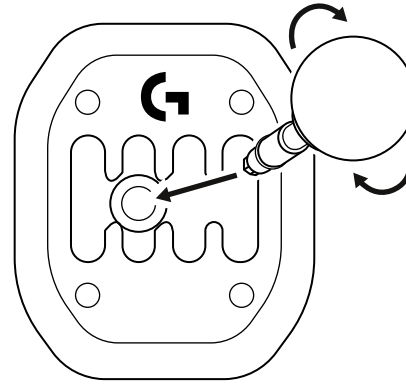
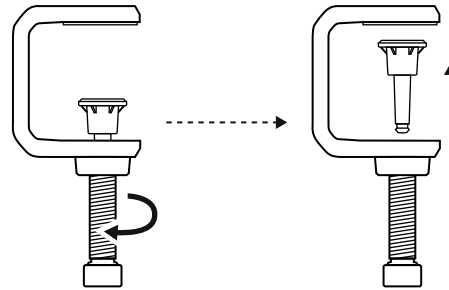


INSTALACIÓN DEL MANGO

Fija el mango de la palanca de cambio al cuerpo atornillándola en el orificio libre de la parte superior. Para garantizar que esté bien acoplado, aprieta hasta que el mango se detenga.

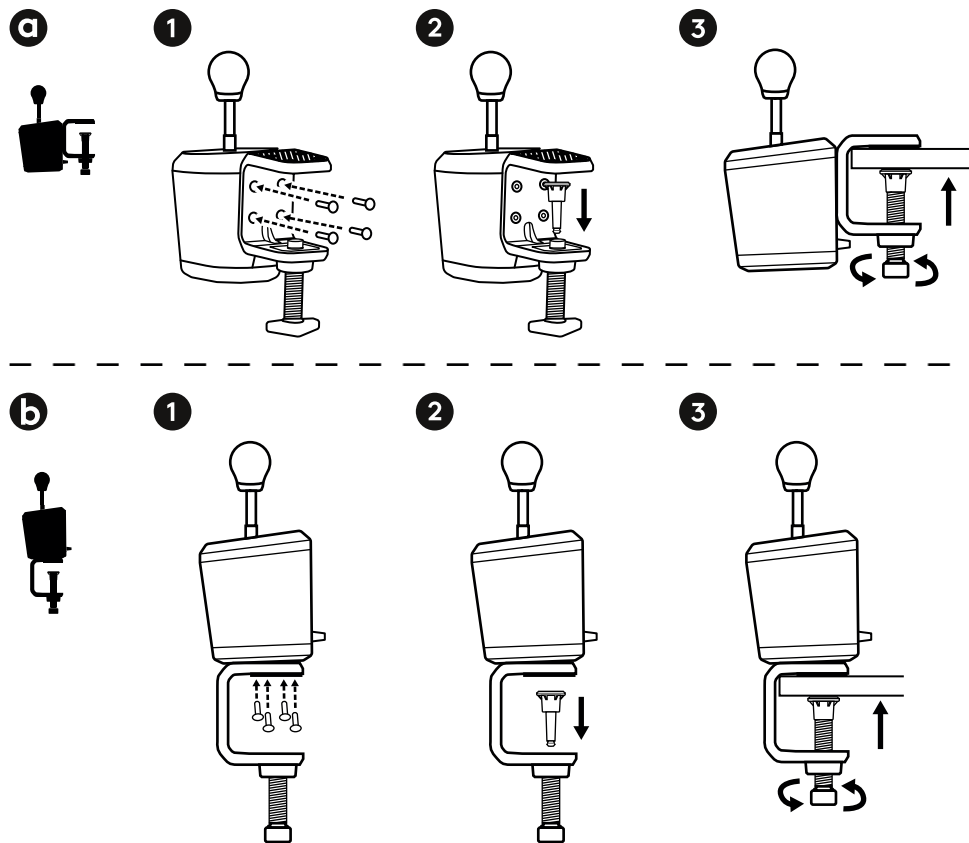


FIJACIÓN A UN ESCRITORIO



Utiliza la mordaza que se incluye para fijar el producto al escritorio. RS H-Shifter puede fijarse a la parte delantera o superior de la mordaza con los pernos que se incluyen.

1. Desenrosca el perno de la mordaza hasta que se abra y luego sigue desenroscándolo hasta que el tope salte. Así será mucho más fácil introducir y apretar los pernos en el cuerpo.
2. Coloca la mordaza contra el cuerpo de la palanca de cambio e inserta y aprieta los pernos con la llave Allen que se incluye. Puedes elegir entre fijar la palanca de cambio en la parte delantera o superior de la mordaza, según tus necesidades. Vuelve a introducir el tope del perno de la mordaza y presiona hasta que notes que encaja en su sitio.
3. Colócala en el escritorio y ajusta el perno de la mordaza hasta que toque la parte inferior del escritorio. En este punto, aprieta la mordaza al menos una vuelta completa más para asegurarte de que esté bien sujeta. La palanca de cambio puede desplazarse ligeramente hacia la izquierda o hacia la derecha durante el uso, especialmente al seleccionar la marcha atrás o la séptima marcha, pero esto es normal y no debería repercutir en el juego.



FIJACIÓN A UN EQUIPO DE SIMULACIÓN

En algunos los equipos de simulación, puedes utilizar los pernos incluidos para fijar la mordaza a una placa. De forma similar a la mordaza de sujeción para escritorio, se puede fijar a la parte inferior o posterior de RS H-Shifter.

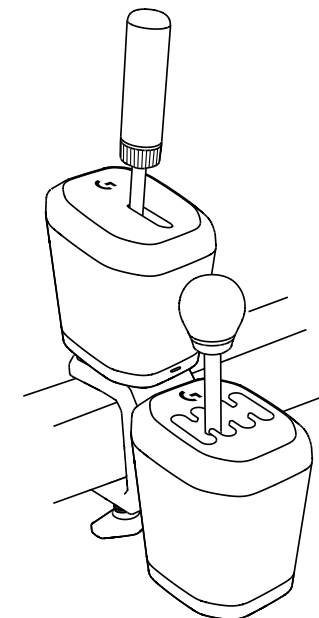
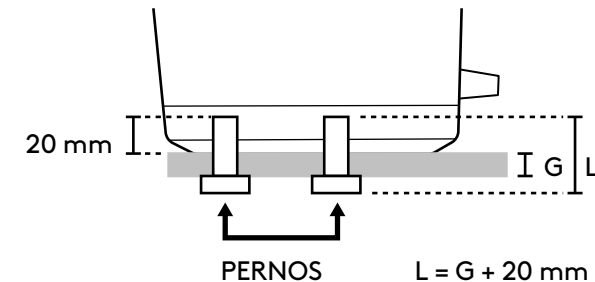
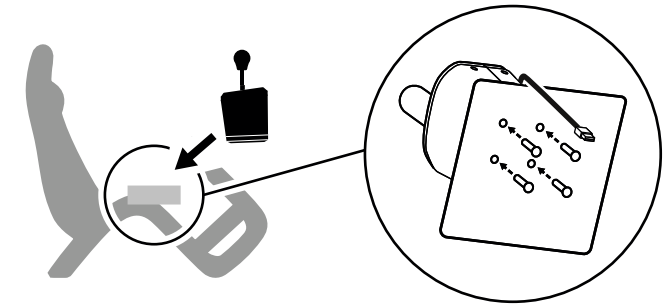
Dependiendo del grosor de la placa a la que vayas a fijarla, puede que necesites arandelas (no incluidas) para asegurarte de que los pernos no invadan demasiado la carcasa del producto. Sigue esta pauta para no dañarlo.

$$L = G + 20 \text{ mm}$$

Donde G es el grosor de la placa a la que vas a fijar la palanca de cambio y 20 mm es el máximo que un perno puede invadir el interior del producto.

Por ejemplo, si tienes una placa de 4 mm de grosor, el perno no puede tener más de 24 mm de longitud (4 mm + 20 mm = 24 mm). Si se utilizan pernos más largos, hay que utilizar arandelas del tamaño adecuado para reducir la distancia que el perno invade en el interior del producto.

Nota: Si también tienes RS Shifter and Handbrake y deseas instalar ambos en tu equipo, la mordaza de sujeción también se puede utilizar para adaptarse a diferentes configuraciones, como tener el freno de mano encima de la palanca de cambio. Atornilla la placa al dispositivo fijado a la parte superior de la mordaza de sujeción y, a continuación, fija el otro dispositivo a la parte delantera de la mordaza. Es posible que necesites tornillos M6 más largos para facilitar esta operación, pero recuerda siempre la fórmula anterior en lo que respecta a la invasión del interior de la palanca de cambio.



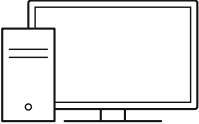
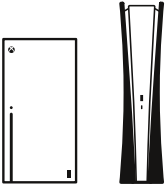
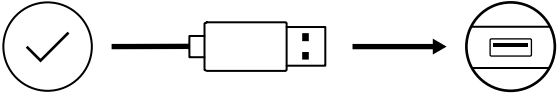
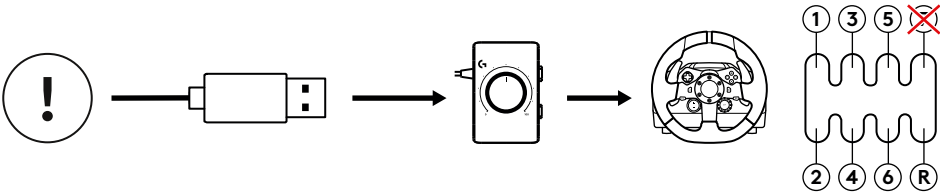
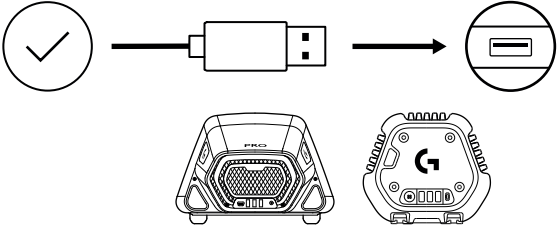
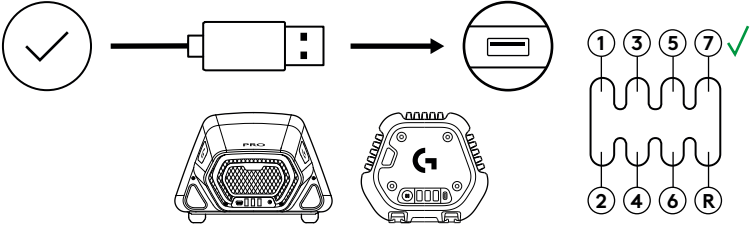
SELECCIONAR LAS POSICIONES DE MARCHA

El método de selección de marchas es generalmente el mismo que el de la mayoría de los coches con cambio manual: empuja el mango de la palanca de cambio hacia la marcha que deseas seleccionar. En la mayoría de los juegos de carreras, también es necesario pisar a fondo el embrague para registrar que se ha producido un cambio de marcha. Si el juego no reconoce que has seleccionado una marcha y el coche permanece en punto muerto, asegúrate de que estás pisando el embrague a fondo.

La séptima marcha y la marcha atrás se encuentra detrás de un sistema de bloqueo mecánico para marcha atrás y séptima velocidad. Esto está diseñado para evitar cambios accidentales a la séptima marcha al pasar de la cuarta a la quinta. El bloqueo mecánico para marcha atrás y séptima velocidad funciona de manera similar a la de los automóviles reales, que también utilizan este método de bloqueo para la palanca de cambio manual. Mueve el mango de la palanca de cambio hasta la posición en la que notes resistencia y, a continuación, aumenta la presión hasta que el mango supere la resistencia.

CONFIGURACIÓN DE RS H-SHIFTER EN VIDEOJUEGOS

En la gran mayoría de los juegos de carreras, RS H-Shifter es compatible de forma predeterminada cuando se conecta a un volante Logitech compatible. Esta tabla resume las opciones:

		
<p>G29 G920 G923</p>		
<p>RS PRO</p>		

Cuando se conecta directamente al PC, RS H-Shifter actúa como dispositivo independiente y debe configurarse asignando las funciones en las pantallas de opciones del título al que vayas a jugar.

Al conectarlo a un volante con un puerto USB-A (como RS50 o Pro Racing Wheel), puede requerirse alguna configuración dependiendo del juego. En cualquier caso, cuando está conectado al volante, actúa como si formara parte de él:

- Algunos títulos te obligarán a cambiar el método de cambio a **manual con embrague**, por ejemplo.
- En algunos juegos puede que tengas que asignar manualmente las posiciones de marcha a las funciones correspondientes dentro de las opciones de control del juego.

Cuando se conecta a volantes como G29, G920 o G923, es necesario utilizar Logitech G Racing Adapter para adaptar el puerto USB utilizado en RS H-Shifter al puerto analógico de 9 clavijas empleado para la función de marcha de esos volantes. Sin embargo, dado que estos volantes no se diseñaron para admitir una séptima marcha, no podrás utilizar esa opción. No obstante, las marchas 1 a 6 y la marcha atrás seguirán funcionando correctamente.

Encontrarás una lista de títulos compatibles en logitechG.com/support/RS-SH

ASIGNACIÓN DE CONTROLES EN LOS JUEGOS

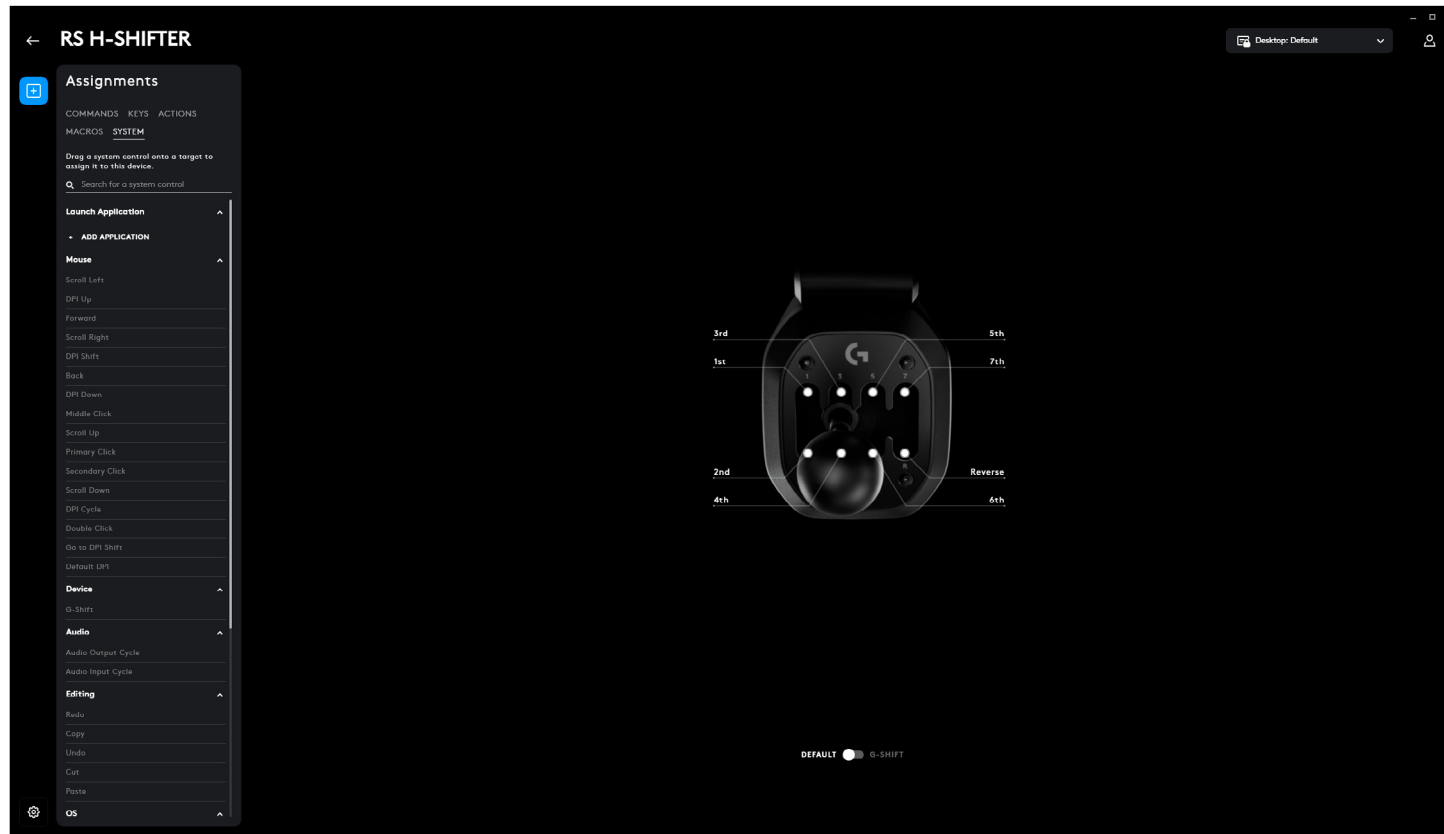
El método exacto de asignación de controles puede variar en función del juego, pero se aplica el mismo paradigma básico:

1. Busca la pantalla de opciones de control del juego.
2. Navega hasta la función que deseas reasignar.
3. Indica el juego en el que quieres reasignar el control. El método para hacerlo cambiará según los juegos y las plataformas. Algunos son:
 - a. Pulsar el botón de selección (normalmente el botón cruz o A) del volante.
 - b. Hacer clic o doble clic con el ratón (solo PC).
 - c. Pulsar la tecla de retroceso en el teclado (solo PC).
4. En este punto, el juego esperará a que pulses o muevas la parte del mando que quieres asignar. Cuando lo hagas, el juego debería registrar este movimiento y mostrar la reasignación.

Puedes consultar más información viendo los vídeos de ayuda en el sitio del servicio de asistencia de Logitech: logitechG.com/support/RS-SH

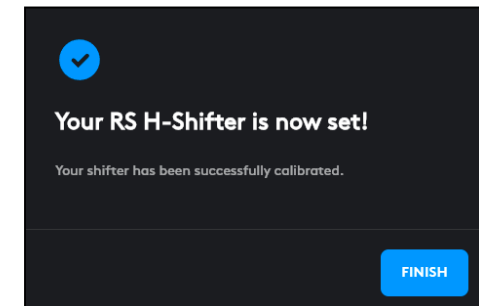
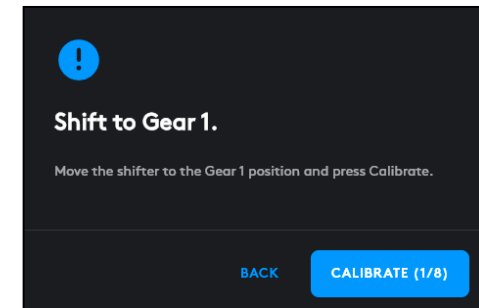
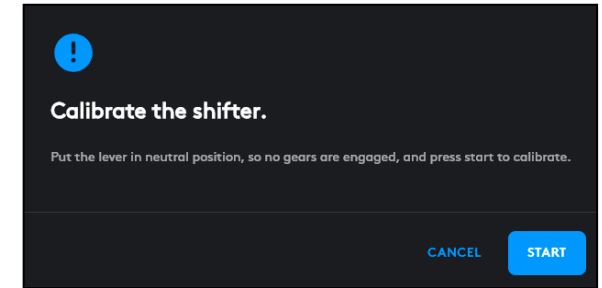
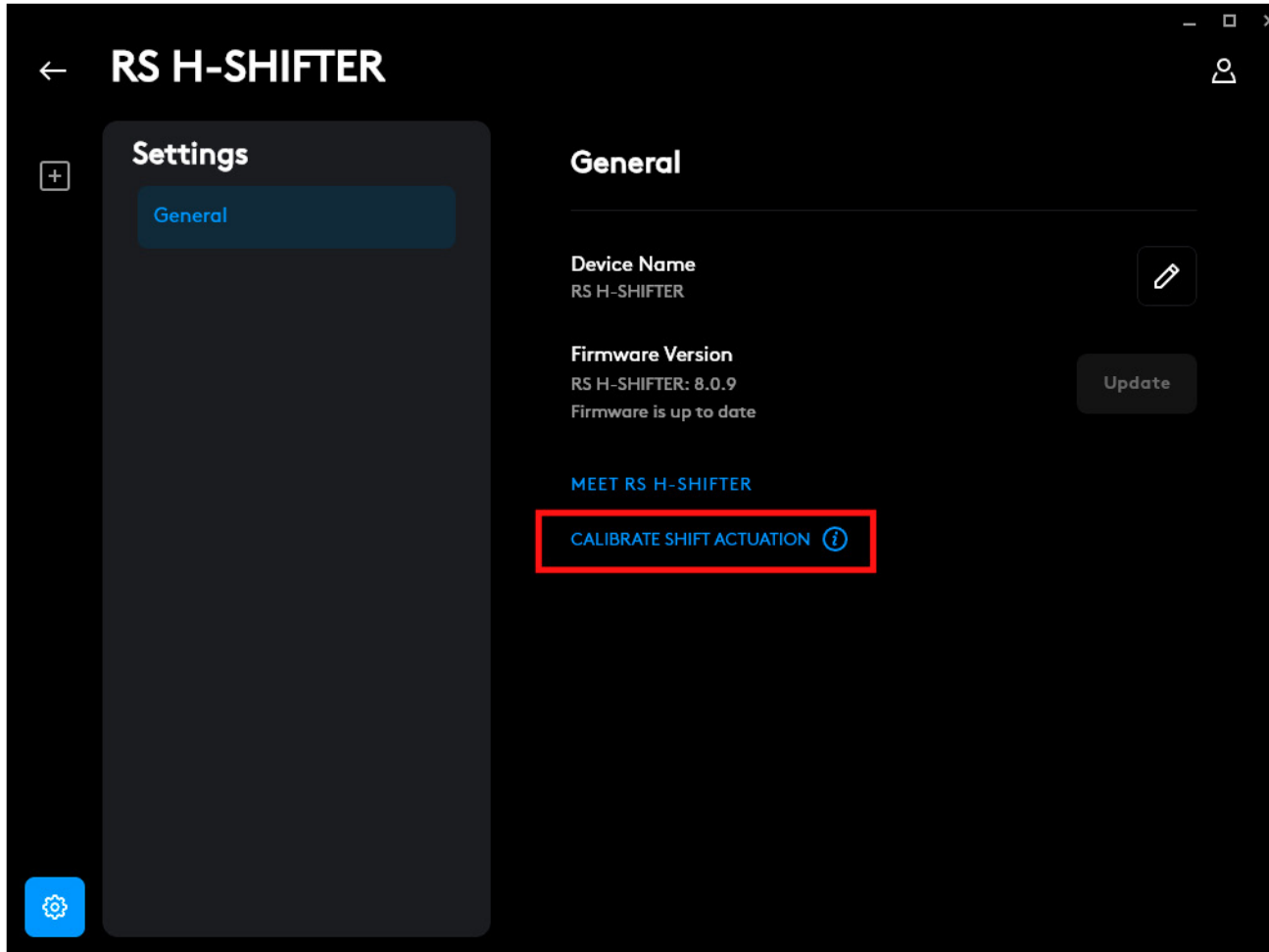
CONFIGURACIONES DISPONIBLES CON G HUB

Asignaciones



Es posible asignar teclas y macros a cada una de las posiciones de marcha. El método para hacerlo es similar al de cualquier otro dispositivo compatible con G HUB.

Recalibración

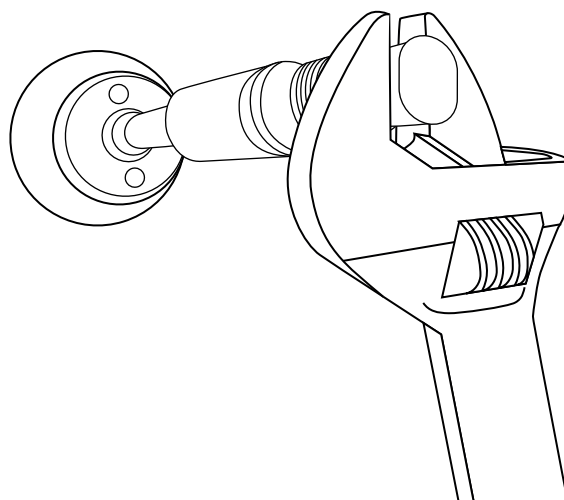
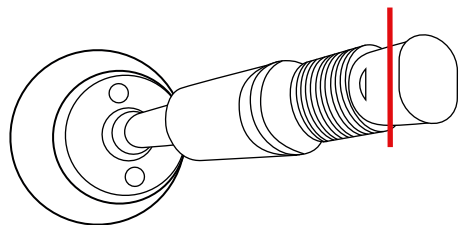


Si en algún momento observas que la selección de determinadas marchas no funciona en RS H-Shifter, puede que tengas que recalibrar el dispositivo. Dentro de la configuración de RS H-Shifter en G HUB, hay una opción de calibración que te permite redefinir cada una de las posiciones del cambio de marchas. Haz clic en la opción que desees y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para realizar esta función.

INSTALAR OTROS POMOS O PROLONGADORES DEL EJE EN LA PALANCA DE CAMBIO

El pomo de la palanca de cambio de RS H-Shifter se puede extraer desenroscándolo del mango. Puedes instalar otros pomos de cualquier fabricante de productos de automoción. La rosca del mango es M8 x 1,25. Muchas opciones se fijan al mango mediante un sistema de sujeción de tipo mordaza. Es igualmente válido.

Si observas que se desenrosca todo el mango, incluido el pomo de la palanca de cambio, tendrás que utilizar una llave inglesa de 7 mm o 9/32 pulgadas para hacer palanca y desenroscar el pomo de la palanca de cambio. Para ello, utiliza los lados planos de la parte inferior del mango.

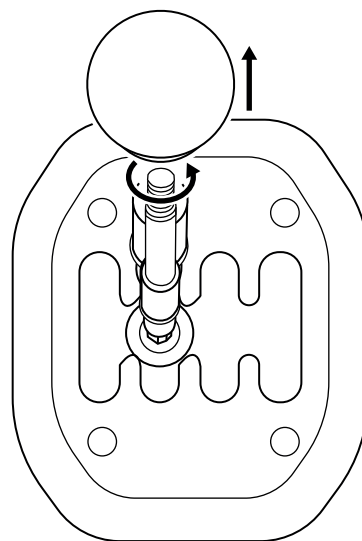


QUITAR EL COLLARÍN DEL MANGO

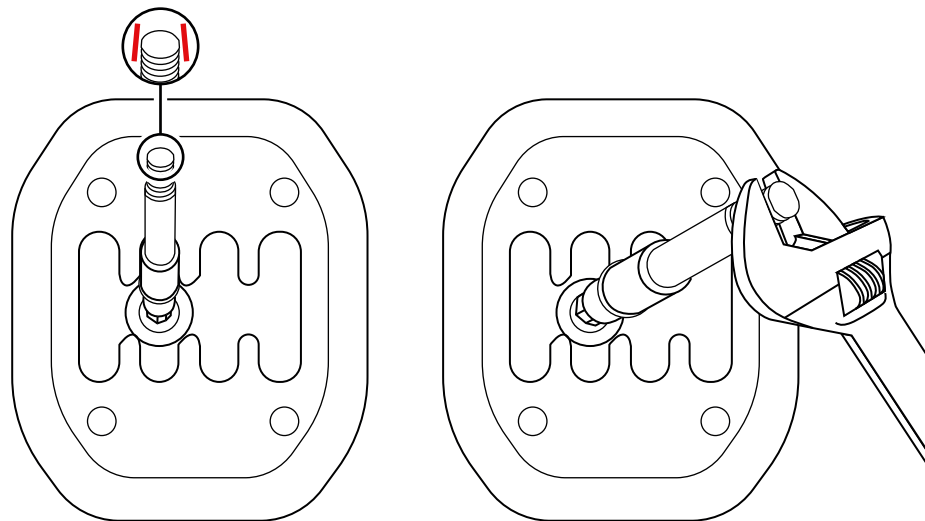
Pasado un tiempo, el collarín del mango puede desgastarse. Se pueden comprar recambios en el sitio web.

Sigue estos pasos para sustituir el collarín:

1. Quita la palanca de cambio.



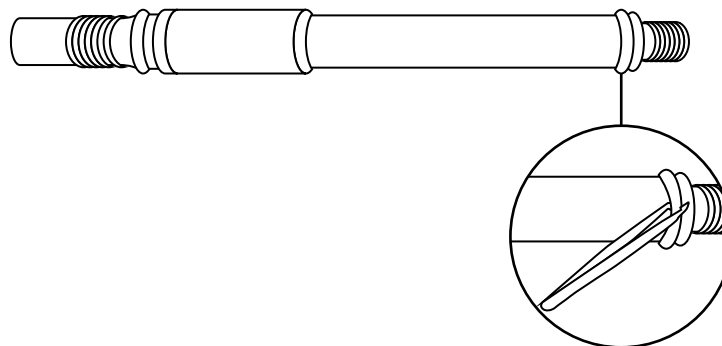
2. Utiliza una llave inglesa de 7 mm o 9/32 pulgadas (o ajustable) para desenroscar el mango del cuerpo de la palanca de cambio. Los dos lados opuestos de la rosca son planos y pueden utilizarse con una llave inglesa para aflojar el mango:



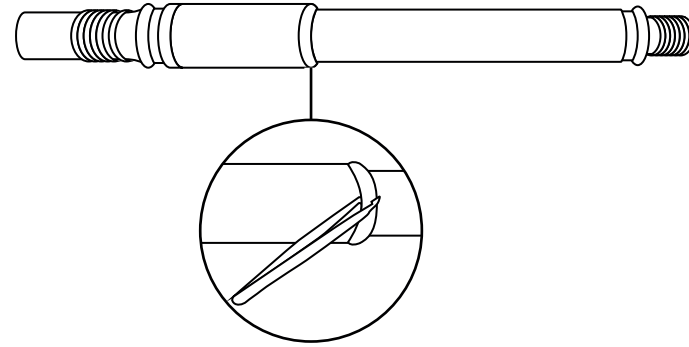
Una vez que hayas aflojado el mango con la llave inglesa, usa los dedos para terminar de desenroscarlo.

3. Hay dos juntas tóricas de goma que deberás retirar.

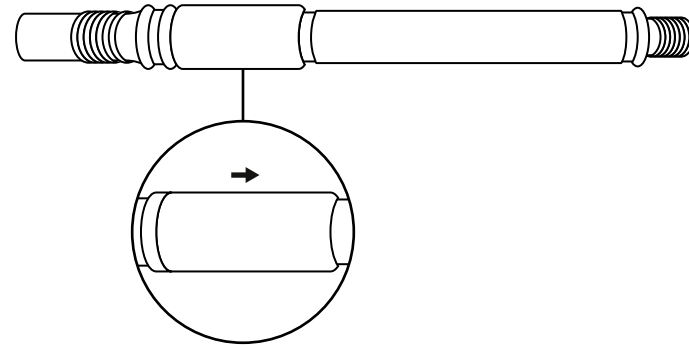
Utiliza unas pinzas para retirar la primera junta tórica de goma.



A continuación, haz lo mismo con la segunda que sujeta el collarín:



4. Una vez quitadas, podrás extraer el collarín.



5. Reemplaza el collarín por uno nuevo, vuelve a colocar las juntas en su posición original y fija de nuevo el mango a la palanca de cambio.

