

**Programming procedure** page 1



**SUPERDRIVE**

**Procédure de programmation** page 2



**Verfahren zur Programmierung** page 3



**Procedimiento de programación** page 4



**Procedura di programmazione** page 5



---

## **Programming the pedals**



The pedals actually respond to commands in the game. By default for example if you press the accelerator pedal it is like pressing the RB/R2 button and for the brake pedal it is like pressing the LB/L2 button. However, some games use other buttons than the default ones to accelerate and brake. In this case, you have to reprogram the steering wheel buttons.

You then have 2 solutions:

1) (Preferable solution) In the gamepad control menu assign the acceleration function to the RB/R2 button and the brake function to the LB/L2 button. Save and every time you play the pedals will be set up correctly.

2) Solution 2: First, identify which button you are accelerating with in the game (using a joystick, for example the X button). Press the PROG button on the steering wheel, then the right pedal (the LED will flash slower) and then the button you want to assign to the function (e.g. X) so that when you accelerate it will be like pressing the X button. Do the same with the left pedal which you assign to the button that corresponds to the brake in the game. This method is not saved in the wheel and you will have to do it again each time you restart the game. This is why we recommend the first method.

If you have a steering wheel option in the game, disable it and make sure that the controller option is enabled.

---

## **Programming the paddles and shifter**

The following method is the same for the paddles and the gearshift lever.

The paddles actually respond to the slack control. By default, for example, if you press the right paddle, it is like pressing the R1/RB button and for the left paddle, it is like pressing the L1/LB button. However, some games use other buttons than the default ones for shifting gears. In this case, you need to reprogram the steering wheel buttons.

You then have 2 solutions:

1) (Preferred solution) In the game's controller menu, assign the R1/RB button to shift up and the L1/LB button to shift down. Save and every time you play, the pedals will be set up correctly.

2) Solution 2: First, identify which button you are shifting up with in the game (using a joystick for example the  $\Delta$  button). Press the PROG button on the steering wheel, then press the right paddle (the LED flashes slower) and then press the button you want to assign ( $\Delta$ ) so that when you press the right paddle it looks like you have pressed the relevant button. Do the same with the left palette and assign it to the correct button. This method is not saved in the wheel and you will have to do it again each time you restart the game. This is why we recommend the first method.

If you have a steering wheel option in the game, disable it and make sure that the controller option is enabled.

All our manuals are available by clicking on the following link:

<https://superdrive-gaming.com/en/f-a-q-guide-en/>

## Programmation des pédales



Les pédales répondent en fait à des commandes du jeu. Par défaut par exemple si vous appuyez sur la pédale d'accélérateur c'est comme si vous appuyez sur le bouton RB/R2 et pour la pédale de frein c'est comme si vous appuyez sur le bouton LB/L2. Or certains jeux utilisent d'autres boutons que les boutons par défaut pour accélérer et freiner. Dans ce cas, il vous faut reprogrammer les touches du volant.

Vous avez alors 2 solutions :

1) (Solution préférable) **Dans le menu du contrôle de la manette du jeu** affectez la fonction accélération au bouton RB/R2 et la fonction frein au bouton LB/L2. Sauvegardez et à chaque fois que vous jouerez les pédales seront configurées correctement.

2) 2ème solution : Dans un premier temps, identifiez avec quel bouton vous accélérez dans le jeu (à l'aide d'une manette par exemple le bouton X). Appuyez sur le bouton PROG du volant, puis sur la pédale de droite (la led clignote moins vite) puis sur le bouton que vous souhaitez attribuer à la fonction (par exemple X) ainsi quand vous accélérerez cela fera comme si vous appuyez avec le bouton X. Faites de même avec la pédale de gauche que vous affecterez au bouton qui correspond au frein dans le jeu. Cette méthode n'est pas enregistrée dans le volant et vous devrez la refaire à chaque fois que vous relancerez le jeu. C'est pourquoi nous préconisons la première méthode.

Si dans le jeu vous avez une option de contrôle du jeu par un volant, désactivez-la et assurez-vous que l'option de contrôle du jeu par manette soit activée.

---

## **Programmation des palettes et du levier de vitesses**

La méthode suivante est la même pour les palettes et le levier de changement de vitesse.

Les palettes répondent en fait aux commandes de jeu. Par défaut, par exemple, si vous appuyez sur la palette de droite, c'est comme si vous appuyez sur le bouton R1/RB et pour la palette de gauche, c'est comme si vous appuyez sur le bouton L1/LB. Or certains jeux utilisent d'autres boutons que les boutons par défaut pour le passage des vitesses. Dans ce cas, il vous faut reprogrammer les touches du volant.

Vous avez alors 2 solutions :

1) (Solution préférée) **Dans le menu du contrôle de la manette du jeu**, attribuez au bouton R1/RB la fonction de changement de vitesse vers le haut et la fonction de changement de vitesse vers le bas au bouton L1/LB. Sauvegardez et à chaque fois que vous jouerez, les pédales seront configurées correctement.

2) 2ème solution : Dans un premier temps, identifiez avec quel bouton vous montez les vitesses dans le jeu (à l'aide d'une manette par exemple le bouton  $\Delta$ ). Appuyez sur le bouton PROG du volant, puis appuyez sur la palette de droite (la LED clignote moins vite) puis appuyez sur le bouton que vous voulez assigner ( $\Delta$ ) de sorte que lorsque vous appuyez sur la palette de droite, vous aurez l'impression d'avoir appuyé sur le bouton concerné. Faites de même avec la palette de gauche que vous affecterez au bon bouton. Cette méthode n'est pas enregistrée dans le volant et vous devrez la refaire à chaque fois que vous redémarrerez le jeu. C'est pourquoi nous vous recommandons la première méthode.

Si dans le jeu vous avez une option de contrôle du jeu au volant, désactivez-la et assurez-vous que l'option de contrôle du jeu à la manette est activée.

Tous nos manuels sont disponibles en cliquant sur le lien suivant :

<https://superdrive-gaming.com/faq-guide/>

## Programmierung der Pedale



Die Pedale reagieren tatsächlich auf Befehle im Spiel. Wenn Sie beispielsweise das Gaspedal betätigen, entspricht das standardmäßig dem Drücken der Taste RB/R2, und für das Bremspedal ist es wie das Drücken der Taste LB/L2. Einige Spiele verwenden jedoch andere Tasten als die Standardtasten zum Beschleunigen und Bremsen. In diesem Fall müssen Sie die Lenkradtasten neu programmieren.

Sie haben dann 2 Möglichkeiten:

1) (Bevorzugte Lösung) Weisen Sie im Gamepad-Steuerungsmenü die Beschleunigungsfunktion der Taste RB/R2 und die Bremsfunktion der Taste LB/L2 zu. Speichern Sie und jedes Mal, wenn Sie spielen, werden die Pedale richtig eingestellt sein.

2) Lösung 2: Stellen Sie zunächst fest, mit welcher Taste Sie im Spiel beschleunigen (mit einem Joystick, z. B. der X-Taste). Drücken Sie die PROG-Taste am Lenkrad, dann das rechte Pedal (die LED blinkt langsamer) und dann die Taste, der Sie die Funktion zuweisen wollen (z.B. X), so dass es beim Beschleunigen wie ein Druck auf die X-Taste wirkt. Machen Sie dasselbe mit dem linken Pedal, das Sie der Taste zuweisen, die im Spiel der Bremse entspricht. Diese Methode wird nicht im Lenkrad gespeichert und Sie müssen sie bei jedem Neustart des Spiels erneut durchführen. Aus diesem Grund empfehlen wir die erste Methode.

Wenn Sie eine Lenkradoption im Spiel haben, deaktivieren Sie diese und stellen Sie sicher, dass die controlleroption aktiviert ist.

## Programmierung der Steuerknüppel und des Schalthebels

Die folgende Methode ist die gleiche für die Schaltwippen und den Schalthebel.

Die Paddles reagieren tatsächlich auf die Schlupfsteuerung. Wenn Sie beispielsweise das rechte Paddle drücken, entspricht dies standardmäßig dem Drücken der Taste R1/RB und für das linke Paddle dem Drücken der Taste L1/LB. Einige Spiele verwenden jedoch andere Tasten als die Standardtasten für das Schalten der Gänge. In diesem Fall müssen Sie die Lenkradtasten neu programmieren.

Sie haben dann 2 Möglichkeiten:

1) (Bevorzugte Lösung) Weisen Sie im Steuerungsmenü des Spiels die R1/RB-Taste zum Hochschalten und die L1/LB-Taste zum Herunterschalten zu. Speichern Sie und jedes Mal, wenn Sie spielen, werden die Pedale richtig eingestellt sein.

2) Lösung 2: Stellen Sie zunächst fest, mit welcher Taste Sie im Spiel hochschalten (z. B. mit einem Joystick mit der  $\Delta$ -Taste). Drücken Sie die PROG-Taste am Lenkrad, dann das rechte Steuerkreuz (die LED blinkt langsamer) und dann die Taste, die Sie zuweisen möchten ( $\Delta$ ), so dass es beim Drücken des rechten Steuerkreuzes so aussieht, als hätten Sie die entsprechende Taste gedrückt. Machen Sie dasselbe mit der linken Palette und weisen Sie sie der richtigen Taste zu. Diese Methode wird nicht im Rad gespeichert und Sie müssen sie bei jedem Neustart des Spiels erneut durchführen. Aus diesem Grund empfehlen wir die erste Methode.

Wenn Sie eine Lenkradoption im Spiel haben, deaktivieren Sie diese und stellen Sie sicher, dass die controlleroption aktiviert ist.

Alle unsere Handbücher finden Sie unter folgendem Link:

<https://superdrive-gaming.com/de/f-a-q-guide-de/>



## **Programación de los pedales**

Los pedales responden realmente a los comandos del juego. Por defecto, por ejemplo, si presionas el pedal del acelerador es como si presionaras el botón RB/R2 y para el pedal del freno es como si presionaras el botón LB/L2. Sin embargo, algunos juegos utilizan otros botones distintos a los predeterminados para acelerar y frenar. En este caso, tienes que reprogramar los botones del volante.

Entonces tienes 2 soluciones:

- 1) (Solución preferible) En el menú de control del gamepad asigna la función de aceleración al botón RB/R2 y la de freno al botón LB/L2. Guarda y cada vez que juegues los pedales estarán configurados correctamente.
- 2) Solución 2: Primero, identifica con qué botón estás acelerando en el juego (usando un joystick, por ejemplo el botón X). Pulsa el botón PROG del volante, luego el pedal derecho (el LED parpadeará más lento) y luego el botón que quieras asignar a la función (por ejemplo, X) para que cuando aceleres sea como si pulsaras el botón X. Haz lo mismo con el pedal izquierdo que asignas al botón que corresponde al freno en el juego. Este método no se guarda en el volante y tendrás que volver a hacerlo cada vez que reinicies el juego. Por eso recomendamos el primer método.

Si tienes la opción de volante en el juego, desactívala y asegúrate de que la opción de mando está activada.

---

## **Programar las paletas y el cambio de marchas**

El siguiente método es el mismo para las paletas y la palanca de cambios.

Las paletas responden realmente al control de holgura. Por defecto, por ejemplo, si pulsas la paleta derecha, es como si pulsaras el botón R1/RB y para la paleta izquierda, es como si pulsaras el botón L1/LB. Sin embargo, algunos juegos utilizan otros botones distintos a los predeterminados para cambiar de marcha. En este caso, tienes que reprogramar los botones del volante.

Tienes entonces 2 soluciones:

- 1) (Solución preferida) En el menú del mando del juego, asigna el botón R1/RB para subir la marcha y el botón L1/LB para bajarla. Guarda y cada vez que juegues, los pedales se configurarán correctamente.
- 2) Solución 2: Primero, identifica con qué botón estás subiendo de marcha en el juego (usando un joystick por ejemplo el botón  $\Delta$ ). Pulsa el botón PROG del volante, luego pulsa la paleta derecha (el LED parpadea más despacio) y luego pulsa el botón que quieres asignar ( $\Delta$ ) para que al pulsar la paleta derecha parezca que has pulsado el botón correspondiente. Haz lo mismo con la paleta izquierda y asígnale el botón correcto. Este método no se guarda en la rueda y tendrás que volver a hacerlo cada vez que reinicies el juego. Por eso recomendamos el primer método.

Si tienes la opción del volante en el juego, desactívala y asegúrate de que la opción del mando está activada.

Todos nuestros manuales están disponibles en el siguiente enlace:

<https://superdrive-gaming.com/es/f-a-q-guide-es/>

## **Programmare i pedali**



I pedali rispondono effettivamente ai comandi del gioco. Di default, per esempio, se si preme il pedale dell'acceleratore è come premere il pulsante RB/R2 e per il pedale del freno è come premere il pulsante LB/L2. Tuttavia, alcuni giochi usano altri pulsanti oltre a quelli di default per accelerare e frenare. In questo caso, bisogna riprogrammare i pulsanti del volante.

Avete quindi 2 soluzioni:

1) (Soluzione preferibile) Nel menu di controllo del gamepad assegnare la funzione di accelerazione al pulsante RB/R2 e quella di freno al pulsante LB/L2. Salvate e ogni volta che giocate i pedali saranno impostati correttamente.

2) Soluzione 2: Per prima cosa, identificate con quale pulsante state accelerando nel gioco (usando un joystick, per esempio il pulsante X). Premi il pulsante PROG sul volante, poi il pedale destro (il LED lampeggerà più lentamente) e poi il pulsante che vuoi assegnare alla funzione (per esempio X) in modo che quando acceleri sarà come premere il pulsante X. Fate lo stesso con il pedale sinistro che assegnerete al pulsante che corrisponde al freno nel gioco. Questo metodo non viene salvato nel volante e dovrai rifarlo ogni volta che riavvii il gioco. Per questo motivo raccomandiamo il primo metodo.

Se avete l'opzione volante nel gioco, disabilitatela e assicuratevi che l'opzione controller sia abilitata.

---

## **Programmazione dei paddles e del cambio**

Il seguente metodo è lo stesso per i paddles e la leva del cambio.

I paddle rispondono effettivamente al controllo dell'allentamento. Per impostazione predefinita, ad esempio, se si preme il paddle destro, è come premere il pulsante R1/RB e per il paddle sinistro è come premere il pulsante L1/LB. Tuttavia, alcuni giochi usano altri pulsanti oltre a quelli predefiniti per cambiare le marce. In questo caso, è necessario riprogrammare i pulsanti del volante.

Avete quindi 2 soluzioni:

1) (Soluzione preferita) Nel menu del controller del gioco, assegnate il pulsante R1/RB al cambio su e il pulsante L1/LB al cambio giù. Salvate e ogni volta che giocate, i pedali saranno impostati correttamente.

2) Soluzione 2: Per prima cosa, identifica con quale pulsante stai scalando nel gioco (usando un joystick per esempio il pulsante  $\Delta$ ). Premi il pulsante PROG sul volante, poi premi la paletta di destra (il LED lampeggia più lentamente) e poi premi il pulsante che vuoi assegnare ( $\Delta$ ) in modo che quando premi la paletta di destra sembra che tu abbia premuto il relativo pulsante. Fai lo stesso con la paletta di sinistra e assegnala al pulsante corretto. Questo metodo non viene salvato nella ruota e dovrai rifarlo ogni volta che riavvii il gioco. Questo è il motivo per cui raccomandiamo il primo metodo.

Se hai l'opzione volante nel gioco, disabilitala e assicurati che l'opzione controller sia abilitata.

Tutti i nostri manuali sono disponibili cliccando sul seguente link:

<https://superdrive-gaming.com/en/f-a-q-guide-en/>