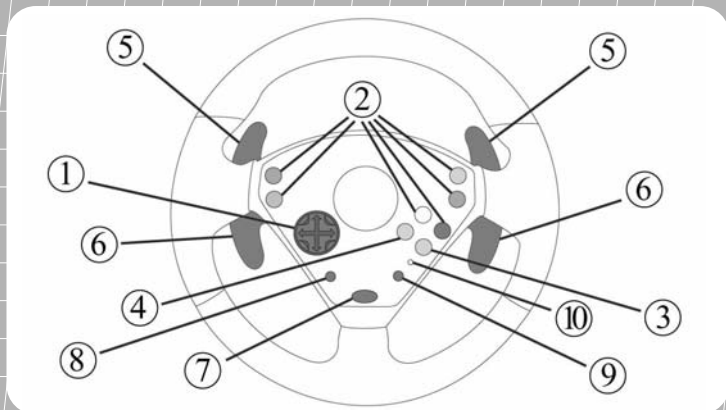


# 360modena RACING WHEEL



### F

#### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

1. Croix multidirectionnelle
2. Boutons d'action (X, Y, A, B, Noir, Blanc)
3. Bouton Vibration
4. Bouton Sensitivity
5. Leviers de changement de vitesse
6. Leviers d'accélération et de freinage progressifs
7. Bouton Start
8. Bouton Back
9. Bouton Program
10. Voyant lumineux

### I

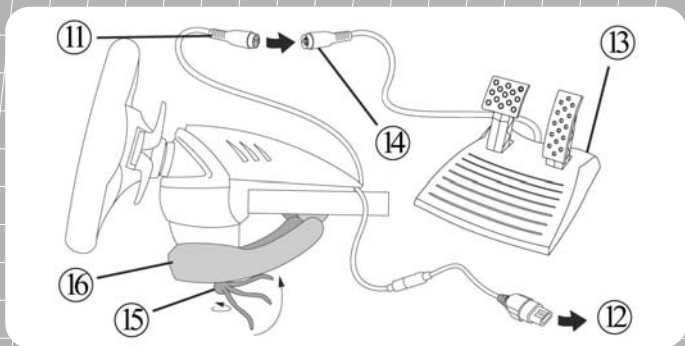
#### CARATTERISTICHE TECNICHE

1. D-Pad ad 8 direzioni
2. Pulsanti-azione (X, Y, A, B, Nero, Bianco)
3. Pulsante Vibration
4. Pulsante Sensitivity
5. Leve per i cambi di marcia
6. Leve per frenate ed accelerazioni progressive
7. Pulsante Start
8. Pulsante Back
9. Pulsante Program
10. LED

### NL

#### TECHNISCHE KENMERKEN

1. D-Pad met 8 richtingen
2. Actie knoppen (X, Y, A, B, Zwart, Wit)
3. Vibration knop
4. Sensitivity knop
5. Versnellingshendels
6. Progressief reagerende gas- en remhendels
7. Start knop
8. Back knop
9. Program knop
10. LED



## F CARATTERISTICHE TECHNICHE

11. Connettore per le pedaliera
12. Connettore Xbox™
13. Pedaliera progressif
14. Câble du pedalier
15. Vis de serrage
16. Système de fixation

© Guillemot Corporation 2001. Tous droits réservés. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. Ferrari® et 360 Modena® sont des marques déposées de Ferrari Idea S.A. Ce produit est sous licence officielle de Microsoft Corporation. Microsoft®, Xbox™ et le logo Xbox™ sont des marques et/ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisées avec l'accord de Microsoft. Toutes les autres marques sont des marques et/ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs. Illustrations non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays.

## I CARATTERISTICHE TECNICHE

11. Attacco per pedaliera
12. Connettore Xbox™
13. Pedaliera progressiva
14. Connettore pedaliera
15. Vite della morsa
16. Morsa

© Guillemot Corporation 2001. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato da Guillemot Corporation S.A. Ferrari® e 360 Modena®™ sono marchi registrati da Ferrari Idea S.A. Questo prodotto è accompagnato da licenza ufficiale di Microsoft Corporation. Microsoft®, Xbox™ ed il logo Xbox™ sono marchi o marchi registrati da Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi e vengono utilizzati sotto licenza Microsoft. Tutti gli altri marchi e nomi di prodotti, nazionali ed internazionali, vengono qui citati previa autorizzazione ottenuta. Foto escluse, i contenuti, il design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da un paese all'altro.

## NL TECHNISCHE KENMERKEN

11. Connector voor de pedalen
12. Connector voor de Xbox™
13. Progressief reagerende pedalen
14. Connector van de pedalen
15. Klemschroef
16. Klem

© Guillemot Corporation 2001. Alle rechten voorbehouden. Thrustmaster® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A. Ferrari® en 360 Modena® zijn geregistreerde handelsmerken van Ferrari Idea S.A. Dit product heeft een officiële licentie van Microsoft Corporation. Microsoft®, Xbox™ en de Xbox™ logo zijn handelsmerken en/of geregistreerde handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen en worden gebruikt onder licentie van Microsoft. Alle overige nationale en internationale erkende handelsmerken en merknamen worden hierbij erkend. Illustraties zijn niet bindend. Inhoud, ontwerp en specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving gewijzigd worden en kunnen van land tot land verschillen.

Da usare col sistema per il videogioco **Xbox™**. **IMPORTANTE!** Prima di utilizzare questo prodotto leggere il manuale di istruzioni del sistema di videogioco Xbox™ per informazioni sulla sicurezza, salute ed altro.

**F** **FIXATION DU VOLANT À UNE TABLE** (pour les explications relatives à l'installation du volant sur les genoux, merci de consulter le dos de la boîte)

1. Placez le volant sur une table ou autre surface plane.
2. Placez la vis de serrage (15) dans le système de fixation (16), puis vissez l'ensemble dans l'emplacement prévu, sous le volant, jusqu'à ce que ce dernier soit parfaitement stable. Ne serrez pas trop fort la vis car vous risquez d'endommager le système de fixation ou la table.
3. Reliez le câble du pédalier (14) au connecteur du volant (11) et branchez le volant sur le port de la Xbox™ à l'aide du câble fourni (12). Vous êtes maintenant prêt à jouer.

### RÉGLAGE DES PARAMÈTRES SENSIBILITÉ ET VIBRATION

**Paramètres par défaut** : le voyant (10) est éteint, le niveau de sensibilité est moyen et celui de vibration est de 100%.

**Bouton Sensitivity (4)** : règle la sensibilité du volant lorsque vous tournez. Pour modifier le réglage par défaut :

1. Appuyez sur le bouton : le voyant s'allume en vert, puis s'éteint (sensibilité = faible).
2. Appuyez une deuxième fois sur le bouton : le voyant s'allume en jaune, puis s'éteint (sensibilité = élevée).
3. Appuyez une troisième fois sur le bouton : le voyant s'allume en rouge, puis s'éteint (sensibilité = moyenne).

**I** **FISSAGGIO A UN TAVOLO TRAMITE LE MORSE** (per l'utilizzo del volante sulle ginocchia fare riferimento alle indicazioni sul retro della scatola)

1. Colloca il volante su un tavolo o su una superficie piana.
2. Inserite la vite della morsa (15) nella morsa stessa (16) ed avvitate quindi l'intera morsa alla parte inferiore del volante, fin quando la morsa non risulti perfettamente fissata. Fai attenzione a non stringere troppo la morsa per evitare di danneggiarla o di rovinare il tavolo.
3. Collegare il connettore della pedaliera (14) all'attacco per la pedaliera (11) del volante e collegare il connettore per Xbox™ (12) alla porta controller della vostra console. Siete ora pronti per giocare.

### REGOLAZIONE DELLA SENSIBILITÀ ED IMPOSTAZIONE DELLA VIBRAZIONE

**Valori di default**: il LED (10) è spento; la sensibilità è media, la vibrazione è al 100%.

**Pulsante Sensitivity (4)**: regola la sensibilità dello sterzo. Per modificare i valori di default:

1. Premete una volta il pulsante: il LED diventerà verde e poi si spegnerà (sensibilità = bassa).
2. Premete nuovamente il pulsante: il LED diventerà giallo e poi si spegnerà (sensibilità = alta).
3. Premete di nuovo il pulsante: il LED diventerà rosso e poi si spegnerà (sensibilità = media).

**NL** **TAKELKLEM BEVESTIGING** (kijk voor laptop instructies op de achterkant van de verpakking)

1. Plaats het stuurwiel op een tafel of effen oppervlak.
2. Plaats de klemschroef (15) in de klem (16) en schroef de klembeugel goed vast in het gat aan de onderzijde van het racestuur. Zorg dat de schroef niet te strak is vastgedraaid, om beschadiging aan de schroef of de tafel te voorkomen.
3. Verbind de kabel van het stuur (11) met de kabel van de pedalen (14) en sluit de connector voor de Xbox™ (12) aan op de controller-poort van je console. Je bent nu klaar om te gaan spelen.

### INSTELLEN VAN GEVOELIGHEID EN TRILLING

**Standaard instellingen**: LED (10) is uit; gevoeligheid is gemiddeld en trilling is 100%.

**Knop Sensitivity (4)**: stelt de gevoeligheid in bij het draaien aan het stuur. De standaard instelling wijzig je als volgt:

1. Druk één maal op de knop: de LED wordt groen en gaat dan uit (gevoeligheid = laag).
2. Druk nogmaals op de knop: de LED wordt geel en gaat dan uit (gevoeligheid = hoog).
3. Druk nogmaals op de knop: de LED wordt rood en gaat dan uit (gevoeligheid = gemiddeld).

**F**

**Bouton *Vibration* (3)** : règle le niveau de vibration des moteurs. Pour modifier le réglage par défaut :

1. Appuyez sur le bouton : le voyant s'allume en vert, puis s'éteint (vibration = **0%**).
2. Appuyez une deuxième fois sur le bouton : le voyant s'allume en jaune, puis s'éteint (vibration = **50%**).
3. Appuyez une troisième fois sur le bouton : le voyant s'allume en rouge, puis s'éteint (vibration = **100%**).

### PROGRAMMATION DES BOUTONS ET DES AXES

- La fonction allouée à chacun des boutons analogiques (*A, B, X, Y, Noir, Blanc*) peut s'appliquer à n'importe quel autre bouton analogique, à une direction de la croix multidirectionnelle ou à un axe (les axes étant les leviers d'accélération et de freinage, ainsi que les directions gauche et droite du volant).
- La fonction allouée à chacun des axes peut s'appliquer à n'importe quel autre axe, bouton analogique ou direction de la croix multidirectionnelle.
- Si une direction de la croix multidirectionnelle est programmée sur un bouton analogique, ce bouton devient alors numérique.
- Si un bouton analogique est programmé sur une direction de la croix multidirectionnelle, cette direction reste numérique.

**Remarque** : les boutons *Start, Back, Program, Vibration* et *Sensitivity* ainsi que les pédales d'accélération et de frein ne peuvent pas être programmés.

**I**

**Pulsante *Vibration* (3)**: imposta l'intensità di vibrazione dei motori. Per modificare il valore di default:

1. Premete una volta il pulsante: il LED diventerà verde e poi si spegnerà (vibrazione = **0%**).
2. Premete nuovamente il pulsante: il LED diventerà giallo e poi si spegnerà (vibrazione = **50%**).
3. Premete di nuovo il pulsante: il LED diventerà rosso e poi si spegnerà (vibrazione = **100%**).

### PROGRAMMAZIONE DI ASSI E PULSANTI

- La funzione associata ad un pulsante analogico (*A, B, X, Y, Nero, Bianco*) può essere associata ad un altro pulsante analogico, direzione del D-Pad o asse (come assi si intendono anche le leve di acceleratore e freno e le direzioni destra e sinistra di sterzata del volante).
- La funzione associata ad ogni asse può essere associata ad un altro asse, pulsante analogico o direzione del D-Pad.
- Se ad un pulsante analogico viene associata una direzione del D-Pad, il pulsante analogico diverrà digitale.
- Se ad una direzione del D-Pad viene associato un pulsante, la direzione del D-Pad resterà digitale.

**N.B.**, i pulsanti *Start, Back, Program, Vibration* e *Sensitivity*, così come i pedali di acceleratore e freno, non possono essere programmati.

**NL**

**Knop *Vibration* (3)**: stelt de hoeveelheid trillingen in van de motoren. De standaard instelling wijzig je als volgt:

1. Druk één maal op de knop: de LED wordt groen en gaat dan uit (trilling = **0%**).
2. Druk nogmaals op de knop: de LED wordt geel en gaat dan uit (trilling = **50%**).
3. Druk nogmaals op de knop: de LED wordt rood en gaat dan uit (trilling = **100%**).

### FUNCTIES WIJZIGEN VAN KNOPPEN EN ASSEN

- De functie van elke analoge knop (*A, B, X, Y, Zwart, Wit*) kan worden toegekend aan een andere analoge knop, D-Pad richting of as (als as wordt ook beschouwd: het remhendel, het gashendel en het naar links of rechts draaien van het stuur).
- De functie van elke as kan ook worden toegekend aan een andere as, analoge knop of D-Pad richting.
- Als een D-Pad richting is toegekend aan een analoge knop, dan wordt de analoge knop digitaal.
- Als een analoge knop is toegekend aan een D-Pad richting, dan blijft de D-Pad richting digitaal.

**NB:** aan de knoppen *Start, Back, Program, Vibration* en *Sensitivity* kan geen andere functie worden toegekend, net zo min als aan het gas- en rempedaal.

**F**

1. Appuyez sur le bouton *Program* (9) : le voyant (10) s'allume en rouge\*.
  2. Sélectionnez le bouton ou l'axe émulant la fonction que vous souhaitez programmer sur un autre bouton ou axe : le voyant rouge clignote\* (sélectionner un axe signifie : tourner le volant à gauche ou à droite, ou actionner un levier).
  3. Sélectionnez le bouton ou l'axe sur lequel vous souhaitez programmer la fonction choisie à l'étape 2 : le voyant devient vert, puis s'éteint.
  4. Le bouton ou l'axe dernièrement sélectionné (étape 3) émule désormais la même fonction que le bouton ou l'axe sélectionné à l'étape 2. Le bouton ou l'axe sélectionné à l'étape 2 conserve sa fonction d'origine.
- \* Si vous n'appuyez pas sur un autre bouton ou axe dans les 5 secondes, le voyant s'éteint et aucune modification n'est prise en compte.

**Pour rétablir la configuration par défaut :**

Maintenez le bouton *Program* (9) enfoncé pendant plus de 3 secondes : le voyant (10) s'allume en rouge, puis devient vert pendant 2 secondes. La configuration par défaut est restaurée.

**I**

1. Premete il pulsante *Program* (9): il LED (10) si illuminerà di rosso\*.
  2. Premete il pulsante/asse la cui funzione intendete attribuire ad un altro pulsante/asse: il LED lampeggerà di rosso\* (per gli assi, dovete girare completamente il volante verso destra o sinistra, oppure premere a fondo una leva).
  3. Premete il pulsante/asse al quale intendete attribuire la funzione del pulsante/asse premuto al Punto 2: il LED diventerà verde e poi si spegnerà.
  4. Al pulsante/asse premuto al Punto 3 corrisponde ora la medesima funzione del pulsante/asse premuto al Punto 2. Il pulsante/asse premuto al Punto 2 manterrà la sua funzione originale.
- \* Se non premete alcun pulsante/asse entro 5 secondi, il LED si spegnerà e non verrà effettuata alcuna modifica.

**Per ritornare alla configurazione di default:**

Tenete premuto per più di 3 secondi il pulsante *Program* (9): durante questo periodo di tempo, il LED (10) diventerà rosso e quindi verde per 2 secondi. Avrete così ripristinato la configurazione originale.

**NL**

1. Druk op de knop *Program* (9): de LED (10) wordt rood\*.
  2. Druk op de knop/as waarvan je de functie wilt kopiëren: de LED knippert rood\* (bij assen betekent dit dat het stuurwiel volledig naar links of rechts moet worden gedraaid of dat het pedaal volledig moet worden ingetrapt).
  3. Druk op de knop/as die dezelfde functie moet krijgen als de knop/as ingedrukt onder Stap 2, hierboven: de LED wordt groen en gaat dan uit.
  4. De knop/as ingedrukt onder Stap 3 heeft nu dezelfde functie gekregen als de knop/as ingedrukt onder Stap 2. De knop/as ingedrukt onder Stap 2 behoudt de oorspronkelijke functie.
- \* Als je binnen 5 seconden geen andere knop/as indrukt, dan gaat de LED uit en wordt er niets aan de instellingen gewijzigd.

**Terug naar de standaard instelling:**

Houd de knop *Program* (9) langer dan 3 seconden ingedrukt: de LED (10) zal rood branden en daarna 2 seconden groen worden. De standaard instellingen zijn hersteld.