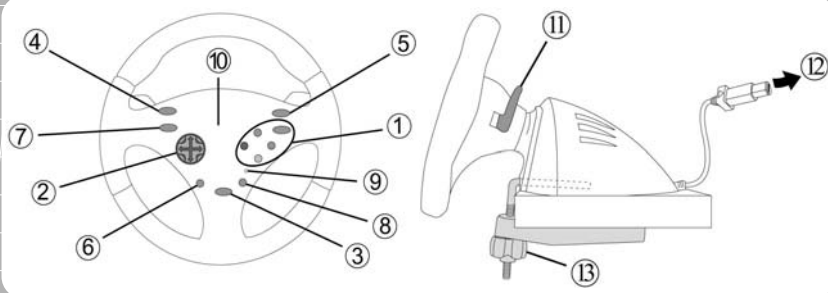


# CHALLENGE 2

## RACING WHEEL



### F CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

- 5 boutons d'action digitale (A, B, X, Y, Z)
- Croix multidirectionnelle ou « stick C » digitale
- Bouton *Start/Pause*
- Bouton *Trigger click L*
- Bouton *Trigger click R*
- Bouton *Rumble on/off* (effets de vibration, fonction activée par défaut)
- Bouton *Shift D-Pad/C-stick*
- Bouton *Program*
- Voyant lumineux
- Moteur intégré pour des effets de vibration
- 2 leviers analogiques (accélération / freinage ou changement de vitesse selon les jeux)
- Connecteur Gamecube™
- Système de fixation

### I CARATTERISTICHE TECNICHE

- 5 pulsanti azione digitali (A, B, X, Y, Z)
- D-Pad a 4 direzioni o "C-stick" digitale
- Pulsante *Start/Pause*
- Pulsante *Trigger click L*
- Pulsante *Trigger click R*
- Pulsante *Rumble on/off* (per gli effetti di vibrazione, attivi per default)
- Pulsante *Shift D-Pad/C-stick*
- Pulsante *Program*
- LED
- Motore integrato per effetti di vibrazione
- 2 leve analogiche (per accelerazioni/frenate o cambi di marcia, a seconda del gioco) con comando digitale a fine corsa
- Connettore per Gamecube™
- Morsa per il fissaggio ad un tavolo

### NL TECHNISCHE KENMERKEN

- 5 digitale actieknoppen (A, B, X, Y, Z)
- D-pad met 4 richtingen of digitale "C-stick"
- Start/Pause* knop
- Trigger click L* knop
- Trigger click R* knop
- Rumble on/off knop (trileffecten, deze functie is standaard ingeschakeld)
- Shift D-Pad/C-stick* knop
- Program* knop
- LED
- Ingebouwde motor voor de trileffecten
- 2 analoge hendels (accelereren/remmen of schakelen, hangt af van de game) die uiteindelijk uitmonden in een digitale knop
- Gamecube™ aansluiting
- Tafel klemsysteem

© 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.p.A. Gamecube™ est une marque de Nintendo Co., Ltd. Tous droits réservés. 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.

© Guillemot Corporation 2002. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato da Guillemot Corporation S.A. Ferrari® e 360 Modena® sono marchi registrati di Ferrari Idea S.p.A. Gamecube™ è un marchio registrato da Nintendo Co., Ltd. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi appartengono ai legittimi proprietari. Illustrazioni escluse. I contenuti, il design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da un Paese all'altro.

© Guillemot Corporation 2002. Alle rechten voorbehouden. Thrustmaster® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation. Ferrari® en 360 Modena® zijn geregistreerde handelsmerken van Ferrari Idea S.p.A. GameCube™ is een handelsmerk van Nintendo Co., Ltd. Alle rechten voorbehouden. Alle andere handelsmerken zijn het eigendom van hun respectieve eigenaren. Afbeeldingen zijn niet bindend. Inhoud, ontwerp en specificaties kunnen zonder waarschuwing worden gewijzigd en kunnen per land verschillen.

**F**

### INSTALLATION DU VOLANT

1. Veillez à caler fermement votre volant sur une table ou autre surface plane à l'aide du système de fixation (13).
2. Branchez le connecteur (12) de votre volant sur l'un des ports de votre console Gamecube™.

À vous de jouer !

### FONCTION DES BOUTONS TRIGGER CLICK L ET TRIGGER CLICK R

Les boutons *Trigger click L* (4) et *Trigger click R* (5) sont des boutons d'action digitaux qui reproduisent le clic digital des gâchettes de la manette Gamecube™ fournie avec votre console. L'effet produit n'est pas progressif mais instantané (très forte accélération par exemple).

**I**

### INSTALLAZIONE DEL VOLANTE

1. Regolate la morsa (13) in modo tale che il volante risulti saldamente fissato ad un tavolo o ad una qualsiasi superficie piana.
2. Inserite il connettore del volante (12) in una delle porte della vostra console Gamecube™.

Ingranate la prima, e via!

### I PULSANTI TRIGGER CLICK L E TRIGGER CLICK R

I pulsanti *Trigger click L* (4) e *Trigger click R* (5) sono pulsanti azione digitali in grado di riprodurre il clic digitale dei trigger presenti nel gamepad di Gamecube™, fornito assieme alla vostra console. L'effetto non sarà di tipo progressivo, ma immediato (es. un turbo boost).

**NL**

### INSTALLATIE VAN HET STUUR

1. Maak de schroef (13) vast zodat het stuur stevig is bevestigd op de tafel of een vlak oppervlak.
2. Sluit de aansluiting (12) aan op de Gamecube™ console poort.

Geniet van de race!

### TREKKER KLIK L EN TREKKER KLIK R KNOPPEN

De *Trekker klik L* (4) and *Trekker klik R* (5) knoppen zijn digitale actieknoppen die dezelfde digitale klik produceren van de trekkers op de Gamecube™ gamepad die bij de console wordt meegeleverd. Het effect is dus niet progressief maar direct (bijv. een turbo boost).

**F****UTILISATION DU BOUTON SHIFT D-PAD/C-STICK**

Le bouton *Shift D-Pad/C-stick (7)* vous permet de retrouver certaines des fonctions du stick C de la manette Gamecube™ fournie avec votre console sur la croix multidirectionnelle de votre volant. Ainsi, vous pourrez notamment contrôler les différents angles de caméra pendant une course. Pour ce faire, appuyez sur le bouton *Shift D-Pad/C-stick (7)* : le voyant s'allume en vert, puis s'éteint. La croix multidirectionnelle est alors convertie en « stick C » digital. Lorsque vous utilisez la croix multidirectionnelle en mode « stick C », le voyant s'allume.

Pour obtenir un effet proche de celui du stick C analogique de la manette Gamecube™, maintenez l'une des directions enfoncée. Par exemple, si vous appuyez de façon continue sur la direction Haut, la caméra se déplacera progressivement vers le haut.

Pour restaurer la fonction croix multidirectionnelle, appuyez de nouveau sur le bouton *Shift D-Pad/C-stick (7)*.

**UTILISATION DU BOUTON PROGRAM****Introduction**

- La fonction allouée à chacun des boutons digitaux (A, B, X, Y, Z, *Trigger click L*, *Trigger click R*) peut s'appliquer à n'importe quel autre bouton digital ou à l'un des leviers.

**I****USO DEL PULSANTE SHIFT D-PAD/C-STICK**

Il pulsante *Shift D-Pad/C-stick (7)* vi permette di utilizzare il D-Pad del vostro volante per riprodurre alcune funzioni proprie del C-stick del gamepad di Gamecube™, fornito assieme alla vostra console. Potrete, ad esempio, utilizzare questa funzione per regolare gli angoli di visuale durante una corsa. Per far questo, premete il pulsante *Shift D-Pad/C-stick (7)*: il LED si illuminerà di verde per poi spegnersi. Il D-Pad è stato così trasformato in un "C-stick" digitale. Quando utilizzate il D-Pad in modalità "C-stick", il LED si illumina.

Per ottenere un effetto simile a quello ottenuto dal C-stick analogico del gamepad di Gamecube™, tenete premuta una delle direzioni. Ad esempio, se manterrete premuta la direzione "Su", la telecamera si sposterà progressivamente verso l'alto.

Per ritornare alle funzioni standard del D-Pad, premete nuovamente il pulsante *Shift D-Pad/C-stick (7)*.

**USO DEL PULSANTE PROGRAM****Introduzione**

- La funzione di qualsiasi pulsante digitale (A, B, X, Y, Z, *Trigger click L*, *Trigger click R*) può essere associata ad un altro pulsante digitale o leva.

**NL****GEbruik van de SHIFT D-PAD/C-STICK KNOp**

De *Shift D-Pad/C-stick (7)* knop maakt het mogelijk om de D-pad op het stuur te gebruiken zoals de C-stick op de Gamecube™ gamepad die bij de console wordt meegeleverd. Je kan deze functie bijvoorbeeld gebruiken om van camerastandpunt te veranderen tijdens een race. Om dit te doen, klik op de *Shift D-Pad/C-stick (7)* knop: de LED wordt groen en gaat vervolgens uit. Nu is de D-pad veranderd in een digitale "C-stick". Als de D-pad wordt gebruikt in de "C-stick" mode zal de LED gaat branden.

Om hetzelfde effect te creëren als de analoge C-stick op de Gamecube™ gamepad, hou dan een van de D-pad richtingen ingedrukt. Als je bijvoorbeeld de omhoog richting van de D-pad ingedrukt houdt zal de camera progressief omhoog bewegen.

Om naar de D-pad functie terug te keren, druk weer op de *Shift D-Pad/C-stick (7)* knop.

**GEbruik van de PROGRAM KNOp****Overzicht**

- De functie van elke digitale knop (A, B, X, Y, Z, *Trekker klik L*, *Trekker klik R*) kan geprogrammeerd worden op een andere digitale knop of hendel.

**F**

- La fonction allouée à chacun des leviers peut s'appliquer à n'importe quel autre bouton digital ou levier.
- Si une commande digitale est programmée sur une commande analogique, cette dernière devient alors digitale.
- Si une commande analogique est programmée sur une commande digitale, cette dernière reste digitale.

**Remarque :** les boutons *Start/Pause*, *Program*, *Rumble on/off* et *Shift D-Pad/C-stick*, les directions de la croix multidirectionnelle, ainsi que les directions gauche et droite du volant ne peuvent pas être programmés.

#### **Programmer les boutons et les axes\***

1. Appuyez sur le bouton *Program* : le voyant s'allume en rouge\*\*.
2. Appuyez sur le bouton ou l'axe émulant la fonction que vous souhaitez programmer sur un autre bouton ou axe : le voyant devient jaune\*\*.
3. Appuyez sur 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.

**I**

- La funzione di ciascuna leva può essere associata ad un pulsante digitale o ad un'altra leva.
- Se ad un controllo analogico viene attribuito un comando digitale, il controllo stesso diventerà digitale.
- Se ad un controllo digitale viene attribuito un comando analogico, il controllo digitale rimarrà tale.

**N.B.** I pulsanti *Start/Pause*, *Program*, *Rumble on/off* e *Shift D-Pad/C-stick*, le 4 direzioni del D-Pad e le sterzate destra e sinistra del volante non possono essere programmate.

#### **Programmazione di pulsanti ed assi\***

1. Premete il pulsante *Program*: il LED si illuminerà di rosso\*\*.
2. Premete il pulsante/asse che desiderate programmare in altro modo: il LED diventerà giallo\*\*.
3. Premete il pulsante/asse al quale intendete attribuire la medesima funzione del pulsante/asse premuto al precedente Punto 2: il LED diventerà verde per poi spegnersi.
4. Il pulsante/asse selezionato al Punto 3 ha ora la medesima funzione del pulsante/asse selezionato al Punto 2. Il pulsante/asse premuto al Punto 2 conserverà la sua funzione originale.

**NL**

- De functie van iedere hendel kan worden geprogrammeerd op een digitale knop of hendel.
- Als een digitale knop is geprogrammeerd op een analoge knop zal de analoge knop een digitale functie krijgen.
- Als een analoge knop is geprogrammeerd op een digitale knop zal deze knop digitaal blijven.

**N.B.** De *Start/Pause*, *Program*, *Rumble on/off* en *Shift D-Pad/C-stick* knoppen, de D-pad met 4 richtingen en de links en rechts bewegingen van het stuur kunnen niet geprogrammeerd worden.

#### **Programmeren van de knoppen en assen\***

1. Druk op de *Program* knop: de LED wordt rood\*\*.
2. Druk op de knop/as die je ergens anders wil programmeren: de LED wordt geel\*\*.
3. Druk op de knop/as die je wil programmeren met dezelfde functie als de knop/as die je in stap 2 hebt ingedrukt: de LED wordt groen en gaat vervolgens uit.
4. De knop/as die geselecteerd is in stap 3 heeft nu dezelfde functie als de knop/as die geselecteerd is in stap 2. De knop/as geselecteerd in stap 2 behoudt zijn originele functie.

**F**

\* Dans cette section, le terme « axe » s'applique aux leviers et aux pédales. « Appuyer sur un axe » ou « sélectionner un axe » signifie donc actionner un levier.

\*\* Si vous n'appuyez pas sur un autre bouton ou axe dans les 10 secondes, le voyant s'éteint et aucune modification n'est prise en compte.

**Exemple :** Si, dans un jeu donné, le bouton *A* est utilisé pour accélérer, vous souhaitez peut-être allouer cette fonction au levier droit du volant. Pour ce faire :

1. Appuyez sur le bouton *Program* : le voyant s'allume en rouge.
2. Appuyez ensuite sur le bouton *A* : le voyant devient jaune.
3. Activez enfin le levier droit : le voyant devient vert, puis s'éteint.

Le levier droit effectue désormais l'action du bouton *A* (accélération) et le bouton *A* conserve sa fonction d'origine.

#### Restaurer la configuration par défaut

Maintenez simultanément enfoncés pendant plus de 5 secondes le bouton *Program* et le bouton auquel vous avez alloué une nouvelle fonction : le voyant s'allume en vert une fois la configuration par défaut restaurée.

**Exemple :** Si vous avez alloué la fonction du bouton *A* au levier droit (comme dans l'exemple ci-dessus) et que vous souhaitez réinitialiser la fonction du levier droit, maintenez le bouton *Program* et le levier droit enfoncés pendant au moins 5 secondes.

**I**

\* In questo paragrafo, il termine "asse" è da intendersi applicato alle leve. Per questo motivo, "premere un asse" o "selezionare un asse" significa attivare una leva.

\*\* Se non premete alcun pulsante entro 10 secondi, il LED si spegnerà e non verranno effettuati cambiamenti.

**Esempio:** Se, in un dato gioco, il pulsante *A* viene utilizzato per accelerare e volete che questa funzione venga invece attribuita alla leva destra del volante:

1. Premete il pulsante *Program*: il LED diventerà rosso.
2. Premete quindi il pulsante *A*: il LED si illuminerà di giallo.
3. Infine, premete la leva di destra: il LED diventerà verde per poi spegnersi.

La leva di destra ha ora la medesima funzione (accelerazione) del pulsante *A*, il quale ha mantenuto la sua funzione originale.

#### Per ritornare alla configurazione di default

Tenete premuto, per almeno 5 secondi, il pulsante *Program* assieme al pulsante la cui funzione è stata da voi modificata: una volta ripristinata la configurazione di default, il LED si illuminerà di verde.

**Esempio:** Se avete attribuito alla leva di destra la medesima funzione del pulsante *A* (come supposto nell'esempio precedente) e desiderate ora ripristinare la funzione originale della leva di destra, mantenete premuto, per almeno 5 secondi, il pulsante *Program*.

**NL**

\* Met de term assen wordt in deze sectie handels bedoeld. Dit betekent dat met "druk op een as" of "selecteer een as" wordt bedoeld: druk de hendel in. .

\*\* Als je niet binnen 10 seconden een andere knop/as indrukt zal de LED uitgaan en worden er geen veranderingen doorgevoerd.

**Voorbeeld:** Als in een bepaald spel de *A* knop wordt gebruikt voor het accelereren en je wil deze functie programmeren naar de hendel aan de rechterkant van het stuur:

1. Druk op de *Program* knop: de LED wordt rood.
2. Druk dan op de *A* knop: de LED wordt geel.
3. Druk daarna de hendel aan de rechterkant in: de LED wordt groen en gaat vervolgens uit.

De hendel aan de rechterkant van het stuur heeft nu dezelfde functie als de *A* knop (accelereren) en de *A* knop behoudt zijn originele functie.

#### Om terug te keren naar de standaard configuratie

Hou de *Program* knop, samen met de knop de die een andere functie toegewezen heeft gekregen, ingedrukt voor minstens 5 seconden: de LED wordt groen als de standaard configuratie is hersteld.

**Voorbeeld:** Als je de *A* knop hebt geprogrammeerd op de rechter hendel (zoals in bovenstaand voorbeeld) en je wil weer terugkeren naar de standaard configuratie, hou dan de *Program* knop voor minimaal 5 seconden ingedrukt.