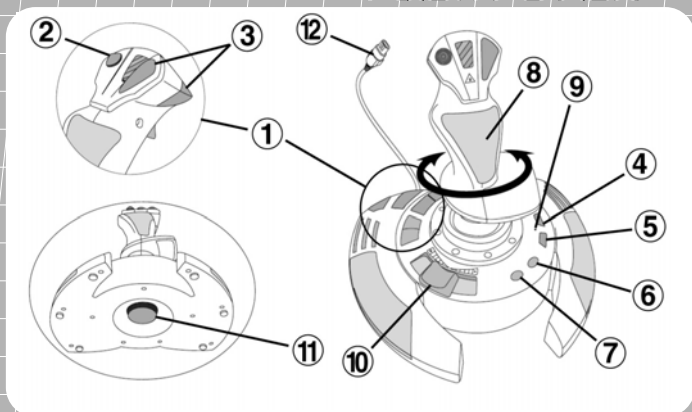




FOX 2 PRO FLIGHT STICK



F

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

1. 8 boutons d'action analogiques
2. Chapeau chinois multidirectionnel
3. 2 boutons d'action numériques
4. Bouton *Program*
5. Bouton *Vibration / Accès Profil 3*
6. Bouton *Start / Accès Profil 2*
7. Bouton *Back / Accès Profil 1*
8. Palonnier par rotation du manche avec vis de blocage
9. Voyant lumineux
10. Manette des gaz (Accélération / Freinage)
11. Vis pour le réglage de la résistance
12. Connecteur Xbox™

© Guillemot Corporation 2001. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. Top Gun © 2001 Paramount Pictures. Tous droits réservés. Ce produit est sous licence officielle 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 utilisés avec l'accord de Microsoft. 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.

I

CARATTERISTICHE TECNICHE

1. 8 pulsanti-azione progressivi
2. Hat switch ad 8 direzioni
3. 2 pulsanti-azione digitali
4. Pulsante *Program*
5. Pulsante *Vibration / Attivazione Preset 3*
6. Pulsante *Start / Attivazione Preset 2*
7. Pulsante *Back / Attivazione Preset 1*
8. Timone: impugnatura ruotabile con meccanismo di blocco
9. LED
10. Manetta (Acceleratore / Freno)
11. Regolatore di resistenza
12. Connettore per Xbox™

© Guillemot Corporation 2001. Thrustmaster® è un marchio registrato da Guillemot Corporation S.A. Top Gun © 2001 Paramount Pictures. Tutti i diritti riservati. Questo prodotto è accompagnato da ufficiale Microsoft Corporation. Microsoft®, Xbox™ ed il logo Xbox™ sono marchi e/o marchi registrati da Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri Paesi e vengono utilizzati sotto licenza Microsoft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi registrati e nomi di prodotti: vengono qui citati previa autorizzazione. 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

1. 8 progressieve actieknoppen
2. Chinese hoed met 8 richtingen
3. 2 digitale actieknoppen
4. *Programmeerknop*
5. *Vibratieerknop / Toegang tot Preset 3*
6. *Startknop / Toegang tot Preset 2*
7. *Trilknop (Back) / Toegang tot Preset 1*
8. Roer: draaibaar handvat met een vastzet mechanisme
9. LED
10. Throttle (Acceleratie / Remmen)
11. Weerstand-draaiknop
12. Xbox™ aansluiting

© Guillemot Corporation 2001. Thrustmaster® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A. Top Gun © 2001 Paramount Pictures. Alle rechten voorbehouden. 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 rechten voorbehouden. Alle overige nationale en internationale handelsmerken en merken zijn hierbij erkend. Illustraties zijn niet bindend. Inhoud, ontwerpen en specificaties kunnen veranderen zonder voorafgaande kennisgeving en van land tot land verschillen.

F **IMPORTANT :** vous pouvez utiliser votre joystick Thrustmaster même avec des jeux qui ne supportent pas ce type de périphérique (c'est-à-dire uniquement compatibles avec des manettes ou des volants). Allumez votre Xbox™ puis maintenez enfoncé le bouton Back de votre joystick lorsque vous le branchez.

PROFILS PRÉDÉFINIS ET CONFIGURATION PAR DÉFAUT

Pour répondre à toutes les configurations de jeu, votre joystick possède une configuration par défaut et 3 profils prédéfinis. Pour charger les profils, reportez-vous à la section **CHARGER LES PROFILS**.

Paramètres par défaut : le voyant est éteint, tous les boutons ainsi que les axes sont en configuration par défaut.

- Utilisez la configuration par défaut si votre configuration de jeu est :

Commande	Bouton
Accélération / Freinage	Gâchettes - Droite & Gauche
Palonnier	Mini-stick droit - Gauche & Droite

Configuration des profils : certains jeux utilisent des commandes différentes, notamment pour la manette des gaz et le palonnier.

- Utilisez le **Profil 1** si votre configuration de jeu est : (Recommandé pour le mode Novice de Deadly Skies)
- Utilisez le **Profil 2** si votre configuration de jeu est : (Recommandé pour le mode Expert de Deadly Skies)
- Utilisez le **Profil 3** si votre configuration de jeu est : (Recommandé pour Star Wars Starfighter)

Commande	Bouton
Accélération / Freinage	Gâchettes - Droite & Gauche
Palonnier	Noir / Blanc
Accélération / Freinage	X / A
Palonnier	Gâchettes - Droite & Gauche
Accélération / Freinage	Mini-stick droit - Haut & Bas
Palonnier	Gâchettes - Gauche & Droite

I **IMPORTANTE AVVISO AGLI UTENTI:** anche se il gioco non supporta controller tipo flight stick (ovvero, supporta unicamente gamepad o volanti) potrete comunque utilizzare il vostro flight stick Thrustmaster. Per prima cosa, accendete il vostro Xbox™ video game system; quindi tenete premuto il pulsante Back del vostro flight stick mentre collegate quest'ultimo al vostro Xbox™ video game system.

CONFIGURAZIONI DI DEFAULT E PREIMPOSTATE (PRESET)

Per soddisfare le configurazioni richieste dai vari giochi, il flight stick è dotato di una configurazione di default e di 3 configurazioni preimpostate (preset). Per attivare i preset, fate riferimento al paragrafo **CARICAMENTO DEI PRESET**.

Impostazioni di default: il LED è spento, tutti i pulsanti e gli assi operano in maniera standard.

- Utilizzate la configurazione di default nel caso in cui il gioco sia impostato così:

Controllo	Pulsante
Accelerata / Frenata	Trigger - Destra e Sinistra
Timone	Mini-stick di destra - Destra e Sinistra

Configurazione dei preset: alcuni giochi utilizzano differenti controlli, specialmente per manetta e timone.

- Utilizzate il **Preset 1** se il gioco è impostato così: (Consigliato per la modalità Novizi di Deadly Skies)
- Utilizzate il **Preset 2** se il gioco è impostato così: (Consigliato per la modalità Esperto di Deadly Skies)
- Utilizzate il **Preset 3** se il gioco è impostato così: (Consigliato per Star Wars Starfighter)

Controllo	Pulsante
Accelerata / Frenata	Trigger - Destra e Sinistra
Timone	Nero / Bianco
Accelerata / Frenata	X / A
Timone	Trigger Destra e Sinistra
Accelerata / Frenata	Mini-stick di destra - Su e Giù
Timone	Trigger - Destra e Sinistra

NL **BELANGRIJKE INSTRUCTIE VOOR DE GEBRUIKERS:** ook al wordt de flightstick niet ondersteund door de game (b.v. alleen ondersteuning van een gamepad of racestuur) dan kunt u nog steeds uw thrustmaster flightstick gebruiken. Zet eerst de Xbox™ console aan; houd daarna de Back-knop op de flightstick ingedrukt tijdens het aansluiten van de flightstick.

PRESET EN STANDAARD CONFIGURATIE

Om aan de verschillende game configuraties te voldoen wordt de flightstick geleverd met een standaard configuratie en 3 voorgeprogrammeerde presets. Voor het laden van de preset, ga naar **HET LADEN VAN DE PRESETS** gedeelte onderaan.

Standaard Instellingen: de LED is uit, alle knoppen en assen staan in de standaard configuratie.

- Gebruik de standaard configuratie als de game configuratie als volgt is:

Besturing	Knop
Acceleratie / Rem	Rechter & Linker Trekker
Roer	Rechter mini-stick - Links & Rechts

Preset configuratie: sommige games gebruiken verschillende besturingen, vooral voor de throttle en het roer

- Gebruik **Preset 1** als de game configuratie is: (Aanbevolen voor Deadly Skies in Novice mode)
- Gebruik **Preset 2** als de game configuratie is: (Aanbevolen voor Deadly Skies in Expert mode)
- Gebruik **Preset 3** als de game configuratie is: (Aanbevolen voor Star Wars Starfighter)

Besturing	Knop
Acceleratie / Rem	Rechter & Linker Trekker
Roer	Zwart / Wit
Acceleratie / Rem	X / A
Roer	Rechter & Linker Trekker
Acceleratie / Rem	Rechter mini-stick - Omhoog & Omlaag
Roer	Rechter & Linker Trekker

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

Reportez-vous au schéma ci-après pour connaître la configuration des autres boutons pour les profils prédéfinis.

CHARGER LES PROFILS

Profil 1 : appuyez sur le bouton *Program* (4) - le voyant s'allume en rouge. Appuyez ensuite sur le bouton *Back* (7) - le voyant clignote en vert puis s'éteint. Le Profil 1 est activé.

Profil 2 : appuyez sur le bouton *Program* (4) - le voyant s'allume en rouge. Appuyez ensuite sur le bouton *Start* (6) - le voyant clignote en vert puis s'éteint. Le Profil 2 est activé.

Profil 3 : appuyez sur le bouton *Program* (4) - le voyant s'allume en rouge. Appuyez ensuite sur le bouton *Vibration* (5) - le voyant clignote en vert puis s'éteint. Le Profil 3 est activé.

Pour rétablir la configuration par défaut : maintenez le bouton *Program* (4) enfoncé pendant plus de 3 secondes : le voyant clignote en vert puis s'éteint.

RÉGLAGE DE L'INTENSITÉ DES VIBRATIONS

Bouton *Vibration* : règle le niveau de vibration du moteur. Par défaut, le niveau de vibration est de 100%. Pour modifier le réglage par défaut :

1. Appuyez sur le bouton *Vibration* (5) : le voyant s'allume en vert, puis s'éteint (vibration = 50%).
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%).

REMARQUES SUR LA PROGRAMMATION

Si vous souhaitez modifier les profils prédéfinis, utilisez la programmation manuelle.
Le fait d'éteindre la console ou de débrancher le joystick annule la programmation manuelle.

I

Mappatura degli altri pulsanti nelle configurazioni preimpostate: per maggiori informazioni sulle configurazioni reimpostate, fate riferimento alla figura posta a destra/sinistra/nell'accluso foglio.

CARICAMENTO DEI PRESET

Preset 1 : premete il pulsante *Program* (4) - il LED si illuminerà di rosso. Premete il pulsante *Back* (7) - il LED lampeggerà di verde per poi spegnersi. Il preset 1 è attivato.

Preset 2 : premete il pulsante *Program* (4) - il LED si illuminerà di rosso. Premete il pulsante *Start* (6) - il LED lampeggerà di verde per poi spegnersi. Il preset 2 è attivato.

Preset 3 : premete il pulsante *Program* (4) - il LED si illuminerà di rosso. Premete il pulsante *Vibration* (5) - il LED lampeggerà di verde per poi spegnersi. Il preset 3 è attivato.

Per ritornare alla configurazione di default: tenete premuto il pulsante *Program* (4) per più di 3 secondi: il LED lampeggerà di verde per poi spegnersi. È stata ripristinata la configurazione di default.

MODIFICARE I PARAMETRI DI VIBRAZIONE

Pulsante *Vibration* : imposta il livello della vibrazione generata dal motore. Per default, la *Vibrazione* è impostata al 100%. Per cambiare il livello di default:

1. Premete il pulsante *Vibration* (5): il LED lampeggia di verde per poi spegnersi (vibrazione **disattivata**).
2. Premete nuovamente il pulsante: il LED diventerà giallo e poi si spegnerà (vibrazione al **50%**).
3. Premete il pulsante una volta ancora: il LED diventerà rosso e poi si spegnerà (vibrazione al **100%**).

INTRODUZIONE ALLA PROGRAMMAZIONE

Se desiderate modificare le configurazioni preimpostate, potete farlo utilizzando la funzione di programmazione.
Ogni volta che scollegate il flight stick o spegnete la console, la programmazione da voi eseguita verrà cancellata.

NL

Het instellen van andere knoppen in de preset configuraties: zie de illustratie rechts voor preset configuraties.

HET LADEN VAN DE PRESETS

Preset 1 : Druk op de *Program* (4) knop - de LED wordt rood. Druk op de *Back* (7) knop - de LED knippert groen en gaat daarna uit. Preset 1 is geactiveerd.

Preset 2 : Druk op de *Program* (4) knop - de LED wordt rood. Druk op de *Start* (6) knop - de LED knippert groen en gaat daarna uit. Preset 2 is geactiveerd.

Preset 3 : Druk op de *Program* (4) knop - de LED wordt rood. Druk op de *Vibration* (5) knop - de LED knippert groen en gaat daarna uit. Preset 3 is geactiveerd.

Om terug te keren naar de standaard configuratie: houd de *Program* (4) knop voor meer dan 3 seconden ingedrukt: de LED knippert groen en schakelt daarna uit.

HET VERANDEREN VAN DE TRIL INSTELLINGEN

Tril knop : stelt de mate van trillen in van de motor. Standaard is het trileffect 100%. Om de standaard instelling te veranderen:

1. Druk 1x op de *Vibration* (5) knop: de LED wordt groen en schakelt daarna uit (trileffect = **uitgeschakeld**).
2. Druk nog een keer op de *Vibration* knop: de LED wordt geel en schakelt daarna uit (trileffect = **50%**).
3. Druk dan nog een keer op de *Vibration* knop: de LED wordt rood en schakelt daarna uit (trileffect = **100%**).

PROGRAMMEER OVERZICHT

Als u de bestaande presets wenst te veranderen kunt u gebruik maken van de programmeer functie.

Elke keer dat de flightstick losgekoppeld wordt van de console of de console wordt uitgeschakeld zullen de geprogrammeerde presets niet worden bewaard.

Voor gebruik met het **Xbox™** systeem. **BELANGRIJK!** Lees voordat je dit product gaat gebruiken eerst de **Xbox™** Video game system handleiding voor veiligheid, gezondheid en ander informatie.

F

La fonction allouée à chacun des boutons, à une direction du chapeau chinois ou à un axe peut s'appliquer à n'importe quel autre bouton, direction du chapeau chinois ou axe (avant, arrière, droite, gauche et rotation du manche). Les boutons *Start*, *Back*, *Program* et *Vibration* ne peuvent pas être programmés.

PROGRAMMATION DES BOUTONS ET DES AXES

1. Appuyez sur le bouton *Program* (4) : le voyant 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 : déplacer le manche dans une des 4 directions, le faire pivoter vers la gauche ou la droite, faire glisser la manette des gaz complètement vers le haut ou le bas.
 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.
 5. 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.

Exemple 1 : Appuyez sur le bouton *Program* (4) : le voyant s'allume en rouge. Appuyez ensuite sur le bouton *B* : le voyant rouge clignote. Enfin, appuyez sur le bouton *A* : le voyant devient vert, puis s'éteint. Le bouton *A* effectue désormais l'action du bouton *B* et le bouton *B* conserve sa fonction d'origine.

Exemple 2 : Appuyez sur le bouton *Program* (4) : le voyant s'allume en rouge. Faites glisser la manette des gaz complètement vers le haut : le voyant rouge clignote. Enfin, appuyez sur le bouton *A* : le voyant devient vert, puis s'éteint. Le bouton *A* effectue désormais l'action de la manette à son niveau maximal et cette dernière conserve sa fonction d'origine.

Pour rétablir la configuration par défaut : maintenez le bouton *Program* (4) enfoncé pendant plus de 3 secondes : le voyant s'allume d'abord en rouge, puis en vert pendant 2 secondes.

I

La funzione di ogni pulsante, direzione del D-Pad o asse può essere associata ad un altro pulsante, direzione del D-Pad o asse (per asse si intendono anche quello di roll e pitch, la manetta e l'impugnatura ruotabile). I pulsanti *Start*, *Back*, *Program* e *Vibration* non possono essere programmati.

PROGRAMMAZIONE DI ASSI E PULSANTI

1. Premete il pulsante *Program* (4) : il LED diventerà rosso*.
 2. Premete il pulsante/asse che desiderate programmare : il LED lampeggerà di rosso*. Nel caso di un asse, dovete spingere la leva tutto avanti o tutto indietro, oppure ruotare l'impugnatura completamente verso destra o sinistra, o ancora spingere o tirare a fondo la manetta.
 3. Premete il pulsante/asse al quale intendete associare la funzione del pulsante/asse premuto al precedente Punto 2 : il LED diventerà verde per poi spegnersi.
 4. Il pulsante/asse premuto al Punto 3 ha ora la medesima funzione del pulsante/asse premuto al Punto 2.
 5. Il pulsante/asse premuto al Punto 2 conserverà la sua funzione originale.
- * Se non premerete alcun pulsante/asse entro i successivi 5 secondi, il LED si spegnerà e non potrà essere effettuata alcuna modifica.

Esempio 1 : Premete il pulsante *Program* (4) : il LED diventerà rosso. Premete quindi il pulsante *B* : il LED lampeggerà di rosso. Infine, premete il pulsante *A* : il LED diventerà verde per poi spegnersi. Il pulsante *A* eseguirà ora la medesima funzione associata al pulsante *B*, mentre il pulsante *B* conserverà la funzione originale.

Esempio 2 : Premete il pulsante *Program* (4) : il LED diventerà rosso. Spingete quindi a fondo la manetta : il LED lampeggerà di rosso. Infine, premete il pulsante *A* : il LED diventerà verde per poi spegnersi. Il pulsante *A* eseguirà ora la medesima funzione associata al movimento in avanti della manetta, mentre la posizione in avanti della manetta conserverà la funzione originale.

Per ritornare alla configurazione di default : tenete premuto il pulsante *Program* (4) per più di 3 secondi : durante questo lasso di tempo, il LED diventerà rosso, per poi illuminarsi di verde per i successivi 2 secondi.

NL

De functie van elke knop, D-pad richting of as kan worden toegewezen aan een andere knop, D-pad richting of as (assen inclusief schommel & helling assen, throttle en draaibare handvat). De *Start*, *Back*, *Program* en *Vibration* knoppen kunnen niet worden geprogrammeerd.

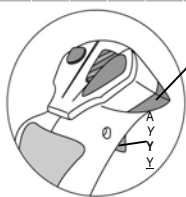
HET PROGRAMMEREN VAN DE KNOPPEN EN DE ASSEN

1. Druk op de *Program* (4) knop: de LED wordt rood*.
 2. Druk op de knop/as die u ergens anders wenst te programmeren: de LED knippert rood*. Voor assen betekent dit dat de stick helemaal omhoog of omlaag moet worden geduwd. Bij het draaien van de stick betekent dit helemaal naar links of naar rechts. De Throttle zal in dit geval helemaal naar beneden of naar boven moeten worden bewogen.
 3. Druk op de knop/as die u wenst te programmeren met de zelfde functie als de knop/as die geselecteerd is in Stap 2 hierboven: de LED wordt groen en schakelt daarna 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.
 5. De knop/as die geselecteerd is in Stap 2 behoudt zijn originele functie.
- * Als U niet binnen 5 seconden een andere knop/as indrukt, dan zal de LED uitschakelen en zullen er geen veranderingen worden doorgevoerd.

Voorbeeld 1 : Druk op de *Program* (4) knop: de LED wordt rood. Druk daarna op de *B* knop : de LED knippert rood. Druk dan uiteindelijk op de *A* knop: de LED wordt groen en schakelt daarna uit. De *A* knop heeft nu de functie van de *B* knop en de *B* knop behoudt zijn originele functie.

Voorbeeld 2 : Druk op de *Program* (4) knop: de LED wordt rood. Duw daarna de Throttle helemaal omhoog: de LED knippert rood. Druk dan uiteindelijk op de *A* knop: de LED wordt groen en schakelt daarna uit. De *A* knop heeft nu de functie van de Throttle (helemaal omhoog) en de Throttle behoudt zijn originele functie.

Om terug te keren naar de standaard configuratie : houdt de *Program* (4) knop meer dan 3 seconden ingedrukt: de LED wordt rood en zal daarna 2 seconden groen worden.



Right digital mini-stick
X
White
X

All configurations: B

Default Configuration
Preset 1
Preset 2
Preset 3

Left digital mini-stick
A
Black
A

Rudder: Right mini-stick - Right & Left
Black / White
Triggers - Right & Left
Triggers - Right & Left

Black
Right mini-stick - Up
Right mini-stick - Up
Black

Y
Right mini-stick - Down
Right mini-stick - Down
Right mini-stick - Right

White
Right mini-stick - Left
Right mini-stick - Left
White

X
Right mini-stick - Right
Right mini-stick - Right
Right mini-stick - Left

Right mini-stick - Up
Right digital mini-stick
Right digital mini-stick
Right digital mini-stick

Right mini-stick - Down
Right digital mini-stick
Right digital mini-stick
Right digital mini-stick

Accelerate / Brake: Triggers - Right & Left
Triggers - Right & Left
X / A
Right mini-stick - Up & Down

Default configuration	Configuration par défaut	Configurazione di default	Standaard Configuratie
Preset	Profil	Preset	Preset
Left digital mini-stick	Mini-stick numérique gauche	Mini-stick di sinistra	Linker digitale mini-stick
Rudder: Right mini-stick - Right & Left	Palonnier : mini-stick droit - Droite & Gauche	Timone: Mini-stick di destra - Destra & Sinistra	Roer: Rechter mini-stick - Rechts & Links
Black / White	Noir / Blanc	Nero / Bianco	Zwart / Wit
Triggers - Right & Left	Gâchettes - Droite & Gauche	Trigger - Destro & Sinistro	Rechter & Linker Trekker
Accelerate / Brake: Triggers - Right & Left	Accélérateur / Freiner : Gâchettes - Droite & Gauche	Accelerata / Frenata: Trigger Destro & Sinistro	Acceleratie / Remmen: Rechter & Linker Trekker
Right mini-stick - Up & Down	Mini-stick droit - Haut & Bas	Mini-stick di destra - Su & Giù	Rechter mini-stick - Omhoog & Omlaag
Right mini-stick - Down	Mini-stick droit - Bas	Mini-stick di destra - Giù	Rechter mini-stick - Omlaag
Right digital mini-stick	Mini-stick droit numérique	Mini-stick digitale di destra	Rechter digitale mini-stick
Right mini-stick - Up	Accélérer / Freiner : Haut	Mini-stick di destra - Su	Rechter mini-stick - Omhoog
White	Blanc	Bianco	Wit
Right mini-stick - Left	Mini-stick droit - Gauche	Mini-stick di destra - Sinistra	Rechter mini-stick - Links
Right mini-stick - Right	Mini-stick droit - Droite	Mini-stick di destra - Destra	Rechter mini-stick - Rechts
Black	Noir	Nero	Zwart
All configurations	Toutes les configurations	Tutte le configurazioni	Alle configuraties