



User's Guide
Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Instrucciones de manejo
Manuale di istruzioni



4in1 Power Feedback Racing Wheel

SL-6698-SBK-A

DE Einleitung

Vielen Dank für den Kauf des 4in1 Power Feedback Racing Wheel. Das multikompatible Lenkrad wurde speziell zum Anschluss an die PlayStation®2, Xbox, den GameCube und den PC konzipiert. Echte Power Feedback Effekte sorgen für überzeugende Realitätsnähe im Spiel.

Sicherheitshinweise

- Nehmen Sie das Gerät unter keinen Umständen auseinander.
- Versuchen Sie nicht, das Gerät selbst zu warten oder zu reparieren.
- Überlassen Sie jegliche Wartungsarbeiten dem zuständigen Fachpersonal.
- Verwenden Sie das Gerät nicht in der Nähe von Wasser (z.B. Waschbecken, Badewannen oder Schwimmbecken), und halten Sie es von Feuchtigkeit, tropfenden oder spritzenden Flüssigkeiten sowie Regen fern.

Produkteigenschaften

- Kann mit PC, PlayStation®2, Xbox und GameCube verwendet werden
- Power Feedback für starke Gegenkräfte beim Lenken
- Stabiler Pedalblock für Gas und Bremse
- Zwei Schaltwippen
- Pedale und Funktionstasten einfach programmierbar
- Digital-/Analog-Modus
- Extrem solide Befestigung über eine Tischklemme oder Oberschenkelauflage
- Einstellbare Lenkempfindlichkeit sorgt für Kompatibilität mit gängigen Spielen
- Extrem großer Lenkbereich von 250°

Lieferumfang

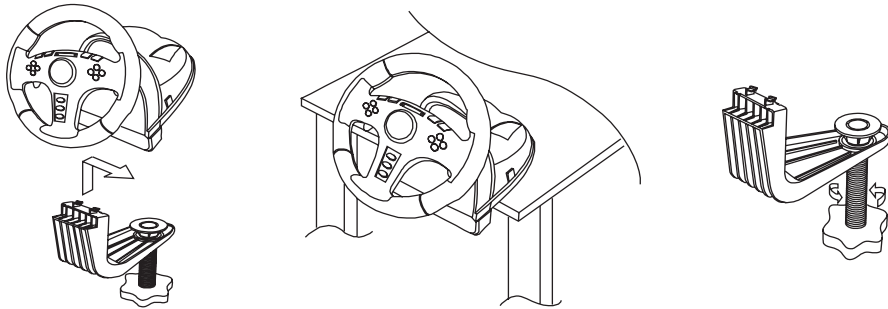
- Lenkrad
- Pedalblock
- Oberschenkelauflage
- Tischklemme
- Netzteil
- Bedienungsanleitung
- Treiber CD

1. Aufbau

Hinweis: Achten Sie darauf, dass der Untergrund eben ist.

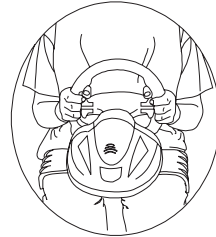
1.1 Tischbefestigung

1. Befestigen Sie die Tischklemme an der Unterseite des Lenkrads (s. Abb.unten)
2. Stellen Sie das Lenkrad auf den Tisch und befestigen Sie die Schraube der Tischklemme, bis das Lenkrad nicht mehr verrutschen kann.



1.2 Beinauflage

1. Packen Sie die Oberschenkelauflagen aus.
2. Drehen Sie das Lenkrad auf den Kopf und befestigen Sie die Auflagen in den dafür vorgesehenen Löchern.
3. Setzen Sie das Lenkrad nun wie in der Abb. gezeigt auf Ihre Oberschenkel .



2. Anschluss an eine Spielekonsole oder den PC

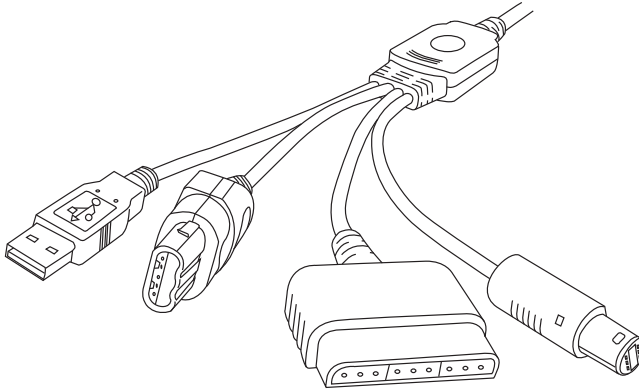
1. Schalten Sie Ihre Spielekonsole aus.
2. Schließen Sie den Netzstecker des beiliegenden Netzteils an der linken Seite Lenkrades an.
3. Schließen Sie das Netzteil nun an eine Steckdose an.
4. Schließen Sie den Pedalblock an das 6-Pin-Kabel des Lenkrads an.

Hinweis: Zur automatischen Erkennung des Lenkbereichs, bitte NICHT das Lenkrad berühren! Das Lenkrad stellt sich automatisch ein.

2.1. Anschluss an die PlayStation®2

Hinweis: Schließen Sie das Lenkrad nicht über den USB-Anschluss an die PlayStation®2 an! An der PlayStation®2 funktioniert es ausschließlich über den PlayStation®2-Stecker des Lenkrads.

1. Schließen Sie den PlayStation®2-Anschluss des Lenkrades an den Port1 Ihrer PlayStation®2 Konsole an.
2. Schalten Sie das Fernsehgerät und die Spielekonsole an.



2.2 Anschluss an die Xbox:

1. Verbinden Sie den Xbox-Stecker mit dem Port 1 Ihrer Xbox.

2.3 Anschluss an den GameCube:

1. Verbinden Sie den GameCube-Stecker mit dem Port 1 Ihres GameCubes.

2.4 Anschluss an den PC über den USB-Port

Hinweis:

1. USB-Betrieb wird nicht von Windows®95/NT unterstützt.
2. Schließen Sie das Lenkrad nicht an einen USB-Hub an. Es funktioniert nur, wenn es direkt an den USB-Port des PCs angeschlossen wird.

Systemvoraussetzungen:

- IBM PC
- Windows®98 oder höher
- Freier USB-Port
- 20MB freier Speicherplatz

1. Verbinden Sie den USB-Stecker mit den USB-Port des PCs. Windows erkennt automatisch, dass eine neue Hardware angeschlossen wurde.

2.4.1 Treiber-Installation für Windows®98 und höher

1. Vor der Treiber-Installation muss das Lenkrad an den PC angeschlossen werden. Dann legen Sie die mitgelieferte Treiber-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
2. Falls das Installationsmenü nicht automatisch starten sollte, klicken Sie auf „Start/Ausführen/Durchsuchen“ und wählen Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk aus.
3. Doppelklicken Sie dann auf die Datei „setup.exe“
4. Falls die Abfrage nach der digitalen Signatur für Windows erscheint, bestätigen Sie die Meldung, um mit der Installation dennoch fortzufahren.
5. Nach Beendigung der Installation starten Sie Ihren PC erneut.

Nach Beendigung der Installation wählen Sie „Start/Einstellungen/Systemsteuerung“. Machen Sie einen Doppelklick auf „Game Controller“ bzw. „Spieleoptionen“ (je nach Betriebssystem). In dem sich öffnenden Fenster sollte Ihr Lenkrad mit dem Status „Ok“ aufgeführt sein.

Klicken Sie auf „Eigenschaften“, um das Lenkrad zu testen.

Eine Kalibrierung des Lenkrads ist nicht notwendig. Das Lenkrad unterstützt eine dynamische Kalibrierung, die beim Anstecken des Gerätes automatisch ausgeführt wird.

3. Digital/Analog-Modus:

Sie können bei diesem Lenkrad zwischen Analog-/und Digital-Modus wählen.

Um einen Modus auszuwählen, drücken Sie mehrmals die Mode-Taste, bis Sie im gewünschten Modus sind.

	Digital-Modus	Analog-Modus
LED-Anzeige	N/A	Rot

Hinweis: Bei einigen Spielen, wie z.B. GT3™ funktioniert das Lenkrad nur im Analog-Modus. Der Digital-Modus gewährleistet die Kompatibilität zu älteren Spielen.

4. Betriebseigenschaften

4.1. Auto-Zentrierung

Beim Anschließen des Lenkrads an die Konsole wird das Lenkrad automatisch zentriert, so dass keine umständlichen Einstellungen über das Optionsmenü des Spiels vorzunehmen sind.

4.2. Automatische Erkennung des größtmöglichen Lenkbereichs

Mit dieser Funktion wird bei dem Lenkrad automatisch der größtmögliche Lenkbereich eingestellt, ohne umständliche Einstellungen über das Optionsmenü des Spiels vornehmen zu müssen.

5. Einstellung der Lenkempfindlichkeit

Es stehen 6 Empfindlichkeitslevels zur Verfügung.

Standardmäßig ist Level 1 eingestellt.

Um die Empfindlichkeit einzustellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Drücken Sie die Select-Taste und gleichzeitig die Richtungstaste mit Pfeil nach rechts.
Die blinkenden LEDs zeigen an welche Empfindlichkeitsstufe gewählt wurde (s. Tabelle unten).
2. Wiederholen Sie diesen Schritt, bis Sie die gewünschte Lenkempfindlichkeit eingestellt haben.

LED-Anzeige bei den einzelnen Empfindlichkeitsstufen:

	Grüne LED	Rote LED	Gelbe LED
Level 1	X		
Level 2			X
Level 3		X	
Level 4	X		X
Level 5		X	X
Level 6	X	X	

Hinweis: Die LEDs blinken circa 6 Sekunden nach Einstellen des Lenkwinkels. Bei Level 4-6 blinken jeweils zwei LEDs (z.B. Grün und Gelb etc).

Einstellen der Empfindlichkeit im Spiel

Manche Rennspiele verwenden eine große Deadzone, in der bis zu einem bestimmten Einschlagwinkel keine Lenkbewegung erfolgt. Sie können dem entgegenwirken, indem Sie eine hohe Empfindlichkeit einstellen. Je höher Sie die Empfindlichkeit einstellen, desto kleiner ist der tote Lenkbereich.

Bei Spielen, die eine sehr kleine oder keine Deadzone vorgeben, kann es bei hoher Lenkradempfindlichkeit zu starken Lenkbewegungen bei niedrigem Einschlagwinkel kommen. In diesem Fall sollten Sie die Empfindlichkeit des Lenkrads heruntersetzen. Welche Einstellung für welches Spiel geeignet ist, müssen Sie eigenständig testen, da jeder Fahrer seine Vorlieben bei der Einstellung seines Lenkrads hat.



6. Ein-/Ausschalten der Vibrationseffekte

Es stehen 2 Modi zur Verfügung: Power Feedback mit Dualshock™ und Ausschalten der Effekte.

DE

Standardmäßig sind die Power Feedback Effekte eingeschaltet.

Moduswechsel:

1. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SELECT+X+□ für drei Sekunden, um den Modus zu wechseln. Wiederholen Sie diesen Vorgang bis Sie den gewünschten Modus eingestellt haben.

Die LED-Anzeigen am Lenkrad blinken jeweils kurz auf.

Programmierungsfunktion

Programmieren einer Tastenfunktion auf eine andere Taste

- Drücken Sie Select. Alle LEDs blinken auf. Der Programmiermodus ist nun aktiv.
- Drücken Sie die Taste, dessen Funktion Sie auf eine andere Taste legen möchten. Jeweils vier LEDs für die Pedale bzw. zwei LEDs für die Schaltwippen fangen nun an zu blinken.
- Drücken Sie die Taste, auf die Sie die Funktion legen möchten. Alle LEDs blinken wieder durchgehend. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3 für weitere Tasten.
- Um den Programmiermodus zu verlassen, drücken Sie erneut Select oder warten Sie sechs Sekunden, bis das Lenkrad automatisch den Modus verlässt.

PlayStation®2

Die rechte und linke Schaltwippe sind werksseitig auf R2 und L2 eingestellt. Die Pedale sind als Beschleunigungs- und Bremspedale eingestellt und besitzen die gleiche Funktion wie die Tasten X und □.

Die Schaltwippen und Pedale können auf folgende Tasten umbelegt werden: △, X, □, ○, L1, L2, R1, R2, L3 (←), R3 (→) und RY-Achse (↑↓).

Einige Spiele verwenden als Standard für Gas und Bremse den rechten Analogstick. Um die Pedalfunktionen auf den rechten Analogstick zu übertragen drücken Sie START + linke Pfeiltaste + Gaspedal und anschließend START + linke Pfeiltaste + Bremspedal. Diese Funktion wird nur im Analogmodus unterstützt. Die Einstellung geht verloren, sobald das Lenkrad in den Digitalmodus geschaltet wird oder die Konsole ausgeschaltet wird.

Xbox

Die rechte und linke Schaltwippe sind werksseitig auf A und X eingestellt. Die Pedale sind als Right Trigger und Left Trigger eingestellt.

Die Schaltwippen und Pedale können auf folgende Tasten umbelegt werden: A, B, X, Y, White, Black, Left Trigger, Right Trigger, LT (←), RT (→), RY-Achse (↑↓).

CameCube

Die rechte und linke Schaltwippe sind werksseitig auf X und Y eingestellt. Die Pedale sind als A und B eingestellt.

Die Schaltwippen und Pedale können auf folgende Tasten umbelegt werden: A, B, X, Y, Z, Left Trigger, Right Trigger, Z (←), Start (→) und RY-Achse (↑↓).



DE

PC

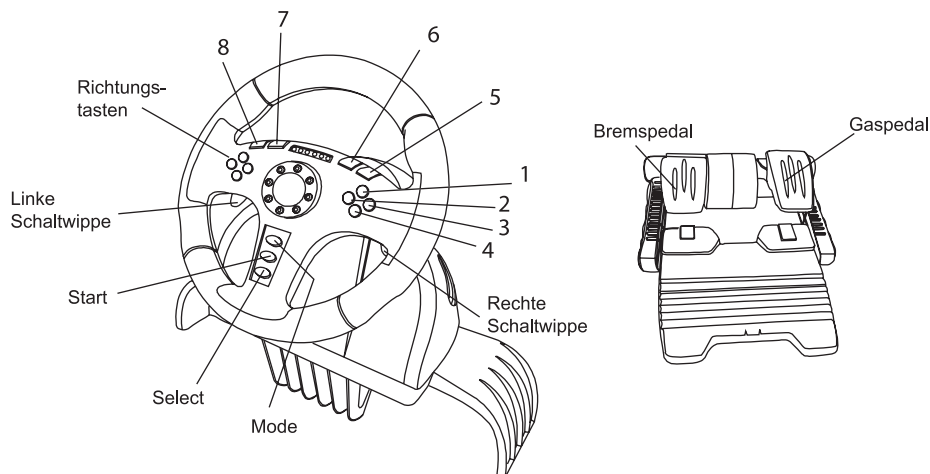
Die rechte und linke Schaltwippe sind werksseitig als Tasten 1 und 2 eingestellt. Die Pedale sind als Y-Achse hoch und runter eingestellt.

Die Schaltwippen und Pedale können auf folgende Tasten umbelegt werden: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11 (←), 12 (→), Y-Achse.

Reset aller vorgenommenen Einstellungen

Drücken Sie für drei Sekunden „Mode“, entfernen Sie das Lenkrad von der Konsole oder schalten Sie die Spielekonsole aus.

8. Tastenfunktion



Tasten-beschriftung	PC	PS®2	Xbox	GameCube
Richtungs-tasten	POV (Richtungstasten)	Richtungs-tasten	Steuerkreuz	Steuerkreuz
Lenkrad links/rechts	X1 Achse	Links- und Rechtsbewegung des linken Sticks	Links- und Rechtsbewegung des linken Sticks	Links- und Rechtsbewegung des linken Sticks
Linkes Pedal	Y1 Achse ↓	Analoge □-Taste	Analoger linker Trigger	B-Taste
Rechtes Pedal	Y1 Achse ↑	Analoge X-Taste	Analoger rechter Trigger	A-Taste

1	Taste 1	△ Taste	Y Taste	Y Taste
2	Taste 4	□ Taste	X-Taste	B-Taste
3	Taste 2	○ Taste	B Taste	X Taste
4	Taste 3	X Taste	A-Taste	A-Taste
Mode	Taste 10	Mode Taste	Start Taste	Start Taste
Start	Taste 10	Start Taste	Start Taste	Start/Pause Taste
Select	Taste 9	Select Taste	Back Taste	Z-Taste
8	Taste 7	L1	Weißer Taste	Linker Trigger
7	Taste 6	L2	Linker Trigger	L-Taste
6	Taste 5	R2	Rechter Trigger	R-Taste
5	Taste 8	R1	Schwarze Taste	Rechter Trigger
Linke Schaltwippe	Taste 2	L2	A-Taste	X-Taste
Rechte Schaltwippe	Taste 1	R2	X-Taste	Y-Taste

DE

Problembehebung

Das Lenkrad reagiert nicht.

1. Überprüfen Sie, ob das Netzkabel richtig angeschlossen wurde.
2. Überprüfen Sie, ob das von Ihnen gewählte Spiel den aktuellen Betriebsmodus unterstützt. Gegebenenfalls schalten Sie die Konsole aus und entfernen Sie alle Kabel. Stellen Sie die Verbindung dann wieder her und schalten Sie die Konsole ein.

Die Pedale reagieren nicht.

1. Überprüfen Sie die Kabelverbindung zwischen Pedalen und Lenkrad.
2. Überprüfen Sie, ob die Pedale im Spiel aktiviert sind.
3. Sollten die Pedale im Spiel nicht funktionieren, können Sie über die Tastenumbelegungs-Funktion oder über X und  die Gas- und Bremsfunktion umbelegen bzw. ausführen.

Garantie

Für dieses Produkt gewähren wir Ihnen eine Garantie von zwei Jahren ab Kaufdatum auf Verarbeitung und alle eingebauten Teile.

Falls Sie Hilfe benötigen...

Bei technischen Problemen wenden Sie sich bitte an unseren technischen Support. Die Hotline-Nummer finden Sie auf der Rückseite dieser Bedienungsanleitung.

Introduction

Thank you for purchasing the 4in1 Power Feedback Racing Wheel. This multicompatible racing wheel has been specifically designed for connecting to PlayStation®2, Xbox, GameCube and the PC. True Power Feedback effects ensure captivating realism in your game.

GB

Safety advice

- Under no circumstances take the steering wheel apart.
- Do not attempt to service or repair the device yourself.
- Refer all servicing to qualified service personnel.
- Do not use the device in the vicinity of water (e.g. wash basins, baths or swimming pools) and keep it away from moisture, dripping or splashing liquids and rain.

Product features

- PC, PlayStation®2, Xbox and GameCube compatible
- Power Feedback for high resistance when steering
- Rugged gas/brake pedals
- Two control paddles
- Pedals and buttons are easily programmable
- Digital / analogue mode
- Extremely solid fixing using a table clamp or leg clamps
- Adjustable steering sensitivity ensures compatibility with current games
- Extremely large steering lock of 250°

Product includes

- Steering wheel
- Pedal block
- Thigh support
- Table clamp
- Mains adapter
- Manual
- Driver CD

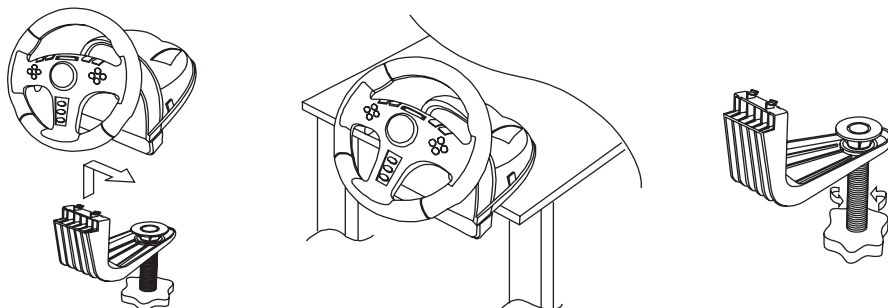
1. Installing

Note: make sure the mounting surface is even.

GB

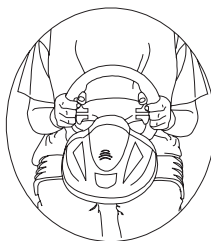
1.1 Table mounting

1. Attach the table clamp to the bottom of the steering wheel (see figure below)
2. Place the steering wheel on the table and sufficiently tighten the screw of the table clamp to stop the steering wheel slipping.



1.2 Leg support

1. Unpack the thigh supports.
2. Turn the steering wheel upside down and fasten the supports in the holes provided for this.
3. Rest the steering wheel on your thighs as shown in the diagram.



2. Connecting to a games console or PC

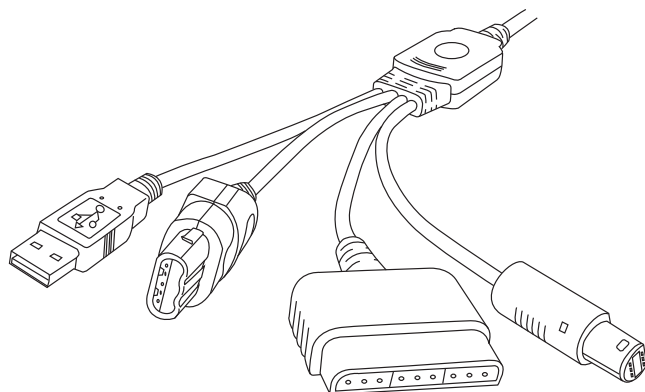
1. Disconnect your games console.
2. Connect the power plug of the supplied mains adapter to the left side of the steering wheel.
3. Connect the mains adapter to a power outlet.
4. Connect the pedal block to the 6-pin cable of the steering wheel.

Note: For automatic detection of the steering lock, do NOT touch the steering wheel!
The steering wheel configures itself automatically.

2.1. Connecting to PlayStation®2

Note: Do not connect the steering wheel to the PlayStation®2 via the USB plug! It will only work when the PlayStation®2 connector of the steering wheel is plugged into the socket of the PlayStation®2.

1. Connect the PlayStation2 connector of the steering wheel to port 1 of your PlayStation®2 console.
2. Switch on the TV and games console.



2.2 Connecting to the Xbox:

1. Connect the Xbox plug to port 1 of your Xbox.

2.3 Connecting to the GameCube:

1. Connect the GameCube plug to port 1 of your GameCube.

2.4 Connecting to the PC via the USB port

Note:

1. USB operation is not supported by Windows®95/NT.
2. Do not connect the steering wheel to a USB hub. It only works when connected directly to the USB port of the PC.

System requirements:

- IBM PC
- Windows®98 or higher
- Free USB port
- 20MB free hard disk space

1. Connect the USB plug to the USB port of the PC. Windows automatically detects the new hardware.

2.4.1 Driver installation for Windows®98 and higher

1. The wheel has to be connected to the PC first. After that insert the supplied drivers CD in your CD-ROM drive.
2. If the installation program does not start automatically, click on "Start/Run/Browse" and select your CD-ROM drive.
3. Double click on the file "setup.exe"
4. If a request for a digital signature for Windows appears, acknowledge the message to continue with the installation anyway.
5. After installation is completed, restart the PC.



GB

After installation is completed, select “Start/Settings/Control Panel”. Double click on “Game Controllers” or “Gaming options” (depends on operating system). In the window that opens, your steering wheel should be listed with status “OK”.

Click on “Properties” to test the steering wheel.

It is unnecessary to calibrate the steering wheel. The steering wheel supports dynamic calibration, which is carried out automatically when plugging in the device.

3. Digital/Analogue mode:

You can choose between analogue and digital mode with this steering wheel.

To select a mode, press the mode button several times until you are in the required mode.

	Digital mode	Analogue mode
LED	N/A	Red

Note: With some games such as GT3™, the steering wheel only works in analogue mode. Digital mode ensures compatibility with older games.

4. Usage features

1. Auto centring

On connecting the steering wheel to the console, the wheel is automatically centred so you don't have to make any long-winded settings via the options menu of the game.

2. Automatic detection of the greatest possible steering lock

This function automatically sets the greatest possible steering lock for the steering wheel so you don't have to make any long-winded settings via the options menu of the game.

5. Setting steering sensitivity

There are 6 sensitivity levels available. Level 1 is set as default.

To change the sensitivity, proceed as follows:

1. Press the Select button and at the same time the right directional button.
The blinking LEDs indicate which sensitivity level has been set (see table below)
2. Repeat this until you have set the required steering sensitivity.



LED with the individual sensitivity levels:

	Green LED	Red LED	Yellow LED
Level 1	X		
Level 2			X
Level 3		X	
Level 4	X		X
Level 5		X	X
Level 6	X	X	

GB

Note: the LEDs blink for 6 seconds after setting the steering angle. With levels 4-6, two LEDs blink (e.g. green and yellow, etc.).

Adjusting the In-Game Sensitivity

Certain racing simulations use a large dead zone, in which no steering action takes place up to a predetermined steering angle. You can adjust this by setting the wheel sensitivity to high. The higher the sensitivity the smaller the dead zone is.

With games which are preset to a small or no dead zone even a low steering angle can lead to maximum steering in game. In this case you should reduce the sensitivity of the racing wheel.

What sensitivity setting is suitable for which game depends on the preferences of each user.

6. Switching vibration effects on/off

There are 2 modes available: Power Feedback with Dualshock™ and effects switched off. Power Feedback effects are switched on by default.

Changing the mode:

1. Simultaneously press SELECT+X+□ for 3 seconds to change the mode.
Repeat this until you have set the required mode.
The LEDs on the steering wheel blink briefly each time.

Programming function:

GB

Remapping a button function to another button

- Press both Select. All LEDs will flash. Programming mode is now active.
- Press the button whose function you want to remap to another button. Either four LEDs for the pedals or two LEDs for the control paddles will now start to flash.
- Press the button which you want to remap the function to. All LEDs will flash continuously. Repeat steps 2 and 3 for remaining buttons.
- To exit programming mode, press Select again or wait six seconds, after which the steering wheel will automatically exit programming mode.

PlayStation®2

The right and left control paddles are set to R2 and L2 as factory default. Pedals are set to gas and brake and have the same functions as the buttons X and □.

The control paddles and pedals can be remapped to the following buttons: △, X, □, ○, L1, L2, R1, R2, L3 (←), R3 (→) and RY axis (↑↓).

Some games use the right analogue stick for gas and brake as standard. To transfer the pedal function to the right analogue stick press START + left directional button + gas pedal, followed by START + left directional button + brake pedal. This function is only supported in analogue mode. The setting is deleted if the steering wheel is switched to digital mode or if the games console is switched off.

Xbox

The right and left control paddles are set to A and X as factory default. The pedals are set to Right Trigger and Left Trigger.

The control paddles and pedals can be remapped to the following buttons: A, B, X, Y, White, Black, Left Trigger, Right Trigger, LT (←), RT (→), RY axis (↑↓).

GameCube

The right and left control paddles are set to X and Y as factory default. The pedals are set to A and B.

The control paddles and pedals can be remapped to the following buttons: A, B, X, Y, Z, Left Trigger, Right Trigger, Z (←), Start (→) and RY axis (↑↓).

PC

The right and left control paddles are set to Keys 1 and 2 as factory default. The pedals are set to Y axis up and down.

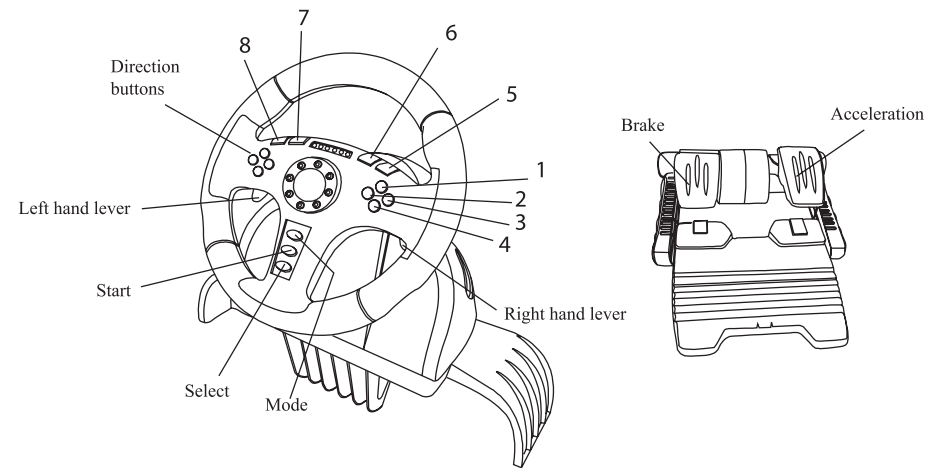
The control paddles and pedals can be remapped to the following keys: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11 (←), 12 (→), Y axis.

Resetting default button functions

Either press "Mode" for three seconds, or unplug the steering wheel from the games console, or turn the games console off.

8. Button functions

GB



Buttons	PC	PS®2	Xbox	GameCube
direction buttons	POV (direction buttons)	direction buttons)	d-pad	d-pad
Wheel left/right	X1 axis	left/right movement of left stick	left/right movement of left stick	left/right movement of left stick
left pedal	Y1 axis ↓	analogue ☐ button	analogue left trigger	B button
right pedal	Y1 axis ↑	analogue X button	analogue right trigger	A button
1	button 1	△ button	Y button	Y button
2	button 4	☐ button	X button	B button
3	button 2	○ button	B button	X button
4	button 3	X button	A button	A button
Mode	button 10	Mode button	Start button	Start button

Start	button 10	Start button	Start button	Start/Pause button
Select	button 9	Select button	Back button	Z button
8	button 7	L1	White button	Left trigger
7	button 6	L2	Left trigger	L button
6	button 5	R2	Right trigger	R button
5	button 8	R1	Black button	Right trigger
left hand lever	button 2	L2	A button	X button
right hand lever	button 1	R2	X button	Y button

Troubleshooting

The steering wheel doesn't respond.

1. Check the power cable is correctly connected.
2. Check that the game you have chosen supports the current operating mode. If necessary, switch off the console and remove all cables.
3. Reconnect cables and switch the console on again.

The pedals don't respond.

1. Check the cable connection between pedals and steering wheel.
2. Check that the pedals are activated in the game.
3. If the pedals don't work in the game, you can reassign the accelerator and brake function to other buttons or simply use the X and  buttons.

Guarantee

We guarantee this product in respect of workmanship and all built-in components for a period of two years from date of purchase.

Should you need help...

Our technical support team will be happy to help with any technical problems. The hotline number can be found on the back of this manual.



Introduction

Merci d'avoir acheté le volant 4 en 1 Power Feedback Racing Wheel. Ce volant multicompatible a été spécialement conçu pour pouvoir être raccordé à une console PlayStation®2, Xbox ou GameCube ou bien à un ordinateur. Ses véritables effets de retour de Power donnent au jeu une dimension réaliste convaincante.

FR

Consignes de sécurité

- Ne démontez l'appareil en aucune circonstance.
- N'essayez pas de réparer vous-même l'appareil.
- Adressez-vous à un technicien qualifié pour tous les travaux de maintenance.
- N'utilisez pas l'appareil à proximité d'eau (par exemple auprès d'un lavabo, d'une baignoire ou d'une piscine) et gardez-le à l'abri de l'humidité (éclaboussures, égouttement, pluie).

Caractéristiques

- Peut être utilisé avec PC, PlayStation®2, Xbox et GameCube
- Retour de force garantissant des sensations puissantes en maniant le volant
- Pédalier stable avec accélérateur et frein
- Deux papillons de changement de vitesse
- Pédales et touches de fonction facilement programmables
- Mode numérique/analogique
- Fixation extrêmement stable grâce à une pince de table ou un dispositif d'appui sur les jambes
- La sensibilité réglable du volant permet de l'utiliser avec tous les jeux habituels
- Amplitude de braquage extrêmement grande de 250°

Éléments fournis

- Volant
- Pédalier
- Dispositif d'appui du volant sur les jambes
- Pince pour table
- Bloc d'alimentation
- Mode d'emploi
- Pilote sur CD



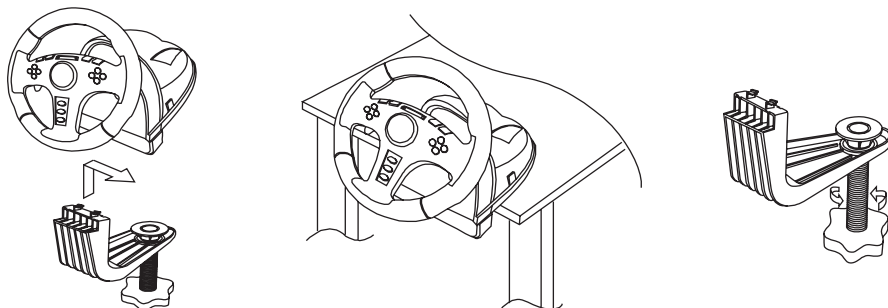
1. Montage

Remarque : veuillez à choisir un support bien plan.

FR

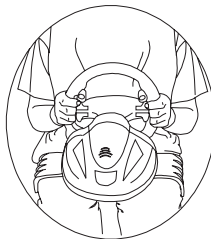
1.1 Fixation sur la table

1. Fixez la pince de table sur la face inférieure du volant (voir illustration ci-dessous).
2. Placez le volant sur la table et serrez la vis de la pince de manière à ce que le volant ne puisse pas déraiper.



1.2 Dispositif d'appui du volant sur les jambes

1. Déballez les appuis pour jambes.
2. Tournez le volant à l'envers et fixez les appuis pour jambes dans les trous prévus à cet effet.
3. Placez ensuite le volant sur vos cuisses comme indiqué sur l'illustration.



2. Raccordement à une console de jeu ou à l'ordinateur

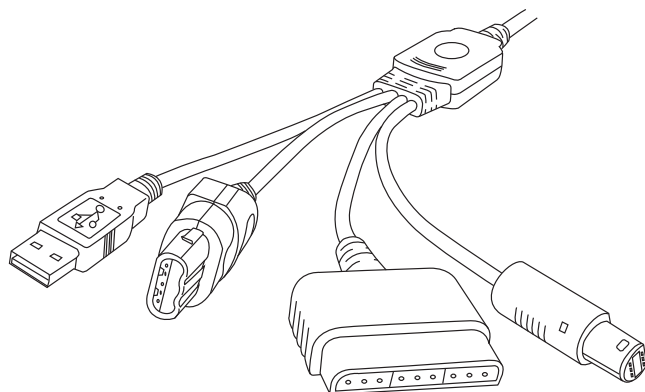
1. Éteignez la console.
2. Reliez la fiche secteur du bloc d'alimentation sur la gauche du volant.
3. Branchez le bloc d'alimentation sur une prise de courant.
4. Reliez le pédalier au câble à 6 broches du volant.

Remarque : NE PAS toucher le volant lors de la détection automatique de l'amplitude de braquage ! Le volant se règle automatiquement.

2.1. Raccordement à une console PlayStation®2

Remarque : n'utilisez pas la prise USB de l'adaptateur fourni pour raccorder le volant à la PlayStation®2 ! Le volant ne doit être raccordé à la PlayStation®2 que par la fiche PlayStation®2.

1. Raccordez la prise PlayStation®2 du volant au port 1 de votre console PlayStation®2.
2. Allumez le téléviseur et la console.



2.2 Raccordement à une console Xbox :

1. Reliez la fiche Xbox au port 1 de votre Xbox.

2.3 Raccordement à une console GameCube :

1. Reliez la fiche GameCube au port 1 de votre GameCube.

2.4 Raccordement à un ordinateur par le port USB

Remarque :

1. Le mode USB n'est pas pris en charge sous Windows 95/NT.
2. Ne raccordez pas le volant à un hub USB. Il ne fonctionne que s'il est raccordé directement au port USB de l'ordinateur.

Configuration système requise :

- PC IBM
 - Windows®98 ou plus
 - Port USB libre
 - 20 Mo d'espace sur le disque
1. Reliez la fiche USB au port USB de votre ordinateur.

2.4.1 Installation des pilotes pour Windows®98 et plus

1. Avant d'installer le pilote, il est nécessaire de raccorder le volant à l'ordinateur. Puis insérez dans le lecteur de CD-ROM le CD-ROM fourni comprenant le pilote.
2. Si le programme d'installation ne démarre pas automatiquement, allez sur « Démarrer/Exécuter/Parcourir » et sélectionnez le lecteur de CD-ROM.
3. Double-cliquez sur le fichier « setup.exe ».
4. Si vous voyez apparaître une fenêtre relative à la signature numérique pour Windows, confirmez le message pour pouvoir poursuivre l'installation.
5. À la fin de l'installation, redémarrez votre ordinateur.

À l'issue de l'installation, sélectionnez « Démarrer/Paramètres/Panneau de configuration ». Faites un double-clic sur « Contrôleurs de jeu » ou « Options de jeu » (selon le système d'exploitation). Le volant doit figurer dans la fenêtre qui s'ouvre alors à l'écran et être suivi de la mention « OK ». Cliquez sur « Propriétés » pour tester le volant.

FR

Il n'est pas nécessaire d'étalonner le volant. Un étalonnage dynamique du volant est effectué automatiquement lors du raccordement de l'appareil.

3. Mode numérique/analogique

Vous avez le choix entre le mode analogique et numérique pour utiliser le volant.

Pour sélectionner un mode, appuyez plusieurs fois sur la touche Mode jusqu'à ce que le mode de votre choix soit activé.

	Mode numérique	Mode analogique
Affichage lumineux	N/A	Rouge

Remarque : dans certains jeux, comme GT3™, le volant ne fonctionne qu'en mode analogique. Le mode numérique garantit la compatibilité avec des jeux plus anciens.

4. Caractéristiques d'utilisation

1. Auto-centrage

Lorsque vous raccordez le volant à la console, le volant est automatiquement centré, si bien que vous n'avez pas besoin de procéder à des réglages complexes dans le menu des options du jeu.

2. Détection automatique de l'amplitude de braquage maximale

Cette fonction règle automatiquement le volant sur l'amplitude de braquage maximale, sans que vous ayez besoin de procéder à des réglages complexes dans le menu des options du jeu.

5. Réglage de la sensibilité du volant

Vous avez le choix entre 6 niveaux de sensibilité. Le volant est réglé par défaut sur le niveau 1. Pour régler la sensibilité, procédez de la manière suivante :

1. Appuyez sur la touche Select et appuyez en même temps sur la touche de direction avec la flèche vers la droite.
Les voyants clignotants indiquent le niveau de sensibilité réglé (voir tableau ci-dessous).
2. Répétez cette opération jusqu'à ce que le volant soit réglé sur le niveau de sensibilité de votre choix.

Code lumineux des différents niveaux de sensibilité:

	Voyant vert	Voyant rouge	Voyant jaune
Niveau 1	X		
Niveau 2			X
Niveau 3		X	
Niveau 4	X		X
Niveau 5		X	X
Niveau 6	X	X	

FR

Remarque : les voyants clignotent environ 6 secondes après réglage de l'angle de braquage. Pour les niveaux 4 à 6, deux voyants clignotent à chaque fois (par exemple les voyants vert et jaune, etc.)

Réglage de la sensibilité en cours de jeu

Certains jeux de course utilisent une zone morte étendue au sein de laquelle la direction ne change pas jusqu'à un certain angle de braquage du volant. Pour y remédier, vous pouvez augmenter le réglage de la sensibilité. Plus la sensibilité est élevée, plus la zone morte est réduite.

Dans les jeux prévoyant une zone morte très réduite, voire aucune zone morte, une sensibilité élevée du volant peut entraîner des changements de direction importants pour un angle de braquage réduit. Dans ce cas, il est conseillé de diminuer la sensibilité du volant.

Pour connaître le réglage adapté à chaque jeu, il est nécessaire de procéder vous-même à des essais, chaque conducteur ayant ses propres préférences pour le réglage du volant.

6. Activation/désactivation des effets de vibration

Vous avez le choix entre 2 modes : retour de Power avec Dualshock™ et effets désactivés. Les effets de retour de Power sont activés par défaut.

Changement de mode :

1. Appuyez durant trois secondes sur les touches SELECT+X+□ pour passer en mode. Répétez cette opération jusqu'à ce que le volant soit réglé sur le mode de votre choix.

Les voyants du volant clignotent brièvement.



Fonction de programmation

Programmation pour attribuer à une touche une fonction affectée à une autre touche

FR

- Appuyez Select. Tous les voyants clignotent. Le mode de programmation est alors activé.
- Appuyez sur la touche correspondant à la fonction que vous souhaitez affecter à une autre touche. Les quatre voyants des pédales ou les deux voyants des papillons de changement de vitesse se mettent alors à clignoter.
- Appuyez sur la touche à laquelle vous souhaitez attribuer la fonction. Tous les voyants clignotent de nouveau. Répétez les étapes 2 et 3 pour programmer d'autres touches.
- Pour quitter le mode de programmation, appuyez de nouveau sur Select ou bien attendez six secondes que le volant quitte automatiquement le mode de programmation.

PlayStation®2

Les papillons de changement de vitesse droit et gauche sont réglés par défaut sur R2 et L2. Les pédales sont configurées comme pédales d'accélération et de freinage et ont la même fonction que les touches X et □.

Les papillons de changement de vitesse et les pédales peuvent être affectés aux touches suivantes : △, X, □, ○, L1, L2, R1, R2, L3 (←), R3 (→) et axe RY (↑↓).

Certains jeux utilisent par défaut le stick analogique droit pour les fonctions d'accélération et de freinage. Pour attribuer au stick analogique droit les fonctions des pédales, appuyez sur START + flèche vers la gauche + pédale d'accélérateur, puis sur START + flèche vers la gauche + pédale de frein. Cette fonction n'est prise en charge qu'en mode analogique. Le réglage est annulé dès que le volant passe en mode numérique ou que la console est éteinte.

Xbox

Les papillons de changement de vitesse droit et gauche sont réglés par défaut sur A et X. Les pédales sont configurées comme Right Trigger (gâchette droite) et Left Trigger (gâchette gauche).

Les papillons de changement de vitesse et les pédales peuvent être affectés aux touches suivantes : A, B, X, Y, White (blanc), Black (noir), Left Trigger (gâchette gauche), Right Trigger (gâchette droite), LT (←), RT (→), axe RY (↑↓).

GameCube

Les papillons de changement de vitesse droit et gauche sont réglés par défaut sur X et Y. Les pédales sont configurées comme A et B.

Les papillons de changement de vitesse et les pédales peuvent être affectés aux touches suivantes : A, B, X, Y, Z, Left Trigger (gâchette gauche), Right Trigger (gâchette droite), Z (←), Start (→), axe RY (↑↓).

PC

Les papillons de changement de vitesse droit et gauche sont réglés par défaut sur les touches 1 et 2. Les pédales sont configurées comme axe Y vers le haut et vers le bas.

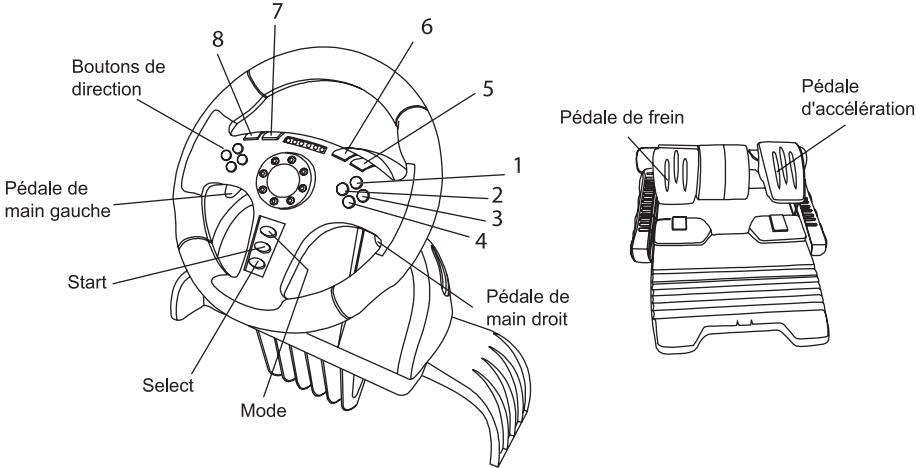
Les papillons de changement de vitesse et les pédales peuvent être affectés aux touches suivantes : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11 (←), 12 (→), axe Y.

Réinitialisation de tous les réglages opérés

Appuyez durant trois secondes sur «Mode», débranchez le volant de la console ou éteignez la console.



8. Fonction des touches



FR

Boutons	PC	PS®2	Xbox	GameCube
boutons de direction	POV (boutons de direction)	boutons de direction	croix direc-tionelle	croix direc-tionelle
Volant gauche/droite	axe X1	mouvement gauche/droit du stick gauche	mouvement gauche/droit du stick gauche	mouvement gauche/droit du stick gauche
pédale gauche	axe Y1 ↓	bouton □ analogique	gâchette gauche analogique	B bouton
pédale droit	axe Y1 ↑	bouton X analogique	gâchette droite analogique	A bouton
1	bouton 1	bouton △	Y bouton	Y bouton
2	bouton 4	bouton □	X bouton	B bouton
3	bouton 2	bouton ○	B bouton	X bouton
4	bouton 3	bouton X	A bouton	A bouton
Mode	bouton 10	bouton Mode	bouton Start	bouton Start

Start	bouton 10	bouton Start	bouton Start	bouton Start/ Pause
Select	bouton 9	bouton Select	bouton Back	Z bouton
8	bouton 7	L1	bouton blanc	gâchette gau- che
7	bouton 6	L2	gâchette gau- che	L bouton
6	bouton 5	R2	gâchette droite	R bouton
5	bouton 8	R1	bouton noir	gâchette droite
pédale de main gauche	bouton 2	L2	A bouton	X bouton
pédale de main droit	bouton 1	R2	X bouton	Y bouton

En cas de problème

Le volant ne réagit pas.

1. Vérifiez le branchement du câble d'alimentation.
2. Vérifiez que le jeu prend en charge le mode de fonctionnement actuellement sélectionné. Éteignez le cas échéant la console et débranchez tous les câbles. Reprenez les branchements et rallumez la console.

Les pédales ne réagissent pas.

1. Vérifiez le câblage entre les pédales et le volant.
2. Vérifiez que les pédales sont activées dans le jeu.
3. Si les pédales ne fonctionnent pas pendant le jeu, vous pouvez modifier ou définir l'affectation des fonctions d'accélération et de frein à l'aide de la fonction de changement des touches ou des touches X et .

Garantie

Nous offrons sur ce produit une garantie de deux ans à compter de la date d'achat couvrant les défauts de fabrication et tous les composants.

Si vous avez besoin d'aide...

En cas de problèmes techniques, veuillez vous adresser à notre service d'assistance technique. Vous trouverez le numéro de téléphone au dos de ce mode d'emploi.

Introducción

Muchas gracias por la compra del volante Power Feedback Racing 4 en 1. Este volante multicompatible se ha concebido especialmente para ser conectado a la PlayStation®2, Xbox, el GameCube y el PC. Auténticos efectos Power Feedback se encargan de trasladar al juego una realidad insuperable.

Medidas de seguridad

ES

- No desmontes bajo ningún concepto estos aparatos.
- No intentes en ningún caso la reparación o mantenimiento de este periférico.
- Deja cualquier trabajo de mantenimiento en manos de personal especializado.
- No utilices el aparato cerca del agua (p. ej. lavabos, bañeras o piscinas) y mantenlo alejado de la humedad, líquidos que salpiquen, goteen o de la lluvia.

Características del producto

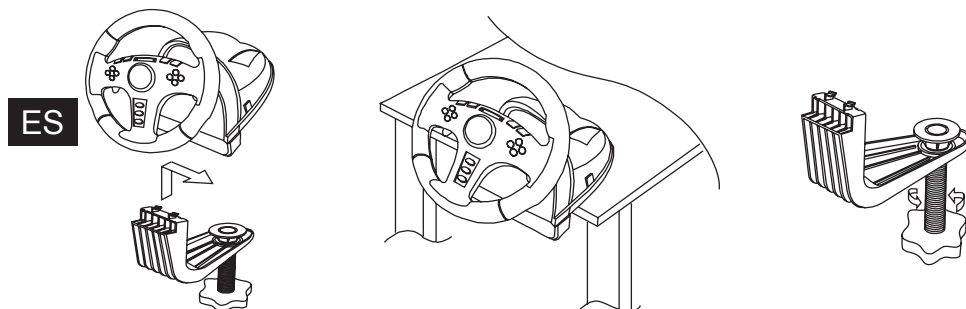
- Es compatible y vale para PC, PlayStation®2, Xbox y GameCube
- Power Feedback para sentir las sacudidas del volante en carrera
- Pedales de aceleración y freno muy robustos
- Dos palancas de cambio
- Pedales y botones de función de fácil programación
- Modos analógico/digital
- Sólida sujeción gracias a la sargenta o soporte para las piernas
- Sensibilidad del volante ajustable que garantiza compatibilidad con los juegos más corrientes
- Amplio ángulo de giro de 250°

Componentes suministrados:

- Volante
- Bloque de pedales
- Soporte para piernas
- Sargenta
- Fuente de alimentación
- Instrucciones de manejo
- CD controlador

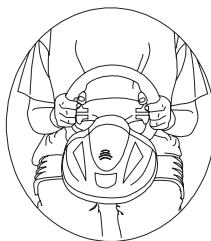
1. Montaje

Nota: Hay que procurar que la superficie de montaje sea lisa.



1.1 Sujeción de mesa

1. Sujeta la sargenta a la parte inferior del volante (v. fig. abajo)
2. Coloca el volante sobre la mesa y rosca el tornillo de la sargenta hasta que el volante no pueda deslizarse.



1.2 Soporte de piernas

1. Saca el soporte del embalaje.
2. Gira el volante poniéndolo boca arriba y sujeta los soportes en los orificios previstos para ello.
3. Coloca el volante sobre tus piernas como indica la figura a continuación.

2. Conexión a una consola de videojuegos o a un PC

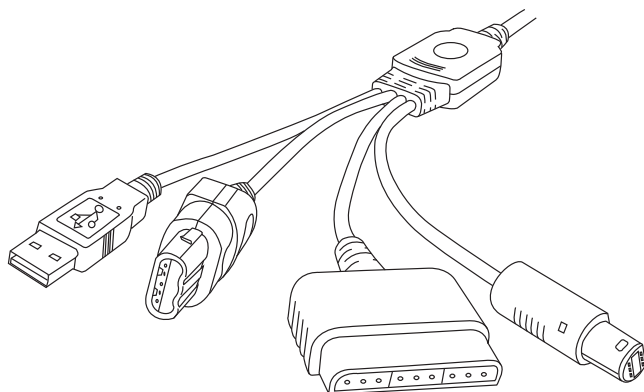
1. Desconecta tu consola.
2. Enchufa la clavija de la fuente de alimentación adjunta al lado izquierdo del volante.
3. Conecta la fuente de alimentación a una base de enchufe con corriente eléctrica.
4. Conecta el bloque de pedales al cable de 6 pines del volante.

Nota: Para detectar automáticamente el ángulo de giro ¡no tocar el volante! El volante es autoajutable.

2.1. Conexión a PlayStation®2

Advertencia: ¡No conectar el volante a la PlayStation®2 a través del puerto USB! En PlayStation®2 sólo funciona mediante el conector PlayStation®2 del volante.

1. Enchufa el conector PlayStation®2 del volante al puerto 1 de la consola PlayStation®2.
2. Conecta el aparato de TV y la consola.



2.2 Conexión a Xbox:

1. Enchufa el conector de Xbox al puerto 1 de tu Xbox.

2.3 Conexión a GameCube:

1. Enchufa el conector para el Cube al puerto 1 de tu GameCube.

2.4 Conexión a un PC a través del puerto USB

Advertencia:

1. Ten en cuenta que Windows®95/NT no soporta el sistema USB.
2. No conectes el volante a un hub USB (concentrador). Sólo funciona si se conecta directamente al puerto USB de un ordenador.

Requerimientos del sistema:

- PC IBM o compatible
- Windows®98 o superior
- Puerto USB libre
- 20MB libres en la memoria

1. Enchufa el conector USB al puerto USB de tu ordenador.

2.4.1 Instalación del controlador para Windows®98 o superiores

1. Antes de instalar el controlador, hay que conectar el volante al PC.
Inserta luego el CD ROM del controlador adjunto en la unidad de CDs.
2. Si el programa de instalación no se inicia automáticamente, haz clic en „Inicio/Ejecutar/Buscar“ y selecciona la unidad de CD-ROM.
3. Haz doble clic en el archivo „setup. exe“.
4. Si aparece la opción de firma digital para Windows, confirma esta notificación con aceptar para poder continuar con la instalación.
5. Después de finalizar la instalación reinicia tu ordenador.

Después de finalizar la instalación, selecciona „Inicio/Configuración/Panel de control“. Haz doble clic en “Controlador de juegos” o en “Opciones de juegos” (dependiendo del sistema operativo). En la ventana que se abre aparecerá en la lista el volante en el estado „OK“ (aceptar).

Haz clic sobre „Propiedades“ para poder hacer un test del volante.

No se precisa la calibración del volante. El volante soporta calibración dinámica, que se ejecuta automáticamente al conectar el dispositivo.

ES

3. Modos analógico/digital:

Puedes seleccionar en este volante entre modos analógico y digital.

Pulsa varias veces el botón Modo hasta que llegues al modo que estás buscando.

	Modo digital	Modo analógico
Indicador LED	N/A	Rojo

Nota: En algunos juegos como el GT3™ funciona el volante sólo en modo analógico. El modo digital facilita la compatibilidad con juegos más antiguos.

4. Características de funcionamiento

1. Centrado automático

Al conectar el volante a una consola el volante realiza automáticamente el centrado, de manera que no se precisan ajustes complicados a través del menú de opciones de juego.

2. Detección automática del rango de giro más amplio

Con esta función el volante se ajusta automáticamente al ángulo de giro más amplio, sin tener que realizar ajustes en el menú de opciones del juego.

5. Ajuste de la sensibilidad

Dispones de 6 niveles de sensibilidad. Por defecto está seleccionado el nivel 1.

Para ajustar la sensibilidad del volante proceda como sigue:

1. Pulsa el botón Select y al mismo tiempo el botón de dirección de flecha hacia la derecha. Cuando los LEDs parpadean, indican el nivel de sensibilidad seleccionado (ver tabla más abajo).
2. Repite esta acción hasta que hayas conseguido ajustar la sensibilidad del volante que quieres.

Indicador LED y los distintos grados o niveles de sensibilidad:

	LED verde	LED rojo	LED amarillo
Nivel 1	X		
Nivel 2			X
Nivel 3		X	
Nivel 4	X		X
Nivel 5		X	X
Nivel 6	X	X	

Nota: Los LEDs parpadean unos 6 segundos después de ajustar el ángulo de giro. En los niveles 4-6 parpadean dos LEDs a la vez (p. ej. verde y amarillo, etc.)

Ajuste de la sensibilidad durante el juego

Algunos juegos de carreras utilizan una zona muerta mucho amplia, en la que los extremos del ángulo quedan sin cubrir por los movimientos del volante. Puedes contrarrestar esta insuficiencia ajustando la sensibilidad a un grado mayor. Cuanto más alta la sensibilidad ajustada, más pequeño es el ángulo muerto que queda sin ser cubierto.

En los juegos en los que la zona muerta es escasa o no la tienen, si has ajustado un grado alto de sensibilidad, los movimientos del volante serán bruscos aunque el ángulo de desviación sea bajo. En este caso sólo tendrás que reducir el grado de sensibilidad del volante.

Para saber qué tipo de sensibilidad es idónea para cada juego, tendrás que hacer algunas pruebas, pues cada piloto tiene preferencias personales en ajustes y velocidad de movimientos del volante.

ES

6. Para conectar / desconectar el efecto de vibración.

Dispones de 2 modos: Power Feedback con Dualshock™ y desconexión de los efectos. Por defecto están activados los efecto Power Feedback.

Cambio de modo:

1. Pulsa al mismo tiempo tres segundos los botones SELECT+X+□ para cambiar el modo de vibración. Repite esta acción hasta que hayas conseguido ajustar el modo que quieres.
Se encienden parpadeando muy brevemente los LEDs del volante.

Función de programación

Programación de una función pasándola de un botón a otro

- Pulsa *Select*. Todos los LEDs parpadean. El modo programador se ha activado.
- Pulsa el botón cuya función quieres asignar a otro botón. Verás que parpadean cuatro LEDs para los pedales y dos LEDs para las palancas del cambio.
- Pulsa el botón al cual quieres asignar la función. Todos los LEDs vuelven a parpadear. Repite los pasos 2 y 3 para cualquier otro botón al que quieras asignar una función.
- Para salir del modo programador pulsa de nuevo Select o espera unos seis segundos hasta que el volante salga automáticamente del modo.

PlayStation®2

Las palancas de cambio izq. y dcha. vienen programadas por defecto en R2 y L2. Los pedales están ajustados para las funciones de acelerador y freno y tienen las mismas funciones que los botones X y □.

Las palancas de cambio y pedales se pueden asignar también a los siguientes botones: △, X, □, ○, L1, L2, R1, R2, L3(←), R3(→) y el eje RY (↑↓).

Algunos juegos se sirven normalmente del stick analógico derecho para acelerar y frenar. Para asignar las funciones al stick analógico derecho, pulsa START + botón flecha izq. + pedal acelerador y a continuación START + botón flecha izq. + pedal freno. Esta función sólo la soporta el modo analógico. Los ajustes se pierden en cuanto el volante se activa en modo digital o se desconecta la consola.

Xbox

ES

Las palancas de cambio izq. y dcha. vienen programadas por defecto en A y X. Los pedales se ajustan como trigger dcho. y trigger izq.

Las palancas de cambio y pedales se pueden asignar también a los siguientes botones: A, B, X, Y, blanco, negro, trigger izq., trigger dcho., LT (←), RT (→), eje RY (↑↓).

CameCube

Las palancas de cambio izq. y dcha. vienen programadas por defecto en A e Y. Los pedales ajustados en A y B.

Las palancas de cambio y pedales se pueden asignar también a los siguientes botones: A, B, X, Y, Z, trigger izq., trigger dcho., Z (←), Start (→), eje RY (↑↓).

PC

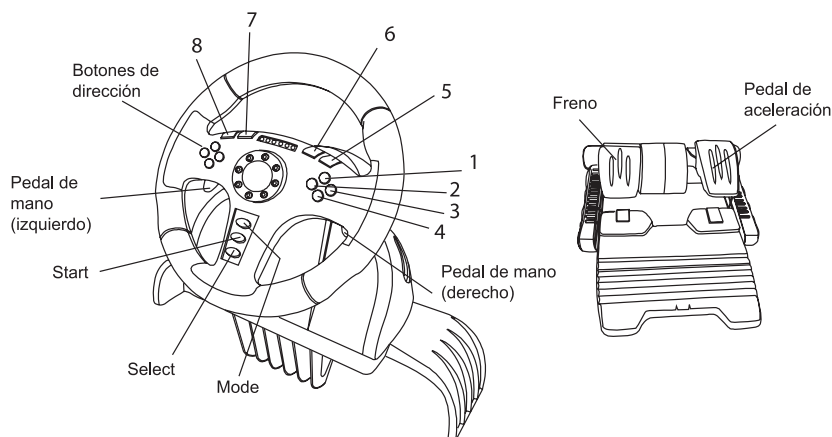
Las palancas de cambio izq. y dcha. vienen programadas por defecto en los botones 1 y 2. Los pedales se ajustan como eje Y arriba y abajo.

Las palancas de cambio y pedales se pueden asignar también a los siguientes botones: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11 (←), 12 (→), eje Y.

Reset de todos los ajustes y cambios realizados

Pulsa durante tres segundos „Mode“, retira el volante de la consola o apágala.

1. Funciones de los botones:



Botones	PC	PS2	Xbox	GameCube
botones de dirección	POV (botones de dirección)	botones de dirección	pad direccional	pad direccional
volante izquierdo/derecho	eje X1	movimiento izquierdo/derecho del stick izquierdo	movimiento izquierdo/derecho del stick izquierdo	movimiento izquierdo/derecho del stick izquierdo
pedal izquierdo	eje Y1 ↓	botón  analógico	trigger derecho analógico	botón B
pedal derecho	eje Y1 ↑	botón X analógico	trigger derecho analógico	botón A
1	botón 1	botón 	botón Y	botón Y
2	botón 4	botón 	botón X	botón B
3	botón 2	botón 	botón B	botón X
4	botón 3	botón X	botón A	botón A
Mode	botón 10	botón Mode	/	/
Start	botón 10	botón Start	botón Start	botón Start/ Pause
Select	botón 9	botón Select	botón Back	botón Z
8	botón 7	L1	botón blanco	trigger izquierdo
7	botón 6	L2	trigger izquierdo	botón L
6	botón 5	R2	trigger derecho	botón R
5	botón 8	R1	botón negro	trigger derecho
pedal de mano (L)	botón 2	L2	botón A	botón X
pedal de mano (R)	botón 1	R2	botón X	botón Y

Resolución de problemas

El volante no responde:

1. Comprueba si está bien enchufado el cable de red.
2. Comprueba si el juego que has metido es soportado por el modo operativo actual. En cualquier caso desconecta la consola y saca todos los cables. Vuelve a restablecer todas las conexiones de cables y conecta la consola.

ES

Los pedales no responden

1. Comprueba y mira si están correctamente conectados los cables entre pedales y volante.
2. Comprueba si los pedales están activados para el juego.
3. Si los pedales no funcionan durante el juego, puedes cambiar su asignación de aceleración y freno por medio de X y  asistido por la función para de asignación de botones.

Garantía

Para este producto otorgamos una garantía de dos años a partir de la fecha de compra del producto contra todo defecto de fabricación de las piezas que lo componen.

Si precisas ayuda...

En caso de surgir cualquier problema técnico, acude a los especialistas que le proporcionarán todo tipo de soporte técnico.

El número de nuestra línea Hotline, se encuentra al dorso de estas instrucciones de manejo.

Introduzione

Congratulazioni per aver acquistato il nostro volante 4in1 Power Feedback Racing Wheel. Questo volante, dall'elevata compatibilità, è stato studiato appositamente per il collegamento alla PlayStation®2, all'Xbox, al GameCube, nonché al PC. Gli effetti Power Feedback estremamente autentici fanno sì che il videogioco risulti altrettanto autentico.

Precauzioni per la sicurezza

- Non smontate il dispositivo in nessun caso.
- Non provate a riparare il dispositivo o ad effettuarne la manutenzione.
- La manutenzione e le riparazioni devono essere effettuate esclusivamente da personale competente specializzato.
- Non utilizzate il dispositivo in prossimità di acqua (p.es. in prossimità di lavandini, vasche da bagno o piscine) e tenetelo lontano da luoghi umidi, da spruzzi o gocce di acqua, nonché dalla pioggia.

IT

Caratteristiche del prodotto

- Compatibile con PC, PlayStation®2, Xbox e GameCube
- Il Power Feedback garantisce forti forze opposte di sterzabilità
- Blocco pedali con funzione di acceleratore e freno
- Due levette integrate
- Pedali e tasti di funzione semplici da configurare
- Modalità analogica e digitale
- Fissaggio estremamente stabile con morsetto da tavolo o supporto appoggia gambe
- La sensibilità di sterzata regolabile garantisce un'elevata compatibilità con i giochi reperibili comunemente
- Sterzabilità estremamente ampia (250°)

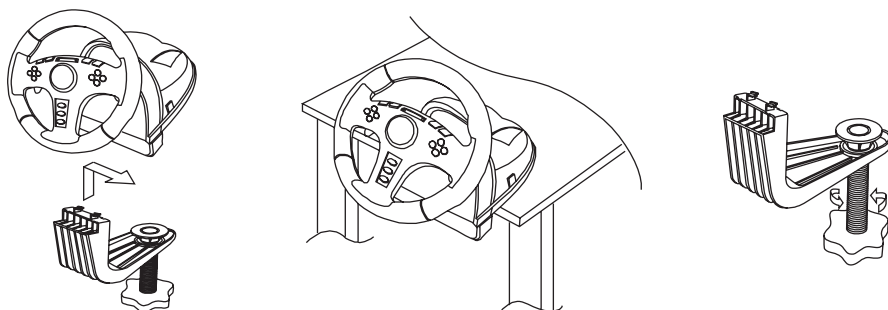
In dotazione con la fornitura:

- volante
- coppia di pedali
- supporto appoggiagambe
- morsetto di fissaggio al tavolo
- cavo di alimentazione
- manuale d'istruzioni
- CD-ROM con driver

1. Montaggio

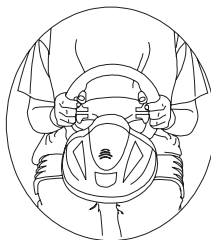
Nota bene: accertateVi che la superficie su cui fissare il dispositivo sia piana.

IT



1.1 Set di fissaggio al tavolo

1. Fissate il morsetto di fissaggio al tavolo alla base del volante (come mostrato nella figura sottostante).
2. Appoggiate il volante sul tavolo e stringete la vite del morsetto di fissaggio al tavolo in modo tale che il volante non possa più scivolare.



1.2 Supporto appoggiagambe

1. Estraete il supporto appoggiagambe dalla confezione.
2. Ribaltate il volante e fissate il supporto appoggiagambe negli appositi fori.
3. Appoggiate quindi il volante sulle gambe come mostrato nella figura.

2. Collegamento ad una console giochi o ad un PC

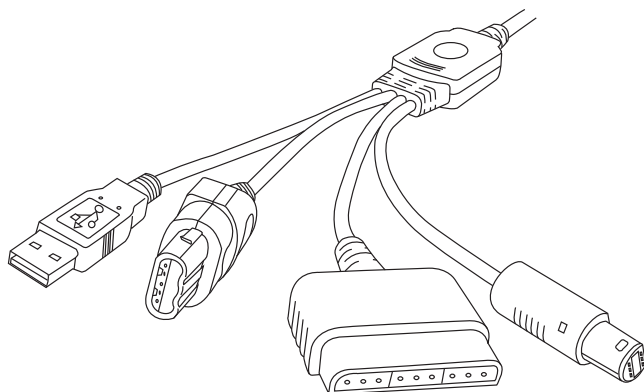
1. Spegnete la Vostra console giochi.
2. Allacciate la spina di corrente del cavo di alimentazione in dotazione con la fornitura al lato sinistro del volante.
3. Allacciate quindi il cavo dell'alimentazione ad una normale presa di corrente.
4. Collegate la coppia di pedali al cavo a 6 pin del volante.

Nota bene: per una corretta riuscita del riconoscimento automatico dell'area di guida, NON è consentito toccare il volante! Il volante effettua un'autoconfigurazione.

2.1. Collegamento alla PlayStation

Nota bene: non collegate il volante alla PlayStation®2 mediante l'interfaccia USB! Un corretto funzionamento del volante, collegato ad una PlayStation®2, è garantito solo ed esclusivamente mediante collegamento al connettore PlayStation®2 del volante stesso.

1. Collegate il connettore PlayStation®2 del volante alla porta 1 della Vostra PlayStation®2.
2. Accendete infine il televisore, nonché la console giochi.



2.2 Collegamento del volante all'Xbox:

1. Collegate il connettore Xbox alla porta 1 del Vostro Xbox.

2.3 Collegamento del volante al GameCube:

1. Collegate il connettore GameCube alla porta 1 del Vostro GameCube.

2.4 Collegamento del volante al PC tramite interfaccia USB

Nota bene:

1. Il funzionamento del dispositivo mediante interfaccia USB non è supportato da Windows®95/NT.
2. Non collegate il volante ad un HUB USB. È garantito un corretto funzionamento del dispositivo solo in caso di connessione diretta all'interfaccia USB del PC.

Requisiti di sistema:

- IBM PC
- Windows®98 o OS superiori
- una porta USB disponibile
- spazio memoria disponibile 20MB

1. Collegate il connettore USB all'interfaccia USB del Vostro PC.

2.4.1 Driver per Windows®98 o OS superiori

1. Prima di procedere all'installazione del driver, è necessario collegare il volante al PC. Inserite il CD-ROM contenente il driver in dotazione con la forniture nell'unità CD-ROM.
2. Nel caso in cui il programma d'installazione non venga avviato in automatico, cliccate su "Start / Esegui / Sfoglia..." e selezionate l'unità CD-ROM.
3. Fate doppio clic sul file "setup.exe".
4. Nel caso in cui venga richiesta la firma digitale per Windows, confermate il messaggio e continuate l'installazione
5. Ad installazione ultimata, si renderà necessario il riavvio del PC.

Ad installazione ultimata, selezionate “Start / Impostazioni / Pannello di controllo”. Fate doppio clic sull'icona “Periferiche di gioco” ovvero “Opzioni giochi” (la dicitura varia a seconda del sistema operativo installato). Nella finestra che verrà in seguito visualizzata, il volante dovrebbe essere contrassegnato con un “OK”.

Cliccate infine su “Proprietà” per procedere alla fase di test del volante.

Non è necessaria alcuna calibratura del volante. Il volante supporta infatti la calibratura dinamica effettuata automaticamente in fase di collegamento del dispositivo.

IT 3. Modalità analogica e digitale

Utilizzando questo volante è possibile selezionare la modalità digitale o analogica.

Per selezionare l'una o l'altra modalità, premete il pulsante *Mode* finché non si sia selezionata la modalità desiderata.

	Modalità digitale	Modalità analogica
Indicatore LED	N/A	Rosso

Nota bene: utilizzando il volante con alcuni videogiochi, come p. es. GT3™, il volante funziona solo in modalità analogica. La modalità digitale garantisce in compenso la compatibilità con videogiochi di vecchia generazione.

4. Caratteristiche di funzionamento

1. Centratura automatica

In fase di collegamento del volante alla console giochi, il volante effettua una centratura automatica per cui non è più necessario effettuare fastidiose impostazioni dal menù opzioni dei relativi videogiochi.

2. Riconoscimento automatico dell'area di guida più ampia possibile

Con questa funzione il volante viene automaticamente impostato su un'area di guida più ampia possibile per cui non è più necessario effettuare fastidiose impostazioni dal menù opzioni dei relativi videogiochi.

5. Impostazione della sensibilità di guida

Si dispone di 6 livelli di sensibilità di guida. Per default è impostato il livello 1.

Al fine di impostare la sensibilità di guida, procedete come qui seguito descritto:

1. Premete contemporaneamente il pulsante Select e il pulsante di direzione con la freccia verso destra.
2. Gli indicatori LED lampeggianti indicano quale livello di sensibilità di guida si sia selezionato (v. tabella sottostante). Ripetete questo procedimento finché non si sia selezionato il livello di sensibilità di guida desiderato.

Gli indicatori LED con i rispettivi livelli di sensibilità di guida

	LED verde	LED rosso	LED giallo
Livello 1	X		
Livello 2			X
Livello 3		X	
Livello 4	X		X
Livello 5		X	X
Livello 6	X	X	

IT

Nota bene: gli indicatori LED lampeggiano circa 6 secondi in seguito all'impostazione dell'angolazione di guida. Dal livello 4 al livello 6 lampeggiano rispettivamente due indicatori LED (p. es. verde e giallo, etc.).

Regolazione della sensibilità di sterzata

Alcune gare competitive (corse) impiegano un'ampia area di sterzata detta deadzone in cui è possibile effettuare movimenti di sterzata solo fino ad una determinata angolazione di sterzata. È possibile rimediare a tale inconveniente impostando la sensibilità di sterzata ad un livello alto. Maggiore è il livello della sensibilità impostato di gioco, minore è l'area di sterzata non utilizzabile (deadzone).

In alcuni videogiochi è prevista una deadzone molto ridotta o non ne è prevista alcuna; pertanto si può verificare il caso in cui un livello alto di sensibilità di gioco può comportare dei movimenti di sterzata troppo ampi ad un'angolazione di sterzata bassa. In tal caso è consigliabile impostare un livello di sensibilità di sterzata più basso.

Quale regolazione di sensibilità impostare per quale tipo gioco è un criterio che ogni singolo videogiocatore dovrebbe scegliere in base alle proprie esigenze di gioco.

6. Attivazione e disattivazione degli effetti di vibrazione

Si dispone di 2 modalità: Power Feedback con Dualshock™ e disattivazione degli effetti. Per default sono attivati gli effetti Power Feedback.

Cambio di modalità:

1. Premete per tre secondi contemporaneamente i pulsanti SELECT+X+□ per cambiare il dispositivo su una modalità. Ripetete questo procedimento finché non si sia selezionata la modalità di vibrazione desiderata.

Gli indicatori LED del volante lampeggiano rispettivamente per una breve durata.

Programmazione

Assegnazione della funzione di un tasto ad un altro tasto

- Premete Select. Tutti i LED lampeggiano. La modalità di programmazione è adesso attiva.
- Premete quindi il tasto la cui funzione si intende assegnare ad un altro tasto. Rispettivamente sia i quattro LED dei pedali, sia i due LED delle levette integrate iniziano a lampeggiare.
- Premete quindi il tasto di cui si intende assegnare la funzione. Tutti i LED lampeggiano ininterrottamente. Ripetete le operazioni descritte ai punti 2 e 3 per la programmazione di ulteriori tasti.
- Per abbandonare la modalità di programmazione, premete nuovamente Select oppure attendete sei secondi finché il volante non abbia abbandonato automaticamente la modalità di programmazione.

PlayStation®2

Le levette integrate, rispettivamente a destra e a sinistra, sono impostate in fabbrica su R2 e L2. I pedali sono configurati come pedale dell'acceleratore e del freno ed espletano le stesse funzioni espletate dai tasti X e □.

Le funzioni espletate dalle levette integrate e dai pedali possono essere assegnate ai seguenti tasti: △, X, □, ○, L1, L2, R1, R2, L3 (←), R3 (→) e asse RY (↑↓).

Alcuni videogiochi utilizzano per default lo stick analogico destro come acceleratore e freno. Per assegnare la funzione di pedale allo stick analogico destro, premete START + freccia verso sinistra + il pedale dell'acceleratore ed infine START + freccia verso sinistra + il pedale del freno. Questa funzione viene supportata solamente in modalità analogica. Questa impostazione va persa non appena il volante sia stato commutato in modalità digitale oppure finché la console giochi non venga spenta.

Xbox

Le levette integrate, rispettivamente a destra e a sinistra, sono impostate in fabbrica su A e A. I pedali sono configurati come "Right Trigger" (pulsante dorsale destro) e "Left Trigger" (pulsante dorsale sinistro).

Le funzioni espletate dalle levette integrate e dai pedali possono essere assegnate ai seguenti tasti: A, B, X, Y, White, Black, Left Trigger (pulsante dorsale sinistro), Right Trigger (pulsante dorsale destro), LT (←), RT (→), asse RY (↑↓).

CameCube

Le levette integrate, rispettivamente a destra e a sinistra, sono impostate in fabbrica su X e Y. I pedali sono impostati su A e B:

Le funzioni espletate dalle levette integrate e dai pedali possono essere assegnate ai seguenti tasti: A, B, X, Y, Z, Left Trigger (pulsante dorsale sinistro), Right Trigger (pulsante dorsale destro), Z (←), Start (→), asse RY (↑↓).

PC

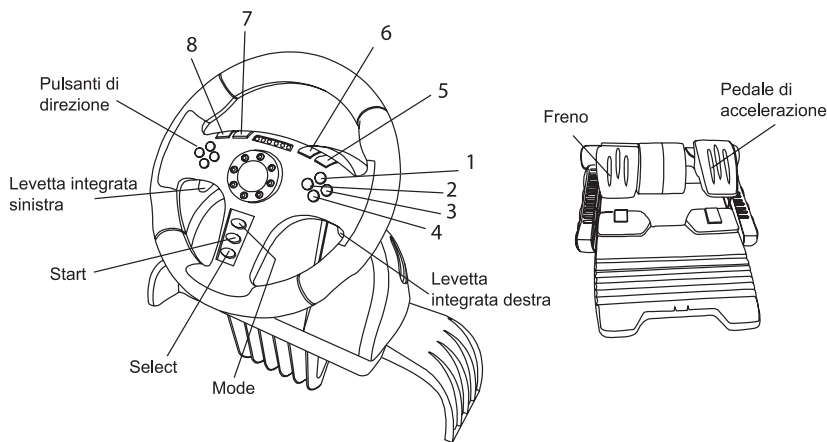
Le levette integrate, rispettivamente a destra e a sinistra, sono impostate in fabbrica sui tasti 1 e 2. I pedali sono configurati come asse Y per movimenti verso l'alto e il basso.

Le funzioni espletate dalle levette integrate e dai pedali possono essere assegnate ai seguenti tasti: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11 (←), 12 (→), asse Y.

Ripristino di tutte le impostazioni effettuate

Premete per tre secondi "Mode", scollegate il volante dalla console giochi oppure spegnete la console giochi.

1. Funzionamento dei pulsanti



IT

Pulsanti	PC	PS®2	Xbox	GameCube
pulsanti di direzione	POV (pulsanti di direzione)	pulsanti di direzione	croce di direzione	croce di direzione
volante sinistro/destro	asse X1	movimento verso destra/sinistra dello stick sinistro	movimento verso destra/sinistra dello stick sinistro	movimento verso destra/sinistra dello stick sinistro
pedale sinistro	asse Y1 ↓	pulsante □ analogo	trigger sinistro analogo	pulsante B
pedale destro	asse Y1 ↑	pulsante X analogo	trigger destro analogo	pulsante A
1	pulsante 1	pulsante △	pulsante Y	pulsante Y
2	pulsante 4	pulsante □	pulsante X	pulsante B
3	pulsante 2	pulsante ○	pulsante B	pulsante X
4	pulsante 3	pulsante X	pulsante A	pulsante A
Mode	pulsante 10	pulsante Mode	pulsante Start	pulsante Start

Start	pulsante 10	pulsante Start	pulsante Start	pulsante Start/ Pause
Select	pulsante 9	pulsante Select	pulsante Back	pulsante Z
8	pulsante 7	L1	pulsante bianco	trigger sinistro
7	pulsante 6	L2	trigger sinistro	pulsante L
6	pulsante 5	R2	trigger destro	pulsante R
5	pulsante 8	R1	pulsante nero	trigger destro
Levetta inte- grata sinistra	pulsante 2	L2	pulsante A	pulsante X
Levetta inte- grata destra	pulsante 1	R2	pulsante X	pulsante Y

Ricerca guasti e rimedi

Il volante non reagisce.

1. Accertatevi del corretto collegamento del cavo di alimentazione.
2. Verificate se il videogioco scelto supporti la modalità attualmente selezionata. Eventualmente spegnete e riaccendete la console e scollegate quindi tutti i cavi. Ricollegate la console per infine riaccenderla.

I pedali non reagiscono.

1. Controllate che i pedali e il volante siano collegati correttamente.
2. Verificate se nel gioco i pedali siano stati attivati.
3. Anche nel caso in cui i pedali nel videogioco non funzionino, è comunque possibile eseguire e/o assegnare la funzione di acceleratore e di freno con la funzione di configurazione dei pulsanti o con i pulsanti X e .

Garanzia

Per questo prodotto concediamo una garanzia della durata di due anni a partire dalla data di acquisto. La garanzia copre i difetti di fabbricazione, nonché quelli derivanti dalle componenti integrate.

In caso di supporto tecnico...

Nel caso in cui dovessero verificarsi ulteriori problemi tecnici, Vi preghiamo di contattare i nostri tecnici. A tale proposito, troverete sul retro di questo manuale di istruzioni il numero del servizio di assistenza tecnica.

English



Correct Disposal of This Product **(Waste Electrical & Electronic Equipment)**

(Applicable in the European Union and other European countries with separate collection systems)

This marking shown on the product or its literature, indicates that it should not be disposed with other household wastes at the end of its working life. To prevent possible harm to the environment or human health from uncontrolled waste disposal, please separate this from other types of wastes and recycle it responsibly to promote the sustainable reuse of material resources.

Household users should contact either the retailer where they purchased this product, or their local government office, for details of where and how they can take this item for environmentally safe recycling.

Business users should contact their supplier and check the terms and conditions of the purchase contract. This product should not be mixed with other commercial wastes for disposal.

Deutsch



Korrekte Entsorgung dieses Produkts **(Elektromüll)**

(Anzuwenden in den Ländern der Europäischen Union und anderen europäischen Ländern mit einem separaten Sammelsystem)

Die Kennzeichnung auf dem Produkt bzw. auf der dazugehörigen Literatur gibt an, dass es nach seiner Lebensdauer nicht zusammen mit dem normalen Haushaltsmüll entsorgt werden darf. Entsorgen Sie dieses Gerät bitte getrennt von anderen Abfällen, um der Umwelt bzw. der menschlichen Gesundheit nicht durch unkontrollierte Müllbeseitigung zu schaden. Recyceln Sie das Gerät, um die nachhaltige Wiederverwertung von stofflichen Ressourcen zu fördern.

Private Nutzer sollten den Händler, bei dem das Produkt gekauft wurde, oder die zuständigen Behörden kontaktieren, um in Erfahrung zu bringen, wie sie das Gerät auf umweltfreundliche Weise recyceln können.

Gewerbliche Nutzer sollten sich an Ihren Lieferanten wenden und die Bedingungen des Verkaufsvertrags konsultieren. Dieses Produkt darf nicht zusammen mit anderem

Jöllenbeck GmbH
Kreuzberg 2
D-27404 Weertzen
Germany

Phone: +49 (0) 4287 9244 690
Web: www.speed-link.com



SL-6698-SBK-A
Version 2.0

© 2007 Jöllenbeck GmbH. All rights reserved. All product names mentioned in this manual may be trademarks or registered trademarks and are the property of their respective owners. Information contained herein is subject to change without notice. This publication or parts of it may not be reproduced without the express consent of the publisher.