

www.hama.com

hama®

Hama GmbH & Co KG
Postfach 80
86651 Monheim/Germany
Tel. +49 (0) 9091/502-0
Fax +49 (0) 9091/502-274
hama@hama.com
www.hama.com

hama®

00034313



**Gamecube Controller
»Quixotic«**

D Gamecube Controller »Quixotic«

Vielen Dank für den Kauf des Quixotic Controllers, der zusammen mit der GameCube Spielkonsole verwendet wird. Der Controller ist vollständig programmierbar und verfügt über einen Motor, der in Spielen, die diese Funktion unterstützen, realitätsnahe Rumbleeffekte erzeugt. Der Controller weist zwei daumengesteuerte Analog-Sticks, sieben Funktionstasten, inkl. zwei analoge Schultertasten, 1 Triggertaste und ein Richtungspad mit 8 Bewegungsrichtungen für eine erweiterte Steuerung auf. Die ergonomische Form und die gummierten Handgriffe sorgen bei langandauernden Spielen für hohen Komfort.

Packungsinhalt:

- Quixotic Controller für GameCube
- Benutzerhandbuch

Warnung: Bitte lesen Sie vor Gebrauch dieses Produkts die Hinweise zu Sicherheit und Gesundheit sowie die übrigen Informationen, die Sie im Benutzerhandbuch finden.

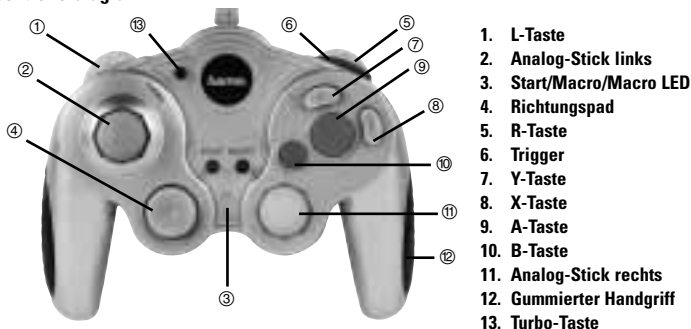
Wichtige Informationen zu Ergonomie und Gesundheit

In einigen medizinischen Studien wurde darauf hingewiesen, dass längere Spielsitzungen in Verbindung mit anhaltenden Fehlhaltungen und dauerhaft einseitigen Belastungen bestimmte Erkrankungen oder Verletzungen begünstigen und hervorrufen können. Dazu gehören u.a. Karpaltunnelsyndrom, Sehnenentzündung und Sehnscheidenentzündung. Während längerer Spielphasen sind häufige und regelmäßige Pausen zur Vermeidung der oben genannten Erkrankungen sehr wichtig. Bitte suchen Sie einen Arzt auf, wenn Ihre Arme, Handgelenke oder Hände infolge langer Spielsitzungen schmerzen, prickeln oder sich taub anfühlen.

Technische Eigenschaften:

- 1) Vollständig programmierbare Tasten (Makro-Funktion).
- 2) Einzigartiges, gummiertes Gehäuse für bessere Steuerung bei länger andauernden Spielen.
- 3) Strapazierfähige Gummiflächen an den Außenseiten der Handgriffe für zusätzlichen Komfort.
- 4) Strapazierfähiges, langlebiges Kabel.
- 5) 2 daumengesteuerte Analog-Sticks mit Gummikontakten.
- 6) Vibrationsmotor für Rumbleeffekt.
- 7) Richtungspad mit 8 Bewegungsrichtungen.
- 8) 7 Funktionstasten inkl. Schultertasten und Triggertaste.

Controllerdiagramm



1. L-Taste
2. Analog-Stick links
3. Start/Macro/Macro LED
4. Richtungspad
5. R-Taste
6. Trigger
7. Y-Taste
8. X-Taste
9. A-Taste
10. B-Taste
11. Analog-Stick rechts
12. Gummierter Handgriff
13. Turbo-Taste

Richtungspad

Mit dem Richtungspad wird die Bewegungsrichtung von Objekten gesteuert.

Analog-Sticks

Mit den daumengesteuerten Sticks werden 2 Achsen gesteuert (X- und Y-Achse). In verschiedenen Spielen können Sie die Reaktion der Analog-Sticks ändern.

Funktionstasten (L-Taste, R-Taste)

Bei diesen Tasten handelt es sich um Aktionstasten; ihre genaue Funktion hängt vom verwendeten Spiel ab.

Funktionstasten (Tasten A, B, X, Y und Trigger)

Mit diesen Tasten werden je nach dem verwendeten Spiel verschiedene Aktionen durchgeführt. Nähere Einzelheiten finden Sie im Benutzerhandbuch für das jeweilige Spiel.

Start-Taste

Diese Taste wird im allgemeinen zum Auswählen im Menü und zum Unterbrechen des Spiels verwendet. Nähere Einzelheiten finden Sie im Benutzerhandbuch für das jeweilige Spiel.

Turbo-Taste

Um eine Taste mit Turbo zu belegen und um deren Funktion wieder aufzuheben, gehen Sie wie folgt vor:

- **TURBO-Funktion einrichten:** Halten Sie die TURBO-Taste gedrückt und drücken Sie dann die Taste, die Sie mit „Turbo-Feuer“ belegen möchten.
- **Turbo-Funktion aufheben:** Halten Sie die TURBO-Taste gedrückt und drücken Sie dann die Taste, deren Funktion Sie aufheben möchten.

Makro-Taste

Mit dieser Taste kann ein komplizierter Bewegungsablauf, für den viele Tasten notwendig sind, programmiert werden. Sie können diesen Bewegungsablauf durch Drücken einer einzigen Taste abrufen. Siehe Punkt „Programmierung des Controllers“ in diesem Benutzerhandbuch.

Programmierbarkeit von Tasten:

Bestimmte Tasten des Controllers können programmiert werden. Man unterscheidet programmierbare und nicht programmierbare Tasten. Nicht programmierbar sind das Richtungspad, mit dem rechten Daumen gesteuerte Analog-Sticks, sowie die Tasten START und MACRO; diese können nicht mit Funktionstasten belegt werden.

Hinweis:

Der Quixotic Controller muss in die GameCube Konsole gesteckt werden, damit die Tasten neu belegt und programmiert werden können; während der Programmierung sind keine Spiele möglich.

Was bedeutet Programmierbarkeit der Tasten?

Der Controller ist vollständig programmierbar. Dies ermöglicht Ihnen, auf Wunsch spezielle und komplexe Bewegungsabläufe schneller durchzuführen. Beim Spielen bestimmter Spiele (gewöhnlich Kampfspiele) werden spezielle Bewegungsabläufe für kompliziertere Angriffe durch eine Kombination von Funktionstasten ausgeführt. Die Makro-Funktion ermöglicht es Ihnen, diese komplizierten Bewegungsabläufe durch Drücken einer einzigen Taste durchzuführen.

Drei Tasten können für die Wiedergabe festgelegter Makros belegt werden: L-Taste, R-Taste und Trigger (siehe Controllordiagramm). In jedem programmierten Makro können bis zu 32 Tasten gedrückt werden. Das gleichzeitige Drücken mehrerer Tasten zählt als ein einzelner Befehl (z. B. gilt das gleichzeitige Drücken der Tasten X, B und A als ein Befehl und nicht als drei Befehle). Bei der Programmierung einer Taste wird jeder Tastendruck mit 100 % bewertet. Ihre Befehle müssen innerhalb von 1,5 Sekunden ausgeführt werden.

Programmierung des Controllers:

1. Drücken Sie die MACRO-Taste, bis die MACRO-LED aufleuchtet und anzeigt, dass die Programmierfunktion aktiv ist. Hinweis: Drücken Sie die Taste START, um die Ausführungsgeschwindigkeit der programmierten Tasten anzupassen. Die MACRO LED blinkt in zwei Abständen: 0,6 s und 1,2 s.
2. Wählen Sie die zu programmierende Taste aus, indem Sie auf diese Taste drücken (Z-Taste oder Taste unter digitalem Steuerkreuz), bis die MACRO-LED zu blinken beginnt.
3. Drücken Sie die gewünschte(n) Taste(n) (A, B, X, Y, Trigger, L-Taste, R-Taste und Analog-Sticks, die mit dem linken Daumen gesteuert werden), mit denen die eben ausgewählte Taste belegt werden soll. Jeder Tastendruck wird durch ein Aufblinken der MACRO-LED bestätigt. **Hinweis:** Wenn die maximale Anzahl der Tasten für die Programmierung (32) gedrückt ist, akzeptiert der Controller keine weiteren Eingaben und die MACRO-LED erlischt.
4. Drücken Sie nach Zuordnung der gewünschten Tasten die MACRO-Taste, um die Programmierfunktion zu deaktivieren. Die MACRO-LED erlischt.
5. Wiederholen Sie die oben genannten Schritte, um weitere Tasten zu programmieren.

Hinweis:

In einigen Spielen hängt die Durchführung spezieller Bewegungsabläufe stark von der zeitlichen Abfolge ab. Der Zeitraum, während dem Sie auf eine Taste drücken, und die Zeit, die vergeht, bis Sie die nächste Taste drücken, stellen manchmal wichtige Faktoren dar, um spezielle Bewegungen erfolgreich umsetzen zu können. Dies ist von Spiel zu Spiel unterschiedlich.

Zurücksetzen des Controllers auf die Standardeinstellungen:

So setzen Sie den Controller auf die Standardeinstellungen zurück:

1. Drücken Sie die MACRO-Taste, um die Programmierfunktion zu aktivieren. Die MACRO-LED leuchtet auf und zeigt an, dass die Programmierfunktion aktiv ist.

2. Drücken Sie die Taste, die Sie zurücksetzen möchten; die MACRO-LED beginnt zu leuchten.
3. Drücken Sie die MACRO-Taste, um die Programmierfunktion zu deaktivieren. Die MACRO-LED erlischt.

Hinweis: Sie können alle programmierten Tasten zurücksetzen, indem Sie den Controller von der Spielkonsole trennen. Dadurch gehen alle Informationen zu programmierten Tasten verloren und alle neu belegten Tasten werden zurückgesetzt.

Vorsicht:

- Verwenden Sie den Controller nur gemäß den Anweisungen. Lesen Sie alle Anweisungen, bevor Sie den Controller bedienen.
- Setzen Sie diesen Controller niemals Feuchtigkeit oder Feuer aus, um die Gefahr von Feuer oder elektrischen Schlägen zu vermeiden.
- Nehmen Sie den Controller nicht auseinander. Wenden Sie sich ausschließlich an autorisiertes Fachpersonal.
- Dieser Controller sollte nur über die auf dem Controller angegebene Stromquelle versorgt werden. Bitte wenden Sie sich an Ihren Stromanbieter, wenn Sie nicht sicher sind, welche Art von elektrischem Strom in Ihrem Haus fließt.
- Stecken Sie ausschließlich Gegenstände in den Controller, die für diesen vorgesehen sind. Andernfalls können gefährliche Spannungen oder Kurzschlüsse entstehen, die zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen könnten.
- Durch die Vibrationsfunktion des Controllers können Verletzungen verschlimmert werden. Verwenden Sie diesen Controller nicht, wenn Ihre Hände oder Arme verletzt sind.
- Räumen Sie Kabel immer auf! Nur so können Sie sicher ausschließen, dass Personen auf sie treten oder zu Fall kommen. Klemmen Sie Kabel nie ein und beschädigen Sie diese nicht. Wickeln Sie Kabel niemals um Gegenstände oder um Personen.
- Verboten Sie Kindern mit Kabeln zu spielen.

Alle vom Hersteller nicht ausdrücklich genehmigten, technischen Veränderungen am Controller führen zum sofortigen Ende jeglicher Garantieansprüche!

GameCube ist eine eingetragene Marke von Nintendo. Dieses Produkt ist nicht von Nintendo gesponsert, genehmigt oder gebilligt.

GB Gamecube Controller »Quixotic«

Thank you for purchasing the Quixotic Controller which is used together with the GameCube game console. The controller is fully programmable and has one motor that produces realistic rumble effects in games which support this function. The controller has two thumb-controlled analogue sticks, seven function buttons, incl. two analogue shoulder buttons, one trigger button and a direction pad with 8 movement directions for an advanced control. The ergonomic shape and the rubberized grips provide a high comfort during extended game sessions.

Package Contents:

- Quixotic Controller for GameCube
- Instruction manual

Warning: Please read the instruction manual for safety, health and other information before using this product.

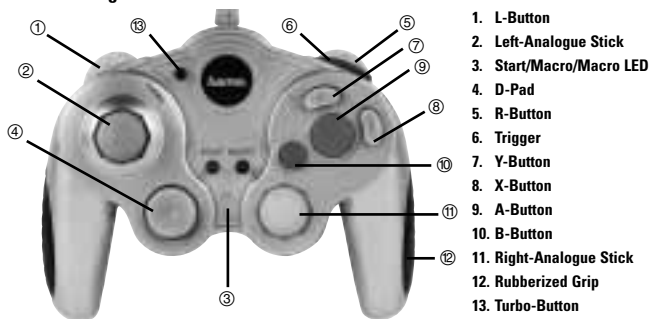
Important information about ergonomics and health

Some medical studies suggested that extended game sessions coupled with bad postures and long-lasting unilateral strains can cause or favour certain types of diseases or injuries. Among other things, the carpal tunnel syndrome, tendonitis and tenosynovitis are part of this. It is important to take frequent and regular breaks during extended game sessions in order to avoid the above-mentioned diseases. Please see a doctor if your arms, wrists or hands ache, tingle or if they are numb because of long game sessions.

Technical Features:

- 1) Fully programmable buttons (macro function).
- 2) Unique, rubberized body for better control during longer lasting games.
- 3) Durable rubber pads on the outsides of the handles for additional comfort.
- 4) Durable, long-lived cable.
- 5) 2 thumb-controlled analogue sticks with rubber contacts.
- 6) Vibration motor for rumble effect.
- 7) Direction pad with 8 movement directions.
- 8) 7 function buttons incl. shoulder buttons and trigger button.

Controller Diagram:



Direction Pad

The D-pad controls the direction in which the objects move.

Analogue Sticks

The thumb-controlled sticks control two axes (X- and Y-axis). In different games you can modify the reaction of the analogue sticks.

Function Buttons (L-Button, R-Button)

These buttons are action buttons; their specific function depends on the game being used.

Function Buttons (A, B, X, Y and Trigger)

These buttons are used to perform various actions, depending on the game. See the game's instruction manual for more details.

Start Button

This button is generally used to make selections in the menu or to interrupt the game. See the game's instruction manual for more details.

How to set and delete a turbo button:

- **Setting TURBO:** hold TURBO button, press the button that you want to set as "Turbo fire".
- **Deleting TURBO:** hold TURBO button, press the button that you want to delete.

Macro Button

With this button you can program a complicated move requiring many buttons. You can recall this move by pressing a single button. See point "Programming of the Controller" in this instruction manual.

Button Programmability:

Certain buttons of the controller can be programmed. One distinguishes between programmable and non-programmable buttons. The direction pad, right-thumb-controlled analogue sticks as well as the buttons START and MACRO are non-programmable; they cannot be set to any function button.

Note: The Quixotic Controller must be plugged into the GameCube console so that the buttons can be relocated and programmed; during the programming, no games are possible.

What does button programmability signify?

The Quixotic Controller is fully programmable. This allows you to perform on demand special and complex moves more quickly. When playing certain games (usually fighting games), a combination of function buttons executes special moves for more intricate attacks. The macro function allows you to execute these complicated moves by pressing a single button.

Three buttons can be occupied for the reproduction of set macros: L-Button, R-Button, and Trigger (see controller diagram). In every programmed macro, up to 32 buttons can be pressed. Pressing buttons simultaneously counts as a single command (pressing X, B, and A e.g. at the same time is one command, not three commands). When programming a button, every button pressed is registered to the pad as 100%. Your commands must be executed within 1.5 seconds.

Programming of the controller:

1. Press the MACRO button until the MACRO LED lights up and indicates that the programming function is active. Note: Press the START button to adjust the executing speed of the programmed buttons. The MACRO LED flashes at two intervals: 0.6 sec and 1.2 sec.
2. Select the button to be programmed by pressing that button (Z key or button under digital controller) until the MACRO LED begins to flash.
3. Press the button(s) (A, B, X, Y, Trigger, L-Button, R-Button and left-thumb-controlled analogue sticks) to be programmed into the button which was selected above. Each button pressed during this step is acknowledged by one blink of the MACRO LED. **Note:** When the maximum number of buttons for the programming (32) is pressed, controller does not accept further inputs and the MACRO LED goes out.
4. Press the MACRO button to turn the programming function OFF when you have assigned the desired buttons. The MACRO LED goes out.
5. Repeat the above-mentioned points to program other buttons.

Note:

In some games, the ability to implement special moves successfully depends very much on the timing. The time duration of pressing the button and the time interval during which the button is released before the next button is pressed, are sometimes two crucial factors determining the special moves which can be implemented successfully. This varies from game to game.

Resetting the controller to default:**How to reset the controller to default:**

1. Press the MACRO button in order to activate the programming function. The MACRO LED lights up and indicates that the programming function is active.
2. Press the button you wish to reset; the MACRO LED begins to flash.
3. Press the MACRO button in order to deactivate the programming function. The MACRO LED goes out.

Note: You can reset all programmed buttons by separating the controller from the game console. Once reset, the controller loses all button-programmed information and all relocated buttons are reset.

CAUTION:

- Use this controller only as instructed. Read all instructions before operating the controller.
- Do not expose this controller to moisture or fire to avoid the danger of fire or electrical shocks.
- Do not disassemble the controller. Refer only to authorized skilled personnel.
- This controller should only be operated from the power source indicated on the controller. If you are not sure what type of electrical power is supplied to your home, contact your local power company.
- Only put objects in the controller which are designated for it. Otherwise, dangerous voltages or short circuits may be produced. This could lead to fire or electrical shocks.
- The controller's vibration function can aggravate injuries. Do not use the controller if your hands or arms are injured.
- Always put away cords. Only by doing this, you can exclude that persons walk on them or that they fall. Do not pinch or damage cables. Do not wrap cords around objects or people.
- Do not allow children to play with cords.

All technical changes at the controller which are not expressly approved by the producer annul all claims under guarantee. GameCube is a registered trademark of Nintendo. This product is not sponsored, endorsed or approved by Nintendo.

F Manette Quixotic pour GAMECUBE

Merci beaucoup pour l'achat de la manette Quixotic qui s'utilise avec la console de jeux GameCube. La manette est entièrement programmable et dispose d'un moteur qui produit des effets de roulement proches de la réalité dans les jeux qui supportent cette fonction. La manette comporte deux sticks analogiques commandés par le pouce, sept touches de commande dont deux touches à épaule analogiques, une touche trigger et une croix multidirectionnelle avec 8 directions pour davantage de commandes. La forme ergonomique et les manettes caoutchoutées offrent un haut confort lors de longues séances de jeux.

Contenu du paquet:

- Manette Quixotic pour GameCube
- Manuel d'utilisation

Précaution: Avant d'utiliser cet article, veuillez lire les indications concernant la sécurité et la santé ainsi que les autres informations que vous trouverez dans le manuel d'utilisation.

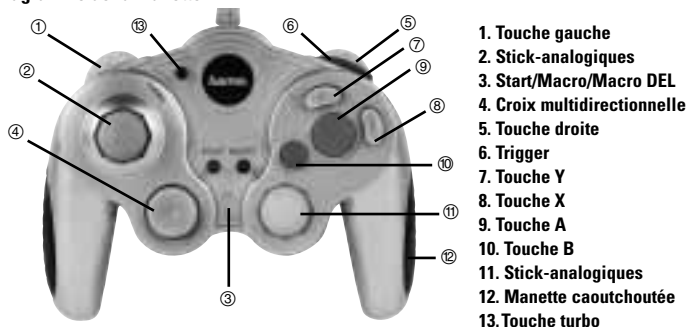
Informations importantes sur l'ergonomie et la santé

Quelques études médicales ont prouvé que de longues séances de jeux en relation avec une mauvaise position permanente et des efforts continuels d'un seul côté pouvaient favoriser ou engendrer certaines maladies ou blessures, comme par ex. le syndrome du tunnel carpien, les tendinites et les ténosynovites. Lors de longs jeux, il est important de faire souvent et régulièrement des pauses afin d'éviter de contracter une des maladies citées ci-dessus. Si vos bras, vos poignets ou vos mains à la suite d'une longue séance de jeux vous font mal, picotent ou deviennent insensibles, veuillez consulter un médecin.

Propriétés techniques:

- 1) Touches entièrement programmables (fonction macro).
- 2) Boîtier caoutchouté, unique dans son genre pour une meilleure commande lors de jeux qui durent longtemps.
- 3) Surfaces caoutchoutées résistantes sur les côtés extérieurs des manettes pour davantage de confort.
- 4) Câble résistant et de longue durabilité.
- 5) 2 sticks analogiques commandés par le pouce avec des zones de contacts en caoutchouc.
- 6) Moteur de vibration pour un effet de roulement.
- 7) Croix multidirectionnelle avec 8 directions.
- 8) 7 touches de commande dont des touches à épaule et des touches trigger.

Diagramme de la manette



1. Touche gauche
2. Stick-analogiques
3. Start/Macro/Macro DEL
4. Croix multidirectionnelle
5. Touche droite
6. Trigger
7. Touche Y
8. Touche X
9. Touche A
10. Touche B
11. Stick-analogiques
12. Manette caoutchoutée
13. Touche turbo

Croix multidirectionnelle

La croix multidirectionnelle permet de commander les déplacements des objets.

Sticks analogiques

Les sticks commandés par le pouce contrôlent deux axes (X et Y). Dans différents jeux, il est possible de modifier la réaction des sticks analogiques.

Touches de commande (touche gauche, touche droit)

Il s'agit de touches d'action; leur fonction précise dépend du jeu utilisé.

Touches de commande (touches A, B, X, Y et Trigger)

Selon le jeu utilisé, ces touches permettent d'effectuer différentes actions. Vous trouverez davantage de détails dans le manuel d'utilisation du jeu.

Touche Start (touche marche)

Cette touche s'utilise en général pour la sélection dans le menu et pour interrompre le jeu. Vous trouverez davantage de détails dans le manuel d'utilisation du jeu.

Touches turbo

Veillez procéder comme suit pour affecter une touche turbo et pour désactiver sa fonction :

- **Activer la fonction TURBO** : Appuyez sur la touche TURBO et pressez ensuite la touche que vous voulez affecter de « feu turbo ».
- **Désactiver la fonction turbo** : Appuyez sur la touche TURBO et pressez ensuite la touche dont vous voulez désactiver la fonction.

Touche macro

Cette touche permet de programmer un déroulement compliqué de mouvements pour lequel un grand nombre de touches est nécessaire. En appuyant sur une seule touche, vous pouvez appeler ce déroulement de mouvements. Veuillez vous référer au point "Programmation de la manette" dans ce manuel d'utilisation.

Programmation des touches:

Il est possible de programmer certaines touches de la manette. On différencie les touches programmables des touches non programmables. Les touches non programmables sont la croix multidirectionnelle, les sticks analogiques commandés par le pouce droit ainsi que les touches START et MACRO; ces touches ne peuvent pas devenir des touches de commande.

Indication:

La manette Quixotic doit être connectée à la console GameCube pour reprogrammer et réoccuper les touches; pendant la programmation, il n'est pas possible de jouer.

Que signifie programmabilité des touches?

La manette est entièrement programmable. Cela vous permet d'effectuer sur demande des mouvements spéciaux et complexes plus rapidement. Quant à certains jeux (habituellement des jeux de combats), des mouvements spéciaux pour des attaques plus compliquées sont exécutés à l'aide d'une combinaison de touches de commande. La fonction macro vous permet d'exécuter ceux-ci en appuyant sur une seule touche.

Pour la reproduction de macros déterminées, il est possible de programmer trois touches: Touche gauche, touche droit et trigger (cf. diagramme de la manette). Dans chaque macro programmée, vous pouvez frapper max. 32 touches. La frappe simultanée de plusieurs touches compte comme une seule commande (la frappe simultanée des touches X, B et A compte p. ex. comme une commande et non comme trois commandes). Pour la programmation d'une touche, chaque frappe d'une touche est interprétée à 100 %. Il faut exécuter les commandes dans l'intervalle d'une seconde et demie.

Programmation de la manette:

1. Appuyez sur la touche MACRO, jusqu'à ce que la DEL MACRO s'allume et indique que la fonction de programmation est active. Indication: Appuyez sur la touche START pour adapter la vitesse d'exécution des touches programmées. La DEL MACRO clignote à deux intervalles: 0,6 s et 1,2 s.

2. Pour sélectionner la touche à programmer, appuyez sur cette touche (Touche Z ou touche sous la croix de commande numérique), jusqu'à ce que la DEL MACRO commence à clignoter.
3. Frappez la (les) touche(s) souhaitée(s) (A, B, X, Y, trigger, touche gauche, touche droit et les sticks analogiques, qui sont commandés avec le pouce gauche), avec lesquelles la touche (qui vient d'être sélectionnée) doit être programmée. Chaque frappe de touche est confirmée par le clignotement de la DEL MACRO.
Indication: Quand vous avez frappé la quantité maximale des touches pour la programmation (32), la manette n'accepte pas d'autres introductions et la DEL Macro s'éteint.
4. Appuyez sur la touche MACRO après l'attribution des touches souhaitées pour désactiver la fonction de programmation. La DEL MACRO s'éteint.
5. Veuillez répéter les étapes citées ci-dessus pour programmer d'autres touches.

Techniques de programmation approfondies:

Dans certains jeux, l'exécution de mouvements spécifiques dépend en grande partie du déroulement dans le temps. L'espace de temps, entre lequel vous appuyez sur la touche et le temps qui s'écoule jusqu'à ce que vous appuyiez sur la prochaine touche, représente parfois un facteur important pour l'exécution réussie des déplacements spéciaux. Cela dépend du jeu.

Remettre à jour les réglages de base de la manette:

Vous pouvez remettre à jour les réglages de base de la manette en agissant comme suit:

1. Appuyez sur la touche MACRO pour activer la fonction de programmation. La DEL MACRO s'allume et indique que la fonction de programmation est active.
2. Appuyez sur la touche que vous souhaitez remettre à jour ; la DEL Macro commence à s'allumer.
3. Appuyez sur la touche MACRO pour désactiver la fonction de programmation. La DEL Macro s'éteint.

Indication: Vous pouvez remettre à jour toutes les touches programmées en séparant la manette de la console de jeux. En faisant cela, toutes les informations concernant les touches programmées se perdent et toutes les touches nouvellement occupées sont remises à jour.

Attention:

- Utilisez la manette uniquement conformément aux indications. Veuillez lire toutes les indications avant de l'utiliser.
- N'exposez pas cette manette à l'humidité ou au feu afin d'éviter le danger d'un feu ou de décharges électriques.
- Ne démontez pas la manette. Consultez seulement du personnel spécialisé et autorisé.
- Cette manette doit seulement être alimentée par la source de courant indiquée sur la manette. Veuillez vous adresser à votre fournisseur d'électricité si vous n'êtes pas certain du genre d'alimentation électrique pourvue dans votre maison.
- Veuillez insérer dans la manette exclusivement des objets qui y sont prévus. Dans le cas contraire, il se peut que des tensions dangereuses ou des court-circuits se produisent et provoquent un feu ou des décharges électriques.
- La fonction de vibration de la manette peut aggraver des blessures. Veuillez ne pas utiliser la manette si vos mains ou vos bras sont blessés.
- Veuillez ranger les câbles afin d'éviter que d'autres personnes marchent dessus ou tombent. Ne coincez pas les câbles et ne les abîmez pas. Veuillez ne pas enrouler les câbles autour d'objets ou de personnes.
- Interdisez à vos enfants de jouer avec les câbles.

Toutes modifications techniques effectuées sur la manette et non autorisées par le fabricant mettent fin à toute exigence de garantie!

GameCube est une marque enregistrée de Nintendo. Ce produit n'est ni sponsorisé, ni autorisé ou agréé par Nintendo.

NL GameCube Controller

Hartelijk dank voor de aanschaf van de Quixotic Controller, die samen met de GameCube game-console gebruikt wordt. De controller is volledig te programmeren en beschikt over een motor die, bij tril-ondersteunde spellen, realistische rumble-effecten veroorzaakt. Bovendien is de controller met twee duimgestuurde analoge-sticks, zeven functietoetsen, incl. twee analoge schouderknoppen, één trigger-toets en een richtingspad met acht bewegingsrichtingen voor een uitgebreide besturing uitgevoerd. De ergonomische vorm en de rubberen handgrepen zorgen voor een hoog comfort bij langer durende spellen.

Inhoud van de verpakking:

- Quixotic Controller voor GameCube
- Gebruikershandleiding

Waarschuwing: Lees a.u.b. voor het gebruik van dit produkt de aanwijzingen met betrekking tot veiligheid en gezondheid en de overige informatie in de gebruikershandleiding.

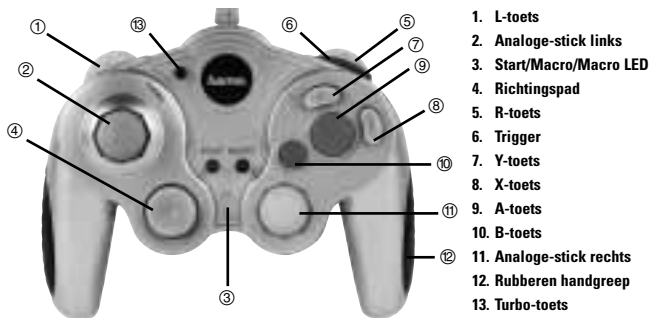
Belangrijke informatie met betrekking tot ergonomie en gezondheid

Bij enige medische studie's werd aangeduid dat langere speelduur, gecombineerd met een langdurige verkeerde lichaamshouding en een continue eenzijdige belasting, bepaalde ziektes of blessures bevorderen en opwekken kan. Daartoe behoren o.a. het karpaltunnelsyndroom, een peesontsteking en peesschede-ontsteking. Tijdens langere speelfasen is het zeer belangrijk vaak en regelmatig pauze's in te lassen om bovengenoemde klachten te vermijden. Raadpleeg een arts als uw armen, polsen of handen als gevolg van langdurig spelen pijn doen, tintelen of gevoelloos aanvoelen.

Technische eigenschappen:

- 1) Volledig programmeerbare toetsen (macro-functie).
- 2) Uniek, met rubber beklede behuizing voor een betere besturing bij langer durende spellen.
- 3) Sterke delen uit rubber aan de buitenkant van de handgrepen voor een extra comfort.
- 4) Belastbare, duurzame kabel.
- 5) 2 duimgestuurde analoge-sticks voorzien van contacten uit rubber.
- 6) Trilmotor voor rumble-effect.
- 7) Richtingspad met 8 bewegingsrichtingen.
- 8) 7 functietoetsen incl. schouderknoppen en trigger-toets.

Controllerdiagram:



1. L-toets
2. Analoge-stick links
3. Start/Macro/Macro LED
4. Richtingspad
5. R-toets
6. Trigger
7. Y-toets
8. X-toets
9. A-toets
10. B-toets
11. Analoge-stick rechts
12. Rubberen handgreep
13. Turbo-toets

Richtingspad

Met het richtingspad wordt de bewegingsrichting van objecten gestuurd.

Analoge-sticks

Met de duimgestuurde-sticks worden 2 assen gestuurd (X- en Y-as). In verschillende spellen kunt u de reactie van de analoge- sticks veranderen.

Functietoetsen (L-toets, R-toets)

Hier gaat het om actietoetsen van welke de preciese functie afhankelijk is van het gebruikte spel.

Functietoetsen (toetsen A, B, X, Y en trigger)

Met deze toetsen worden, afhankelijk van het gebruikte spel, verschillende actie's uitgevoerd. Meer informatie hierover vindt u in de gebruikershandleiding van het betreffende spel.

Start-toets

Deze toets wordt normaliter voor menukeuze en ter onderbreking van het spel gebruikt. Meer informatie hierover vindt u in de gebruikershandleiding van het betreffende spel.

Turbo-toets

Een toets de turbo-functie toekennen en weer terugstellen gaat als volgt:

- **TURBO-functie instellen:** TURBO-toets ingedrukt houden, en vervolgens de toets indrukken die u "Turbo-vuur" wilt toekennen.
- **Turbo-functie opheffen:** TURBO-toets ingedrukt houden, en vervolgens de toets indrukken van welke u de functie wilt opheffen.

Macro-toets

Met deze knop kunt u een moeilijke beweging programmeren, voor welke veel toetsen noodzakelijk zijn. Deze beweging kan door het indrukken van één toets geactiveerd worden. Zie hoofdstuk „Het programmeren van de controller" in dit gebruikershandboek.

Programmeerbaarheid van toetsen:

Bepaalde toetsen van de controller kunt u programmeren. Men kan toetsen onderscheiden tussen programmeerbare en niet-programmeerbare toetsen. Niet te programmeren zijn het richtingspad, de met de rechter duim bestuurde analoge-stick en de START- en MACRO-toetsen; hier kunt u geen functie's toekennen.

Attentie:

De Quixotic Controller moet in de GameCube-console gestoken worden om de toetsen nieuw te kunnen toekennen en programmeren; tijdens het programmeren kunt u niet spelen.

Wat betekent de programmeerbaarheid van de toetsen?

De controller is volledig te programmeren. Dit maakt het u mogelijk, naar wens speciale en complexe bewegingen sneller uit te voeren. Bij het spelen van bepaalde spellen (normaliter gevechtsspellen) worden bijzondere bewegingen voor moeilijke aanvallen door een combinatie van functietoetsen uitgevoerd. De macro-functie maakt het mogelijk, deze moeilijke bewegingen door het indrukken van één knop uit te voeren.

De weergave van vastgelegde macro's kunt u aan drie toetsen toekennen: L-toets, R-toets en trigger (zie controllerdiagram). In iedere geprogrammeerde macro kunnen max. 32 toetsen ingedrukt worden. Het gelijktijdig indrukken van meerdere toetsen telt als één commando (bijv. telt het gelijktijdig indrukken van de X-, B- en A-toetsen als één commando en niet als drie commando's). Bij het programmeren van een toets wordt iedere toetsdruk met 100 % beoordeeld. Uw commando's dienen binnen 1,5 seconde uitgevoerd te worden.

Het programmeren van de controller:

1. Druk de MACRO-toets in tot de MACRO-LED gaat branden en daarmee aantoont dat de programmeerfunctie actief is. **Attentie:** Om de snelheid van uitvoering van de geprogrammeerde toetsen aan te passen drukt u op de START-toets. De MACRO-LED knippert met twee snelheden: 0,6 s en 1,2 s.
2. Kies de te programmeren toets uit (Z-knop of knop onder digitaal D-pad) door de betreffende toets in te drukken tot de MACRO-LED begint te knipperen.
3. Druk de gewenste toets(en) in (A, B, X, Y, trigger, L-toets, R-toets en analoge-sticks die met de linker duim bestuurd worden) aan welke de voorheen gekozen toets toegekend dient te worden. Iedere toets die nu ingedrukt wordt, wordt door het knipperen van de macro-LED bevestigd. **Attentie:** Als het maximaal aantal toetsen voor de programmering (32) ingedrukt is, accepteert de controller geen verdere ingaven en de MACRO-LED gaat uit.
4. Druk, nadat u de gewenste toetsen ingericht heeft, de MACRO-toets in om de programmeerfunctie te deactiveren. De MACRO-LED gaat uit.
5. Om andere toetsen te programmeren de bovenstaande stappen herhalen.

Attentie:

Bij enige spellen is de uitvoering van speciale bewegingen sterk van de timing/opeenvolging afhankelijk. De duur van een toetsdruk en de tijdspanne tussen het loslaten van de toets vóór het indrukken van de volgende toets zijn soms belangrijke factoren om een speciale beweging succesvol te kunnen uitvoeren. Dit is van spel tot spel verschillend.

Terugstellen van de controller naar de standaardinstellingen:**Zo stelt u de controller terug naar de standaardinstellingen:**

1. Druk de MACRO-toets in om de programmeerfunctie te activeren. De MACRO-LED gaat branden en toont aan dat de programmeerfunctie actief is.
2. Druk de toets in die u terug wilt stellen; de MACRO-LED gaat branden.
3. Druk de MACRO-toets in om de programmeerfunctie te deactiveren. De MACRO-LED gaat uit.

Attentie: U kunt alle geprogrammeerde toetsen terugstellen, indien u de controller van de game-console losneemt. Daardoor gaat alle informatie van de geprogrammeerde toetsen verloren en alle van nieuwe commando's voorziene toetsen worden teruggesteld.

Attentie:

- De controller uitsluitend volgens de aanwijzingen gebruiken. Lees alle aanwijzingen voordat u de controller bedient.
- Stel de controller nooit aan vocht of vuur bloot om het gevaar van brand of elektrische schokken te voorkomen.
- De controller niet demonteren. Consulteer uitsluitend geautoriseerd vakpersoneel.
- De controller uitsluitend op de daarop aangegeven stroombron aansluiten. Neemt contact op met uw stroomleverancier, indien u niet zeker weet welke stroomsoort bij u thuis geleverd wordt.
- Steek uitsluitend voorwerpen in de controller die daarvoor bedoeld zijn. Anders kunnen gevaarlijke spanningen of kortsluiting ontstaan, die tot brand of elektrische schokken zouden kunnen leiden.
- Door de trilfunctie van de controller kunnen blessures verergeren. Gebruik deze controller niet wanneer uw handen of armen geblesseerd zijn.
- Kabels altijd opruimen! Alleen zo is te voorkomen dat personen op de kabel gaan staan of ten val komen. Kabels niet inklemmen of beschadigen. Wikkel kabels nooit om voorwerpen of om personen.
- Kinderen verbieden met kabels te spelen.

Alle, door de fabrikant niet uitdrukkelijk vrijgegeven, technische veranderingen aan de controller sluiten direct alle aanspraak op garantie uit!

GameCube is een geregistreerd handelsmerk van Nintendo. Dit product is niet door Nintendo gestimuleerd, ondersteund of vrijgegeven.

① Controller Gamecube

Grazie per aver acquistato il controller Quixotic da utilizzare con la console di gioco GameCube. Il controller è interamente programmabile ed è provvisto di un motore che genera effetti rumble estremamente realistici nei giochi che supportano questa funzione. Il controller è dotato di due stick analogici, sette tasti funzione, incl. due tasti analogici ausiliari, 1 tasto trigger e un pad direzionale con 8 direzioni di movimento per un maggiore controllo. La forma ergonomica e le impugnature gommate garantiscono il massimo comfort durante le partite lunghe.

Contenuto della confezione:

- controller Quixotic per GameCube
- manuale utente

Attenzione: prima di utilizzare l'apparecchio, leggere le avvertenze relative alla sicurezza e alla salute e le altre informazioni contenute nel manuale utente.

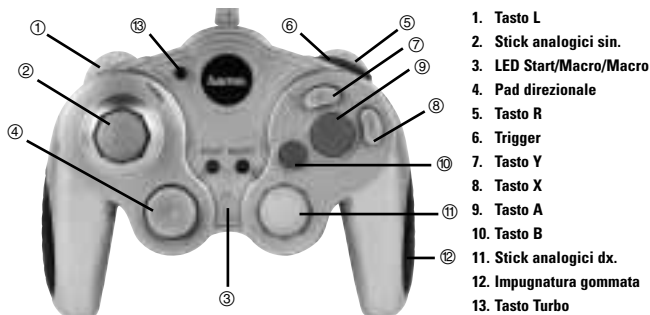
Informazioni importanti sull'ergonomia e sulla salute

Alcuni studi medici hanno determinato che lunghe sedute di gioco, abbinate a una posizione scorretta e a un sovraccarico costante su un unico lato, possono causare o favorire malattie o ferite come, tra l'altro, la sindrome del tunnel carpale, infiammazioni dei tendini e tendosinovite. Durante partite lunghe è importante effettuare regolarmente delle pause per evitare l'insorgere dei suddetti disturbi. Consultare un medico se dopo partite lunghe si avverte dolore, scarsa sensibilità o formicolio alle braccia, ai polsi o alle mani.

Caratteristiche tecniche:

- 1) Tasti completamente programmabili (funzione Macro).
- 2) Speciale alloggiamento gommato per un controllo migliore durante partite lunghe.
- 3) Resistenti superfici gommate intorno alle impugnature per un ulteriore comfort.
- 4) Cavo robusto e resistente.
- 5) 2 stick analogici comandati con il pollice con contatti gommati.
- 6) Motore a vibrazione per effetto rumble.
- 7) Pad direzionale con 8 direzioni di movimento.
- 8) 7 tasti funzione compresi tasti ausiliari e tasto trigger.

Diagramma del controller



Pad direzionale

Con il pad direzionale vengono guidati i movimenti degli oggetti.

Stick analogici

Con gli stick analogici comandati con il pollice vengono guidati 2 assi (asse X e Y). In diversi giochi è possibile variare la sensibilità degli stick analogici.

Tasti funzione (Tasto L, Tasto R)

Si tratta di tasti d'azione; la loro funzione specifica dipende dal gioco utilizzato.

Tasti funzione (tasti A, B, X, Y e Trigger)

Con questi tasti vengono eseguite diverse azioni a seconda del gioco utilizzato. Per informazioni più dettagliate, consultare le istruzioni per il relativo gioco.

Tasto Start

Questo tasto viene utilizzato generalmente per la scelta nel menu e per l'interruzione del gioco. Per informazioni più dettagliate, consultare le istruzioni per il relativo gioco.

Tasto Turbo

Per occupare un tasto con la funzione Turbo o annullare nuovamente questa funzione, procedere come segue:

- **Impostazione della funzione TURBO:** tenere premuto il tasto TURBO e premere quindi il tasto che si desidera occupare con "Turbo-fire".
- **Annullamento della funzione TURBO:** tenere premuto il tasto TURBO e premere quindi il tasto di cui si desidera annullare la funzione.

Tasto Macro

Con questo tasto è possibile programmare un movimento complesso, per il quale sono necessari molti tasti. È possibile richiamare questo movimento premendo un singolo tasto. Consultare il punto "Programmazione del controller" in questo manuale.

Programmabilità dei tasti:

È possibile programmare determinati tasti del controller. Si distingue tra tasti programmabili e non programmabili. Non programmabili sono il pad direzionale, gli stick analogici comandati con il pollice destro e i tasti START e MACRO; questi ultimi non possono essere occupati con i tasti funzione.

Avvertenza:

Il controller Quixotic deve essere inserito nella console GameCube per occupare e programmare nuovamente i tasti; durante la programmazione non è possibile giocare.

Cosa significa programmabilità dei tasti?

Il controller è completamente programmabile. Ciò rende possibile una più rapida esecuzione di movimenti speciali e complessi. In determinati giochi (di regola giochi di combattimento) i movimenti speciali per attacchi complessi vengono eseguiti mediante una combinazione di tasti funzione. La funzione Macro rende possibile l'esecuzione di questi movimenti complessi mediante la pressione di un singolo tasto.

Tre tasti possono essere occupati per la riproduzione di Macro fisse: tasto L, tasto R trigger (vedi diagramma del controller). In ogni Macro programmato possono essere premuti fino a 32 tasti. La pressione contemporanea di più tasti conta come un singolo comando (ad es. la pressione contemporanea dei tasti X, B e A vale come un unico comando e non come tre). Per la programmazione di un tasto, ciascuna pressione del tasto viene valutata al 100 %. I comandi devono essere eseguiti entro 1,5 secondi.

Programmazione del controller:

1. Premere il tasto MACRO finché il LED MACRO non si accende e indica che la funzione di programmazione è attiva. **Avvertenza:** premere il tasto START per adeguare la velocità di esecuzione dei tasti programmati. Il LED di indicazione lampeggia in due intervalli: 0,6 s e 1,2 s.
2. Selezionare i tasti da programmare premendoli (tasto Z oppure tasto sotto la croce di comando digitale), finché il LED MACRO non inizia a lampeggiare.
3. Premere i tasti desiderati (A, B, X, Y, Z, trigger, tasto L, tasto R e stick analogici che devono essere comandati con il pollice sinistro), con cui devono essere occupati i tasti appena selezionati. Ogni pressione dei tasti viene confermata dal LED MACRO lampeggiante. **Avvertenza:** se è premuto il numero massimo dei tasti per la programmazione (32) il controller non accetta altre immissioni e il LED MACRO si spegne.
4. Dopo l'assegnazione dei tasti desiderati, premere il tasto MACRO per disattivare la funzione di programmazione. Il LED MACRO si spegne.
5. Ripetere le operazioni descritte sopra per programmare altri tasti.

Avvertenza:

In alcuni giochi l'esecuzione di processi di movimento speciali dipende in grande misura dalla sequenza cronologica. Il lasso di tempo durante cui si preme un tasto e il tempo che passa finché non si preme un altro tasto sono fattori importanti per potere effettuare con successo movimenti speciali. Questo varia a seconda dei giochi.

Ripristinare le impostazioni standard del controller:**Per ripristinare le impostazioni standard del controller:**

1. Premere il tasto MACRO per attivare la funzione di programmazione. Il LED MACRO si accende e indica che la funzione di programmazione è attiva.
2. Premere il tasto che si desidera ripristinare; il LED MACRO si accende.
3. Premere il tasto MACRO per disattivare la funzione di programmazione. Il LED MACRO si spegne.

Avvertenza: è possibile ripristinare tutti i tasti programmati scollegando il controller dalla console di gioco. In questo modo tutte le informazioni relative ai tasti programmati vanno perse e tutti i tasti con la nuova occupazione vengono ripristinati.

Attenzione:

- Utilizzare il controller solo in base alle istruzioni. Leggere tutte le istruzioni prima di servirsi del controller.
- Per evitare il pericolo d'incendio o di scariche elettriche, non esporre mai il controller a umidità o fuoco.
- Non smontare il controller. Rivolgersi esclusivamente a personale specializzato autorizzato.
- Questo controller deve essere alimentato solo dalla fonte di energia indicata sul controller stesso. Rivolgersi al proprio fornitore di energia, nel caso in cui non si conosca il tipo di corrente elettrica della propria casa.
- Inserire nel controller esclusivamente oggetti previsti per questo scopo. In caso contrario si rischia di provocare pericolose tensioni o cortocircuiti che possono causare incendi o scariche elettriche.
- La funzione di vibrazione del controller può provocare peggioramenti alle ferite. Non utilizzare questo controller, se si hanno ferite alle mani o alle braccia.
- Nascondere sempre il cavo per evitare che venga calpestato o che qualcuno si inciampi e cada. Non incastrare, né danneggiare mai il cavo. Non avvolgere mai il cavo attorno a oggetti o persone.
- Vietare ai bambini di giocare con i cavi.

Tutte le modifiche tecniche al controller non espressamente consentite dal produttore, comportano l'immediata sospensione di qualsiasi diritto di garanzia!

GameCube è un marchio registrato di Nintendo. Questo prodotto non è sponsorizzato, autorizzato, né scontato da Nintendo.

E Gamecube Controller

Le damos las gracias por la compra del control Quixotic; éste se utiliza junto con la consola de juegos GameCube. El control es completamente programable y dispone de un motor que genera efectos de vibración casi reales para los juegos que soportan esa función. El control integra dos sticks analógicos que se manejan con el pulgar, incl. dos teclas de referencia analógicas, 1 tecla trigger y un pad de dirección con 8 sentidos de movimientos para un control ampliado. La ergonomía de la forma y los mangos engomados procuran un alto nivel de confort para los juegos de larga duración.

Contenido del paquete:

- Control Quixotic para GameCube
- Manual del usuario

Aviso: Antes de utilizar este producto, léase las instrucciones de seguridad y las indicaciones sobre la salud, así como las demás informaciones, que se encuentran en el manual del usuario.

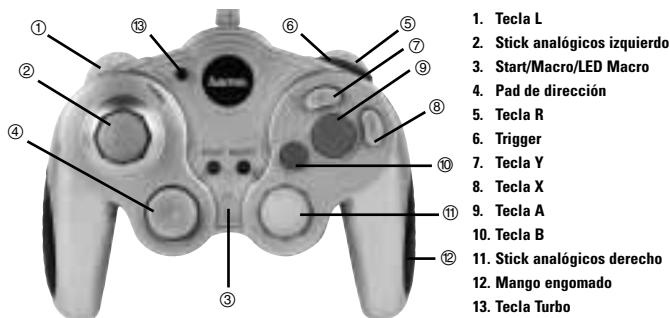
Información importante sobre ergonomía y salud

Algunos estudios médicos señalan que las sesiones de juego de larga duración llevadas a cabo en una postura corporal incorrecta y con carga unilateral permanente pueden favorecer o provocar enfermedades o lesiones. Entre ellas se encuentran el síndrome del túnel carpiano, tendinitis y tendovaginitis. Durante las fases prolongadas de los juegos, es muy importante hacer frecuentes y regulares pausas para evitar las enfermedades anteriormente citadas. Visite a un médico si los brazos, muñecas o manos le duelen, pican o se le duermen como consecuencia de largas sesiones de juego.

Características técnicas:

- 1) Teclas completamente programables (función de macro).
- 2) Carcasa engomada, única en su clase, para un mejor control durante los juegos de larga duración.
- 3) Resistentes superficies de goma en los laterales de los mangos para un mayor confort.
- 4) Resistente cable de larga vida útil.
- 5) 2 sticks analógicos que se manejan con los pulgares con contactos de goma.
- 6) Motor de vibración para efecto de vibración.
- 7) Pad de dirección con 8 sentidos de movimiento.
- 8) 7 teclas de función incl. teclas de referencia y tecla Trigger.

Diagrama del control



Pad de dirección

Con el pad de dirección se controla el sentido de los movimientos de los objetos.

Sticks analógicos

Con los sticks analógicos de manejo con el pulgar se controlan 2 ejes (eje X y eje Y). En algunos juegos es posible cambiar la reacción de los sticks analógicos.

Teclas de función (tecla L, tecla R)

Éstas son teclas de acción; su función exacta depende del juego que se esté utilizando.

Teclas de función (teclas A, B, X, Y y Trigger)

Con estas teclas se realizan diferentes acciones según el juego que se esté jugando. Encontrará información detallada al respecto en el manual del usuario del juego en cuestión.

Tecla Start

De forma general, esta tecla se utiliza para seleccionar en el menú y para interrumpir el juego. Encontrará información detallada al respecto en el manual del usuario del juego en cuestión.

Tecla Turbo

Para activar la función turbo en una tecla y desactivarla de nuevo, proceda del siguiente modo:

- **Activar función TURBO:** Mantenga pulsada la tecla TURBO y pulse entonces la tecla que desee ocupar con la función "Turbodisparo".
- **Desactivar función TURBO:** Mantenga pulsada la tecla TURBO y pulse entonces la tecla cuya función desee desactivar.

Tecla de macro

Con esta tecla se pueden memorizar secuencias de movimientos complicados para los que se requieren muchas teclas. Estas secuencias de movimiento se pueden llamar entonces pulsando una sola tecla. Véase el punto "Programación del control" en este manual.

Programabilidad de teclas:

Algunas teclas del control se pueden programar. Se distingue entre teclas programables y no programables. Teclas no programables son el pad de dirección, el stick analógico para el pulgar derecho, así como las teclas START y MACRO; éstas no se pueden ocupar con teclas de función.

Nota:

Para poder ocupar y programar las teclas, el control Quixotic debe estar enchufado a la consola GameCube; durante la programación, no es posible jugar.

¿Qué significa programabilidad de teclas?

El control es completamente programable. Esto le permite realizar secuencias de movimientos especiales y complejas más rápidamente. En algunos juegos (normalmente, juegos de lucha), se sustituyen secuencias especiales de movimientos por una combinación de teclas de función. La función de macro le permite realizar estas complicadas secuencias de movimientos pulsando una sola tecla.

Hay tres teclas que se pueden ocupar para la reproducción de macros determinadas: Tecla L, tecla R y Trigger (véase diagrama del control). En cada macro programada se pueden pulsar hasta 32 teclas. La pulsación simultánea de varias teclas cuenta como un solo comando (p. ej., la pulsación simultánea de las teclas X, B y A se interpreta como un comando, y no como tres de ellos). Durante la programación de una tecla, cada pulsación de tecla se valora con un 100 %. Sus comandos se deben realizar en un tiempo máximo de 1,5 segundos.

Programación del control:

1. Pulse la tecla MACRO hasta que el LED MACRO se ilumine para señalar que la función de programación se ha activado. Nota: Pulse la tecla START para ajustar la velocidad de ejecución de la tecla programada. El LED MACRO parpadea a dos tiempos: 0,6 s y 1,2 s.
2. Seleccione la tecla a programar pulsando sobre dicha tecla (tecla Z o tecla debajo del mando de control en cruz digital) hasta que el LED MACRO empiece a parpadear.
3. Pulse la(s) tecla(s) deseada(s) (A, B, X, Y, Z, Trigger, tecla L, tecla R y sticks analógicos para el pulgar izquierdo) con la(s) que se ocupará la tecla anteriormente seleccionada. Cada pulsación de teclas viene confirmada por un parpadeo del LED MACRO. **Nota:** Si se pulsa el número máximo de teclas para la programación (32), el control no acepta más entradas y el LED MACRO se apaga.
4. Una vez realizada la asignación de las teclas deseadas, pulse la tecla MACRO para desactivar la función de programación. El LED MACRO se apaga.
5. Repita estos pasos para programar otras teclas.

Nota:

En algunos juegos, la ejecución de secuencias de movimientos especiales depende en gran medida del factor tiempo: el periodo de tiempo que se mantiene pulsada una tecla y el tiempo que transcurre hasta pulsar la siguiente constituyen a veces factores importantes para la ejecución con éxito de movimientos especiales. Esto varía de juego a juego.

Restablecer el control a la configuración por defecto:**Para restablecer el control a la configuración por defecto, proceda del siguiente modo:**

1. Pulse la tecla MACRO para activar la función de programación. El LED MACRO se ilumina para señalar que la función de programación se ha activado.
2. Pulse la tecla cuyo ajuste desea restablecer al de la configuración por defecto; el LED MACRO empieza a parpadear.
3. Pulse la tecla MACRO para desactivar la función de programación. El LED MACRO se apaga.

Nota: Para restablecer todas las teclas programadas y los ajustes por defecto, desenchufe el control de la consola de juegos. De est modo se pierden todas las informaciones de las teclas programadas y todas las teclas programadas de nuevo se restablecen.

Atención:

- Utilice el control sólo conforme a las instrucciones. Antes de empezar a manejar el control, léase todas las instrucciones.
- Para evitar el peligro de provocar fuego o de sufrir descargas eléctricas, no exponga nunca el control a la humedad ni al fuego.
- No desensamble el control. Diríjase sólo a personal especializado autorizado.
- Este control se debe alimentar sólo con la fuente de corriente indicada en el control. Si no está seguro de qué tipo de corriente eléctrica fluye en su domicilio, consulte a su proveedor de energía eléctrica.
- Inserte en el control sólo objetos que se hayan previsto para ello. De otro modo, podrían formarse tensiones peligrosas o cortocircuitos que podrían provocar fuego o descargas eléctricas.
- La función de vibración del control puede hacer que las lesiones empeoren. No utilice el control si tiene las manos o los brazos lesionados.
- Recoja siempre los cables. Sólo así puede estar seguro de que nadie los pise o tropiece con ellos. No bloquee ni deteriore los cables. No enrolle nunca el cable en personas u objetos.
- Prohiba a los niños jugar con los cables.

Cualquier modificación técnica realizada en el control que no esté expresamente autorizada por el fabricante conlleva la pérdida inmediata de los derechos de garantía.

GameCube es una marca registrada de Nintendo. Este producto no está patrocinado, autorizado o avalado por Nintendo.

P Controlador Gamecube

Muito obrigada pela compra do controlador Quixotic, que é utilizado em conjunto com a consola de jogos GamCube. O controlador é completamente programável e dispõe de um motor que cria efeitos sonoros nos jogos que suportam esta função. O controlador apresenta dois sticks analógicos comandados pelos polegares, sete botões de função, inclusive dois gatilhos analógicos, 1 botão Trigger e um comando de direcções com 8 direcções de movimento para um comando alargado. A forma ergonómica e as pegas revestidas a borracha proporcionam um elevado conforto em jogos longos.

Conteúdo da embalagem:

- Controlador Quixotic para GameCube
- Manual do utilizador

Aviso: Antes de utilizar este produto leia as instruções relativas à segurança e saúde, bem como as restantes informações que constam do manual.

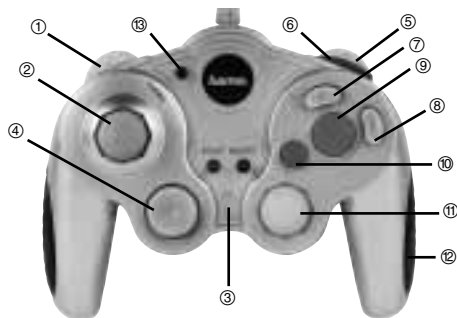
Informações importantes relativas à ergonomia e saúde

Em alguns estudos médicos alertou-se para o facto de algumas sessões de jogos associadas a posições inadequadas poderem favorecer determinadas doenças ou lesões. Estamos a falar de síndrome do túnel do carpo, inflamação dos tendões e da bainha tendinosa. Durante longas fases de jogos devem fazer-se regularmente várias pausas para evitar as doenças acima mencionadas. Consulte um médico se sentir também dores, dormência ou um formigueiro nos braços, pulsos ou mãos.

Características técnicas:

- 1) Botões completamente programáveis (função macro).
- 2) Caixa revestida a borracha para proporcionar um melhor comando em jogos mais compridos.
- 3) Superfícies em borracha resistentes nas partes exteriores das pegas para um maior conforto.
- 4) Cabo resistente e duradouro.
- 5) 2 Sticks analógicos comandados pelos polegares com contactos em borracha.
- 6) Motor de vibração para efeitos sonoros.
- 7) Comando de direcções com 8 direcções de movimento.
- 8) inclui 7 botões de função Gatilhos e botão Trigger.

Diagrama do controlador



1. Botão L
2. Stick analógicos esquerdo
3. Start/Macro/Macro LED
4. Comando de direcções
5. Botão R
6. Trigger
7. Botão Y
8. Botão X
9. Botão A
10. Botão B
11. Stick analógicos direito
12. Pega revestida a borracha
13. Botão turbo

Comando de direcções

Com o comando de direcções é possível controlar a direcção do movimento de objectos.

Sticks analógicos

Com os sticks comandados pelos polegares, são controlados 2 eixos (eixo X e Y). Pode alterar a reacção dos sticks analógicos em vários jogos.

Botões de função (botão L, botão R)

Nestes botões trata-se de botões de acção; a sua função exacta depende do jogo utilizado.

Botões de acções (Botões A, B, X, Y e Trigger)

Com estes botões podem ser efectuadas diversas acções em função do jogo. Para mais informações consulte o manual do utilizador do respectivo jogo.

Botão Start

Este botão é normalmente utilizado para seleccionar no menu e para interromper o jogo. Para mais informações consulte o manual do utilizador do respectivo jogo.

Botão turbo

Para ocupar um botão com turbo e para voltar a anular isso, proceda da seguinte forma:

- **Alinhar função TURBO:** Mantenha o botão TURBO premido e pressione depois o botão, que pretende ocupar com “Disparo Turbo”
- **Anular função TURBO:** Mantenha o botão TURBO premido e pressione depois o botão, cuja função pretende anular.

Botão macro

Com este botão pode programar um movimento complicado, para o qual são necessários vários botões. Pode consultar esta evolução premindo um único botão. Ver ponto “Programação” do controlador neste manual do utilizador.

Possibilidade de programação de botões:

Pode programar determinados botões do controlador. Diferencia-se entre botões programáveis e não programáveis. Não são programáveis o comando de direcções, os sticks analógicos comandados pelo polegar direito, bem como os botões START e MACRO; estes não podem ser ocupados com botões de função.

Nota:

O controlador Quixotic tem de ser inserido na consola GameCube para os botões puderem ser novamente ocupados e programados; não é possível jogar durante a programação.

O que significa possibilidade de programação dos botões?

O controlador é completamente programável. Isto possibilita uma execução mais rápida de movimentos complexos e especiais. Ao jogar determinados jogos (jogos de combate habituais) são executados movimentos especiais para ataques complicados através de uma combinação de botões de função. A função macro permite a execução destes movimentos complicados através de um só botão.

Podem ser ocupados três botões para a reprodução de macros definidas: Botão L, Botão R e Trigger (ver diagrama de controlador). Em cada macro programada pode premir até 32 botões. A pressão simultânea de vários botões é considerado um único comando (p.ex. a pressão simultânea dos botões X, B e A é um só comando e não três). Na programação de um botão cada pressão é considerada a 100 %. Os seus comandos têm de ser executados no espaço de 1,5 segundos.

Programação do controlador:

1. Prima o botão MACRO até o LED MACRO acender e indicar que a função de programação está activa. Nota: Prima o botão START para adaptar a velocidade de execução dos botões programados. O LED MACRO pisca em dois intervalos: 0,6 s e 1,2 s.
2. Selecciona o botão a ser programado, premindo-o (tecla Z ou tecla debaixo da cruz de comando digital) até o LED MACRO começar a piscar.
3. Prima o(s) botão(ões) pretendido(s) (A, B, X, Y, Trigger, botão L, botão R e sticks analógicos comandados pelo polegar esquerdo), os quais devem ocupar os botões previamente seleccionados. Cada pressão de botão é confirmada por uma “piscadela” do LED MACRO. **Nota:** Se tiver premido o número máximo de botões para a programação (32), o controlador não aceita mais introduções e o LED MACRO apaga-se.
4. Prima o botão MACRO para desactivar a função de programação depois de ter ordenado os respectivos botões. O LED MACRO apaga-se.
5. Repita os passos acima mencionados para programar outros botões.

Nota:

Em alguns jogos a execução de evoluções de movimentos depende fortemente da sequência temporal. O tempo durante o qual prime um botão e o tempo que passa até premir o próximo botão, representam, por vezes, factores importantes para poder concretizar movimentos especiais. Isto difere de jogo para jogo.

Repor o controlador nas configurações padrão:**Pode repor as configurações do controlador nas configurações padrão do seguinte modo:**

1. Prima o botão MACRO para activar a função de programação. O LED MACRO acende e indica que a função de programação está activa.
2. Pressione o botão que pretende repor; o LED MACRO começa a piscar.
3. Prima o botão MACRO para desactivar a função de programação. O LED MACRO apaga-se.

Nota: Pode repor todos os botões programados separando o controlador da consola de jogos. Desta forma, perdem-se todas as informações relativas aos botões programados e todos os botões de nova ocupação são repostos.

Cuidado:

- Utilize o controlador apenas de acordo com as instruções. Leia todas as instruções antes de utilizar o controlador.
- Nunca exponha o controlador a humidade ou a fogo para evitar o perigo de incêndio ou choques eléctricos.
- Nunca desmonte o controlador. Dirija-se apenas a pessoal técnico autorizado.
- Este controlador só deve ser alimentado através da fonte de corrente indicada no controlador. Por favor entre em contacto com o fornecedor de energia eléctrica, caso tenha dúvidas acerca do tipo de corrente utilizada na sua casa.
- Insira no controlador apenas objectos previstos para este. Caso contrário, pode provocar tensões perigosas ou curto-circuitos que, por sua vez, podem causar incêndios ou choques eléctricos.
- A função de vibração do controlador pode piorar os ferimentos. Não utilize este controlador caso tenha as mãos ou os braços feridos.
- Arrume sempre os cabos! Só assim pode garantir que ninguém tropeça ou caia. Nunca entale ou danifique os cabos. Nunca enrole os cabos à volta de um objecto ou de pessoas.
- Proíba as crianças de brincarem com cabos.

Todas as alterações técnicas efectuadas no controlador não permitidas expressamente anulam o direito à garantia!

GamCube é uma marca registada da Nintendo. Este produto não é promovido ou autorizado pela Nintendo.