

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®

00034374



**Xbox® Controller
»Rocket«**

D Controller »Rocket« für Xbox[®]**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 analoge Joysticks mit Gummikontakten.
- 6) 2 Vibrationsmotoren für Rumbleeffekt.
- 7) Richtungspad mit 8 Bewegungsrichtungen.
- 8) Bequem erreichbare schwarze und weiße Tasten.
- 9) 6 Tasten und 2 Schultertasten, die vollständig analog und druckempfindlich sind.
- 10) 2 Erweiterungsslots für Speicherkarten und anderes Spielvergnügen.

Programmierungsfunktion

Der Rocket 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 Richtungspad und Funktionstasten ausgeführt. Die Programmierungsfunktion ermöglicht es Ihnen, diese komplizierten Bewegungsabläufe durch Drücken einer einzigen Taste durchzuführen.

Konfigurieren eines Programms:

- 1) Drücken Sie die „P“-Taste (P = Programmierung).
- 2) Drücken Sie die Taste, die mit dem Programm belegt werden soll.
- 3) Geben Sie die gewünschten Befehle in der Reihenfolge ein, in der sie ausgeführt werden sollen.
- 4) Drücken Sie anschließend erneut die „P“-Taste.

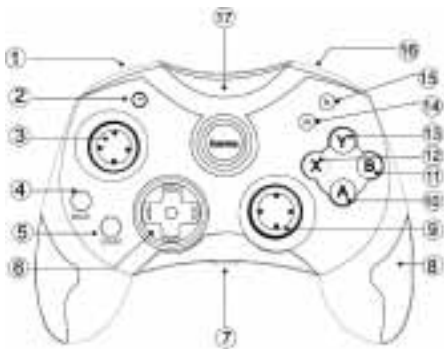
Hinweis: In jedem Programm können bis zu 12 Befehle hinterlegt werden. Wenn die Gesamtzahl der Befehle in einem Programm unter 12 liegt, müssen Sie nach dem letzten Befehl die „P“-Taste drücken, um die Programmierungsfunktion zu deaktivieren. Die Programmierungsfunktion wird automatisch deaktiviert, wenn 12 Befehle eingegeben wurden.

Löschen eines Programms:

- 1) Drücken Sie die „P“-Taste (P = Programmierung).
- 2) Drücken Sie die Taste, die mit dem Programm belegt wurde, dass Sie löschen möchten.
- 3) Drücken Sie erneut die „P“-Taste; das Programm wird nun gelöscht.

Hinweis: Sie können ein Programm auch löschen, indem Sie den Controller von der Spielkonsole trennen.

Controllerdiagramm:



- 1) L-Trigger
- 2) Programmieraste
- 3) L-Stick
- 4) BACK
- 5) START
- 6) Richtungspad
- 7) Vibrationsschalter
- 8) Gummierter Handgriff
- 9) R-Stick
- 10) A-Taste
- 11) B-Taste
- 12) X-Taste
- 13) Y-Taste
- 14) Weiß
- 15) Schwarz
- 16) R-Trigger
- 17) Slot für Speicherkarten

Richtungspad

Mit dem Richtungspad wird die Bewegungsrichtung von Objekten gesteuert. Es wird auch zum Navigieren in Menüs verwendet und ist bei Verwendung der Programmierfunktion der bevorzugte Steuermechanismus.

Analog-Sticks (L- & R-Stick)

Mit den Analog-Sticks werden 2 Achsen gesteuert (X- und Y-Achse). In verschiedenen Spielen können Sie die Reaktion der Analog-Sticks ändern. Die Analog-Sticks sind empfindlicher als das Richtungspad (d.h. wenn Sie die Sticks fester drücken, wird eine stärkere Spielaktion ausgeführt als bei leichtem Druck). Sie ermöglichen es außerdem,

vielseitigere Bewegungen durchzuführen. Sie stellen den bevorzugten Steuermechanismus für die meisten Renn- und Kampfspiele sowie für sonstige Spiele dar.

Funktionstasten (A, B, X, Y, Schwarz, Weiß)

Mit diesen Tasten werden abhängig vom Spiel verschiedene Aktionen durchgeführt. Nähere Einzelheiten finden Sie im Benutzerhandbuch für das jeweilige Spiel.

Triggertasten

Diese Tasten werden mit dem Zeigefinger gedrückt. Ihre Funktionsweise hängt vom verwendeten Spiel ab. Sie sind druckempfindlich. Die Reaktion fällt je nach festem oder leichtem Druck unterschiedlich aus.

Start-Taste

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

Back-Taste

Bei dieser Taste handelt es sich um eine Standardtaste, mit der abhängig vom Spiel verschiedene Dinge getan werden können. Nähere Einzelheiten finden Sie im Benutzerhandbuch für das jeweilige Spiel.

Programmiertaste („P“)

Mit dieser Taste können Sie einen komplizierten Bewegungsablauf programmieren, für den viele Tasten erforderlich sind. Sie können diesen Bewegungsablauf durch Drücken einer einzigen Taste abrufen. Siehe Punkt „Programmierung“ in diesem Benutzerhandbuch.

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.
- Verbieten Sie Kindern mit Kabeln zu spielen.

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

GB Controller »Rocket« for Xbox[®]**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 analogue joysticks with rubber contacts.
- 6) 2 vibration motors for rumble effect.
- 7) Direction pad with 8 movement directions.
- 8) Convenient placement of the black and white buttons.
- 9) 6 buttons and 2 shoulder buttons which are fully analogue and pressure-sensitive.
- 10) 2 expansion slots for memory cards and other game enhancers.

Programming Function

The Rocket 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 direction pad and function buttons executes special moves for more intricate attacks. The programming function allows you to execute these complicated moves by pressing a single button.

Configuring a program:

- 1) Press the "P" button. (P = Programming)
- 2) Press the button to which the program is to be assigned.
- 3) Press the desired commands in the order you want them to be executed.
- 4) Press the "P" button again afterwards.

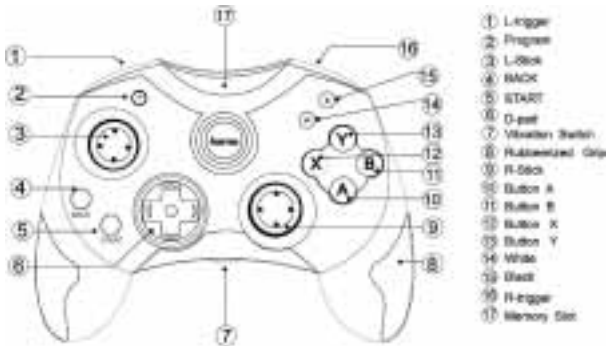
Note: Each program can have up to 12 commands. If the total number of commands in a program is less than 12, you have to press the "P" button after your last command to deactivate the programming function. The programming function is automatically deactivated, when 12 commands have been entered.

Deleting a Program:

- 1) Press the "P" button (P = Programming).
- 2) Press the button to which the program you want to delete was assigned.
- 3) Press the "P" button again; the program is now deleted.

Note: You can also delete a program by separating the controller from the game console.

Controller Diagram:



Direction Pad

The D-pad controls the direction in which objects moves. It is also used for navigating in menus and is the preferred control mechanism when using the programming function.

Analogue Sticks (L- & R-Stick)

The two analogue sticks control two axes (X- and Y-axis). In different games you can modify the reaction of the analogue sticks. The analogue sticks are more sensitive than the direction pad (i.e. if you press the analogue sticks more firmly, the action will be more dramatic than if you press the sticks lightly.) The analogue sticks allow you to execute more versatile moves. They are the preferred control mechanism for most driving and fighting games as well as for other games.

Function Buttons (A, B, X, Y, Black, White)

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

Triggers

These buttons are pressed using the index finger. Their mode of operation depends on the game being used. They are pressure-sensitive and operate differently if you press them lightly or firmly.

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.

Back Button

This button is a standard button that allows you to do various things, depending on the game. See the game's instruction manual for more details.

Programming button ("P")

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

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.

F **Contrôleur Rocket pour XBOX[®]****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 manettes de jeu analogiques avec des contacts en caoutchouc.
- 6) 2 moteurs de vibration pour un effet de roulement.
- 7) Croix multidirectionnelle avec 8 directions.
- 8) Disposition confortable des touches noires et blanches.
- 9) 6 touches et 2 touches à épaule qui sont entièrement analogiques et sensibles à la pression.
- 10) 2 slots d'extension pour des cartes mémoire et d'autres améliorations au niveau des jeux.

Fonction de programmation

Le contrôleur Rocket 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 la croix multidirectionnelle et de touches de commande. La fonction de programmation vous permet d'exécuter ceux-ci en appuyant sur une seule touche.

Configurer un programme :

- 1) Appuyez sur la touche « P » (P = Programmation).
- 2) Appuyez sur la touche qui doit être occupée du programme.
- 3) Entrez les commandes souhaitées dans l'ordre dans lequel elles doivent être exécutées.
- 4) Appuyez ensuite de nouveau sur la touche « P ».

Indication : Chaque programme peut avoir jusqu'à 12 commandes. Si le total des commandes est inférieur à 12 dans un programme, vous devez appuyer sur la touche « P » après la dernière commande pour désactiver la fonction de programmation. La fonction de programmation est automatiquement désactivée quand 12 commandes ont été entrées.

Effacer un programme :

- 1) Appuyez sur la touche « P » (P = Programmation)
- 2) Appuyez sur la touche qui a été occupée du programme que vous voulez effacer.
- 3) Appuyez de nouveau sur la touche « P » ; le programme est maintenant effacé.

Indication : Vous pouvez également effacer un programme en séparant le contrôleur de la console de jeux.

Diagramme du contrôleur :



- 1) Trigger gauche
- 2) Touche de programmation
- 3) Stick gauche
- 4) BACK
- 5) START
- 6) Croix multidirectionnelle
- 7) Commutateur de vibration
- 8) Manette caoutchoutée
- 9) Stick droit
- 10) Touche A
- 11) Touche B
- 12) Touche X
- 13) Touche Y
- 14) Blanc
- 15) Noir
- 16) Trigger droite
- 17) Emplacement pour des cartes mémoire

Croix multidirectionnelle

La croix multidirectionnelle permet de commander les déplacements des objets. Il est également utilisé pour naviguer dans les menus ; quant à l'utilisation de la fonction de programmation, c'est le mécanisme de contrôle préféré.

Sticks analogiques

Les sticks analogiques contrôlent deux axes (X et Y). Dans différents jeux, il est possible de modifier la réaction des sticks analogiques. Les sticks analogiques sont plus sensibles que la croix multidirectionnelle (c.-à.-d. : Si vous pressez les sticks plus fortement, une action plus forte est réalisée que si vous les pressez légèrement). En plus, ils permettent de réaliser des mouvements plus variés. Ils sont le mécanisme de commande préféré pour la plupart des jeux de course et de combat ainsi que pour d'autres jeux.

Touches de commande (A, B, X, Y, Blanc, Noir)

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

Touches trigger

Ces touches sont pressées avec l'index. Leur fonctionnement dépend du jeu utilisé. Elles sont sensibles à la pression. La réaction varie selon la force avec laquelle elles sont pressées.

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 pour le jeu.

Touche Back

Il s'agit d'une touche standard avec laquelle des choses différentes peuvent être faites. Vous trouverez davantage de détails dans le manuel d'utilisation pour le jeu.

Touche de programmation (« P »)

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 « Fonction de programmation » dans ce manuel d'utilisation.

Attention:

- Utilisez le contrôleur uniquement conformément aux indications. Veuillez lire toutes les indications avant de l'utiliser.
- N'exposez pas ce contrôleur à l'humidité ou au feu afin d'éviter le danger d'un feu ou de décharges électriques.
- Ne démontez pas le contrôleur. Consultez seulement du personnel spécialisé et autorisé.
- Ce contrôleur doit seulement être alimenté par la source de courant indiquée sur le contrôleur. 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 le contrôleur 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 du contrôleur peut aggraver des blessures. Veuillez ne pas utiliser le contrôleur si vos mains ou vos bras sont blessés.
- Veuillez ranger les câbles afin d'éviter que d'autres personnes marchent dessus ou tombent. Ne coinciez 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 le contrôleur et non autorisées par le fabricant mettent fin à toute exigence de garantie!

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 analoge joysticks voorzien van contacten uit rubber.
- 6) 2 trilmotoren voor rumble-effect.
- 7) Richtingspad met 8 bewegingsrichtingen.
- 8) Comfortabel bereikbare zwarte en witte knoppen.
- 9) 6 knoppen en 2 schouderknoppen, welke volledig analoog en bedieningsgevoelig zijn.
- 10) 2 uitbreidingsleuven voor geheugenkaarten en ander spelplezier.

Programmeerfunctie

De Rocket 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 richtingspad en functi knoppen uitgevoerd. De programmeerfunctie maakt het mogelijk, deze moeilijke bewegingen door het drukken van één knop uit te voeren.

Configureren van een programma:

- 1) Druk op de „P“-knop (P = programmeren).
- 2) Druk op de knop, welke dit programma moet uitvoeren.
- 3) Geef de gewenste commando's in de volgorde in, in welke ze uitgevoerd dienen te worden.
- 4) Druk vervolgens opnieuw de „P“-knop.

Attentie: In ieder programma kunnen max. 12 commando's opgeslagen worden. Indien het totaal aantal commando's in een programma onder 12 ligt, dient u na het laatste commando de „P“-knop in te drukken, om de programmeerfunctie te deactiveren. De programmeerfunctie wordt automatisch gedeactiveerd, indien 12 commando's ingegeven zijn.

Verwijderen van een programma:

- 1) Druk op de „P“-knop (P = programmeren).
- 2) Druk op de knop die het programma uitvoert, welk u verwijderen wil.
- 3) Druk opnieuw de „P“-knop; het programma wordt nu verwijderd.

Attentie: U kunt een programma ook verwijderen, indien u de controller van de game-console losneemt.

Controllerdiagram:



- 1) L-trigger
- 2) Programmeerknop
- 3) L-Stick
- 4) TERUG
- 5) START
- 6) Richtingspad
- 7) Vibratie-schakelaar
- 8) Rubberen handgreep
- 9) R-Stick
- 10) A-toets
- 11) B-toets
- 12) X-toets
- 13) Y-toets
- 14) Wit
- 15) Zwart
- 16) R-trigger
- 17) Sleuf voor geheugenkaarten

Richtingspad

Met het richtingspad wordt de bewegingsrichting van objecten gestuurd. Het wordt ook voor navigatie in menu's gebruikt en is bij gebruik van de programmeerfunctie het aanbevolen besturingsmechanisme.

Analoge sticks (L- & R-Stick)

Met de analoge-sticks worden 2 assen gestuurd (X- en Y-as). In verschillende spellen kunt u de reactie van de analoge sticks veranderen. De analoge sticks zijn gevoeliger dan het richtingspad (dit betekent indien u de sticks krachtiger drukt wordt een heftiger spelactie uitgevoerd dan bij licht drukken). Zij maken het bovendien mogelijk, veelzijdiger bewegingen te maken. De sticks genieten de voorkeur als besturingselement voor de meeste autosport-, gevechts-, en andere spellen.

Functietoetsen (A, B, X, Y, zwart, wit)

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

Trigger-toets

Deze toetsen worden met de wijsvinger ingedrukt. De functie hangt van het gebruikte spel af. Zij zijn bedieningsgevoelig. De reactie is, afhankelijk van krachtige of lichte drukuitoefening, verschillend.

Start-toets

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

Terug-toets

Deze toets is een standaardtoets waarmee men, afhankelijk van het spel, verschillende dingen kan doen. Meer informatie hierover vindt u in de gebruikershandleiding van het betreffende spel.

Programmeerknop („P“)

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 „Programmeerfunctie“ in dit gebruikershandboek.

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. Kabels nooit om voorwerpen of personen wikkelen.
- 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!

I Controller per Xbox®**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 joystick analogici con contatti gommati.
- 6) 2 motori a vibrazione per effetto rumble.
- 7) Pad direzionale con 8 direzioni di movimento.
- 8) Tasti neri e bianchi facilmente raggiungibili.
- 9) 6 tasti e 2 tasti ausiliari completamente analogici e sensibili alla pressione.
- 10) 2 slot di espansione per schede di memoria e altre opzioni di gioco.

Funzione di programmazione

Il controller Rocket 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 tra pad direzionale e tasti funzione. La funzione di programmazione rende possibile l'esecuzione di questi movimenti complessi mediante la pressione di un singolo tasto.

Configurazione di un programma:

- 1) Premere il tasto "P" (P = programmazione).
- 2) Premere il tasto che deve essere occupato con il programma.
- 3) Immettere i comandi desiderati nella sequenza in cui devono essere eseguiti.
- 4) Infine premere nuovamente il tasto "P".

Avvertenza: In ogni programma possono essere inseriti fino a 12 comandi. Per disattivare la funzione di programmazione se il numero totale dei comandi è inferiore a 12, premere il tasto "P" dopo l'ultimo comando.

La funzione di programmazione si disattiva automaticamente dopo l'inserimento di 12 comandi.

Cancellazione di un programma:

- 1) Premere il tasto "P" (P = programmazione).
- 2) Premere il tasto occupato dal programma che si desidera cancellare.
- 3) Premere nuovamente il tasto "P"; il programma viene cancellato.

Avvertenza: È possibile anche cancellare un programma scollegando il controller dalla console di gioco.

Diagramma del controller:



- 1) L Trigger
- 2) Tasto di programmazione
- 3) L Stick
- 4) BACK
- 5) START
- 6) Pad direzionale
- 7) Tasto vibrazione
- 8) Impugnatura gommata
- 9) R Stick
- 10) Tasto A
- 11) Tasto B
- 12) Tasto X
- 13) Tasto Y
- 14) Bianco
- 15) Nero
- 16) R Trigger
- 17) Slot per schede di memoria

Pad direzionale

Con il pad direzionale vengono guidati i movimenti degli oggetti. Viene anche utilizzato per navigare nel menu ed è il mezzo più pratico per usare la funzione di programmazione.

Stick analogici (L- & R-Stick)

Con gli stick analogici vengono guidati 2 assi (asse X e Y). In diversi giochi è possibile variare la sensibilità degli stick analogici. Gli stick analogici sono più sensibili del pad direzionale (ovvero, se si premono più energicamente gli stick, viene comandata un'azione di gioco più forte rispetto a una pressione leggera). Rendono inoltre possibile l'esecuzione di molteplici movimenti. Rappresentano il meccanismo di comando migliore per la maggior parte dei giochi di corse, combattimento e di altro genere.

Tasti funzione (A, B, X, Y, nero, bianco)

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

Tasti trigger

Questi tasti vengono premuti con l'indice. Il loro funzionamento dipende dal gioco utilizzato. Sono sensibili alla pressione. La reazione è diversa se la pressione è forte o leggera.

Tasto Start

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

Tasto Back

Questo è un tasto standard, con il quale vengono eseguite diverse azioni a seconda del gioco. Per informazioni più dettagliate, consultare le istruzioni per il relativo gioco.

Tasto di programmazione ("P")

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 "Funzione di programmazione" in questo manuale.

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!

E Control para Xbox[®]**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 joysticks analógicos con contactos engomados.
- 6) 2 motores de vibración para efecto de vibración.
- 7) Pad de dirección con 8 sentidos de movimiento.
- 8) Teclas negras y blancas de cómodo acceso.
- 9) 6 teclas y 2 teclas de referencia, completamente analógicas y sensibles # a la presión.
- 10) 2 ranuras de ampliación para tarjetas de memoria y más disfrute en el juego.

Función de programación

El control Rocket 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 pad de dirección y teclas de función. La función de programación le permite realizar estas complicadas secuencias de movimientos pulsando una sola tecla.

Configuración de un programa:

- 1) Pulse la tecla "P" (P = Programación).
- 2) Pulse la tecla que desea ocupar con el programa.
- 3) Introduzca los comandos en la secuencia en la que deban ejecutar.
- 4) Pulse a continuación la tecla "P" de nuevo.

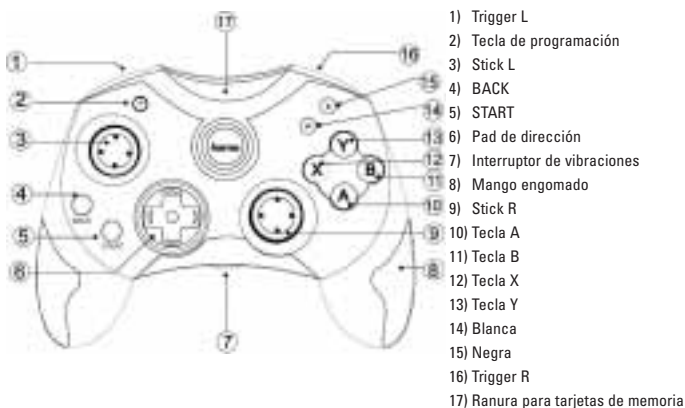
Nota: En cada programa se pueden guardar hasta un máximo de 12 comandos. Si el número total de comandos de un programa es menor de 12, después del último comando pulse la tecla "P" para desactivar la función de programación. La función de programación se desactiva automáticamente cuando se introducen 1 2 comandos.

Borrar un programa:

- 1) Pulse la tecla "P" (P = Programación).
- 2) Pulse la tecla con la que se ha ocupado el programa que desea borrar.
- 3) Pulse de nuevo la tecla "P"; el programa se borra.

Nota: También puede borrar un programa desenchufando el control de la de la consola de juegos.

Diagrama del control:



Pad de dirección

Con el pad de dirección se controla el sentido de los movimientos de los objetos. También se utiliza para navegar por los menús y es el mecanismo de control preferido cuando se utiliza la función de programación.

Sticks analógicos (Stick L & R)

Con los sticks analógicos se controlan 2 ejes (eje X y eje Y). En algunos juegos es posible cambiar la reacción de los sticks analógicos. Los sticks analógicos son más sensibles que el pad de dirección (es decir, si pulsa los sticks con más fuerza, se ejecutará una acción del juego con más intensidad que si pulsa con suavidad).

También le permiten realizar movimientos más variados. Los sticks son el mecanismo de control preferido para la mayoría de los juegos de carreras y de lucha, así como para otros juegos.

Teclas de función (teclas A, B, X, Y, negra, blanca)

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.

Teclas trigger

Estas teclas se pulsan con el dedo índice. Su modo de funcionamiento depende del juego utilizado. Son sensibles a la presión. Dependiendo de la intensidad con la que se pulsan, la reacción varía.

Tecla Start

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

Tecla Back

Ésta es una tecla standard con la que se pueden hacer diferentes cosas en función del juego. Encontrará información detallada al respecto en el manual del usuario del juego en cuestión.

Tecla de programación ("P")

Con esta tecla se pueden programar 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 "Función de programación" en este manual.

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.

P Controlador para Xbox[®]**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 pegadas para um maior conforto.
- 4) Cabo resistente e duradouro.
- 5) 2 joysticks analógicos com contactos em borracha.
- 6) 2 motores de vibração para efeitos sonoros.
- 7) Comando de direcções com 8 direcções de movimento.
- 8) Botões brancos e pretos de fácil acesso.
- 9) 6 botões e 2 gatilhos, completamente analógicos e sensíveis à pressão.
- 10) 2 slots de extensão para cartões de memória e outros jogos.

Função de programação

O controlador Rocket 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 comandos de direcção e de botões de função. A função de programação possibilita a execução de movimentos complicados através de um só botão.

Configuração de um programa:

- 1) Pressione o botão "P" (P = Programação).
- 2) Pressione o botão que pretende programar com o respectivo programa.
- 3) Introduza os comandos na sequência em que devem ser efectuados.
- 4) De seguida, prima novamente o botão "P".

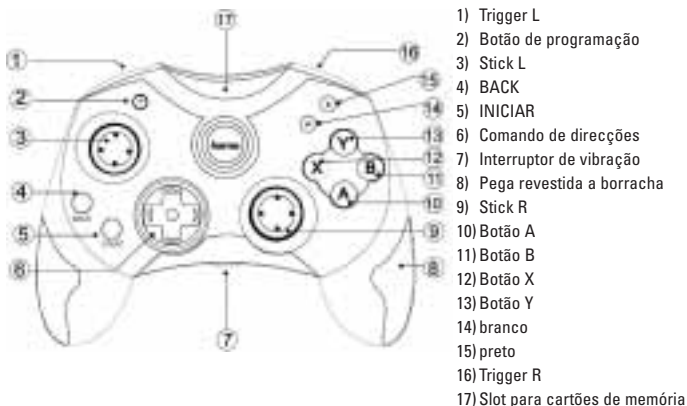
Nota: Em cada programa podem ser gravados até 12 comandos. Se o número total dos comandos num programa for inferior a 12, deve pressionar após o último comando o botão "P" para desactivação da função de programação. A função de programação é desactivada automaticamente após a introdução de 12 comandos.

Eliminação de um programa:

- 1) Pressione o botão "P" (P = Programação).
- 2) Pressione o botão ocupado com o programa que pretende eliminar.
- 3) Pressione novamente o botão "P"; programa é agora eliminado.

Nota: Também pode eliminar um programa, separando o controlador da consola de jogos.

Diagrama do controlador:



Comando de direcções

Com o comando de direcções é possível controlar a direcção do movimento de objectos. É também utilizado para navegação pelos menus e é o mecanismo de comando preferido na utilização de funções de programação.

Sticks analógicos (Stick L & R)

Com os sticks analógicos são controlados 2 eixos (eixo X e Y). Pode alterar a reacção dos sticks analógicos em vários jogos. Os sticks analógicos são mais sensíveis do que os comandos de direcções (i.e., quando pressiona os sticks com mais força, é efectuada uma acção de jogo mais forte do que se exercer menos pressão). Adicionalmente, possibilitam movimentos mais complexos. Representam o comando preferencial para a maioria dos jogos de corridas, luta e outros.

Botões de função (A, B, X, Y, preto, branco)

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

Botões Trigger

Estes botões são pressionados com o indicador. A sua funcionalidade depende do jogo. São sensíveis à pressão. A reacção depende da pressão exercida.

Botão Start

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

Botão de retrocesso

Este é um botão padrão, com o qual pode executar diferentes acções, conforme o jogo. Para mais informações consulte o manual do utilizador do respectivo jogo.

Botão de programação ("P")

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 "Função de programação" neste manual do utilizador.

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 uma pessoa.

- Proíba as crianças de brincarem com cabos.

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