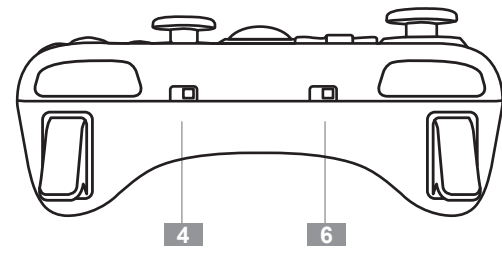
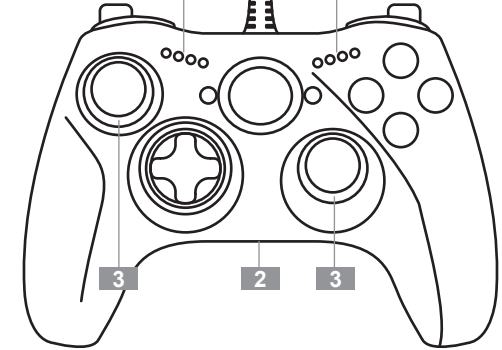
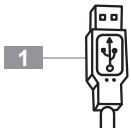
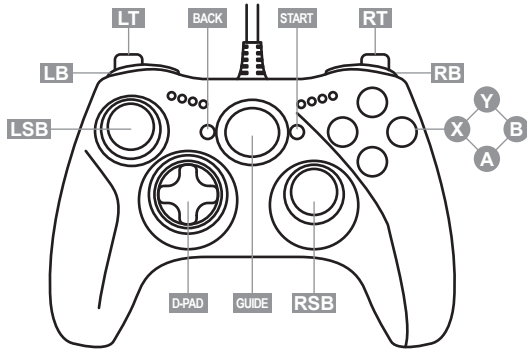


GPX LightBack



User Manual (ENGLISH)

TECHNICAL SPECIFICATIONS

- | | |
|------------------------|----------------------------|
| 1 USB plug | 4 LFB On-Off switch |
| 2 Headphones connector | 5 LSG (Light Speed Gauges) |
| 3 LFB (Light Feedback) | 6 LSG On-Off switch |

XBOX 360®

1. Connect the USB plug (1) to one of the console's USB ports.
2. Press the controller's GUIDE button to turn your console on.
3. You are now ready to play!

PC

The GPX LightFeedback controller is also compatible with the Xbox 360 Controller for Windows drivers for PC.

- In Windows® Vista®, 7 and 8, these drivers are preinstalled; the controller setup starts automatically.

- In Windows® XP, the drivers need to be downloaded and installed manually; the driver package is available here:

<http://www.microsoft.com/hardware/en-us/d/xbox-360-controller-for-windows>
You can test your controller's buttons and axes in the Windows® Game Controllers dialog after installing the drivers.

On PC, the controller is compatible with all games that support the Xbox 360 controller, as well as games available through the ONLIVE® service.

LFB (Light Feedback) (3)

The ministicks' backlighting adapts to the vibration motors' intensity (this feature will therefore not operate in games that do not use the vibration feature).

Move the relevant ON/OFF switch (4) to activate or deactivate this feature.

LSG (Light Speed Gauges) (5)

The 2 speed gauges' 8 built-in LEDs light up according to how the player presses the controller's LT and RT triggers.

For instance, this feature enables you to view and adjust acceleration and braking more precisely:

- LED 1 (green) = 15%
- LED 2 (green) = 35%
- LED 3 (green) = 55%
- LED 4 (red) = 75%

The actual percentage will vary according to each game and the dead zones located at the beginning and the end of the triggers' stroke.

(These can be adjusted in some games' Options/Control section)

Move the relevant ON/OFF switch (6) to activate or deactivate this feature.

Manuel de l'utilisateur (FRANÇAIS)

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- | | |
|------------------------|------------------------------|
| 1 Connecteur USB | 4 Interrupteur On-Off du LFB |
| 2 Prise casque | 5 LSG (Light Speed Gauges) |
| 3 LFB (Light Feedback) | 6 Interrupteur On-Off du LSG |

XBOX 360®

1. Branchez le connecteur USB (1) sur un port USB de la console.
2. Allumez votre console avec le bouton GUIDE de la manette.
3. Vous êtes maintenant prêt à jouer.

PC

La manette GPX LightFeedback est également compatible sur PC avec les pilotes Xbox 360 Controller for Windows.

- Sur Windows® Vista®, 7 et 8, ces pilotes sont préinstallés et la manette s'installe donc automatiquement.

- Sur Windows® XP, il est nécessaire de télécharger et d'installer ces pilotes à cette adresse :

<http://www.microsoft.com/hardware/en-us/d/xbox-360-controller-for-windows>
Vous pouvez tester les boutons et les axes de votre manette dans la fenêtre Contrôleurs de jeu de Windows® une fois les pilotes installés.

Sur PC, la manette est compatible avec tous les jeux qui prennent en charge la manette Xbox 360, mais également avec les jeux du service ONLIVE®.

LFB (Light Feedback) (3)

Le rétroéclairage des mini-sticks est cadencé en fonction de l'intensité des moteurs de vibration (il ne fonctionnera donc pas dans les jeux sans vibrations). Utilisez l'interrupteur ON/OFF (4) correspondant pour activer ou désactiver cette fonction.

LSG (Light Speed Gauges) (5)

Les 8 leds intégrées (des 2 jauges de vitesse) sont cadencées en fonction de la pression sur les gâchettes LT et RT. Elles vous permettront, par exemple, d'afficher et de doser plus précisément accélération et freinage :

- Led 1 (Verte) = 15%
- Led 2 (Verte) = 35%
- Led 3 (Verte) = 55%
- Led 4 (Rouge) = 75%

Le pourcentage réel dépendra des jeux et des dead zones qu'ils utilisent en début ou fin de course sur les gâchettes. Il est parfois possible de les modifier dans la fenêtre Options/Contrôle de votre jeu. Utilisez l'interrupteur ON/OFF (6) correspondant pour activer ou désactiver cette fonction.

Benutzerhandbuch (DEUTSCH)

TECHNISCHE FEATURES

- | | |
|------------------------|----------------------------|
| 1 USB-Stecker | 4 Ein/Aus-Schalter LFB |
| 2 Kopfhöreranschluss | 5 LSG (Light Speed Gauges) |
| 3 LFB (Light Feedback) | 6 Ein/Aus-Schalter LSG |

XBOX 360®

1. Verbinden Sie den USB-Stecker (1) mit einem der USB-Ports der Spielkonsole.
2. Drücken Sie auf den GUIDE -Button des Controllers, um Ihre Spielkonsole einzuschalten.
3. Jetzt sind Sie startbereit!

PC

Der GPX LightFeedback -Controller ist ebenfalls mit den PC-Treibern Xbox 360 Controller for Windows kompatibel.

- Unter Windows® Vista®, 7 und 8 wurden diese Treiber vorinstalliert. Das Controller-Setup wird somit automatisch gestartet.

- Unter Windows® XP müssen die Treiber heruntergeladen und von Hand installiert werden. Die Treiber können hier gefunden werden:

<http://www.microsoft.com/hardware/en-us/d/xbox-360-controller-for-windows>
Sie können die Buttons und Achsen Ihres Controllers am Ende der Installation der Treiber im Windows® Game Controllers-Dialogfenster testen.

Der an den PC angeschlossene Controller ist mit allen Spielen kompatibel, die den Xbox 360-Controller unterstützen. Dies gilt ebenfalls für Spiele des ONLIVE® -Service.

LFB (Light Feedback) (3)

Die Hintergrundbeleuchtung der Ministicks passt sich der Intensität der Motorvibration an (diese Funktion ist somit nicht für Spiele verfügbar, die die Vibrationsfunktion nicht nutzen).

Betätigen Sie den entsprechenden EIN/AUS-Schalter (4), um diese Funktion zu aktivieren oder zu deaktivieren.

LSG (Light Speed Gauges) (5)

Die 8 eingebauten LEDs der 2 Tachometer leuchten auf, je nachdem, wie der Spieler die LT - und RT-Sticks des Controllers betätigt. Diese Funktion ermöglicht es beispielsweise, die Beschleunigungs- und Bremsphasen genauer zu planen und anzupassen:

- LED 1 (grün) = 15%
- LED 2 (grün) = 35%
- LED 3 (grün) = 55%
- LED 4 (rot) = 75%

Der wirkliche Prozentsatz hängt von den einzelnen Spielen und von den Dead Zones am Anfang und Ende des Stickanschlags ab. (Dies kann für manche Spiele im Abschnitt „Options/Control“ abgeändert werden). Betätigen Sie den entsprechenden EIN/AUS-Schalter (6), um diese Funktion zu aktivieren oder zu deaktivieren.

Handleiding (NEDERLANDS)

TECHNISCHE SPECIFICATIES

- | | |
|-------------------------|----------------------------|
| 1 USB-connector | 4 LFB aan/uit-schakelaar |
| 2 Koptelefoonansluiting | 5 LSG (Light Speed Gauges) |
| 3 LFB (Light Feedback) | 6 LSG aan/uit-schakelaar |

XBOX 360®

1. Sluit de USB-connector (1) aan op een van de USB-poorten van de console.
2. Druk op de GUIDE-knop op de controller om de console aan te zetten.
3. Nu kan er gespeeld worden!

PC

De GPX LightFeedback-controller is ook compatibel met de Xbox 360 Controller for Windows-drivers voor pc.

- In Windows® Vista®, 7 en 8 zijn deze drivers reeds geïnstalleerd en zal de setup van de controller automatisch beginnen.

- In Windows® XP moeten de drivers handmatig worden gedownload en geïnstalleerd. U vindt het driverpakket hier:

<http://www.microsoft.com/hardware/en-us/d/xbox-360-controller-for-windows>
Nadat u de drivers hebt geïnstalleerd, kunt u de knoppen en de assen van uw controller testen onder Windows® spelbesturingen.

Op de pc is de controller compatibel met alle games die de Xbox 360-controller ondersteunen en met games die verkregen zijn via de ONLIVE®-service.

LFB (Light Feedback) (3)

De achtergrondverlichting van de ministicks past zich aan de intensiteit van de trilmotoren aan. Dit effect werkt dan ook niet in games die trillen niet ondersteunen. Dit effect kunt u uit of aan zetten met de ON/OFF-schakelaar (4).

LSG (Light Speed Gauges) (5)

Het oplichten van de acht LED's van de twee snelheidsmeters is gekoppeld aan hoe lang de LT- en de RT-triggers worden ingedrukt.

Met dit effect kan het remmen en het gas geven veel nauwkeurig in de gaten worden gehouden:

- LED 1 (groen) = 15%
- LED 2 (groen) = 35%
- LED 3 (groen) = 55%
- LED 4 (rood) = 75%

Het werkelijke percentage kan per game verschillen en is ook afhankelijk van de dead zones aan het begin en het eind van de beweging van de triggers. In sommige games kan dit worden afgesteld in de sectie met opties voor de controller. Dit effect kunt u uit of aan zetten met de ON/OFF-schakelaar (6).

Manuale d'uso (ITALIANO)

CARATTERISTICHE TECNICHE

- | | |
|------------------------|----------------------------|
| 1 Connettore USB | 4 Interruttore LFB On-Off |
| 2 Presa Cuffie | 5 LSG (Light Speed Gauges) |
| 3 LFB (Light Feedback) | 6 Interruttore LSG On-Off |

XBOX 360®

1. Collega il connettore USB (1) ad una delle porte USB della console.
2. Premi il pulsante GUIDA del controller per accendere la tua console.
3. Ora sei pronto per giocare!

PC

Il controller GPX LightFeedback è compatibile anche con i driver Xbox 360 Controller for Windows per PC.

- In Windows® Vista®, 7 e 8 questi driver sono preinstallati; la configurazione del controller si avvia automaticamente.

- In Windows® XP, i driver devono essere scaricati e installati manualmente; il pacchetto dei driver è disponibile qui:

<http://www.microsoft.com/hardware/en-us/d/xbox-360-controller-for-windows>
Dopo aver installato i driver, puoi testare i pulsanti e gli assi del tuo controller utilizzando la finestra Periferiche di gioco Windows®.

Su PC, il controller è compatibile con tutti i giochi che supportano il controller Xbox 360, oltre ai giochi disponibili tramite il servizio ONLIVE®.

LFB (Light Feedback) (3)

La retroilluminazione dei mini-stick è proporzionale all'intensità dei motori per la vibrazione (pertanto, questa funzionalità non risulterà operativa nei giochi che non prevedono la vibrazione).

Per attivare o disattivare questa funzione, sposta il relativo interruttore ON/OFF (4).

LSG (Light Speed Gauges) (5)

Gli 8 LED integrati dei 2 indicatori di velocità si illuminano in base alla pressione esercitata dal giocatore sui grilletti LT e RT.

Ad esempio, questa funzione ti permette di visualizzare e regolare con maggiore precisione accelerazioni e frenate.

- LED 1 (verde) = 15%
- LED 2 (verde) = 35%
- LED 3 (verde) = 55%
- LED 4 (rosso) = 75%

La percentuale reale varierà a seconda del gioco e delle dead zones presenti a inizio e a fine corsa dei grilletti. (Queste possono essere regolate nella sezione Opzioni/Controlli di alcuni giochi). Per attivare o disattivare questa funzione, sposta il relativo interruttore ON/OFF (6).

TRADEMARKS

© 2012 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. Xbox 360® is a registered trademark of Microsoft Corporation. All other trademarks and brand names are hereby acknowledged and are property of their respective owners. Illustrations not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without notice and may vary from one country to another. Made in China.

© 2012 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. Xbox 360® est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques déposées et noms commerciaux sont reconnus par les présentes et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Illustrations non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays. Fabriqué en Chine.

© 2012 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist eine eingetragene Marke von Guillemot Corporation S.A. Xbox 360® ist eine eingetragene Marke von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken und Handelszeichnungen werden hierdurch ausdrücklich anerkannt und befinden sich im Besitz ihrer jeweiligen Eigentümer. Illustrationen nicht verbindlich. Inhalte, Designs und Spezifikationen können ohne vorhergehende Ankündigung geändert werden und können von Land zu Land unterschiedlich sein. Hergestellt in China.

© 2012 Guillemot Corporation S.A. Alle rechten voorbehouden. Thrustmaster® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A. Xbox 360® is een geregistreerd handelsmerk van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle overige handelsmerken en merknamen worden hierbij erkend als zijnde het eigendom van de respectieve eigenaren. Afbeeldingen zijn niet bindend. Inhoud, ontwerp en specificaties kunnen zonder kennisgeving vooraf worden gewijzigd en kunnen per land verschillen. Geproduceerd in China.

© 2012 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato da Guillemot Corporation S.A. Xbox 360® è un marchio registrato da Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o altri Paesi. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali vengono qui citati previa autorizzazione ed appartengono ai legittimi proprietari. Illustrazioni puramente indicative. I contenuti, i design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da una nazione all'altra. Fabbricato in Cina.

كافة الحقوق محفوظة@Thrustmaster هي علامة تجارية مسجلة لشركة Guillemot Corporation S.A. و Xbox 360 هي علامة تجارية مسجلة لشركة Microsoft Corporation في الولايات المتحدة و/أو بلدان أخرى. كافة العلامات التجارية والأسماء التجارية الأخرى مملوكة لأصحابها المعنيين. الرسوم التوضيحية غير ملزمة. وتخضع المحتويات والتصميمات والمواصفات للتغيير دون إشعار وقد تختلف من بلد إلى آخر. صنع في الصين.

توصيات حماية البيئة

عند انتهاء العمر التشغيلي لهذا المنتج، يجب عدم التخلص منه مع النفايات المنزلية العادية لكن يجب الفاؤه في نقطة تجميع خاصة بالتخلص من نفايات المعدات الكهربائية والإلكترونية لإعادة التدوير. ويتم التأكد على هذا من خلال الرمز الموجود على المنتج أو دليل المستخدم أو الغلاف.

يمكن إعادة تدوير المواد بناءً على خصائصها. ومن خلال إعادة التدوير والأشكال الأخرى لمعالجة نفايات المعدات الكهربائية والإلكترونية يمكنك المساهمة بشكل كبير في المساعدة في حماية البيئة.

يرجى الاتصال بالسلطات المحلية للحصول على معلومات عن أقرب نقطة تجميع إليك.



www.thrustmaster.com

إذا واجهت مشكلة مع المنتج الخاص بك، فيرجى الانتقال إلى <http://ts.thrustmaster.com> وتحديد اللغة. فمن هناك ستتمكن من الوصول إلى الأدوات المساعدة المتنوعة (الأسئلة الشائعة، أحدث إصدارات برامج التشغيل والبرامج) التي قد تساعدك في حل مشكلتك. إذا استمرت المشكلة، فيمكنك الاتصال بخدمة الدعم الفني لمنتجات Thrustmaster ("الدعم الفني"):

عن طريق البريد الإلكتروني:

للوصول إلى الدعم الفني الخاص بنا عبر البريد الإلكتروني، يجب أن تقوم أولاً بالتسجيل عبر الإنترنت على موقع ويب <http://ts.thrustmaster.com>، حيث ستساعد المعلومات التي ستقدمها الفنيين في حل مشكلتك في أسرع وقت ممكن.

انقر فوق Product Registration (تسجيل المنتج) واتبع التعليمات المعروضة على الشاشة. إذا قمت بتسجيل المنتج بالفعل، فيرجى إدخال معلومات المستخدم في الحقول Username (اسم المستخدم) Password (كلمة المرور) ثم انقر فوق Login (تسجيل الدخول).

معلومات الضمان

تضمن شركة Guillemot Corporation S.A العالمية ("Guillemot") للمستهلك أن يكون منتج Thrustmaster هذا خالياً من عيوب المواد وعيوب التصنيع لمدة عامين (2) من تاريخ الشراء الأصلي. وإذا ظهر بالمنتج أي عيوب خلال فترة الضمان، فاقصل على الفور بالدعم الفني، الذي سيرشدك إلى الإجراءات التي ستتبعها. في حالة التأكد من وجود العيب، يجب إعادة المنتج إلى مكان الشراء (أو أي موقع آخر يوجهك إليه الدعم الفني).

وفي سياق هذا الضمان، سيتم إما إصلاح المنتج المعيب الخاص بالمستهلك أو استبداله، حسب اختيار الدعم الفني. تقتصر كامل مسؤولية شركة Guillemot وفروعها (بما في ذلك الأضرار غير المباشرة) على إصلاح منتج Thrustmaster أو استبداله، متى سمح بذلك بموجب القانون المعمول به. لا تتأثر الحقوق القانونية للمستهلك والخاصة بالتشريع المطبق على بيع السلع الاستهلاكية بهذا الضمان.

لا يتم تطبيق هذا الضمان: (1) إذا تم تعديل المنتج أو فتحه أو تغييره أو إذا تعرض للتلوث نتيجة الاستخدام بشكل سيئ أو غير مناسب أو الإهمال أو حادث أو التآكل الطبيعي أو أي سبب آخر غير مرتبط بوجود عيب في المادة أو عيب في التصنيع؛ (2) في حالة عدم الالتزام بالتعليمات التي يقدمها الدعم الفني (3) على البرامج التي لم تنشرها Guillemot، حيث تخضع هذه البرامج لضمان محدد يقدمه ناشر هذه البرامج.

مواصفات تقنية

- 1 مآخذ USB
- 2 موصل سماعة الرأس
- 3 الضوء والملاحظات
- 4 مفتاح تشغيل-إيقاف تشغيل الضوء والملاحظات
- 5 الضوء والسرعة والعدادات (Light Speed Gauges)
- 6 مفتاح تشغيل-إيقاف تشغيل الضوء والسرعة والعدادات

XBOX 360®

1. قم بتوصيل مآخذ USB (1) على أحد منافذ USB للوحدة.
2. اضغط على زر GUIDE (النليل) على وحدة التحكم لتشغيل الوحدة.
3. أنت الآن مستعد للعب!

الكمبيوتر الشخصي

وحدة تحكم GPX LightFeedback متوافقة مع برامج تشغيل Xbox 360 Controller for Windows الخاصة بالكمبيوتر الشخصي.

- على أنظمة تشغيل Windows® Vista و 7 و 8، يتم تثبيت برامج التشغيل هذه مسبقاً؛ يتم بدء تشغيل إعداد وحدة التحكم تلقائياً.

- في Windows® XP، يجب تنزيل برامج التشغيل وتثبيتها يدوياً؛ تتوفر حزمة برنامج التشغيل هنا:

<http://www.microsoft.com/hardware/en-us/d/xbox-360-controller-for-windows>

يمكنك اختيار أزرار وحدة التحكم والمحاور الخاصة بك في مربع حوار Game Controllers (وحدات التحكم بالألعاب) في Windows® بعد تثبيت برامج التشغيل.

على الكمبيوتر الشخصي، تكون وحدة التحكم متوافقة مع كافة الألعاب التي تدعم وحدة تحكم Xbox 360، بالإضافة إلى الألعاب المتوفرة من خلال خدمة ONLIVE®.

الضوء والملاحظات (3) (Light Feedback)

تتلامح المعصا المصغرة مع شدة اهتزاز المحركات (لن تعمل هذه الميزة في الألعاب التي لا تستخدم ميزة الاهتزاز).

قم بتحريك مفتاح ON/OFF (التشغيل / إيقاف التشغيل) المناسب (4) لتنشيط هذه الميزة أو تعطيلها.

الضوء والسرعة والعدادات (5) (Light Speed Gauges)

تضيء مؤشرات LED الثمانية لعدادي القياس طبقاً لكيفية ضغط اللاعب على مشغلات وحدة التحكم LT (يسار) و RT (يمين).

على سبيل المثال، تمكّنك هذه الميزة من عرض التسارع والفرامل وتعديلها بدقة أكبر.

مؤشر LED 1 (أخضر) = 15%

مؤشر LED 2 (أخضر) = 35%

مؤشر LED 3 (أخضر) = 55%

مؤشر LED 4 (أحمر) = 75%

تختلف النسبة المئوية الفعلية تبعاً لكل لعبة و dead zones الموجودة في بداية الضغط على المشغل ونهايته.

(يمكن ضبط ذلك في بعض الألعاب في القسم Options/Control (الخيارات/التحكم)).

قم بتحريك مفتاح ON/OFF (التشغيل / إيقاف التشغيل) المناسب (6) لتنشيط هذه الميزة أو تعطيلها.

GPX LightBack

