

CUBICON™ FÜR DAS GAMECUBE™ VIDEOSPIELSYSTEM

Es freut uns, dass Sie sich für das CUBICON von Mad Catz entschlossen haben, das Sie zusammen mit dem GAMECUBE Videospielsystem anwenden können. Das CUBICON ist komplett mit analogen und drucksensitiven Aktionstasten, einem Richtungssteuerkreuz, zwei analogen Joysticks und gummibezogenen Griffen zur einzigartigen Handhabung und Komfort, ausgestattet. Das 2,4 m lange und wiederstandsfähige geflochtene Kabel, garantiert Ihnen den grössten Spielkomfort. Durch die eingebaute intensive Vibration spüren Sie so richtig die Aktionen die im Spiel ablaufen. Mit dem CUBICON können Sie bei Ihrem liebsten Spiel schnelle und kämpferische Aktionen auf Macro programmieren. Diese Anleitung hilft Ihnen bei der Anwendung Ihres CUBICON und informiert Sie gleichzeitig, wie Sie die Ausstattung des CUBICON am besten nutzen.

Das CUBICON ist eines der haltbarsten und zuverlässigsten Ausstattungen die Sie kaufen können. Bitte vergessen Sie nicht Ihr Mad Catz Produkt zu registrieren und zwar über unsere Webseite www.madcatz.com. Bei dieser Gelegenheit können Sie auch gleich unsere gesamte Palette von Zubehör für Ihre Videospiele einsehen.

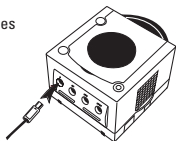
INHALTSVERZEICHNIS

EINSTELLUNG
BEDIENUNG
MACROS
FEHLERBEHEBUNG
WARNHINWEISE

1
2
3
5
6

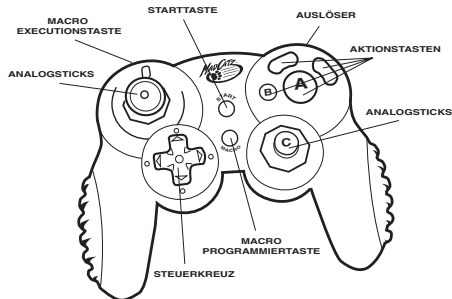
EINSTELLUNG

1. Schalten Sie die Stromzufuhr zu der Spielsystem AUS (OFF), so wie es in der Bedienungsanleitung des GAMECUBE angegeben ist.
2. Stecken Sie den Cubicon in den Steueranschluss, der sich auf der System befindet, ein. Stellen Sie sicher,



1

3. Legen Sie die Spieldiskette ein.
4. Schalten Sie die Stromzufuhr zu der Spielsystem EIN (ON) und beginnen Sie zu spielen.



BEDIENUNG

Steuerkreuz

Das Steuerkreuz gibt die Richtung an, in die sich die Figuren bewegen. Es dient auch zur Navigation der Menübildschirme und ist die bevorzugte Steuerung für präzise Bewegungen in die entsprechenden Richtungen.

Analogsticks

Die beiden Analogsticks steuern je zwei Achsen (X-Achse und Y-Achse). Unterschiedliche Softwaretitel ermöglichen es die Analogsticks so zu ändern, wie sie bei dem Spiel reagieren würden. Die Analogsticks geben Ihnen die Möglichkeit, Ihre Figuren mit mehr Tiefenwirkung zu bewegen. Die analogen Joysticks bieten für viele Renn- und Aktionsspiele mehr Bewegungsfreiheit als das Steuerkreuz

2

DEUTSCH

und werden daher bevorzugt. Der linke analog Controller ist der im allgemeinen benutzte analoge Joystick für Spiele.

Aktionstasten (A, B, X, Y, Z)

Diese Tasten werden, je nach der Software, zum ausführen verschiedener Aktionen benutzt. Weitere Einzelheiten finden Sie in der Softwareanleitung.

Auslöser

Diese Tasten werden mit dem Mittelfinger gedrückt und ermöglichen variable Aktionsstufen. Die Funktion hängt von der Software ab die verwendet wird. Zur maximalen Aktion ziehen Sie den Auslöser bis zum Anschlag. Wollen Sie die Aktion reduzieren, dann lassen Sie den Auslöser etwas los. Variable Auslöser geben dem Spiel viel mehr Tiefenwirkung.

Starttaste

Diese Taste wird im allgemeinen zum auswählen aus dem Menü benutzt oder zum pausieren des Spieles. Weitere Einzelheiten finden Sie in der Softwareanleitung.

MACROS

Die Dual Force 2 Steuerung bietet eine enorme Macro-Funktion. Bei bestimmten Spielen, besonders bei Kampfspielen, erzielt man durch Drücken des Steuerkreuzes und der Aktionstasten spezielle Bewegungen, um komplizierte Bewegungen auszuführen. Durch die Macro-Funktion können eine Reihe von Tasten gedrückt und programmiert werden und gleichzeitig durch die Auslösung eines einfachen Tastendrucks durchgeführt werden. Da diese Befehle durch einen Tastendruck ausgelöst werden können, können Sie damit bestimmte Bewegungen auf Befehl und problemlos durchführen.

Macros aufnehmen

Macros können auf die Macro Executiontaste für einen Playback aufgenommen werden.(siehe Abschnitt Steuerbestückung). Mit einem Macro können Sie eine Taste bis zu fünfzehn mal drücken. Drückt man mehrere Tasten gleichzeitig, zählt es als ein Befehl. In anderen Worten, wenn man X, A und B gleichzeitig drückt, gilt es als ein Befehl und nicht als drei Befehle. Ihre Befehle müssen allerdings innerhalb von 1,5 Sekunden durchgeführt werden um der Macro-Funktion zu unterliegen. Während man ein Macro aufnimmt behalten alle Aktionstasten ihre originale

Spielfunktion bei.

Verzögerung: Bei manchen Kombinationen kann es notwendig sein, dass zwischen den Befehlen Verzögerungen auftreten sollen. Um eine Verzögerung aufzuzeichnen, drücken Sie die STARTTASTE (Wahltaste). Sollte eine längere Verzögerung notwendig sein, drücken Sie die STARTTASTE (Wahltaste) so oft Sie wollen. Sie können mit bestimmten Spielen eventuell etwas experimentieren.

Festhalten: In manchen Fällen kann es notwendig sein, dass man eine Taste oder die Steuerung für längere Zeit festhalten muss. Um dies durchzuführen, drücken Sie ganz einfach die Taste oder die Steuerung zweimal. Wenn ein längeres festhalten notwendig ist, dann drücken Sie die Taste (oder Steuerung) mehrfach. Sie können mit bestimmten Spielen eventuell etwas experimentieren.

Doppeltes antippen: Ein „doppeltes antippen“ (double tap) erzielt man, indem man eine bestimmte Aktionstaste oder Steuerung zweimal drückt. Um ein doppeltes antippen aufzunehmen drücken Sie die Taste (oder Steuerung) und dann STARTTASTE (wählen) und dann die gleiche Taste (oder Steuerung).

Macros programmieren

1. Drücken Sie die Macro Programmieraste (Macro Programmieraste leuchtet rot auf).
2. Wenn notwendig, Macro-Geschwindigkeit einstellen (siehe unten angegebene Angaben).
3. Taste, welche für das Macro designiert ist drücken (Macro Programmieraste blinkt).
4. Gewünschte Befehle in der Reihenfolge und mit Verzögerungen, wie gewünscht, in die entsprechenden Stellen eingeben.
5. Um die Aufnahme eines Macros zu beenden, drückt man die Macro Programmieraste ein zweites mal (wenn Sie alle fünfzehn Befehle benutzen - hört die Macro Programmieraste auf zu blinken).

Macro-Geschwindigkeit

Manche Spiele wollen diese Macros bei einer bestimmten Geschwindigkeit lesen. Wir haben die Macro-Ausstattung so optimiert, dass sie die Bewegungen so durchführen, dass sie mit allen kompatiblen Spielen funktionieren.

Es gibt zwei Macro-Geschwindigkeiten:

1. Schnell (Standard)

2. Langsam

Sie können die Geschwindigkeit kontrollieren, in dem Sie ganz einfach die Macro Programmieraste drücken, dann DOWN (nach unten) auf dem Steuerkreuz (die Macro Programmieraste blinkt langsam – zeigt langsamen Modus an). Um die Macro-Playbackgeschwindigkeit zu erhöhen, drücken Sie die Macro Programmieraste und dann UP (nach oben) auf dem Steuerkreuz (Macro Programmieraste blinkt schnell – zeigt schnellen Modus an). Die meisten Spiele funktionieren mit der schnellen (Standard) Geschwindigkeit. Wenn Sie die langsame Geschwindigkeit wünschen, müssen Sie die Macro-Playbackgeschwindigkeit vor dem Programmieren der Macro einstellen

FEHLERBEHEBUNG

Problem: Das Cubicon reagiert nicht.

Lösung: Stellen Sie sicher, dass der Cubicon fest in die Spielsystem eingesteckt ist.

Problem: Das Cubicon vibriert nicht.

Erklärung: Eine Vibration tritt nur während bestimmter Phasen des Spieles ein. Zum Beispiel kann es bei einem Rennspiel sein, dass der Cubicon nicht vibriert, bis man gegen eine Wand fährt. Es kann auch sein, dass manche Spiele eine Vibration nicht unterstützen, oder dass die Vibration über das Optionsmenü separat eingestellt werden muss. Einzelheiten finden Sie in der Softwareanleitung.

Lösung: Schlagen Sie in Ihrer Softwareanleitung nach. Sie können die Funktion über das Spielmenü einschalten.

Problem: Das Cubicon lässt sich nicht in die Spielsystem einstecken.

Lösung: Stellen Sie sicher, dass Sie den richtigen Stecker vorne auf der Konsole eingesteckt haben.

WARNHINWEISE

- Stecken Sie den Controller nicht in die Spielsystem ein, während der Strom

eingeschaltet ist.

- Vor elektrischem Schock wird gewarnt.
- Nicht im Freien anwenden.
- Nicht in Flüssigkeit eintauchen.
- Erstickungsgefahr - kleine Teile - nicht für Kinder unter 3 Jahre geeignet.

©2001 Mad Catz, Inc. 7480 Mission Valley Rd., Suite 101, San Diego, CA 92108-4406, USA. Mad Catz, das Mad Catz Logo und Cubicon sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen von Mad Catz, Inc., so wie deren Zweigstellen und Tochtergesellschaften. GameCube sind Warenzeichen von Nintendo. Dieses Produkt wurde nicht von Nintendo gesponsert, indossiert oder genehmigt. Hergestellt in China. Gedruckt in Hongkong. Alle Rechte vorbehalten. Ausführungen, Erscheinung und Spezifikationen, können ohne vorherige Benachrichtigung geändert werden. Internationale und inländische Patente anhängig. Bitte halten sie diese Unterlagen zur späteren Referenz bereit. Mad Catz garantiert seine Produkte 100%.

Wenn Sie Fragen haben, dann besuchen Sie unsere Webseite unter www.madcatz.com, oder rufen Sie uns über folgende Nummer an 1-800-659-2287 oder 1-619-683-9830.