

T500RS

*Ferrari F1 Wheel
Integral T500*



ENGLISH- Instructions on how to manually change the wheel's angle of rotation on PlayStation®3 in Force Feedback games.

FRANÇAIS- Astuce pour modifier manuellement l'angle de rotation du volant sur PlayStation®3 dans les jeux Force Feedback.

DEUTSCH- Tipp für die manuelle Änderung des Rotationswinkels in den Force Feedback-Spielen auf der PlayStation®3.

NEDERLANDS- Instructies hoe de draaihoek van het stuur handmatig te wijzigen in Force Feedback games op de PlayStation®3.

ITALIANO- Istruzioni per modificare manualmente l'angolo di rotazione del volante su PlayStation®3 nei giochi Force Feedback.

ESPAÑOL- Instrucciones para cambiar manualmente el ángulo de rotación del volante en PlayStation®3 en juegos con Force Feedback.

PORTUGUÊS- Instruções para alterar manualmente o ângulo de rotação do volante em jogos Force Feedback para a PlayStation®.

РУССКИЙ - Инструкция по изменению вручную угла поворота руля в играх с поддержкой силовой обратной связи на PlayStation®3.

ΕΛΛΗΝΙΚΑ- Οδηγίες σχετικά με την αλλαγή της γωνίας περιστροφής του τιμονιού με μη αυτόματο τρόπο σε παιχνίδια με λειτουργία Force Feedback για το PlayStation®3.

TÜRKÇE- Instructions on how to manually change the wheel's angle of rotation on PlayStation®3 in Force Feedback games.

日本語 – PlayStation®3 版の Force Feedback 対応ゲームで、ステアリングホイールの回転角を手動で変更する方法。

ENGLISH- Instructions on how to manually change the wheel's angle of rotation on PlayStation®3 in Force Feedback games.

-Requires firmware V40 or higher-

The T500 RS racing wheel and the relevant SDK (Software Development Kit) are issued to major PlayStation®3 game development studios to ensure full compatibility with forthcoming releases.

The T500 RS SDK enables PlayStation®3 game development teams to configure and manage Force Feedback effects.

The SDK includes the ability to adjust the wheel's angle of rotation from 40 to 1080°. Individual development teams are therefore able to adjust and define wheel rotation angles according to their own preferences.

The wheel automatically adjusts to choices made by development teams.

However, it is also possible to manually change the angle of rotation selected by default.

To do so, simultaneously press (and release):

- “D-Pad Right” + “MODE button” to **increase** the angle of rotation by one step
- “D-Pad Left” + “MODE button” to **decrease** the angle of rotation by one step

5 possible settings	
ANGLE OF ROTATION selected	LED status
270°	Flashes 1 time
360°	Flashes 2 times
540°	Flashes 3 times
900°	Flashes 4 times
1080°	Flashes 5 times
270°	Flashes 1 time
Etc...	Etc...

Notes:

- Changing the angle of rotation manually does not permanently save the change = you must repeat the procedure each time the game restarts.
- This tip will not function properly in some games (such as GRAN TURISMO® 5) which adjust or modify the angle of rotation at startup or at the restart of each race, according to the type of car being used.

FRANÇAIS- Astuce pour modifier manuellement l'angle de rotation du volant sur PlayStation®3 dans les jeux Force Feedback.

-Nécessite le firmware V40 ou supérieur-

Le volant T500 RS ainsi que son SDK (Software Development Kit) sont envoyés aux principaux développeurs de jeux PlayStation®3 pour assurer une pleine compatibilité dans les jeux à venir. Les développeurs de jeux sur PlayStation®3 utilisent le SDK du T500 RS afin de configurer et gérer les effets Force Feedback.

Le SDK inclut la possibilité d'ajuster l'angle de rotation de la roue de 40 à 1080°. Il appartient à chaque développeur d'ajuster et de choisir (selon ses préférences) l'angle de rotation.

Le volant s'adapte automatiquement aux choix effectués par le développeur.

Il est cependant possible de modifier manuellement l'angle de rotation choisi par défaut.

Pour ce faire, Appuyez simultanément (et relâchez) :

- « D-Pad Droit » + « Bouton MODE » pour augmenter d'un réglage l'angle de rotation
- « D-Pad Gauche » + « Bouton MODE » pour Diminuer d'un réglage l'angle de rotation

5 Réglages possibles	
ANGLE DE ROTATION choisi	Statut de la LED
270°	Clignote 1 fois
360°	Clignote 2 fois
540°	Clignote 3 fois
900°	Clignote 4 fois
1080°	Clignote 5 fois
270°	Clignote 1 fois
Etc...	Etc...

Remarques :

- L'angle de rotation modifié manuellement n'est pas sauvegardé définitivement = opération à effectuer après chaque redémarrage du jeu
- Cette astuce ne fonctionne pas correctement dans certains jeux (comme GRAN TURISMO® 5) qui au début ou au redémarrage de chaque course ajustent ou modifient l'angle de rotation en fonction de la voiture utilisée.

DEUTSCH- Tipp für die manuelle Änderung des Rotationswinkels in den Force Feedback-Spielen auf der PlayStation®3.

- Benötigt die Firmware V40 oder höher-

Der T500 RS Rennlenker und die relevante SDK (Software Development Kit) sind bei den bedeutendsten PlayStation®3 Spieleentwicklungsstudios bekanntgegeben worden, um volle Kompatibilität mit kommenden Veröffentlichungen zu gewährleisten.

Das T500 RS SDK ermöglicht PlayStation®3 Spieleentwicklerteams Force Feedback Effekte zu konfigurieren und zu managen.

Das SDK enthält die Möglichkeit den Rotationswinkel des Lenkers von 40 bis 1080° anzupassen. Individuelle Entwicklerteams sind daher in der Lage, die Rotationswinkel des Lenkers nach ihrem eigenen Präferenzen anzupassen und zu definieren. Der Lenker passt sich automatisch der Wahl der Entwicklerteams an.

Es ist jedoch möglich, den Standard-Rotationswinkel manuell zu ändern.

Drücken Sie hierfür gleichzeitig auf folgende Tasten (und lassen Sie diese wieder los):

- „D-Pad Rechts“ + „MODE-Taste“, um den Rotationswinkel um eine Stufe zu erhöhen.
- „D-Pad Links“ + „MODE-Taste“, um den Rotationswinkel um eine Stufe zu senken.

5 mögliche Einstellungen	
gewählter ROTATIONSWINKEL	Status der LED-Anzeige
270°	Blinkt 1-Mal
360°	Blinkt 2-Mal
540°	Blinkt 3-Mal
900°	Blinkt 4-Mal
1080°	Blinkt 5-Mal
270°	Blinkt 1-Mal
Usw.	Usw.

Hinweise:

- Der von Hand geänderte Rotationswinkel wird nicht definitiv gespeichert = Vorgang muss nach jedem Neustart des Spiels wiederholt werden.
- Dieser Tipp ist bei einigen Spielen (wie GRAN TURISMO® 5) nicht anwendbar, da diese bei Beginn oder dem Neustart eines Rennens den Rotationswinkel je nach gewähltem Fahrzeug anpassen oder ändern.

NEDERLANDS- Instructies hoe de draaihoek van het stuur handmatig te wijzigen in Force Feedback games op de PlayStation®3.

-Hiervoor is firmware V40 of hoger vereist-

Belangrijke ontwikkelstudio's van games voor de PlayStation®3 krijgen van ons de beschikking over het T500 RS-racestuur en de bijbehorende SDK (Software Development Kit) om compatibiliteit met toekomstige releases te garanderen. Met de T500 RS SDK kunnen developers van PlayStation®3-games de Force Feedback-effecten configureren en beheren.

Met de SDK kan de draaihoek van het stuur worden ingesteld tussen 40 en 1080°. Elk ontwikkelteam kan hierdoor de draaihoek van het stuur aanpassen aan en instellen op de eigen voorkeur. Het stuur past zich automatisch aan de keuze aan die een ontwikkelteam heeft gemaakt.

Het is echter ook mogelijk de standaard geselecteerde draaihoek handmatig te wijzigen.

Dit doet u door tegelijkertijd de volgende twee knoppen in te drukken en weer los te laten:

- “D-Pad **rechts**” + “MODE-knop” om de draaihoek één stap **groter** te maken
- “D-Pad **links**” + “MODE-knop” om de draaihoek één stap **kleiner** te maken

5 mogelijke instellingen	
Geselecteerde draaihoek	LED-status
270°	Knippert 1 maal
360°	Knippert 2 maal
540°	Knippert 3 maal
900°	Knippert 4 maal
1080°	Knippert 5 maal
270°	Knippert 1 maal
Etc...	Etc...

Opmerkingen:

- Het handmatig wijzigen van de draaihoek is slechts tijdelijk. U moet deze procedure herhalen telkens als de game opnieuw wordt gestart.
- Er zijn games zoals GRAN TURISMO® 5 waarin de hierboven beschreven truc niet werkt. Deze game bijvoorbeeld stelt de draaihoek in bij het opstarten en herstarten van de game, op basis van het type auto dat wordt gebruikt.

ITALIANO- Istruzioni per modificare manualmente l'angolo di rotazione del volante su PlayStation®3 nei giochi Force Feedback.

-Richiede firmware V40 o superiore-

Il volante T500 RS e il relativo SDK (Software Development Kit) sono stati recapitati ai principali sviluppatori di giochi per PlayStation®3, al fine di assicurare una totale compatibilità con i titoli a venire.

Gli sviluppatori di giochi per PlayStation®3 utilizzano l'SDK del T500 RS per configurare e gestire gli effetti Force Feedback.

L'SDK include la possibilità di regolare l'angolo di rotazione del volante da 40 a 1080°.

Ogni team di sviluppatori è pertanto in grado di regolare e definire gli angoli di rotazione del volante in base alle proprie preferenze. Il volante si adatta automaticamente alle scelte fatte dagli sviluppatori.

Tuttavia, è comunque possibile modificare manualmente l'angolo di rotazione selezionato per default.

Per far questo, premi (e rilascia) simultaneamente:

- “D-Pad Destra” + “pulsante MODE” per **aumentare** l'angolo di rotazione di un livello
- “D-Pad Sinistra” + “pulsante MODE” per **ridurre** l'angolo di rotazione di un livello

5 impostazioni disponibili	
ANGOLO DI ROTAZIONE selezionato	Stato del LED
270°	Lampeggia 1 volta
360°	Lampeggia 2 volte
540°	Lampeggia 3 volte
900°	Lampeggia 4 volte
1080°	Lampeggia 5 volte
270°	Lampeggia 1 volta
Ecc...	Ecc...

Note:

- La modifica manuale dell'angolo di rotazione non viene memorizzata in maniera permanente = dovrai ripetere la procedura ogniqualvolta verrà riavviato il gioco.
- Questa procedura non funziona correttamente in alcuni di quei giochi (come GRAN TURISMO® 5) nei quali è possibile regolare o modificare l'angolo di rotazione in avvio o alla partenza di ogni singola gara, in base al tipo di macchina utilizzata.

ESPAÑOL- Instrucciones para cambiar manualmente el ángulo de rotación del volante en PlayStation®3 en juegos con Force Feedback.

-Requiere el firmware V40 o superior-

El volante T500 RS y su SDK (Software Development Kit, kit de desarrollo de software) se envían a los principales desarrolladores de juegos para PlayStation®3 para garantizar una compatibilidad total con los juegos futuros.

Los desarrolladores de juegos para PlayStation®3 utilizan el SDK del T500 RS para configurar y gestionar los efectos Force Feedback.

El SDK incluye la posibilidad de ajustar el ángulo de rotación del volante de 40 a 1080°. Cada desarrollador es responsable de ajustar y elegir (según sus preferencias) el ángulo de rotación. El volante se adapta automáticamente a la elección realizada por el desarrollador.

No obstante, también se puede cambiar manualmente el ángulo de rotación seleccionado de forma predeterminada.

Para hacerlo, pulsa (y suelta) simultáneamente:

- “D-Pad derecha” + “botón MODE” para **augmentar** el ángulo de rotación en un paso
- “D-Pad izquierda” + “botón MODE” para **disminuir** el ángulo de rotación en un paso

5 ajustes posibles	
ÁNGULO DE ROTACIÓN seleccionado	Estado del LED
270°	Parpadea 1 vez
360°	Parpadea 2 veces
540°	Parpadea 3 veces
900°	Parpadea 4 veces
1080°	Parpadea 5 veces
270°	Parpadea 1 vez
Etc...	Etc...

Notas:

- Si se cambia manualmente el ángulo de rotación, el cambio no se guarda de forma permanente = debes repetir el procedimiento cada vez que reinicies el juego.
- Este consejo no funcionará correctamente en algunos juegos (como GRAN TURISMO® 5) que ajustan o modifican el ángulo de rotación al arrancar o al reiniciar cada carrera según el tipo de coche que se utilice.

PORTUGUÊS- Instruções para alterar manualmente o ângulo de rotação do volante em jogos Force Feedback para a PlayStation®.

-Requer o firmware V40 ou superior-

O volante T500 RS e o SDK (Software Development Kit) relevante são enviados aos principais estúdios de desenvolvimento de jogos para a PlayStation®3 a fim de garantir total compatibilidade com os lançamentos futuros.

O SDK do T500 RS possibilita às equipas de desenvolvimento de jogos para a PlayStation®3 configurar e gerir os efeitos de força reactiva (Force Feedback).

O SDK inclui a capacidade de ajustar o ângulo de rotação do volante de 40 até 1080°. Por conseguinte, cada equipa de desenvolvimento pode ajustar e definir ângulos de rotação do volante em função das suas próprias preferências. O volante ajusta-se automaticamente às escolhas feitas pelas equipas de desenvolvimento.

No entanto, também é possível alterar manualmente o ângulo de rotação seleccionado por predefinição.

Para tal, prima (e solte) em simultâneo:

- “D-Pad Direito” + “Botão MODE” para **umentar** o ângulo de rotação um passo
- “D-Pad Esquerdo” + “Botão MODE” para **diminuir** o ângulo de rotação um passo

5 definições possíveis	
ÂNGULO DE ROTAÇÃO seleccionado	Estado do LED
270°	Pisca 1 vez
360°	Pisca 2 vezes
540°	Pisca 3 vezes
900°	Pisca 4 vezes
1080°	Pisca 5 vezes
270°	Pisca 1 vez
Etc.	Etc.

Notas:

- A alteração manual do ângulo de rotação não guarda permanentemente a alteração efetuada = tem de repetir o procedimento cada vez que o jogo recomeça.
- Esta sugestão não funcionará corretamente em alguns jogos (tais como GRAN TURISMO® 5) que ajustam ou modificam o ângulo de rotação no arranque ou no reinício de cada corrida, de acordo com o tipo de automóvel utilizado.

РУССКИЙ - Инструкция по изменению вручную угла поворота руля в играх с поддержкой силовой обратной связи на PlayStation®3.

-Требуется прошивка версии V40 или выше-

Вместе с гоночной рулевой системой T500 RS ведущим студиям-разработчикам игр для PlayStation®3 предоставлен соответствующий пакет разработчика ПК (SDK), который позволит обеспечить полную совместимость будущих игр с рулевой системой.

Пакет T500 RS SDK позволяет разработчикам игр для PlayStation®3 конфигурировать и управлять эффектами силовой обратной связи.

Пакет разработчика поддерживает регулировку угла поворота рулевого колеса от 40 до 1080°. Как следствие, каждая студия-разработчик сможет регулировать и настраивать угол поворота руля по желанию. Руль автоматически настраивается в соответствии с выбором разработчика.

Тем не менее, выбранный по умолчанию угол поворота можно также изменить вручную.

Для этого следует одновременно нажать (и отпустить) следующие кнопки:

- правая кнопка D-Pad + кнопка MODE для **увеличения** угла поворота на один шаг;
- левая кнопка D-Pad + кнопка MODE для **уменьшения** угла поворота на один шаг.

5 возможных настроек	
Выбранный УГОЛ ПОВОРОТА	Состояние индикатора
270°	Мигает 1 раз
360°	Мигает 2 раза
540°	Мигает 3 раза
900°	Мигает 4 раза
1080°	Мигает 5 раз
270°	Мигает 1 раз
и т.д.	и т.д.

Примечания.

- При изменении угла поворота вручную настройки не сохраняются навсегда — эту процедуру следует повторять при каждом перезапуске игры.
- В некоторых играх (напр., в GRAN TURISMO® 5), в которых угол поворота регулируется или изменяется при запуске или перезапуске каждой гонки, в соответствии с используемым типом автомобиля, эти рекомендации не принесут должного результата.

ΕΛΛΗΝΙΚΑ- Οδηγίες σχετικά με την αλλαγή της γωνίας περιστροφής του τιμονιού με μη αυτόματο τρόπο σε παιχνίδια με λειτουργία Force Feedback για το PlayStation®3.

-Απαιτείται υλικολογισμικό V40 ή μεταγενέστερη έκδοση-

Η τιμονιέρα T500 RS και το σχετικό Kit Ανάπτυξης Λογισμικού (SDK) δημιουργούνται σε πολύ μεγάλα στούντιο ανάπτυξης παιχνιδιών για το PlayStation®3 ώστε να διασφαλιστεί η πλήρης συμβατότητα με μελλοντικές εκδόσεις.

Το Kit Ανάπτυξης Λογισμικού (SDK) για το παιχνίδι T500 RS δίνει τη δυνατότητα στις ομάδες ανάπτυξης παιχνιδιών για το PlayStation®3 να διαμορφώσουν και να διαχειριστούν τα εφέ της λειτουργίας Force Feedback.

Το SDK περιλαμβάνει τη δυνατότητα προσαρμογής της γωνίας περιστροφής από 40 σε 1080°. Επομένως, οι ομάδες ατομικής ανάπτυξης έχουν τη δυνατότητα να προσαρμόσουν και να ορίσουν τις γωνίες περιστροφής του τιμονιού σύμφωνα με την προσωπική τους προτίμηση. Το τιμόνι προσαρμόζεται αυτόματα σε επιλογές που έχουν πραγματοποιηθεί από ομάδες ανάπτυξης.

Ωστόσο, μπορείτε επίσης να αλλάξετε με μη αυτόματο τρόπο τη γωνία περιστροφής που είναι επιλεγμένη από προεπιλογή.

Για να το πετύχετε αυτό, πατήστε ταυτόχρονα (και ελευθερώστε):

- «Δεξιά κατεύθυνση του σταυρού κατευθύνσεων» + «κουμπί MODE» (κουμπί ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ) για να **αυξήσετε** τη γωνία περιστροφής κατά ένα βήμα
- «Αριστερή κατεύθυνση του σταυρού κατευθύνσεων» + «κουμπί MODE» (κουμπί ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ) για να **μειώσετε** τη γωνία περιστροφής κατά ένα βήμα

5 πιθανές ρυθμίσεις	
Επιλεγμένη ΓΩΝΙΑ ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗΣ	Κατάσταση ενδεικτικής λυχνίας LED
270°	Αναβοσβήνει 1 φορά
360°	Αναβοσβήνει 2 φορές
540°	Αναβοσβήνει 3 φορές
900°	Αναβοσβήνει 4 φορές
1080°	Αναβοσβήνει 5 φορές
270°	Αναβοσβήνει 1 φορά
κ.λπ.	κ.λπ.

Σημειώσεις:

- Η αλλαγή της γωνίας περιστροφής με μη αυτόματο τρόπο δεν αποθηκεύει μόνιμα την αλλαγή = πρέπει να επαναλαμβάνετε τη διαδικασία κάθε φορά που πραγματοποιείται έναρξη του παιχνιδιού.
- Αυτή η συμβουλή δεν λειτουργεί σωστά σε μερικά παιχνίδια (όπως το GRAN TURISMO® 5), το οποίο ρυθμίζει ή τροποποιεί τη γωνία περιστροφής κατά την έναρξη ή την επανέναρξη κάθε αγώνα ταχύτητας, ανάλογα με τον τύπο του αυτοκινήτου που χρησιμοποιείται.

TÜRKÇE- PlayStation®3'de Force Feedback oyunlarında direksiyon dönüş açısını manuel olarak değiştirme talimatları.

-Donanım yazılımı V40 veya daha üst sürümü gerekir-

Çıkacak sürümlerle tam uyumluluk sağlamak için T500 RS yarış direksiyonu ve ilgili SDK (Yazılım Geliştirme Seti) büyük PlayStation®3 oyun geliştirme stüdyolarına dağıtılmıştır. T500 RS SDK, PlayStation®3 oyun geliştirme takımlarının Güç Geri Beslemesi (Force Feedback) efektlerini ayarlamalarını ve yönetmelerini sağlar.

SDK, direksiyon dönüş açısını 40 ile 1080° arasında ayarlayabilir. Bu nedenle münferit geliştirme takımları kendi tercihlerine göre direksiyon dönüş açılarını ayarlayabilir ve tanımlayabilirler. Direksiyon otomatik olarak geliştirme takımlarının yaptığı tercihlere ayarlanır.

Bununla birlikte varsayılan olarak seçilen dönüş açısını manuel olarak değiştirmek de mümkündür.

Bunun için şu tuşlara aynı anda basın (ve bırakın):

- Dönüş açısını bir adım **artırmak** için “D-Ped Sağ” + “MODE düğmesi”
- Dönüş açısını bir adım **azaltmak** için “D-Ped Sol” + “MODE düğmesi”

5 olası ayar	
Seçili DÖNÜŞ AÇISI	LED durumu
270°	1 kez yanıp söner
360°	2 kez yanıp söner
540°	3 kez yanıp söner
900°	4 kez yanıp söner
1080°	5 kez yanıp söner
270°	1 kez yanıp söner
Vb...	Vb...

Notlar:

- Dönüş açısının manuel olarak değiştirilmesi değişikliği kalıcı olarak kaydetmez = oyun her yeniden başlatıldığında prosedür tekrarlanmalıdır.
- Bu ipucu, kullanılan araba tipine göre başlangıç aşamasında veya her yarış yeniden başlarken dönüş açısını ayarlayan veya değiştiren bazı oyunlarda (örneğin GRAN TURISMO® 5) düzgün çalışmaz.

日本語 - PlayStation®3 版の Force Feedback

対応ゲームで、ステアリングホイールの回転角を手動で変更する方法。

- ファームウェア V40 以上が必要です

T500 RS ステアリングホイールおよび当該 SDK (ソフトウェア開発キット) は、主要な PlayStation®3 開発メーカーが、今後リリースされるゲーム製品に対し、同ステアリングホイールとの完全な互換性を確保できるようにすることを目的に提供されます。

PlayStation®3 のゲーム開発チームは T500 RS SDK を使うことで、ステアリングホイールのフォースフィードバック効果の設定および管理を行えます。

SDK は、ステアリングホイールの回転角を 40° から1080° の間で調整する機能を持っています。これにより、ゲーム開発チームはステアリングホイールの回転角を、ゲームに合わせた最適な値に調整できます。ステアリングホイールは、開発チームによって設定された回転角に、自動的に調整されます。

ただし、デフォルトの回転角は手動で変更することも可能です。

それには、以下のボタンを同時に押してから離します:

- “方向パッドの右” + “MODE ボタン”(回転角が 1 段階アップします)
- “方向パッドの左” + “MODE ボタン”(回転角が 1 段階ダウンします)

5 つのセッティングが可能	
選択した回転角	LED の状態
270°	1 回点滅
360°	2 回点滅
540°	3 回点滅
900°	4 回点滅
1080°	5 回点滅
270°	1 回点滅
など...	など...

注意:

- 回転角を手動で変更しても、変更内容は恒久的には保存されません = ゲームを起動するたびに、同様の手順を行う必要があります。
- この手順は、「グランツーリスモ® 5」のように、レースのスタート時にマシンのタイプに合わせて回転角を調節・変更するゲームでは正しく機能しませんのでご注意ください。