

- USER MANUAL
- MANUEL DE L'UTILISATEUR
- BENUTZERHANDBUCH
- HANDLEIDING
- MANUALE D'USO
- MANUAL DEL USUARIO
- MANUAL DO UTIZADOR
- ИНСТРУКЦИЯ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ
- ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ
- KULLANIM KILAVUZU
- INSTRUKCJA OBSŁUGI

- دليل المستخدم

THRUSTMASTER®

T100
FORCE
FEEDBACK
RACING WHEEL

For / Für / Pour :

PS3™ & PC*

**compatible/kompatibel: Windows® 8, 7, Vista, XP*

T100

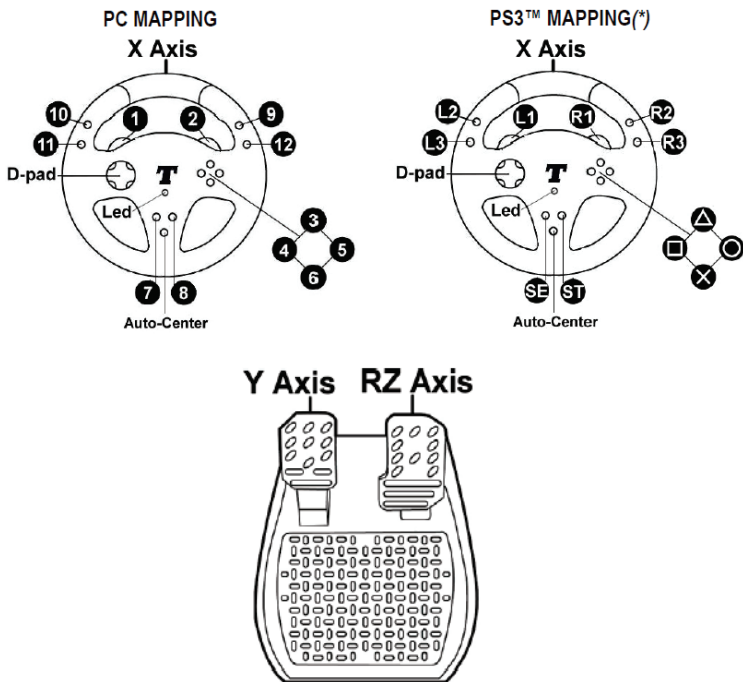
FORCE

FEEDBACK

RACING WHEEL

For: PC & PlayStation®3

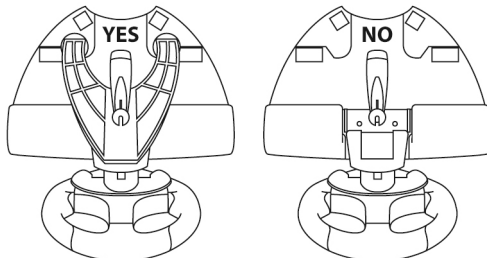
User Manual



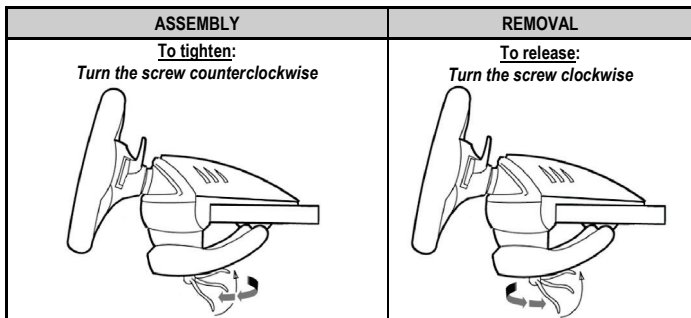
SETTING UP THE RACING WHEEL

Attaching the racing wheel to a table or a desktop

- Place the racing wheel on a table or any other horizontal, flat and stable surface.
- Insert the fastening screw in the attachment system, then tighten the device by turning the screw counterclockwise, so that it feeds into the large threaded hole located beneath the racing wheel, until the device is perfectly stable.



WARNING: Never tighten the screw alone, without the attachment system!
(This could damage the racing wheel).



Attaching the racing wheel to a cockpit

- Place the racing wheel on the cockpit shelf.
- Drive two M6 screws (not included with the racing wheel) through the cockpit shelf, then feed them into the two small threaded holes located beneath the racing wheel.
- Then, tighten the standard attachment system by inserting the fastening screw in the large threaded hole.

CONNECTING THE RACING WHEEL TO THE MAINS

European versions only

Important note: the European version of the T100 FFB is equipped with an internal power supply, located directly inside the racing wheel's base.

**The European version must exclusively be supplied with 220V!
Never open the racing wheel base – shock hazard!**



**Power Supply
220~240V 50Hz 0.8A**

- Simply connect the racing wheel's mains connector to a 220 V power outlet.

Other versions (non-European)

Note: Contrary to the European version, the non-European T100 FFB features an external power supply; a specific device is provided with the racing wheel.

- Connect the external adapter to the relevant connector located at the back of the racing wheel, then connect the external mains power adapter to a standard power outlet featuring the same voltage.

CONNECTING THE PEDAL SET TO THE RACING WHEEL

Connect the pedal set to the racing wheel using the relevant connector, located at the back of the racing wheel.

AUTOMATIC RACING WHEEL AND PEDAL SET CALIBRATION

The racing wheel calibration occurs automatically when you connect the racing wheel's power adapter and USB connector. (This operation causes the racing wheel to move.) The pedal set calibration also occurs automatically; simply press the pedals a few times.

Important notes to avoid calibration problems:

- Never connect the racing wheel's USB connector before connecting the pedal set
- Never press the pedals when the racing wheel starts
(when the racing wheel self-calibrates following connection, or when starting or exiting a game)

In PlayStation®3 and PC games,
and in the Control Panel interface on PC,
the racing wheel is recognized as an F430 Force Feedback racing wheel,
which offers the same features as this one
(except buttons 13-17, which are inactive on PC).

PC

System requirements: PC (Windows® XP, Vista, 7 and 8) featuring a USB port.

Installing the Force Feedback drivers for PC

1. Access <http://ts.thrustmaster.com> to download the Force Feedback drivers and software for PC (in the **Updates and Downloads** section, click **PC / Wheels / T100 FFB** or **PlayStation / Wheels / T100 FFB**, then click **Drivers**).
2. Once the download and installation are finished, click **Finish** and restart your computer.
3. Once your computer has restarted, connect the USB connector to one of the USB ports on your CPU. Windows® automatically detects the new device.
4. Installing the drivers:
Driver installation occurs automatically. Follow the instructions displayed onscreen to complete the installation.
5. Select **Start/Settings/Control Panel**, then double-click **Game Controllers** (or **Gaming Options**, according to your operating system).
*The **Game Controllers** dialog displays; the racing wheel appears onscreen, with the status indication **OK**.*
6. In the **Control Panel**, click **Properties** to configure your racing wheel:
 - **Test Device:** Enables you to test and view the buttons, the D-Pad and the racing wheel and pedal set axes.
 - **Test Forces:** Enables you to test 8 force effects and to configure the Force Feedback and Automatic centering effects.

You are now ready to race!

Adjusting the Force Feedback effects on PC

On page 2 of the Control Panel, four settings are available and can be adjusted from 0 to 150% :
Main forces / Static forces / Dynamic forces / Aggressiveness

Note:

On PC, always remember to close the Control Panel interface entirely before launching your game!

Configuring the pedal set on PC

By default, your racing wheel's accelerator and brake controls operate in "Separate" mode; this setting means that the pedals operate on independent axes.

This mode considerably improves precision when racing.

If your game is not compatible with the "Separate" mode, the pedal set connected to your racing wheel will not operate correctly. You will then need to exit the game and select the "Combined" mode (in which both pedals operate on the same axis).

PEDAL SET MODE	Racing wheel LED
SEPARATE (<i>this mode is recommended for most games</i>)	RED
COMBINED	GREEN

Configuring the pedal set's mode using the software:

(This setting is stored in the device's memory, even after you restart your computer or disconnect and reconnect your racing wheel.)

- On page 1 of the Control Panel, select the required mode, then click OK.

Configuring the pedal set's mode using the hardware:

(This setting is stored in the device's memory; it must be performed every time you start your computer or disconnect the racing wheel)

- Press and release both pedals simultaneously (accelerator and brake) + the Force button located on the racing wheel (**F button**).

Note:

If your PC game is not compatible with the pedal set's "Separate" mode, we recommend you switch your racing wheel to the "Combined" mode.

Adjusting the automatic centering feature on PC

By default, the racing wheel's automatic centering feature is deactivated.

Most recent games feature their own automatic centering mode.

It is therefore strongly recommended (in most cases) to deactivate the racing wheel's automatic centering feature and let your game manage this feature. The Force Feedback quality will be improved.

The automatic centering mode should essentially be used with games that do not feature a Force Feedback option, or feature only a "weak" automatic centering feature.

Adjusting the automatic centering feature using the software:

- Access page 2 of the Control Panel interface.

- To deactivate the automatic centering feature, select "By the game".

- To activate the automatic centering feature, select "By the wheel".

In this mode, you can adjust the automatic centering feature's intensity, from 0 to 100%.

Adjusting the automatic centering feature using the hardware:

To activate or deactivate the automatic centering featuring directly within your game, simply press the Force button (*i.e. the "F" button*) on your racing wheel. When activated, the automatic centering feature's intensity matches the value previously defined for the "By the wheel" setting in the Control Panel interface.

AUTOMATIC CENTERING	Racing wheel LED
INACTIVE (<i>mode recommended for all PC Force Feedback games</i>)	NOT FLASHING
ACTIVE	FLASHING

PLAYSTATION®3

Installing the racing wheel on PlayStation®3

- Connect the USB connector to one of your console's USB ports.

You are now ready to race!

General notes for PlayStation®3

- When in the global menu, use your console's official controller (not your racing wheel) to navigate and start your games.

= The racing wheel's **mapping*** feature will only run once the game is started.

- The racing wheel doesn't feature a PS button

= Use your console's official controller to exit your games and turn off your console.

- Adjusting the Force Feedback effects on PS3

= You can adjust the in-game force settings in the Options/Controls section (*these options are not available in some games*).

- Adjusting the racing wheel and pedal set's sensitivity on PS3

= You can adjust the in-game sensitivity settings in the Options/Controls section (*these options are not available in some games*).

- A list of PS3™ games compatible with the racing wheel's Force Feedback feature is available on

<http://ts.thrustmaster.com> (in the **Downloads and Updates** section, click **PC / Wheels / T100 FFB** or **PlayStation / Wheels / T100 FFB**, then select **Games settings**).

HINT:

In some PS3™ games
(e.g. **GRAN TURISMO®**),

you can use the accelerator pedal to confirm a selection
and use the brake pedal to cancel it.

TROUBLESHOOTING

- The racing wheel and pedal set do not operate correctly, or calibration seems incorrect:

Turn off your computer or your console, disconnect your racing wheel entirely, then reconnect all cables (connecting the racing wheel's USB connector last), then restart your computer or your console and your game.

Always connect the pedal set to the racing wheel before connecting any USB connectors, and never press any of the pedals while the racing wheels is self-calibrating at startup or the game is starting.

- The racing wheel moves on its own during gameplay:

This is normal; it is caused by the automatic centering feature that is available in some games. To stop these movements, simply place your hands on the racing wheel or reduce the Force Feedback feature's intensity.

- The racing wheel is detected, but doesn't work with my game:

Open your game's Options interface to configure your racing wheel. Please refer to your game's user manual or online help for more information.

- The Force Feedback feature does not react correctly on PC:

In the racing wheel's Control Panel interface (i.e. the Game Controllers interface in Windows®), restore all forces to their default value (100%) and deactivate the automatic centering feature (the indicator light should not flash).

In some PC games, it is also necessary to invert the forces (in this case, select "Negative forces" or move the cursor to "-100%" in your game's options). In other games, the forces should not be inverted (in this case, select "Positive forces" or move the cursor to "+ 100%" in your game's options).

- The pedal set does not operate correctly in "Separate" mode on PC (e.g. in the game, the selection cursor moves around on its' own)

Exit the game and switch your pedal set to "Combined" mode. Restart your game, then configure your racing wheel once more via your game's options management interface.

SAFETY RECOMMENDATIONS AND INFORMATION

- **When connecting your racing wheel and during the automatic calibration phase:** to avoid calibration errors, do not turn the racing wheel and do not press any of the pedals or buttons.

- **If you do not plan to use your racing wheel for a prolonged period of time, to avoid pointless electricity consumption and to prevent any damage to your racing wheel,** disconnect the power adapter from the racing wheel. Remember to reconnect the power adapter before you start playing again!

- **Your racing wheel includes a Force Feedback feature:** Keep young children away from your racing wheel, particularly during the automatic calibration phases.



**For safety reasons, do not use the pedal set with bare feet or when wearing only socks.
THRUSTMASTER® SHALL NOT BE HELD RESPONSIBLE FOR ANY PHYSICAL INJURIES
OCCURRING WHEN USING THE PEDAL SET WITHOUT SHOES.**

Consumer warranty information

Worldwide, Guillemot Corporation S.A. (hereinafter “Guillemot”) warrants to the consumer that this Thrustmaster product shall be free from defects in materials and workmanship, for a warranty period which corresponds to the time limit to bring an action for conformity with respect to this product. In the countries of the European Union, this corresponds to a period of two (2) years from delivery of the Thrustmaster product. In other countries, the warranty period corresponds to the time limit to bring an action for conformity with respect to the Thrustmaster product according to applicable laws of the country in which the consumer was domiciled on the date of purchase of the Thrustmaster product (if no such action exists in the corresponding country, then the warranty period shall be one (1) year from the original date of purchase of the Thrustmaster product).

Notwithstanding the above, rechargeable batteries are covered by a warranty period of six (6) months from the date of original purchase.

Should the product appear to be defective during the warranty period, immediately contact Technical Support, who will indicate the procedure to follow. If the defect is confirmed, the product must be returned to its place of purchase (or any other location indicated by Technical Support).

Within the context of this warranty, the consumer's defective product shall, at Technical Support's option, be either repaired or replaced. If permitted under applicable law, the full liability of Guillemot and its subsidiaries (including for consequential damages) is limited to the repair or replacement of the Thrustmaster product. If permitted under applicable law, Guillemot disclaims all warranties of merchantability or fitness for a particular purpose. The consumer's legal rights with respect to laws applicable to the sale of consumer goods are not affected by this warranty.

This warranty shall not apply: (1) if the product has been modified, opened, altered, or has suffered damage as a result of inappropriate or abusive use, negligence, an accident, normal wear, or any other cause unrelated to a material or manufacturing defect (including, but not limited to, combining the Thrustmaster product with any unsuitable element, including in particular power supplies, rechargeable batteries, chargers, or any other elements not supplied by Guillemot for this product); (2) in the event of failure to comply with the instructions provided by Technical Support; (3) to software, said software being subject to a specific warranty; (4) to consumables (elements to be replaced over the product's lifespan: disposable batteries, audio headset or headphone ear pads, for example); (5) to accessories (cables, cases, pouches, bags, wrist-straps, for example); (6) if the product was sold at public auction. This warranty is nontransferable.

Additional warranty provisions

In the United States of America and in Canada, this warranty is limited to the product's internal mechanism and external housing. In no event shall Guillemot or its affiliates be held liable to any third party for any consequential or incidental damages resulting from the breach of any express or implied warranties. Some States/Provinces do not allow limitation on how long an implied warranty lasts or exclusion or limitation of liability for consequential or incidental damages, so the above limitations or exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from State to State or Province to Province.

Liability

If permitted under applicable law, Guillemot Corporation S.A. (hereinafter "Guillemot") and its subsidiaries disclaim all liability for any damages caused by one or more of the following: (1) the product has been modified, opened or altered; (2) failure to comply with assembly instructions; (3) inappropriate or abusive use, negligence, an accident (an impact, for example); (4) normal wear. If permitted under applicable law, Guillemot and its subsidiaries disclaim all liability for any damages unrelated to a material or manufacturing defect with respect to the product (including, but not limited to, any damages caused directly or indirectly by any software, or by combining the Thrustmaster product with any unsuitable element, including in particular power supplies, rechargeable batteries, chargers, or any other elements not supplied by Guillemot for this product).

FCC STATEMENT

1. This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

(1) This device may not cause harmful interference, and

(2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

2. Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

COPYRIGHT

© 2015 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. PlayStation® is a registered trademark of Sony Computer Entertainment, Inc. Windows® is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries. All other trademarks and brand names are hereby acknowledged and are the 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.

TouchSense® Technology licensed from Immersion Corporation. Protected by one or more of the U.S. Patents found at the following address www.immersion.com/patent-marking.html and other patents pending.

ENVIRONMENTAL PROTECTION RECOMMENDATION



At the end of its working life, this product should not be disposed of with standard household waste, but rather dropped off at a collection point for the disposal of Waste Electrical and Electronic Equipment (WEEE) for recycling. This is confirmed by the symbol found on the product, user manual or packaging.

Depending on their characteristics, the materials may be recycled. Through recycling and other forms of processing Waste Electrical and Electronic Equipment, you can make a significant contribution towards helping to protect the environment.

Please contact your local authorities for information on the collection point nearest you.

Retain this information. Colours and decorations may vary.

This product conforms to all standards regarding children 14 years of age and older. This product is not suitable for use by children less than 14 years of age.

www.thrustmaster.com



THRUSTMASTER®

TECHNICAL SUPPORT

<http://ts.thrustmaster.com>



T100

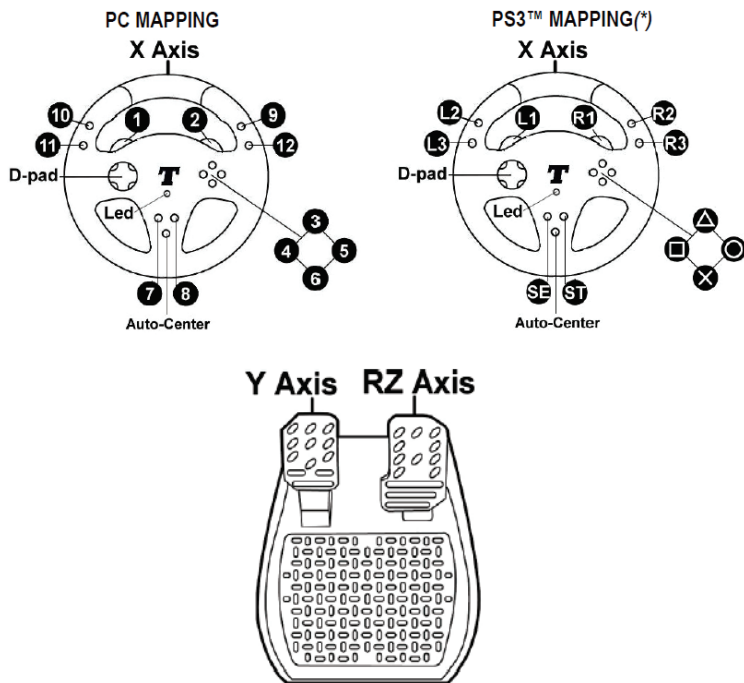
FORCE

FEEDBACK

RACING WHEEL

Pour: PC & PlayStation®3

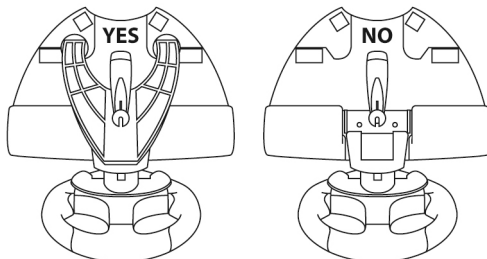
Manuel de l'utilisateur



INSTALLATION DU VOLANT

Fixer le volant sur une table ou un bureau

- Placez le volant sur une table ou autre surface plane.
- Placez la vis de serrage dans le système de fixation, puis vissez l'ensemble (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) dans le gros pas de vis situé sous le volant, jusqu'à ce que ce dernier soit parfaitement stable.



ATTENTION : Ne jamais visser la vis de serrage sans le système de fixation !
(au risque de détériorer le volant).

MONTAGE	DEMONTAGE
<p>Pour serrer : <i>Vissez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre</i></p>	<p>Pour desserrer : <i>Dévissez dans le sens des aiguilles d'une montre</i></p>

Fixer le volant sur un cockpit

- Placez le volant sur la tablette du cockpit.
- Vissez 2 vis M6 (non fournies avec le volant) dans la tablette du cockpit et dans les 2 petits pas de vis situés sous le volant.
- Vissez en plus le système de fixation classique (dans le gros pas de vis).

RELIER LE VOLANT AU SECTEUR

Pour les versions européennes (uniquement)

Remarque importante : l'alimentation du T100 FFB version européenne est interne et donc située directement dans la base du volant.

**La version européenne ne doit être branchée que sur du 220V. !
Ne jamais ouvrir la base du volant sous risque de choc électrique !**



- Reliez tout simplement la prise secteur du volant sur une prise de courant 220V.

Pour les autres versions (non-européennes)

Remarque : à la différence de la version européenne, l'alimentation du T100 FFB version non-européenne est externe avec un adaptateur secteur externe spécifique fourni.

- Reliez l'adaptateur secteur externe en branchant son connecteur à l'arrière du volant, puis branchez l'adaptateur secteur externe sur une prise de courant correspondant au même voltage.

RELIER LE PEDALIER AU VOLANT

Reliez le pédalier au volant en branchant son connecteur à l'arrière du volant.

CALIBRAGE AUTOMATIQUE DU VOLANT ET DES PEDALES

La roue du volant s'autocalibre de manière automatique une fois l'adaptateur secteur et le connecteur USB connectés. (Cette opération entraîne des mouvements du volant.) Les pédales se calibrent également automatiquement après quelques pressions.

Remarques importantes pour éviter des problèmes de calibration:

- Ne jamais brancher l'USB du volant avant de brancher le pédalier
- Ne jamais appuyer sur les pédales lorsque le volant démarre
(lors de l'autocalibration au branchement, au lancement ou à la sortie d'un jeu)

Dans les jeux PlayStation®3 et PC
(ainsi que dans le Panneau de configuration PC),
votre volant est reconnu comme un volant F430 Force Feedback
avec les mêmes fonctionnalités que celui-ci
(excepté les boutons 13 à 17 qui sont inactifs sur PC).

PC

Configuration requise : PC (Windows® XP, Vista, 7, 8) équipé d'un port USB.

Installation des pilotes Force Feedback PC

1. Allez sur <http://ts.thrustmaster.com> pour télécharger les pilotes et le logiciel Force Feedback pour PC (dans la section **Mise à jour et téléchargement**, cliquez sur **PC / Volant / T100 FFB** ou **PlayStation / Volant / T100 FFB**, puis **Pilotes**).
2. Une fois le téléchargement et l'installation terminés, cliquez sur **Terminer** et redémarrez votre ordinateur.
3. Au redémarrage de l'ordinateur, reliez le connecteur USB à l'un des ports USB de votre unité centrale. Windows® détectera automatiquement le nouveau périphérique.
4. Installation des pilotes :
L'installation des pilotes est automatique. Suivez les instructions affichées à l'écran pour terminer l'installation.
5. Sélectionnez **Démarrer/Paramètres/Panneau de configuration**, puis double-cliquez sur **Contrôleur de jeu** (ou Options de jeu selon votre système d'exploitation).
*La boîte de dialogue **Contrôleurs de jeu** affichera le nom du volant avec l'état **OK**.*
6. Dans le **Control Panel**, cliquez sur **Propriétés** pour configurer votre volant :
 - **Test du périphérique** : vous permet de tester et visualiser les boutons, le D-Pad et les axes du volant et du pédalier.
 - **Tester les forces** : vous permet de tester 8 effets de Force et de configurer le réglage des effets de ForceFeedback et des effets d'Autocentrage.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

Réglage des effets Force Feedback sur PC

Dans la page 2 du Control Panel, 4 réglages possibles de 0 à 150 % :
Forces principales / Forces statiques / Forces dynamiques / Agressivité

Remarque :

Sur PC, pensez à toujours fermer complètement le Control Panel avant de lancer votre jeu !

Configuration du pédalier sur PC

Par défaut, les commandes d'accélérateur et de freins de votre volant fonctionnent en mode Séparé, ce qui signifie que les pédales fonctionnent sur des axes indépendants.

Ce mode permet d'améliorer considérablement la précision de votre pilotage.

Si votre jeu ne supporte pas le mode Séparé, le pédalier de votre volant ne fonctionnera pas correctement. Vous devez alors quitter le jeu et sélectionner le mode Combiné (où les pédales fonctionnent sur le même axe).

MODE DU PEDALIER	LED du volant
SEPARÉ <i>(mode conseillé dans la majorité des jeux)</i>	ROUGE
COMBINE	VERT

Réglage du mode pédalier par logiciel :

(opération conservée en mémoire même après un redémarrage ou une déconnexion de votre volant)

- Dans la page 1 du Control Panel, cliquez sur le mode souhaité, puis sur Ok.

Réglage du mode pédalier par hardware :

(opération conservée en mémoire : à effectuer à chaque redémarrage ou déconnexion)

- Appuyez simultanément et relâchez les 2 pédales (accélérateur et frein) + le bouton Force situé sur le volant (**bouton F**).

Remarque :

Si votre jeu PC n'accepte pas le mode Pédalier Séparé, basculez alors votre volant en mode Pédalier Combiné

Réglage de la fonction Auto-centrage sur PC

Par défaut, l'auto-centrage du volant est désactivé.

La plupart des jeux récents proposent leur propre mode d'auto-centrage.

Il est donc fortement conseillé (dans la majorité des cas) de désactiver l'auto-centrage du volant, pour laisser le jeu le gérer. Le Force Feedback sera alors de meilleure qualité.

Le mode auto-centrage activé sera surtout utile dans les jeux n'utilisant pas de Force Feedback ou utilisant un faible retour au centre.

Réglage de l'auto-centrage par logiciel :

- Accédez à la page 2 du Control Panel.

- Pour désactiver l'auto-centrage, cliquez sur Via le jeu.

- Pour activer l'auto-centrage, cliquez sur Via le volant.

Dans ce mode, vous pouvez régler l'intensité du retour au centre automatique de 0 à 100 %.

Réglage de l'auto-centrage par hardware :

Pour activer ou désactiver l'auto-centrage directement dans votre jeu, appuyez simplement sur le bouton Force (**bouton « F »**) de votre volant. En mode activé, l'intensité du retour au centre correspondra au pourcentage attribué précédemment au paramètre Via le volant dans le Control Panel.

AUTO-CENTRAGE	LED du volant
DESACTIVE <i>(mode conseillé pour tous les jeux Force Feedback PC)</i>	NE CLIGNOTE PAS
ACTIVE	CLIGNOTE

PLAYSTATION®3

Installation sur PlayStation®3

- Reliez le connecteur USB à l'un des ports USB de votre console.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

Remarques générales sur PlayStation®3

- Dans le menu général, utilisez votre manette officielle (et non votre volant) pour naviguer et lancer vos jeux
= Le **Mapping*** du volant ne sera fonctionnel qu'une fois le jeu lancé.

- Le volant ne possède pas de bouton PS

= Utilisez votre manette officielle pour quitter vos jeux ou éteindre la console.

- Réglage des effets Force Feedback sur PS3

= Dans votre jeu modifiez les paramètres de force dans « Option/Contrôles » (*dans certains jeux, ces options ne sont pas disponibles*).

- Réglage de la sensibilité du volant et du pédalier sur PS3

= Dans votre jeu, modifiez les paramètres de sensibilité dans Option/Contrôles (*dans certains jeux, ces options ne sont pas disponibles*).

- Liste des jeux PS3™ compatibles Force Feedback avec le volant disponible sur <http://ts.thrustmaster.com>
(dans la section **Mise à jour et téléchargement**, cliquez sur **PC / Volant / T100 FFB** ou **PlayStation / Volant / T100 FFB**, puis **Paramétrage des jeux**).

ASTUCE :

Dans certains jeux PS3™
(par exemple **GRAN TURISMO®**),
utilisez la pédale d'accélérateur pour valider
et la pédale de frein pour annuler

DEPANNAGE

- Mon volant et mes pédales ne fonctionnent pas correctement ou semble mal calibré :

Eteignez votre ordinateur ou votre console, déconnectez entièrement votre volant, reconnectez tous les câbles (en branchant en dernier l'USB du volant) puis redémarrez et relancez votre jeu. Branchez toujours le pédalier au volant avant de brancher l'USB et n'appuyez jamais sur les pédales pendant les phases d'autocalibration lorsque le volant démarre ou que le jeu se lance.

- Mon volant bouge tout seul dans le jeu :

Ceci est normal, il s'agit de la fonction d'auto-centrage disponible dans certains jeux. Pour arrêter ces mouvements, il suffit de placer ses mains sur le volant ou de diminuer l'intensité du Force Feedback.

- Mon volant est détecté, mais ne fonctionne pas avec mon jeu :

Ouvrez l'interface de gestion des Options de votre jeu pour configurer votre volant. Reportez-vous au manuel de l'utilisateur ou à l'aide en ligne de votre jeu pour plus d'informations.

- Le Force Feedback ne réagit pas correctement sur PC :

Dans le Control Panel du volant (= contrôleur de jeu Windows®), remettez l'ensemble des forces à leur valeur par défaut (100 %) et désactivez l'auto-centrage = le témoin ne doit pas clignoter. Dans certains jeux PC, il est également nécessaire d'inverser les forces (choisissez alors dans les options du jeu Forces négatives ou positionnez le curseur sur - 100 %). Dans d'autres jeux, les forces ne doivent pas être inversées (dans ce cas, choisissez Forces positive ou + 100 %).

- Mon pédalier ne fonctionne pas correctement en Mode Séparé sur PC

(Exemple : une fois dans le jeu, le curseur de sélection se déplace tout seul)

Quittez le jeu et basculez votre pédalier en Mode Combiné. Relancez le jeu puis configurez de nouveau votre volant dans l'interface de gestion des options de votre jeu.

PRÉCONISATIONS ET INFORMATIONS RELATIVES À LA SÉCURITÉ

- **Lors de la connexion de votre volant et pendant la phase d'auto-calibration** : pour éviter toute mauvaise calibration, ne tournez jamais le volant, n'appuyez pas sur les pédales ou sur les boutons.
- **Lors des périodes prolongées d'inactivité et pour éviter toute consommation inutile d'énergie ou toute détérioration**, débranchez le volant du secteur. Rebranchez-le avant de reprendre la partie.
- **Votre volant est à retour de force** : Ne laissez jamais votre volant à la portée des jeunes enfants surtout lors des phases d'auto-calibration.



Pour des raisons de sécurité, ne jouez pas pieds nus ou en chaussettes lorsque vous utilisez le pédalier.

THRUSTMASTER® DECLINE TOUTE RESPONSABILITE EN CAS DE BLESSURE SUITE A UNE UTILISATION DU PEDALIER SANS CHAUSSURES.

Informations relatives à la garantie aux consommateurs

Dans le monde entier, Guillemot Corporation S.A. (ci-après « Guillemot ») garantit au consommateur que le présent produit Thrustmaster est exempt de défaut matériel et de vice de fabrication, et ce, pour une période de garantie qui correspond au délai pour intenter une action en conformité de ce produit. Dans les pays de l'Union Européenne, ce délai est de deux (2) ans à compter de la délivrance du produit Thrustmaster. Dans les autres pays, la durée de la période de garantie correspond au délai pour intenter une action en conformité du produit Thrustmaster selon la législation en vigueur dans le pays où le consommateur avait son domicile lors de l'achat du produit Thrustmaster (si une telle action en conformité n'existe pas dans ce pays alors la période de garantie est de un (1) an à compter de la date d'achat d'origine du produit Thrustmaster).

Nonobstant ce qui précède, les batteries sont garanties six (6) mois à compter de la date d'achat d'origine.

Si, au cours de la période de garantie, le produit semble défectueux, contactez immédiatement le Support Technique qui vous indiquera la procédure à suivre. Si le défaut est confirmé, le produit devra être retourné à son lieu d'achat (ou tout autre lieu indiqué par le Support Technique).

Dans le cadre de la garantie, le consommateur bénéficiera, au choix du Support Technique, du remplacement ou de la réparation du produit défectueux. Lorsque la loi applicable l'autorise, toute responsabilité de Guillemot et ses filiales (y compris pour les dommages indirects) se limite à la réparation ou au remplacement du produit Thrustmaster. Lorsque la loi applicable l'autorise, Guillemot exclut toutes garanties de qualité marchande ou d'adaptation à un usage particulier. Les droits légaux du consommateur au titre de la législation applicable à la vente de biens de consommation ne sont pas affectés par la présente garantie.

Cette garantie ne s'appliquera pas : (1) si le produit a été modifié, ouvert, altéré, ou a subi des dommages résultant d'une utilisation inappropriée ou abusive, d'une négligence, d'un accident, de l'usure normale, ou de toute autre cause non liée à un défaut matériel ou à un vice de fabrication (y compris, mais non limitativement, une combinaison du produit Thrustmaster avec tout élément inadapté, notamment alimentations électriques, batteries, chargeurs, ou tous autres éléments non-fournis par Guillemot pour ce produit) ; (2) en cas de non respect des instructions du Support Technique ; (3) aux logiciels, lesdits logiciels faisant l'objet d'une garantie spécifique ; (4) aux consommables (éléments à remplacer pendant la durée de vie du produit : piles, coussinets de casque audio, par exemple) ; (5) aux accessoires (câbles, étuis, housses, sacs, dragonnes, par exemple) ; (6) si le produit a été vendu aux enchères publiques.

Cette garantie n'est pas transférable.

Stipulations additionnelles à la garantie

Aux États-Unis d'Amérique et au Canada, cette garantie est limitée au mécanisme interne et au boîtier externe du produit. En aucun cas, Guillemot ou ses sociétés affiliées ne sauraient être tenues responsables envers qui que ce soit de tous dommages indirects ou dommages accessoires résultant du non respect des garanties expresses ou implicites. Certains États/Provinces n'autorisent pas la limitation sur la durée d'une garantie implicite, ou l'exclusion ou la limitation de responsabilité pour les dommages indirects ou accessoires, de sorte que les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent ne pas vous être applicables. Cette garantie vous confère des droits spécifiques ; vous pouvez également bénéficier d'autres droits qui peuvent différer d'un État/Province à l'autre.

Responsabilité

Lorsque la loi applicable l'autorise, Guillemot Corporation S.A. (ci-après « Guillemot ») et ses filiales excluent toute responsabilité pour tous dommages causés par un ou plusieurs des faits suivants: (1) le produit a été modifié, ouvert, altéré, (2) l'irrespect des instructions de montage, (3) l'utilisation inappropriée ou abusive, la négligence, l'accident (un choc, par exemple), (4) l'usure normale du produit. Lorsque la loi applicable l'autorise, Guillemot et ses filiales excluent toute responsabilité pour tout dommage dont la cause n'est pas liée à un défaut matériel ou à un vice de fabrication du produit (y compris, mais non limitativement, tout dommage causé directement ou indirectement par tout logiciel, ou par une combinaison du produit Thrustmaster avec tout élément inadapté, notamment alimentations électriques, batteries, chargeurs, ou tous autres éléments non-fournis par Guillemot pour ce produit).

COPYRIGHT

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. PlayStation® est une marque déposée de Sony Computer Entertainment Inc. Windows® 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. Technologie TouchSense® sous licence d'Immersion Corporation. Protégée par un ou plusieurs des brevets américains dont la liste est disponible à l'adresse www.immersion.com/patent-marking.html, et d'autres brevets en attente.

RECOMMANDATION RELATIVE A LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT



En fin de vie, ce produit ne doit pas être éliminé avec les déchets ménagers normaux mais déposé à un point de collecte des déchets d'équipements électriques et électroniques en vue de son recyclage.

Ceci est confirmé par le symbole figurant sur le produit, le manuel utilisateur ou l'emballage.

En fonction de leurs caractéristiques, les matériaux peuvent être recyclés.

Par le recyclage et par les autres formes de valorisation des déchets d'équipements électriques et électroniques, vous contribuez de manière

significative à la protection de l'environnement.

Veuillez consulter les autorités locales qui vous indiqueront le point de collecte concerné.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

Ce produit est en conformité avec l'ensemble des normes relatives aux enfants de plus de 14 ans. Il ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans.

www.thrustmaster.com



immersion.



THRUSTMASTER®

SUPPORT TECHNIQUE

<http://ts.thrustmaster.com>



T100

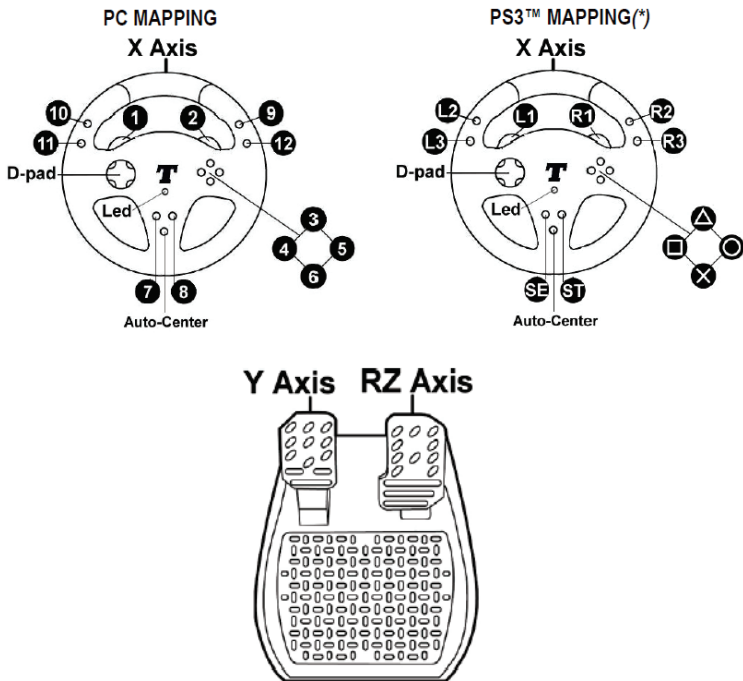
FORCE

FEEDBACK

RACING WHEEL

Für: PC & PlayStation®3

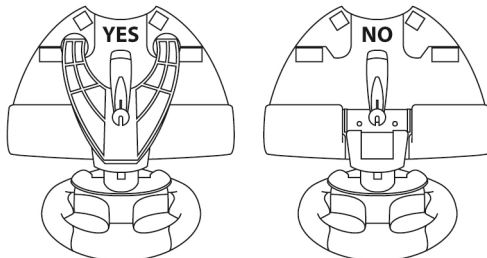
Benutzerhandbuch



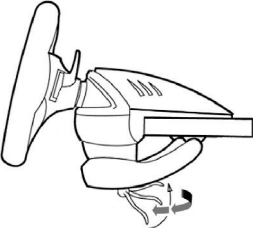
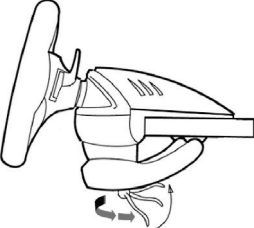
AUFBAU DES RENNLENKERS

Befestigen des Rennlenkers an einem Tisch oder Schreibtisch

- Plazieren Sie den Rennlenker auf einem Tisch oder einer sonstigen horizontalen, stabilen Fläche.
- Führen Sie die Feststellschraube in das Befestigungssystem ein. Schrauben Sie den Lenker mit dieser Schraube entgegen dem Uhrzeigersinn fest in das Gewinde unterhalb des Lenkrads, bis dieses sicher und stabil befestigt ist.



WARNUNG: Drehen Sie die Schraube niemals ohne das Befestigungssystem ein - dies könnte zu einer Beschädigung des Rennlenkers führen!

ZUSAMMENBAU	ENTFERNEN
<p>Befestigen: <i>Schraube entgegen dem Uhrzeigersinn drehen</i></p> 	<p>Entfernen: <i>Schraube im Uhrzeigersinn drehen</i></p> 

Montage des Rennlenkers in einem Cockpit

- Plazieren Sie den Rennlenker auf das Cockpit-Gestell.
- Führen Sie zwei M6-Schrauben (nicht im Paket enthalten) durch das Cockpit-Gestell und führen diese hernach in die kleinen Gewinde unterhalb des Lenkers ein.
- Befestigen Sie dann das Standard-Befestigungssystem mittels der Feststellschraube, die Sie in das große Gewinde eindrehen.

ANSCHLUSS DES RENNLENKERS AN DIE STROMVERSORGUNG

Nur europäische Version

Wichtige Anmerkung: Die europäische Version des T100 FFB ist mit einem internen Netzanschluss ausgestattet, der sich direkt innerhalb der Basis des Rennlenkers befindet.

**Die europäische Version muß ausschließlich mit 220 V betrieben werden!
Öffnen Sie niemals die Basis des Rennlenkers – es besteht die Gefahr eines Stromschlages!**



**Power Supply
220~240V 50Hz 0.8A**

- Stecken Sie den Netzstecker des Rennlenkers einfach in eine 220 V führende Steckdose.

Andere Versionen (Nicht-Europäisch)

Achtung: Im Gegensatz zu der europäischen Version ist die nicht-europäische Version des T100 FFB mit einem externen Netzteil ausgestattet, das mit dem Rennlenker ausgeliefert wird.

- Schließen Sie das externe Netzteil an den entsprechenden Anschluss auf der Rückseite des Lenkrads an und stecken dann das externe Steckernetzteil in eine Steckdose mit der gleichen Spannung.

ANSCHLUSS DES PEDALSETS AN DEN RENNLENKER

Schließen Sie mittels des entsprechenden Anschlusses, hinten am Lenkrad, das Pedalset an.

AUTOMATISCHE KALIBRIERUNG DES LENKERS UND DES PEDALSETS

Die Kalibrierung des Rennlenkers erfolgt automatisch, nachdem der Stromanschluss und die USB-Verbindung hergestellt wurden. (Bei dieser Operation bewegt sich das Lenkrad selbstständig.) Die Kalibrierung des Pedalsets erfolgt ebenfalls automatisch – drücken Sie dazu ein paarmal auf die Pedale.

Wichtige Anmerkungen zur Vermeidung von Kalibrierungsproblemen:

- Schließen Sie den USB-Stecker des Rennlenkers niemals vor dem Anschluss des Pedalsets an

- Drücken Sie niemals die Pedale, wenn der Rennlenker startet

(d. h., wenn der Rennlenker eine Selbstkalibrierung nach dem Anschließen ausführt oder beim Starten/Verlassen eines Spiels)

Bei PlayStation®3 und PC Spielen und in der Systemsteuerung auf dem PC wird der Rennlenker als F430 Force Feedback Rennlenker erkannt, der die gleichen Merkmale wie dieser aufweist *(außer den Buttons 13-17, die auf dem PC inaktiv sind)*.

PC

Systemanforderungen: PC (Windows® XP, Vista, 7 und 8) mit einem USB-Anschluss.

Installieren der Force-Feedback-Treiber für PC

1. Zum Herunterladen der Force-Feedback-Treiber und der Software für PC, gehen Sie bitte auf <http://ts.thrustmaster.com> (in der **Updates and Downloads** Sektion klicken Sie auf **PC / Wheels / T100 FFB** oder **PlayStation / Wheels / T100 FFB** und klicken dann auf **Drivers [Treiber]**).
2. Nachdem das Herunterladen und die Installation beendet wurden, klicken Sie bitte auf **Beenden** und starten Ihren Computer neu.
3. Nach dem Computer-Neustart schließen Sie den USB-Stecker des Lenkers an einen USB-Anschluss Ihres PCs an. Windows® erkennt das neue Gerät automatisch.
4. Treiberinstallation:
Die Treiberinstallation erfolgt automatisch. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die Installation fertigzustellen.
5. Wählen Sie **Start/Einstellungen/Systemsteuerung** und (doppel-)klicken dann auf **Game Controller** (oder Spieloptionen, je nach Ihrem Betriebssystem).
Der Game Controller Dialog zeigt den Rennlenker mit der Statusmeldung OK an.
6. In der **Steuerkonsole** klicken Sie auf **Eigenschaften**, um Ihren Rennlenker zu konfigurieren:
 - **Test Gerät:** Hier wird Ihnen ermöglicht die Buttons, das D-Pad den Rennlenker und die Achsen des Pedalsets zu testen und zu betrachten.
 - **Test Forces:** Hier wird Ihnen ermöglicht die 8 Force-Effekte zu testen und die Force Feedback und die automatischen Zentrierungs-Effekte zu konfigurieren.

Sie können nun mit dem Rennen loslegen!

Einstellen der Force Feedback Effekte auf dem PC

Auf Seite 2 der Steuerkonsole sind vier Einstellungen verfügbar und können von 0 auf 150 % eingestellt werden:

Haupt-Forces / Statische Forces / Dynamische Forces / Aggressivität

Bitte beachten Sie:

Bevor Sie Ihr Spiel starten, schließen Sie immer vollständig die Steuerkonsole auf dem PC!

Konfigurieren des Pedalsets auf dem PC

Werkseitig voreingestellt arbeiten die Beschleunigungs- und Bremskontrollen Ihres Lenkers im "Separat" Modus. Diese Einstellung bedeutet, daß die Pedale auf verschiedenen Achsen operieren. Dieser Modus verbessert die Präzision beim Rennen deutlich.

Sollte Ihr Spiel mit dem "Separat" Modus nicht kompatibel sein, wird das Pedalset nicht ordnungsgemäß funktionieren. Sie müssen dann das Spiel verlassen und den "Kombiniert" Modus auswählen (in dem beide Pedale auf derselben Achse operieren).

PEDALSET-MODUS	Rennlenker-LED
SEPARAT <i>(dieser Modus ist für die meisten Spiele empfohlen)</i>	ROT
KOMBINIERT	GRÜN

Konfigurieren des Pedalset-Modus mittels der Software:

(Diese Einstellung wird im Speicher des Gerätes gesichert, auch wenn Sie den Computer neu starten oder Ihren Rennlenker trennen und erneut anschließen.)

- Den gewünschten Modus auf Seite 1 der Steuerkonsole auswählen und dann auf OK klicken.

Konfigurieren des Pedalset-Modus mittels der Hardware:

(Diese Einstellung wird im Speicher des Gerätes gesichert, auch wenn Sie den Computer neu starten oder Ihren Rennlenker trennen und erneut anschließen.)

- Drücken und Freigeben beider Pedale gleichzeitig (Gas und Bremse) + des Force-Buttons am Rennlenker (**F Button**).

Bitte beachten Sie:

Sollte Ihr PC-Spiel nicht mit dem "Separat" Modus des Pedalsets kompatibel sein, empfehlen wir Ihren Rennlenker in den "Kombiniert" Modus zu schalten.

Einstellen der automatischen Zentrierfunktion auf dem PC

Die automatische Zentrierfunktion des Rennlenkers ist werksseitig deaktiviert.

Die meisten aktuellen Spiele verfügen über einen eigenen automatischen Zentrierungsmodus.

Es ist demnach dringend angeraten (in den meisten Fällen) die automatische Zentrierungsfunktion des Rennlenkers zu deaktivieren und diese Funktion durch Ihr Spiel handhaben zu lassen. Die Force Feedback Qualität wird verbessert.

Die automatische Zentrierfunktion sollte hauptsächlich in Spielen, die nicht über eine Force Feedback Option verfügen (oder die nur eine sehr schwache automatische Zentrierungsfunktion aufweisen), eingesetzt werden.

Einstellen der automatischen Zentrierungsfunktion mittels der Software:

- Rufen Sie Seite 2 in der Steuerkonsole auf.

- Um die automatische Zentrierungsfunktion zu deaktivieren, wählen Sie "Durch das Spiel" aus.

- Um die automatische Zentrierungsfunktion zu aktivieren, wählen Sie "Durch den Lenker" aus.

In diesem Modus können Sie die Intensität der automatischen Zentrierungsfunktion auf einen Wert von 0 bis 100 % einstellen.

Einstellen der automatischen Zentrierungsfunktion mittels der Hardware:

Um die automatische Zentrierungsfunktion direkt während des Spiels zu aktivieren/deaktivieren, drücken Sie einfach den Force-Button (**d. h. den "F" Button**) an Ihrem Rennlenker. Wenn aktiviert, stimmt die Intensität der automatischen Zentrierungsfunktion mit dem Wert überein, der vorher per Steuerkonsole für die Einstellung "Durch den Lenker" vorgegeben wurde.

AUTOMATISCHE ZENTRIERUNG	Rennlenker-LED
INAKTIV (empfohlener Modus für alle PC Force Feedback Spiele)	NICHT BLINKEND
AKTIV	BLINKEND

PLAYSTATION®3

Anschluss des Rennlenkers an eine PlayStation®3

- Stecken Sie den USB-Stecker des Lenkers in einen USB-Anschluss der Konsole.

Sie können nun mit dem Rennen loslegen!

Allgemeine Anmerkungen für PlayStation®3

- Wenn Sie sich im Hauptmenü befinden, nutzen Sie bitte den offiziellen Controller (und nicht Ihren Rennlenker), um zu navigieren und Ihre Spiele zu starten.

= Die **Mappingfunktion*** des Lenkers funktioniert nur, wenn das Spiel gestartet wurde.

- Der Rennlenker verfügt über keinen PS Button

= Nutzen Sie den offiziellen Controller, um Ihre Spiele zu beenden und die Konsole auszuschalten.

- Einstellen der Force-Feedback-Effekte auf der PS3

= Sie können die In-Game-Force-Einstellungen in der Sektion Optionen/Steuerung vornehmen (diese Optionen sind in einigen Spielen nicht verfügbar).

- Einstellen der Empfindlichkeit des Lenkers und des Pedalsets auf der PS3

= Sie können die In-Game-Empfindlichkeits-Einstellungen in der Sektion Optionen/Steuerung vornehmen (diese Optionen sind in einigen Spielen nicht verfügbar).

- Eine Liste mit PS3™ Spielen, die mit der Force Feedback Funktion kompatibel sind, steht unter <http://ts.thrustmaster.com> zur Verfügung (in der Sektion **Downloads and Updates** klicken Sie auf **PC / Wheels / T100 FFB** oder **PlayStation / Wheels / T100 FFB** und wählen dann **Games Settings**).

TIP:

Bei einigen PS3™ Spielen
(z. B. **GRAN TURISMO®**),
können Sie das Gaspedal dazu benutzen eine Auswahl zu
bestätigen und das Bremspedal dazu nutzen, diese zu
stornieren.

FEHLERBESEITIGUNG

- Der Rennlenker und das Pedalset funktionieren nicht korrekt oder die Kalibrierung scheint nicht korrekt zu sein:

Schalten Sie Ihren Computer oder Ihre Konsole aus und trennen Ihren Rennlenker komplett vom entsprechenden Gerät. Schließen Sie dann alle Kabel erneut an (den USB-Stecker des Lenkers zuletzt) und starten dann Ihr Spiel neu.

Schließen Sie das Pedalset immer an den Lenker an, bevor sie jedwede anderen USB-Anschlüsse herstellen und drücken niemals irgendein Pedal während der Selbstkalibrierung des Lenkers (zu Beginn oder beim Start eines Spiels).

- Der Rennlenker bewegt sich von selbst während des Spielens:

Dies ist völlig normal und wird durch die automatische Zentrierungsfunktion, die in einigen Spielen verfügbar ist, ausgelöst. Um diese Bewegungen zu stoppen, legen Sie Ihre Hände auf den Lenker oder reduzieren die Force-Feedback-Intensität.

- Der Rennlenker wird erkannt, aber funktioniert nicht mit meinem Spiel:

Öffnen Sie die Options-Oberfläche Ihres Spiels, um Ihren Rennlenker zu konfigurieren. Bitte lesen Sie im Benutzerhandbuch oder in der Online-Hilfe Ihres Spiels für weitere Informationen nach.

- Die Force Feedback Funktion reagiert nicht korrekt auf meinem PC:

In der Steuerkonsole des Rennlenkers (d. h. des Game-Controller-Interface bei Windows®) alle Forces auf die Standardwerte zurücksetzen (100 %) und die automatische Zentrierungsfunktion deaktivieren (die Anzeige-LED sollte nicht blinken).

Bei einigen PC-Spielen ist es auch erforderlich, die Forces zu invertieren (in diesem Fall wählen Sie "Negative Forces" oder stellen den Cursor auf "-100 %" in Ihren Spieloptionen). In anderen Spielen sollten die Forces nicht invertiert sein (in diesem Fall wählen Sie "Positive Forces" oder stellen den Cursor auf "+100 %" in Ihren Spieloptionen).

- Das Pedalset funktioniert nicht ordnungsgemäß im "Separat" Modus auf dem PC

(z. B. im Spiel bewegt sich der Auswahl-Cursor von selbst):

Beenden Sie das Spiel und schalten Ihr Pedalset in den "Kombiniert" Modus. Starten Sie Ihr Spiel neu und konfigurieren Ihren Rennlenker nochmals in den Spieloptionen Ihres Spiels.

SICHERHEITSEMPFEHLUNGEN UND INFORMATION

- Wenn Sie Ihren Rennlenker anschließen und während der automatischen Kalibrierungsphase: Um Kalibrierungsfehler zu vermeiden, drehen Sie niemals am Lenkrad oder betätigen eins der Pedale oder jedwede Buttons.

- Falls Sie Ihr Lenkrad für eine längere Zeit nicht nutzen, unnötigen Stromverbrauch ausschließen wollen und Ihren Rennlenker vor Schaden bewahren wollen, trennen Sie Ihren Rennlenker vom Stromnetz. Vergessen Sie nicht Ihren Rennlenker wieder mit dem Stromnetz zu verbinden, wenn Sie erneut spielen möchten!

- Ihr Rennlenker verfügt über eine Force-Feedback-Funktion: Halten Sie Kinder fern von Ihrem Lenkrad, speziell während der automatischen Kalibrierungsphasen.



Aus Sicherheitsgründen sollten Sie Ihr Pedalset niemals barfuß oder in Socken benutzen.
THRUSTMASTER® IST NICHT HAFTBAR ZU MACHEN FÜR SCHÄDEN, DIE DARAUS ENTSTEHEN WENN DAS PEDALSET OHNE DAS TRAGEN VON SCHUHEN BENUTZT WIRD.

Kunden-Garantie-Information

Guillemot Corporation S.A. (fortfolgend "Guillemot") garantiert Kunden weltweit, daß dieses Thrustmaster Produkt frei von Mängeln in Material und Verarbeitung für eine Gewährleistungsfrist ist, die mit der Frist für eine Mängelrüge bezüglich des Produktes übereinstimmt. In den Ländern der Europäischen Union entspricht diese einem Zeitraum von zwei (2) Jahren ab Kaufdatum des Thrustmaster Produktes. In anderen Ländern entspricht die Gewährleistungsfrist der zeitlichen Begrenzung für eine Mängelrüge bezüglich des Thrustmaster Produktes in Übereinstimmung mit anwendbarem Recht des Landes, in dem der Kunde zum Zeitpunkt des Erwerbs eines Thrustmaster Produktes wohnhaft ist. Sollte eine entsprechende Regelung in dem entsprechenden Land nicht existieren, umfasst die Gewährleistungspflicht einen Zeitraum von einem (1) Jahr ab dem originären Kaufdatum des Thrustmaster Produktes.

Ungeachtet dessen werden wiederaufladbare Batterien (fortfolgend „Akkus“) durch eine Gewährleistungsfrist von sechs (6) Monaten ab dem Kaufdatum abgedeckt.

Sollten bei dem Produkt innerhalb der Gewährleistungsfrist Defekte auftreten, kontaktieren Sie unverzüglich den Technischen Kundendienst, der die weitere Vorgehensweise anzeigt. Wurde der Defekt bestätigt, muß das Produkt an die Verkaufsstelle (oder an eine andere Stelle, je nach Maßgabe des Technischen Kundendienstes) retourniert werden.

Im Rahmen dieser Garantie sollte das defekte Produkt des Kunden, je nach Entscheidung des Technischen Kundendienstes, repariert oder ausgetauscht werden. Wenn nach geltendem Recht zulässig, beschränkt sich die volle Haftung von Guillemot und ihrer Tochtergesellschaften auf die Reparatur oder den Austausch des Thrustmaster Produktes (inklusive Folgeschäden). Wenn nach geltendem Recht zulässig, lehnt Guillemot alle Gewährleistungen der Marktgängigkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck ab. Die Rechte des Kunden in Übereinstimmung mit anwendbarem Recht bezüglich des Verkaufs auf Konsumgüter wird durch diese Garantie nicht beeinträchtigt.

Der Gewährleistungsanspruch verfällt: (1) Falls das Produkt modifiziert, geöffnet, verändert oder ein Schaden durch unsachgemäßen oder missbräuchlichen Gebrauch hervorgerufen wurde, sowie durch Fahrlässigkeit, einen Unfall, Verschleiß oder irgendeinem anderen Grund – aber nicht durch Material- oder Herstellungsfehler (einschließlich, aber nicht beschränkt auf, die Kombination der Thrustmaster Produkte mit ungeeigneten Elementen, insbesondere Netzteile, Akkus, Ladegeräte, oder andere Elemente, die von Guillemot für dieses Produkt nicht mitgeliefert wurden); (2) im Falle der Nichteinhaltung der durch den Technischen Support erteilten Anweisungen; (3) durch Software. Die besagte Software ist Gegenstand einer speziellen Garantie; (4) bei Verbrauchsmaterialien (Elemente, die während der Produktlebensdauer ausgetauscht werden, wie z. B. Einwegbatterien, Ohrpolster für ein Audioheadset oder für Kopfhörer); (5) bei Accessoires (z. B. Kabel, Etuis, Taschen, Beutel, Handgelenk-Riemen); (6) Falls das Produkt in einer öffentlichen Versteigerung verkauft wurde.

Diese Garantie ist nicht übertragbar.

Haftung

Wenn nach dem anwendbaren Recht zulässig, lehnen Guillemot Corporation S.A. (fortfolgend "Guillemot") und ihre Tochtergesellschaften jegliche Haftung für Schäden, die auf eine oder mehrere der folgenden Ursachen zurückzuführen sind, ab: (1) das Produkt wurde modifiziert, geöffnet oder geändert; (2) Nichtbefolgung der Montageanleitung; (3) unangebrachte Nutzung, Fahrlässigkeit, Unfall (z. B. ein Aufprall); (4) normalem Verschleiß. Wenn nach dem anwendbaren Recht zulässig, lehnen Guillemot und seine Niederlassungen jegliche Haftung für Schäden, die nicht auf einen Material- oder Herstellungsfehler in Bezug auf das Produkt beruhen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf, etwaige Schäden, die direkt oder indirekt durch Software oder durch die Kombination der Thrustmaster Produkte mit ungeeigneten Elementen, insbesondere Netzteile, Akkus, Ladegeräte, oder andere Elemente, die von Guillemot für dieses Produkt nicht geliefert wurden), ab.

COPYRIGHT

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. PlayStation® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Windows® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen oder Handelsmarken werden hierdurch ausdrücklich anerkannt und sind im Besitz Ihrer jeweiligen Eigentümer. Illustrationen nicht verbindlich. Inhalte, Design und Spezifikationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden und können von Land zu Land unterschiedlich sein. Hergestellt in China.

TouchSense® Technologie lizenziert von Immersion Corporation. Geschützt durch eins oder mehrere U.S. Patente. Eine entsprechende Aufstellung ist unter www.immersion.com/patent-marking.html zu finden. Andere Patente angemeldet.

HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



Dieses Produkt darf nach Ende seiner Lebensdauer nicht über den Hausmüll entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden.

Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Die Werkstoffe sind gemäß ihrer Kennzeichnung wiederverwertbar. Mit der Wiederverwertung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutz unserer Umwelt.

Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Wichtige Informationen. Die Farben und Verzierungen können abweichen.

Dieses Produkt stimmt mit allen Standards, die Kinder ab 14 und älter betreffen, überein.

Dieses Produkt ist nicht geeignet für den Gebrauch von Kindern, die jünger als 14 Jahre sind.

www.thrustmaster.com



immersion.



CE FC

THRUSTMASTER®

TECHNISCHER SUPPORT

<http://ts.thrustmaster.com>



T100

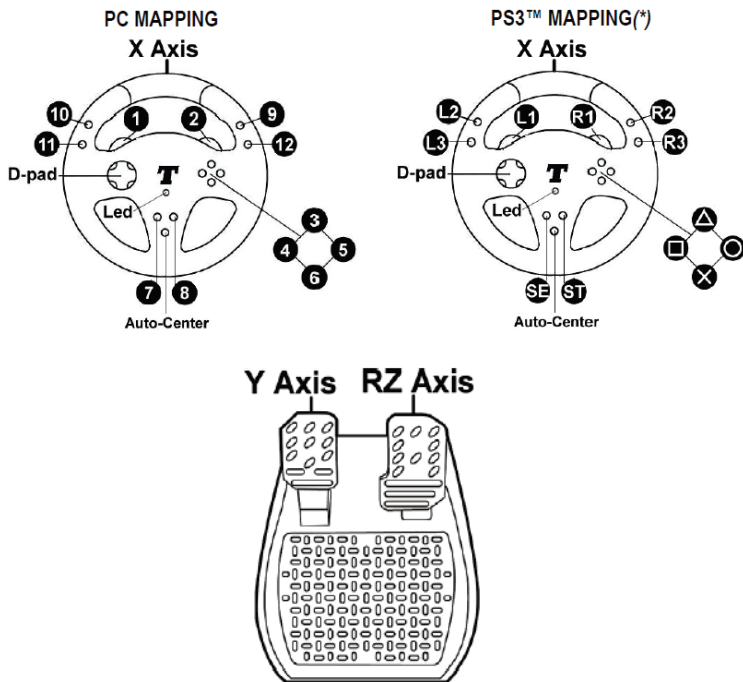
FORCE

FEEDBACK

RACING WHEEL

Voor: pc & PlayStation®3

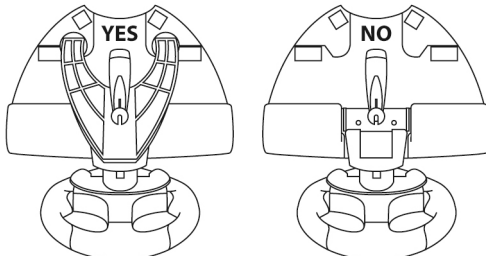
Handleiding



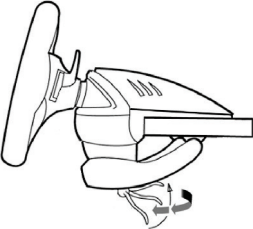
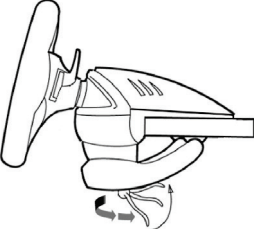
RACESTUUR INSTALLEREN

Racestuur op tafel of werkblad bevestigen

- Plaats het racestuur op een tafel of een ander horizontaal, vlak en stabiel oppervlak.
- Plaats de bevestigingsschroef in het bevestigingssysteem en draai de schroef aan (tegen de klok in) zodat deze vast komt te zitten in het schroefgat onder het racestuur en het apparaat volledig stabiel is.



WAARSCHUWING: draai de schroef nooit in het racestuur zonder het bevestigingssysteem. (Hierdoor kan het racestuur beschadigen).

MONTEREN	DEMONTEREN
<p><u>Vastdraaien:</u> <i>Draai de schroef linksom (tegen de wijzers van de klok in).</i></p> 	<p><u>Losdraaien:</u> <i>Draai de schroef rechtsom (met de wijzers van de klok mee).</i></p> 

Racestuur aan een cockpit bevestigen

- Plaats het racestuur op het cockpitpaneel.
- Draai twee M6-schroeven (niet bij het racestuur meegeleverd) door het cockpitpaneel en in de twee kleine schroefgaten aan de onderkant van het racestuur.
- Monteer vervolgens het standaardbevestigingssysteem door de bevestigingsschroef in het grote schroefgat vast te draaien.

RACESTUUR AANSLUITEN OP NETSTROOM

Alleen Europese versies

Belangrijke opmerking: de Europese versie van de T100 FFB heeft een interne voeding ingebouwd in de voet van het racestuur.

**De Europese versie mag alleen op 220 V netstroom worden aangesloten!
De voet van het racestuur mag nooit worden geopend
vanwege het risico op elektrische schokken!**



**Power Supply
220~240V 50Hz 0.8A**

- Steek de netstroomstekker van het stuur in een stopcontact.

Andere versies (niet-Europees)

Opmerking: de niet-Europese versie van de T100 FFB heeft, in tegenstelling tot de Europese versie, een externe voedingsadapter die apart wordt meegeleverd bij het racestuur.

- Sluit de externe voedingsadapter aan op de betreffende connector op de achterzijde van het racestuur. Sluit daarna de externe voedingsadapter aan op een stopcontact met hetzelfde voltage als de adapter.

PEDAALSET AANSLUITEN OP RACESTUUR

Sluit de pedaalset aan op de bijbehorende connector op de achterzijde van het racestuur.

RACESTUUR EN PEDAALSET AUTOMATISCH KALIBREREN

Het racestuur wordt automatisch gekalibreerd wanneer de voedingsadapter en de USB-connector van het racestuur worden aangesloten. (Hierbij beweegt het racestuur.) Ook de pedaalset wordt automatisch gekalibreerd. U hoeft alleen de pedalen een paar keer in te trappen.

Belangrijke aanwijzingen om problemen bij het kalibreren te voorkomen:

- Sluit altijd **EERST** de pedaalset aan **VOORDAT** u de USB-connector van het racestuur aansluit
- Trap **NOOIT** de pedalen in tijdens het opstarten van het racestuur *(wanneer het racestuur zichzelf automatisch kalibreert na te zijn aangesloten of bij het starten of beëindigen van een game)*

In games op de PlayStation®3 en op de pc,
en in het configuratiescherm op de pc,
wordt het racestuur herkend als een F430 Force Feedback racestuur,
dat dezelfde functionaliteit heeft als dit stuur
(behalve de knoppen 13-17 die niet actief zijn op de pc).

PC

Systeemvereisten: pc (Windows® XP, Vista, 7 en 8) met een USB-poort.

Drivers voor Force Feedback voor pc installeren

1. Ga naar <http://ts.thrustmaster.com> en download de Force Feedback drivers en software voor de pc (klik in de sectie **Updates and Downloads** op **PC / Wheels / T100 FFB** of op **PlayStation / Wheels / T100 FFB** en klik vervolgens op **Drivers**).
2. Klik na het downloaden en installeren op **Voltoeien** en start de computer opnieuw op.
3. Nadat de computer opnieuw is opgestart, sluit u de USB-connector aan op een van de USB-poorten van de pc. Windows® herkent het nieuwe apparaat automatisch.
4. De drivers installeren:
De drivers worden automatisch geïnstalleerd. Volg de instructies op het scherm om de installatie te voltooien.
5. Selecteer **Start/Instellingen/Configuratiescherm** en dubbelklik op **Spelbesturingen** (of Spelopties, afhankelijk van het gebruikte besturingssysteem).
*Het dialoogvenster **Spelbesturingen** wordt geopend en het racestuur wordt op het scherm weergegeven met als status **OK**.*
6. Klik in het **Configuratiescherm** op **Eigenschappen** om het racestuur te configureren:
 - **Test Device (apparaat testen):** hiermee kunt u de knoppen, de D-pad en de assen van het stuur en de pedaalsset bekijken en testen.
 - **Test forces (effecten testen):** hiermee test u acht Force-effecten en configureert u de effecten voor Force Feedback en automatisch centreren.

Nu kan er geracet worden!

Effecten van Force Feedback op de pc instellen

Op pagina 2 van het Configuratiescherm zijn vier instellingen beschikbaar. Deze hebben een waarde tussen 0 tot 150%: Main forces (hoofdkrachten) / Static forces (statische krachten) / Dynamic forces (dynamische krachten) / Aggressiveness (agressiviteit).

Opmerking: vergeet niet op de pc het configuratiescherm volledig af te sluiten voordat u een game start.

Pedaalsset op pc configureren

Standaard werkt de bediening voor gas geven en remmen van het racestuur in de modus "Separate" (onafhankelijk van elkaar). Bij deze instelling functioneren de pedalen op verschillende assen. In deze modus is de precisie bij het racen veel hoger.

Als de game niet geschikt is voor de modus "Separate", werkt de pedaalsset die op het racestuur is aangesloten, niet goed. U moet dan de game afsluiten en de modus "Combined" selecteren (waarbij beide pedalen op dezelfde as werken).

PEDAALSETMODUS	Racestuur-LED
SEPARATE <i>(deze modus wordt aanbevolen voor de meeste games)</i>	ROOD
GECOMBINEERD	GROEN

De pedaalssetmodus configureren met behulp van de software:

(Deze instelling wordt in het apparaatgeheugen opgeslagen en blijft behouden bij het opnieuw opstarten van de computer en bij het loskoppelen en weer aansluiten van het racestuur.)

- Selecteer op pagina 1 van het configuratiescherm de gewenste modus en klik op OK.

De pedaalssetmodus configureren met behulp van de hardware:

(Deze instelling wordt in het apparaatgeheugen opgeslagen en moet worden uitgevoerd elke keer dat de computer wordt opgestart of het racestuur wordt losgekoppeld)

- Trap beide pedalen (gas en rem) tegelijk in en laat ze weer opkomen + druk op de Force-knop op het racestuur (**F-knop**).

Opmerking:

Als uw pc-game niet compatibel is met de modus "Separate" van de pedaalsset, is het raadzaam het racestuur op de modus "Combined" in te stellen.

Automatische centreerfunctie op pc instellen

Standaard is het automatisch centreersysteem van het racestuur uitgeschakeld.

De meeste recente games hebben een eigen automatische centreermodus.

Het wordt (in de meeste gevallen) dan ook sterk aanbevolen om de automatische centreerfunctie van het racestuur uit te schakelen en het automatisch centreren over te laten aan de game. Dit levert een betere kwaliteit Force Feedback op.

De modus voor automatisch centreren moet in principe alleen worden gebruikt voor games zonder optie voor Force Feedback of voor games met alleen een matige functie voor automatisch centreren.

Automatische centreerfunctie instellen met behulp van de software:

- Ga naar pagina 2 van het configuratiescherm.

- Selecteer "By the game" (via de game) als u de automatische centreerfunctie wilt uitschakelen.

- Selecteer "By the wheel" (via het racestuur) als u de automatische centreerfunctie wilt inschakelen.

In deze modus kunt u de intensiteit van de automatische centreerfunctie aanpassen, tussen 0 en 100%.

Automatische centreerfunctie instellen met behulp van de hardware:

Als u het automatische centreersysteem direct vanuit de game wilt inschakelen of uitschakelen, drukt u op de Force-knop (**de "F"-knop**) op het racestuur. Wanneer het automatische centreersysteem is ingeschakeld, komt de intensiteit overeen met de waarde die eerder is vastgelegd voor "By the wheel" in het configuratiescherm.

AUTOMATISCH CENTREREN	Racestuur-LED
INACTIEF <i>(deze modus wordt aanbevolen voor alle Force Feedback games)</i>	KNIPPERT NIET
ACTIEF	KNIPPERT

PLAYSTATION®3

Racestuur installeren op PlayStation®3

- Sluit de USB-connector aan op een van de USB-poorten van de console.

Nu kan er geracet worden!

Algemene opmerkingen over de PlayStation®3

- Gebruik in het hoofdmenu van de PS3™ de officiële controller van de console en niet uw racestuur om te navigeren en games te starten.

= De **mapping***-functie van het racestuur werkt alleen nadat de game is gestart.

- Het racestuur heeft geen PS-knop

= Gebruik de officiële controller van de console om games af te sluiten of de console uit te zetten.

- Effecten van Force Feedback op de PS3 aanpassen

= De in-game Force Feedback-instellingen zijn aan te passen in de sectie met opties voor de controller (*deze opties zijn niet in elke game beschikbaar*).

- Gevoeligheid van racestuur en pedaalset instellen op PS3

= De in-game instellingen voor gevoeligheid zijn aan te passen in de sectie met opties voor de controller (*deze opties zijn niet in elke game beschikbaar*).

- Een lijst met PS3™-games die compatibel zijn met de Force Feedback-functie van dit racestuur is beschikbaar op <http://ts.thrustmaster.com>. Klik in de sectie **Downloads and Updates** op **PC / Wheels / T100 FFB** of op **PlayStation / Wheels / T100 FFB** en selecteer **Games settings**.

HINT:

In sommige PS3™-games (bijvoorbeeld GRAN TURISMO®), kan het gaspedaal gebruikt worden voor het bevestigen van een selectie en het rempedaal om deze te annuleren.

VERHELPEN VAN PROBLEMEN

- Het racestuur en de pedaalsset werken niet goed of kalibreren lukt niet:

Zet uw computer of console uit, koppel het racestuur helemaal los, sluit alle kabels opnieuw aan met de USB-connector van het stuur als laatste en start het computer of console en de game opnieuw op.

Sluit **altijd** de pedaalsset aan op het stuur **voordat** u een USB-connector aansluit en trap nooit op het rem- of gaspedaal als het stuur zichzelf aan het kalibreren is tijdens opstarten van het stuur of van de game.

- Het racestuur beweegt uit zichzelf tijdens het gamen:

Dit is normaal en komt door de automatische centreerfunctie die in sommige games beschikbaar is. Wilt u deze bewegingen stoppen, leg dan de handen op het stuur of kies een zwakkere ForceFeedback-instelling.

- Het racestuur wordt wel gedetecteerd op de computer, maar werkt niet in de game:

Ga in de game naar de opties en configureer het racestuur. Raadpleeg de handleiding of de online help van de game voor meer informatie.

- De Force Feedback-functie reageert niet goed op de pc:

Stel in het configuratiescherm van het racestuur (bijvoorbeeld via Spelbesturingen in Windows®) alle effecten weer in op de standaardwaarde (100%) en schakel de automatische centreerfunctie uit (de indicator mag niet knippen).

In sommige pc-games is het ook noodzakelijk om de effecten om te keren (selecteer in dit geval "Negative forces" of verplaats de cursor naar "-100%" in de opties van de game). In andere games mogen de effecten juist niet worden omgekeerd (selecteer in dat geval "Positive forces" of verplaats de cursor naar "+ 100%" in de opties van de game).

- De pedaalsset werkt niet goed in de modus "Separate" op de pc

(in de game bijvoorbeeld beweegt de selectiecursor vanzelf)

Sluit de game af en stel de pedaalsset in op de modus "Combined". Start de game opnieuw en stel het racestuur nog een keer in via de opties van de game.

VEILIGHEIDSINFORMATIE EN -AANBEVELINGEN

- **Bij het aansluiten van het racestuur en tijdens het automatisch kalibreren:** u voorkomt kalibratiefouten door tijdens het kalibreren niet aan het racestuur te draaien en de pedalen of knoppen niet aan te raken.

- **Als u het racestuur een langere tijd niet gaat gebruiken, kunt u onnodig elektriciteitsverbruik en schade aan het racestuur voorkomen** door de voedingsadapter los te koppelen van het racestuur. Vergeet niet de voedingsadapter weer aan te sluiten voordat u weer gaat spelen.

- **Het racestuur heeft een Force Feedback-functie:** houd jonge kinderen daarom uit de buurt van het racestuur, vooral tijdens het automatisch kalibreren.



Voor uw en andermans veiligheid mag de pedaalsset nooit bediend worden op blote voeten of met alleen sokken aan.

THRUSTMASTER® KAN NIET AANSPRAKELIJK WORDEN GESTELD VOOR ENIG LICHAMELIJK LETSEL OPGELOPEN BIJ HET GEBRUIK VAN DE PEDAAALSET ZONDER DAT ER SCHOENEN WORDEN GEDRAGEN.

Informatie met betrekking tot kopersgarantie

Wereldwijd garandeert Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") de koper dat dit Thrustmaster-product vrij zal zijn van materiaal- en fabricagefouten gedurende een garantieperiode gelijk aan de tijd maximaal vereist om een restitutie/vervanging voor dit product te claimen. In landen van de Europese Unie komt dit overeen met een periode van twee (2) jaar vanaf het moment van levering van het Thrustmaster-product. In andere landen komt de garantieperiode overeen met de tijd maximaal vereist om een restitutie/vervanging voor dit Thrustmaster-product te claimen zoals wettelijk is vastgelegd in het land waarin de koper woonachtig was op de datum van aankoop van het Thrustmaster-product. Indien een dergelijk claimrecht niet wettelijk is vastgelegd in het betreffende land, geldt een garantieperiode van één (1) jaar vanaf datum aankoop van het Thrustmaster-product.

Ongacht het hierboven gestelde, geldt voor oplaadbare batterijen een garantieperiode van zes (6) maanden vanaf datum aankoop.

Indien u in de garantieperiode een defect meent te constateren aan dit product, neem dan onmiddellijk contact op met Technical Support die u zal informeren over de te volgen procedure. Als het defect wordt bevestigd, dient het product te worden geretourneerd naar de plaats van aankoop (of een andere locatie die wordt opgegeven door Technical Support).

Binnen het gestelde van deze garantie wordt het defecte product van de koper gerepareerd of vervangen, zulks ter beoordeling van Technical Support. Indien toegestaan door van toepassing zijnde wetgeving, beperkt de volledige aansprakelijkheid van Guillemot en haar dochterondernemingen (inclusief de aansprakelijkheid voor vervolgschade) zich tot het repareren of vervangen van het Thrustmaster-product. Indien toegestaan door van toepassing zijnde wetgeving, wijst Guillemot elke garantie af met betrekking tot verhandelbaarheid of geschiktheid voor enig doel. De wettelijke rechten van de koper die van toepassing zijn op de verkoop van consumentproducten worden op generlei wijze door deze garantie beperkt.

Deze garantie is niet van kracht: (1) indien het product aangepast, geopend of gewijzigd is, of beschadigd is ten gevolge van oneigenlijk of onvoorzichtig gebruik, verwaarlozing, een ongeluk, normale slijtage, of enige andere oorzaak die niet gerelateerd is aan een materiaal- of fabricagefout (inclusief maar niet beperkt tot het combineren van het Thrustmaster-product met enig ongeschikt element waaronder in het bijzonder voedingsadapters, oplaadbare batterijen, opladers of enig ander element niet geleverd door Guillemot voor dit product); (2) indien u zich niet houdt aan de instructies zoals verstrekt door Technical Support; (3) op software die onder een specifieke garantie valt; (4) op verbruiksartikelen (elementen die tijdens de levensduur van het product worden vervangen zoals bijvoorbeeld batterijen of pads van een headset of koptelefoon); (5) op accessoires (zoals bijvoorbeeld kabels, behuizingen, hoesjes, etui's, draagtassen of polsbandjes); (6) indien het product werd verkocht op een openbare veiling.

Deze garantie is niet overdraagbaar.

Aansprakelijkheid

Indien toegestaan door van toepassing zijnde wetgeving, wijzen Guillemot Corporation S.A. (hierna te noemen "Guillemot") en haar dochterondernemingen alle aansprakelijkheid af voor enige schade veroorzaakt door één van de volgende oorzaken: (1) indien het product aangepast, geopend of gewijzigd is; (2) de montage-instructies niet zijn opgevolgd; (3) oneigenlijk of onvoorzichtig gebruik, verwaarlozing, een ongeluk (bijvoorbeeld stoten); (4) normale slijtage. Indien toegestaan onder van toepassing zijnde wetgeving, wijzen Guillemot en haar dochterondernemingen alle aansprakelijkheid af voor enige schade aan dit product niet gerelateerd aan een materiaal- of fabricagefout (inclusief maar niet beperkt tot enige schade direct of indirect veroorzaakt door enige software, of door het combineren van het Thrustmaster-product met enig ongeschikt element waaronder in het bijzonder voedingsadapters, oplaadbare batterijen, opladers of enig ander element niet geleverd door Guillemot voor dit product).

COPYRIGHT

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Alle rechten voorbehouden. Thrustmaster® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A. PlayStation® is een geregistreerd handelsmerk van Sony Computer Entertainment Inc. Windows® is een geregistreerd handelsmerk van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle andere handelsmerken en merknamen worden hierbij erkend en zijn 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.

TouchSense® Technology in licentie van Immersion Corporation. Beschermd door één of meer Amerikaanse patenten zoals vermeld op www.immersion.com/patent-marking.html en door ander patenten aangevraagd.

AANBEVELINGEN VOOR DE BESCHERMING VAN HET MILIEU



Gooi dit product na het einde van de levensduur niet weg met het normale afval, maar breng het naar het door uw gemeente aangewezen inzamelpunt voor elektrische en/of computerapparatuur.

Ter herinnering is hiertoe op het product, de gebruikshandleiding of de verpakking een symbool aangebracht.

De meeste materialen kunnen worden gerecycled. Door recycling en andere methoden voor verantwoorde verwerking van afgedankte elektrische en elektronische apparaten kunt u een belangrijke bijdrage leveren aan de bescherming van het milieu.

Neem contact op met uw gemeente voor informatie over een inzamelpunt bij u in de buurt.

Bewaar deze informatie. De kleuren en decoraties kunnen variëren.

Dit product voldoet aan alle normen voor kinderen van 14 jaar en ouder. Dit product is niet geschikt voor gebruik door kinderen jonger dan 14 jaar.

www.thrustmaster.com



immersion.



THRUSTMASTER®

TECHNISCHE ONDERSTEUNING

<http://ts.thrustmaster.com>



T100

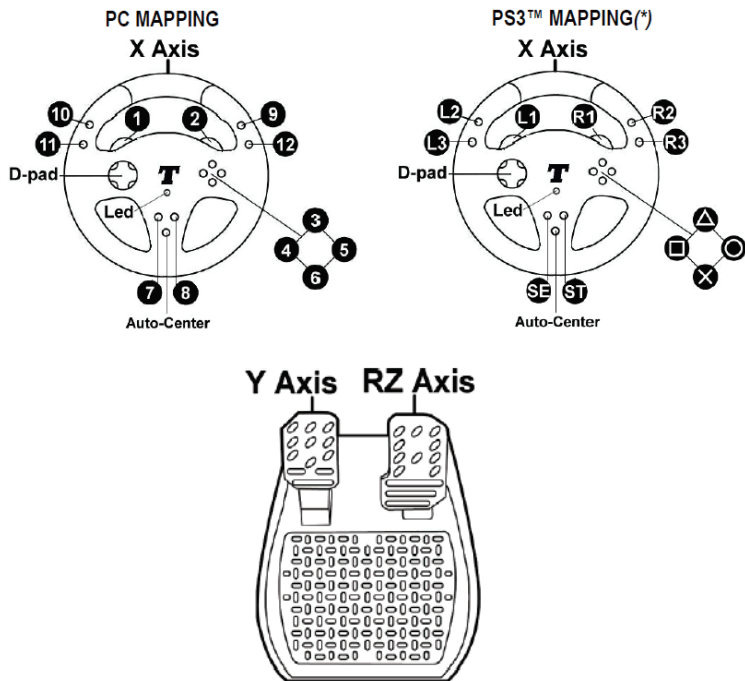
FORCE

FEEDBACK

RACING WHEEL

Per: PC e PlayStation®3

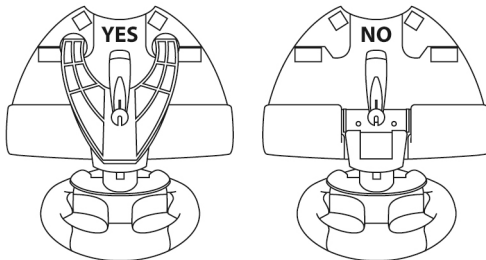
Manuale d'uso



INSTALLAZIONE DEL VOLANTE

Fissaggio del volante ad un tavolo o a una scrivania.

- Colloca il volante su un tavolo o qualsiasi altra superficie orizzontale, piana e stabile.
- Inserisci la vite di fissaggio nel sistema di aggancio, quindi vincola la periferica girando la vite in senso antiorario, in modo tale che penetri nell'ampio foro filettato presente sul retro del volante, finché il volante non risulti perfettamente stabile.



ATTENZIONE: Non stringere mai la vite da sola, senza il sistema di fissaggio!
(Ciò potrebbe danneggiare il volante).

MONTAGGIO	RIMOZIONE
<p>Per stringere: <i>Gira la vite in senso antiorario</i></p>	<p>Per sganciare: <i>Gira la vite in senso orario</i></p>

Fissare il volante a un abitacolo

- Colloca il volante sul cruscotto dell'abitacolo.
- Fai passare 2 viti M6 (non accluse al volante) attraverso il cruscotto dell'abitacolo, dopodiché inseriscile nei due piccoli fori filettati presenti sotto al volante.
- Quindi, avvita il sistema di aggancio standard inserendo la vite di fissaggio nell'ampio foro filettato.

COLLEGARE IL VOLANTE ALLA CORRENTE ELETTRICA

Solo versione Europea

Nota importante: la versione Europea del T100 FFB è dotata di un alimentatore interno, collocato direttamente nella base del volante.

**La versione Europea deve essere alimentata esclusivamente a 220V!
Non aprire mai la base del volante - rischio di shock elettrico!**



- Non devi far altro che collegare il connettore di alimentazione del volante ad una presa elettrica a 220 V.

Altre versioni (non Europea)

Nota: contrariamente alla versione Europea, il T100 FFB non Europeo è dotato di un alimentatore esterno; assieme al volante viene distribuita un apposito apparecchio.

- Collega l'alimentatore esterno all'apposito connettore presente sul retro del volante, dopodiché collega l'alimentatore esterno ad una normale presa di corrente dal medesimo voltaggio.

COLLEGARE LA PEDALIERA AL VOLANTE

Collega la pedaliera al volante utilizzando l'apposito connettore, presente sul retro del volante.

CALIBRAZIONE AUTOMATICA DI VOLANTE E PEDALIERA

La calibrazione del volante avviene automaticamente non appena colleghi l'alimentatore e il connettore USB del volante. (Questa operazione fa sì che il volante si muova.) Anche la calibrazione della pedaliera avviene automaticamente; semplicemente, premi alcune volte i pedali.

Note importanti per evitare problemi di calibrazione:

- Non collegare mai il connettore USB del volante prima di collegare la pedaliera
 - Non premere mai i pedali quando il volante si avvia
- (durante l'auto-calibrazione del volante dopo averlo collegato, oppure avviando o abbandonando un gioco)*

Nei giochi PlayStation®3 e PC,
oltre che nell'interfaccia del Pannello di Controllo su PC,
il volante viene identificato come un volante F430 Force Feedback,
anch'esso caratterizzato dalle medesime funzioni
(tranne i pulsanti 13-17, non attivi su PC).

PC

Requisiti di sistema: PC (Windows® XP, Vista, 7 e 8) dotato di porta USB.

Installazione dei driver Force Feedback per PC

1. Accedi all'indirizzo <http://ts.thrustmaster.com> per scaricare i driver Force Feedback e il software per PC (nella sezione **Aggiornamenti e Download**, clicca su **PC / Wheels / T100 FFB** o **PlayStation / Wheels / T100 FFB**, dopodiché scegli **Driver**).
2. Dopo aver completato download e installazione, clicca su **Fine** e riavvia il tuo computer.
3. Una volta riavviato il tuo computer, collega il connettore USB ad una porta USB del tuo sistema. Windows® individuerà la nuova periferica automaticamente.
4. Installazione dei driver:
L'installazione dei driver avviene automaticamente. Completa l'installazione seguendo le istruzioni che compaiono sullo schermo.
5. Seleziona **Start/Impostazioni/Pannello di controllo**, quindi fai doppio clic su **Controller di gioco** (o Opzioni di gioco, a seconda del tuo sistema operativo).
*Comparirà la finestra di dialogo **Controller di gioco**; il volante apparirà sullo schermo, con lo status di **OK**.*
6. Nel **Pannello di controllo**, clicca su **Proprietà** per configurare il tuo volante:
 - **Test Periferica:** ti permette di testare e visualizzare i pulsanti, il D-Pad e gli assi di volante e pedaliera.
 - **Test Forze:** ti permette di testare 8 effetti di forza e di configurare gli effetti Force Feedback e il Centraggio automatico.

Ora sei pronto per gareggiare!

Regolazione degli effetti Force Feedback su PC

Nella pagina 2 del Pannello di Controllo, sono disponibili quattro parametri, regolabili da 0 a 150% :
Forze principali / Forze statiche / Forze dinamiche / Aggressività

Nota:

Su PC, prima di avviare il tuo gioco ricordati sempre di chiudere la finestra del Pannello di Controllo!

Configurare la pedaliera su PC

Per default, l'acceleratore e il freno del tuo volante operano in modalità "Separata"; ciò significa che i pedali si muovono su assi indipendenti.

Questa modalità aumenta considerevolmente la precisione di guida.

Qualora il tuo gioco non fosse compatibile con la modalità "Separata", la pedaliera collegata al tuo volante non funzionerà correttamente. Dovrai quindi uscire dal gioco e selezionare la modalità "Combinata" (nella quale entrambi i pedali operano lungo il medesimo asse).

MODALITÀ PEDALIERA	LED volante
SEPARATA (questa modalità è consigliata per la maggior parte dei giochi)	ROSSO
COMBINATA	VERDE

Configurare la modalità della pedaliera via software:

(Questa impostazione viene salvata nella memoria della periferica, anche se riavvii il computer o scolleghi e ricolleggi il tuo volante.)

- A pagina 1 del Pannello di Controllo, seleziona la modalità desiderata, dopodiché clicca su OK.

Configurare la modalità della pedaliera via hardware:

(Questa impostazione viene salvata nella memoria della periferica; dovrà essere selezionata ogniqualvolta avvii il tuo computer o scolleghi il volante)

- Premi e rilascia simultaneamente entrambi i pedali (acceleratore e freno) + il pulsante Force presente sul volante (**pulsante F**).

Nota:

Se il tuo gioco per PC non è compatibile con la modalità "Separata" della pedaliera, ti consigliamo di attivare la modalità "Combinata" del tuo volante.

Regolare la funzione di centraggio automatico su PC

Per default, la funzione di centraggio automatico del volante è disattivata.

La maggior parte dei giochi più recenti dispongono di una propria modalità di centraggio automatico.

Pertanto (nella maggior parte dei casi), ti consigliamo vivamente di disattivare la funzione di centraggio automatico del volante, lasciando che sia il tuo gioco ad occuparsene. La qualità del Force Feedback migliorerà sensibilmente.

La funzione di centraggio automatico dovrebbe essere tendenzialmente utilizzata con i giochi che non dispongono di una funzione Force Feedback, o che presentano una funzione di centraggio automatico "debole".

Regolare la funzione di centraggio automatico via software:

- Accedi alla pagina 2 del Pannello di Controllo.

- Per disattivare la funzione di centraggio automatico, seleziona "Tramite il gioco".

- Per attivare la funzione di centraggio automatico, seleziona "Tramite il volante".

In questa modalità, puoi regolare l'intensità della funzione di centraggio automatico, da 0 a 100%.

Regolare la funzione di centraggio automatico via hardware:

Per attivare o disattivare la funzione di centraggio automatico direttamente dal tuo gioco, non devi far altro che premere il pulsante Force (**ovvero il pulsante "F"**) del volante. Quando attivata, l'intensità della funzione di centraggio automatico corrisponde al valore precedentemente definito dal parametro "Tramite il volante" del Pannello di Controllo.

CENTRAGGIO AUTOMATICO	LED volante
INATTIVO (modalità consigliata per tutti i giochi PC Force Feedback)	NON LAMPEGGIA
ATTIVO	LAMPEGGIA

PLAYSTATION®3

Installare il volante su PlayStation®3

- Collega il connettore USB ad una porta USB della tua console.

Ora sei pronto per gareggiare!

Note generali per PlayStation®3

- Nel menu globale, utilizza il controller ufficiale della tua console (e non il volante) per navigare e avviare i tuoi giochi.

= La funzione di **mappatura*** del tuo volante funzionerà soltanto a gioco avviato.

- Il volante non dispone di un pulsante PS

= Per uscire dai tuoi giochi o per spegnere la tua console, utilizza il controller ufficiale della console.

- Regolare gli effetti Force Feedback su PS3

= Puoi regolare gli effetti di forza direttamente dal gioco, nella sezione Opzioni/Controlli (*in alcuni giochi, tali opzioni non sono disponibili*).

- Regolare la sensibilità di volante e pedaliera su PS3

= Puoi regolare la sensibilità direttamente dal gioco, nella sezione Opzioni/Controlli (*in alcuni giochi, tali opzioni non sono disponibili*).

- Puoi trovare un elenco di giochi per PS3™ compatibili con la funzione Force Feedback a questo indirizzo <http://ts.thrustmaster.com> (nella sezione **Downloads and Updates**, clicca su **PC / Wheels / T100 FFB** o **PlayStation / Wheels / T100 FFB**, quindi seleziona **Games settings**).

CONSIGLIO:

In alcuni giochi PS3™

(es. **GRAN TURISMO®**),

puoi utilizzare l'acceleratore per confermare una scelta
e il pedale del freno per annullarla.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

- Il volante e la pedaliera non funzionano correttamente, oppure la calibrazione non sembra essere andata a buon fine:

Spegni il tuo computer o la tua console, scollega completamente il tuo volante, quindi ricollega tutti i cavi (collegando per ultimo il connettore USB del volante), dopodiché riavvia il tuo computer o la tua console e il tuo gioco.

Prima di collegare un qualsiasi connettore USB, collega la pedaliera e non premere mai i pedali mentre il volante si auto-calibra all'accensione o all'avvio di un gioco.

- Il volante si muove da solo mentre giochi:

Ciò è normale; è dovuto alla funzione di centraggio automatico, disponibile in alcuni giochi. Per interrompere tali movimenti, non devi far altro che appoggiare le tue mani sul volante oppure ridurre l'intensità della funzione Force Feedback.

- Il volante viene riconosciuto, ma non funziona con il mio gioco:

Apri la finestra delle Opzioni del tuo gioco per configurare il volante. Per ulteriori informazioni, ti invitiamo a consultare il manuale d'uso o la guida online del tuo gioco.

- La funzione Force Feedback non risponde come dovrebbe su PC:

Nel Pannello di Controllo del volante (ovvero nell'interfaccia Periferiche di Gioco di Windows®), riporta tutte le forze al loro valore predefinito (100%) e disattiva la funzione di centraggio automatico (il LED non dovrebbe lampeggiare).

In alcuni giochi per PC, potrebbe essere necessario anche invertire le forze (in questo caso, nelle opzioni del tuo gioco, seleziona "Forze negative" oppure sposta l'indicatore su "-100%"). In altri giochi, le forze non dovrebbero essere invertite (in questo caso, nelle opzioni del tuo gioco, seleziona "Forze positive" oppure sposta l'indicatore su "+100%").

- La pedaliera non funziona correttamente in modalità "Separata" su PC (ad esempio, il cursore del gioco si muove da solo)

Esci dal gioco e attiva la modalità "Combinata" della tua pedaliera. Riavvia il tuo gioco, quindi configura nuovamente il tuo volante utilizzando l'interfaccia della opzioni del tuo gioco.

INFORMAZIONI E RACCOMANDAZIONI SULLA SICUREZZA

- Quando colleghi il tuo volante e durante la fase di calibrazione automatica: per evitare errori nella calibrazione, non muovere il volante e non premere alcun pedale o pulsante.

- Se pensi di non dover utilizzare il tuo volante per un lungo periodo di tempo, per evitare inutili sprechi di corrente elettrica e per evitare possibili danni al tuo volante, scollega l'alimentatore del tuo volante. Ricordati poi di ricollegarlo prima di ricominciare a giocare!

- Il tuo volante è dotato di una funzione Force Feedback: allontana i tuoi bambini dal volante, soprattutto durante le fasi di calibrazione automatica.



Per motivi di sicurezza, non utilizzare la pedaliera a piedi nudi o indossando unicamente calzini. THRUSTMASTER® NON POTRÀ ESSERE RITENUTA RESPONSABILE PER UN QUALUNQUE INFORTUNIO OCCORSO DURANTE L'USO DELLA PEDALIERA SENZA SCARPE.

Informazioni sulla garanzia al consumatore

A livello mondiale, Guillemot Corporation S.A. (d'ora in avanti "Guillemot") garantisce al consumatore che il presente prodotto Thrustmaster sarà privo di difetti relativi ai materiali e alla fabbricazione, per un periodo di garanzia corrispondente al limite temporale stabilito per la presentazione di un reclamo riguardante la conformità del prodotto in questione. Nei paesi della Comunità Europea, tale periodo equivale a due (2) anni a partire dalla consegna del prodotto Thrustmaster. In altri paesi, la durata della garanzia corrisponde al limite temporale stabilito per la presentazione di un reclamo riguardante la conformità del prodotto Thrustmaster in base alle leggi applicabili nel paese in cui il consumatore risiedeva alla data di acquisto del prodotto Thrustmaster (qualora nel paese in questione non esistesse alcuna norma a riguardo, il periodo di garanzia corrisponderà a un (1) anno a partire dalla data originale di acquisto del prodotto Thrustmaster).

Diversamente da quanto affermato in precedenza, le batterie ricaricabili sono coperte da una garanzia di sei (6) mesi dalla data di acquisto originale.

Qualora, durante il periodo di garanzia, il prodotto dovesse apparire difettoso, contatti immediatamente l'Assistenza Tecnica, che le indicherà la procedura da seguire. Qualora il difetto dovesse essere confermato, il prodotto dovrà essere riportato al luogo di acquisto (o qualsiasi altro luogo indicato dall'Assistenza Tecnica).

Nel contesto della presente garanzia, il prodotto difettoso di proprietà del consumatore potrà essere riparato oppure sostituito, a discrezione dell'Assistenza Tecnica. Qualora le leggi applicabili in materia lo consentano, la totale responsabilità di Guillemot e delle sue controllate (compresi i danni conseguenti) si limita alla riparazione o alla sostituzione del prodotto Thrustmaster. Qualora le leggi applicabili in materia lo consentano, Guillemot declina ogni garanzia sulla commerciabilità o la conformità a finalità particolari. I diritti legali del consumatore, stabiliti dalle leggi vigenti in materia di vendita di beni di consumo, non vengono intaccati dalla presente garanzia.

La presente garanzia non potrà essere applicata: (1) se il prodotto è stato modificato, aperto, alterato o ha subito danni derivanti da un uso inappropriato o non autorizzato, da negligenza, da un incidente, dalla semplice usura, o da qualsiasi altra causa non riconducibile a difetti nei materiali o nell'assemblaggio (compresi, ma non i soli, prodotti Thrustmaster combinati con elementi inadatti, tra cui, in particolare, batterie ricaricabili, caricatori o qualsiasi altro elemento non fornito da Guillemot per questo prodotto); (2) in caso di mancato rispetto delle istruzioni fornite dall'Assistenza Tecnica; (3) in caso di software, ovvero software soggetto a una specifica garanzia; (4) ai materiali di consumo (elementi che richiedono la loro sostituzione al termine della loro durata di esercizio come, ad esempio, batterie di tipo convenzionale o cuscinetti protettivi per auricolari o cuffie); (5) agli accessori (ad esempio, cavi, custodie, borsette, borse, cinturini); (6) se il prodotto è stato venduto ad un'asta pubblica.

La presente garanzia non è trasferibile.

Responsabilità

Qualora le leggi applicabili in materia lo consentano, Guillemot Corporation S.A. (d'ora in avanti "Guillemot") e le sue controllate declinano ogni responsabilità per qualsiasi danno derivante da almeno una delle seguenti condizioni: (1) il prodotto è stato modificato, aperto o alterato; (2) mancato rispetto delle istruzioni di installazione; (3) uso inappropriato o non permesso, negligenza, incidente (come, ad esempio, un impatto); (4) semplice usura. Qualora le leggi applicabili in materia lo consentano, Guillemot e le sue controllate declinano ogni responsabilità per qualsiasi danno non riconducibile a difetti nei materiali o nella fabbricazione del prodotto (compresi, ma non i soli, potenziali danni causati direttamente o indirettamente da un qualunque software, oppure dall'uso del prodotto Thrustmaster in combinazione con elementi inadatti, tra cui, in particolare, batterie ricaricabili, caricatori o qualsiasi altro elemento non fornito da Guillemot per questo prodotto).

COPYRIGHT

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato di proprietà di Guillemot Corporation S.A. PlayStation® è un marchio registrato di proprietà di Sony Computer Entertainment Inc. Windows® è un marchio registrato di proprietà di 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 escluse. I contenuti, i design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da un Paese all'altro. Fabbricato in Cina.

TouchSense® Technology sotto licenza di Immersion Corporation. Protetta da uno o più brevetti americani, il cui elenco è consultabile all'indirizzo www.immersion.com/patent-marking.html, oltre ad altri brevetti in fase di approvazione.

RACCOMANDAZIONI SULLA TUTELA DELL'AMBIENTE



Al termine della sua vita operativa, questo prodotto non dovrebbe essere gettato assieme ai comuni rifiuti, ma dovrebbe essere portato ad un apposito punto di raccolta destinato al riciclaggio del Materiale Elettrico ed Elettronico.

Ciò è confermato dal simbolo riportato sul prodotto, nel manuale d'uso o sulla confezione.

A seconda delle proprie caratteristiche, i materiali potrebbero essere riciclati.

Tramite il riciclaggio ed altre forme di trattamento del Materiale Elettrico ed Elettronico, è possibile fornire un importante contributo per la salvaguardia dell'ambiente.

Per conoscere i punti di raccolta più vicini a te, contatta le autorità locali competenti.

Informazioni da conservare. I colori e le decorazioni possono variare.

Questo prodotto è conforme con le norme relative ai bambini di età superiore ai 14 anni. Non è adatto all'uso da parte di bambini di età inferiore ai 14 anni.

www.thrustmaster.com



immersion.



THRUSTMASTER®

ASSISTENZA TECNICA

<http://ts.thrustmaster.com>



T100

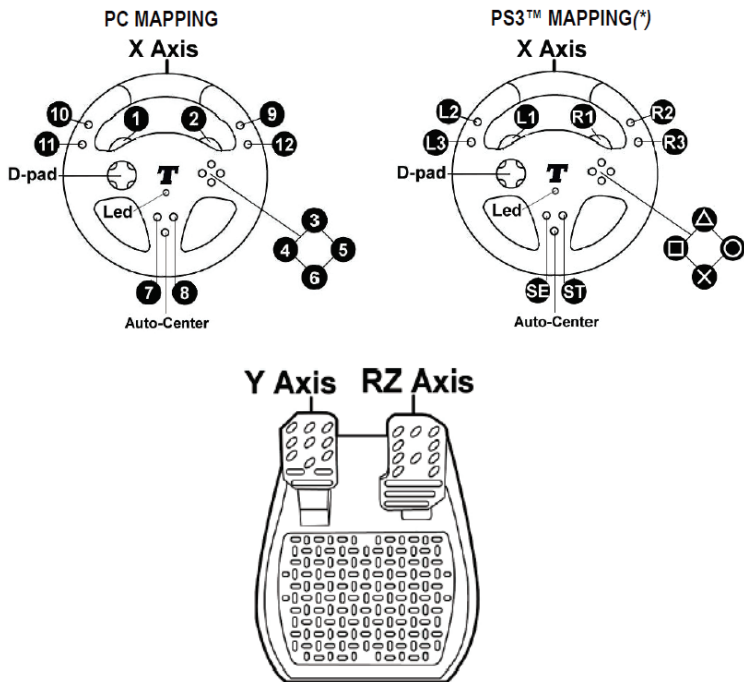
FORCE

FEEDBACK

RACING WHEEL

Para: PC y PlayStation®3

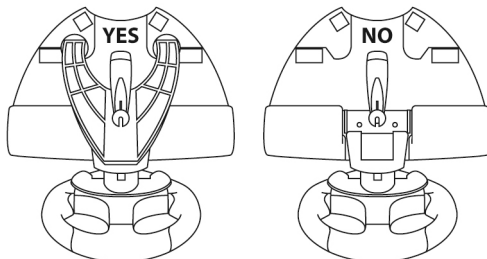
Manual del usuario



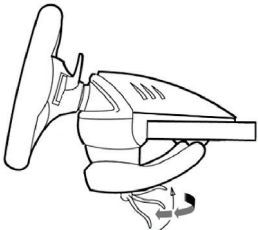
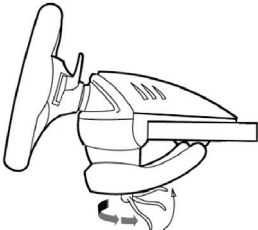
INSTALACIÓN DEL VOLANTE DE CARRERAS

Fijar el volante de carreras a una mesa o un escritorio

- Coloca el volante de carreras en una mesa o en otra superficie horizontal, plana y estable.
- Inserta el tornillo de sujeción en el sistema de fijación y, a continuación, ajusta el dispositivo girando el tornillo en sentido antihorario, para que entre en el agujero roscado grande situado debajo del volante de carreras, hasta que el dispositivo esté perfectamente estable.



AVISO: ¡No aprietes nunca el tornillo solo, sin el sistema de fijación!
(De hacerlo así se podría dañar el volante).

MONTAJE	DESMONTAJE
<p>Para apretar: <i>Gira el tornillo en sentido antihorario</i></p> 	<p>Para soltar: <i>Gira el tornillo en sentido horario</i></p> 

Fijar el volante de carreras a una cabina

- Coloca el volante de carreras en el estante de la cabina.
- Pasa dos tornillos M6 (no incluidos con el volante de carreras) a través del estante de la cabina e insértalos en los dos agujeros roscados pequeños que hay debajo del volante de carreras.
- A continuación, aprieta el sistema de fijación estándar insertando el tornillo de sujeción en el agujero roscado grande.

CONECTAR EL VOLANTE DE CARRERAS A LA RED ELÉCTRICA

Sólo versiones europeas

Nota importante: La versión europea del T100 FFB está equipada con una fuente de alimentación interna, situada directamente en el interior de la base del volante de carreras.

**¡La versión europea se debe conectar exclusivamente a una corriente de 220 V!
¡No abrir nunca la base del volante de carreras, riesgo de descarga eléctrica!**



**Power Supply
220~240V 50Hz 0.8A**

- Basta con conectar el enchufe eléctrico del volante de carreras a una toma eléctrica de 220 V.

Otras versiones (no europeas)

Nota: Al contrario que sucede con la versión europea, los T100 FFB no europeos incluyen una fuente de alimentación externa; se proporciona un dispositivo específico con el volante de carreras.

- Conecta el adaptador externo al conector correspondiente situado en la parte trasera del volante de carreras y luego conecta el adaptador de corriente eléctrica externo a una toma eléctrica estándar con el mismo voltaje.

CONECTAR LOS PEDALES AL VOLANTE DE CARRERAS

Conecta los pedales al volante de carreras mediante el conector correspondiente, situado en la parte trasera del volante de carreras.

CALIBRACIÓN AUTOMÁTICA DEL VOLANTE Y DE LOS PEDALES

La calibración del volante de carreras se realiza de forma automática al conectar el adaptador de corriente del volante y el conector USB. (Esta operación hace que el volante de carreras se mueva). La calibración de los pedales también es automática, sin más que pisar los pedales algunas veces.

Notas importantes para evitar problemas de calibración:

- No conectes nunca el conector USB del volante de carreras antes de conectar los pedales

- No pises nunca los pedales cuando el volante se inicie
(cuando el volante de carreras se autocalibra tras la conexión o al iniciar un juego o salir de él)

En juegos de PlayStation®3 y PC,
y en la interfaz del Panel de control del PC,
el volante de carreras se reconoce como un volante de carreras F430 Force Feedback,
que ofrece las mismas funciones que éste
(excepto los botones 13-17, que están inactivos en el PC).

PC

Requisitos del sistema: PC (Windows® XP, Vista, 7 y 8) que cuente con un puerto USB.

Instalar los controladores Force Feedback para PC

1. Accede a <http://ts.thrustmaster.com> para descargar los controladores Force Feedback y el software para PC (en la sección **Updates and Downloads**, haz clic en **PC / Wheels / T100 FFB** o **PlayStation / Wheels / T100 FFB** y, a continuación, haz clic en **Drivers**).
2. Una vez finalizada la descarga e instalación, haz clic en **Terminar** y reinicia el ordenador.
3. Cuando el ordenador se haya reiniciado, enchufa el conector USB en un puerto USB de la CPU. Windows® detectará automáticamente el nuevo dispositivo.
4. Instalación de los controladores:
La instalación de los controladores se realiza de forma automática. Sigue las instrucciones mostradas en la pantalla para terminar la instalación.
5. Selecciona **Inicio/Configuración/Panel de control** y, a continuación, haz doble clic en **Dispositivos de juego** (u Opciones de juego, dependiendo del sistema operativo).
*Se mostrará el cuadro de diálogo **Dispositivos de juego** y el volante de carreras aparecerá en la pantalla con la indicación de estado **OK**.*
6. En el **Panel de control**, haz clic en **Propiedades** para configurar el volante de carreras:
 - **Comprobar dispositivo:** Te permite probar y ver los botones, el D-Pad y el volante de carreras y los ejes de los pedales.
 - **Comprobar fuerzas:** Te permite comprobar los 8 efectos de fuerzas y configurar los efectos de centrado automático y de Force Feedback.

¡Ya estás preparado para correr!

Ajustar los efectos Force Feedback en PC

En la página 2 del Panel de control hay cuatro ajustes disponibles que se pueden graduar de 0 a 150%: Fuerzas principales / Fuerzas estáticas / Fuerzas dinámicas / Agresividad

Nota:

En PC, acuérdate siempre de cerrar totalmente la interfaz del Panel de control antes de ejecutar el juego.

Configurar los pedales en PC

De forma predeterminada, los controles de acelerador y freno del volante de carreras funcionan en modo "Separado", lo que significa que los pedales funcionan en ejes independientes.

Este modo mejora considerablemente la precisión al correr.

Si tu juego no es compatible con el modo "Separado", los pedales conectados al volante de carreras no funcionarán correctamente. A continuación tendrás que salir del juego y seleccionar el modo "Combinado" (en el que ambos pedales funcionan en el mismo eje).

MODO DE PEDALES	LED del volante de carreras
SEPARADO (es el modo recomendado para la mayoría de los juegos)	ROJO
COMBINADO	VERDE

Configurar el modo de los pedales mediante el software:

(Esta configuración se guarda en la memoria del dispositivo, incluso después de reiniciar el ordenador o desconectar y volver a conectar el volante de carreras).

- En la página 1 del Panel de control, selecciona el modo necesario y, a continuación, haz clic en Aceptar.

Configurar el modo de los pedales mediante el hardware:

(Este ajuste se almacena en la memoria del dispositivo; se debe realizar cada vez que inicies el ordenador o desconectes el volante de carreras).

- Pisa y suelta ambos pedales simultáneamente (acelerador y freno) + el botón Force situado en el volante de carreras (**botón F**).

Nota:

Si tu juego de PC no es compatible con el modo "Separado" de los pedales, te recomendamos que cambies el volante de carreras al modo "Combinado".

Ajustar la función de centrado automático en PC

De forma predeterminada, la función de centrado automático del volante está desactivada.

La mayoría de los juegos recientes incorporan su propio modo de centrado automático.

Por lo tanto, se recomienda (en la mayoría de los casos) desactivar la función de centrado automático del volante y dejar que el juego la gestione. Esto mejorará la calidad de Force Feedback.

El modo de centrado automático se debería utilizar fundamentalmente con juegos que no incorporen una opción de Force Feedback, o que tengan solo una "débil" función de centrado automático.

Ajustar la función de centrado automático mediante el software:

- Accede a la Página 2 de la interfaz del Panel de control.

- Para desactivar la función de centrado automático, selecciona "By the game (Mediante el juego)".

- Para activar la función de centrado automático, selecciona "By the wheel (Mediante el volante)".

En este modo puedes ajustar la intensidad de la función de centrado automático de 0 a 100%.

Ajustar la función de centrado automático mediante el hardware:

Para activar o desactivar la función de centrado automático directamente dentro del juego, basta con que pulses el botón Force (**es decir, el botón "F"**) del volante de carreras. Cuando está activada, la intensidad de la función de centrado automático coincide con el valor definido previamente para la configuración "By the wheel" (Mediante el volante) en la interfaz del Panel de control.

CENTRADO AUTOMÁTICO	LED del volante de carreras
INACTIVO (modo recomendado para todos los juegos de PC con Force Feedback)	NO PARPADEA
ACTIVO	PARPADEA

PLAYSTATION®3

Instalar el volante de carreras en PlayStation®3

- Conecta el conector USB a uno de los puertos USB de la consola.

¡Ya estás preparado para correr!

Notas generales para PlayStation®3

- Cuando estés en el menú global, usa el controlador oficial de la consola (no el volante) para desplazarte y ejecutar los juegos.

= La función de **mapeado*** del volante de carreras sólo funcionará cuando se haya iniciado el juego.

- El volante de de carreras no incluye un botón PS

= Usa el controlador oficial de la consola para salir de los juegos y apagar la consola.

- Ajustar los efectos Force Feedback en PS3

= Puedes ajustar los valores de fuerza en el juego en la sección Opciones/Controles (*estas opciones no están disponibles en algunos juegos*).

- Ajusta la sensibilidad del volante de carreras y los pedales en PS3

= Puedes ajustar los valores de sensibilidad en el juego en la sección Opciones/Controles (*estas opciones no están disponibles en algunos juegos*).

- En <http://ts.thrustmaster.com> hay una lista de juegos de PS3™ compatibles con la función Force Feedback del volante de carreras (*en la sección **Downloads and Updates**, haz clic en **PC / Wheels / T100 FFB o PlayStation / Wheels / T100 FFB** y luego selecciona **Games settings***).

CONSEJO:

**En algunos juegos de PS3™
(p. ej. GRAN TURISMO®),
puedes usar el pedal del acelerador para confirmar una selección
y usar el pedal del freno para cancelarla.**

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- El volante de carreras y los pedales no funcionan correctamente o la calibración parece incorrecta:

Apaga el ordenador o la consola, desconecta el volante de carreras por completo y luego vuelve a conectar todos los cables (conectando lo último el conector USB del volante de carreras), para luego reiniciar el ordenador o la consola y el juego.

Conecta siempre los pedales al volante de carreras antes de conectar ningún conector USB y no pises nunca ningún pedal mientras el volante de carreras se está autocalibrando al iniciar o si el juego está arrancando.

- El volante de carreras se mueve solo durante el juego:

Esto es normal, se debe a la función de centrado automático que está disponible en algunos juegos. Para detener esos movimientos, basta con que coloques tus manos en el volante de carreras o reduzcas la intensidad de la función Force Feedback.

- El volante de carreras se detecta, pero no funciona con el juego:

Abre la interfaz de Opciones del juego para configurar el volante de carreras. Consulta el manual del usuario o la ayuda en línea del juego para obtener más información.

- La función Force Feedback no reacciona correctamente en PC:

En la interfaz del Panel de control del volante de carreras (es decir, la interfaz de Dispositivos de juego en Windows®), restaura todas las fuerzas a su valor predeterminado (100%) y desactiva la función de centrado automático (la luz indicadora no parpadeará).

En algunos juegos de PC también es necesario invertir las fuerzas (en este caso, selecciona "Fuerzas negativas" o mueve el cursor a "-100%" en las opciones del juego). En otros juegos las fuerzas no se invertirán (en este caso, selecciona "Fuerzas positivas" o mueve el cursor a "+ 100%" en las opciones del juego).

- Los pedales no funcionan correctamente en modo "Separado" en PC

(p. ej. en el juego, el cursor de selección se mueve solo)

Sal del juego y cambia los pedales al modo "Combinado". Reinicia el juego y, a continuación, configura el volante de carreras una vez más mediante la interfaz de gestión de opciones del juego.

INFORMACIÓN Y RECOMENDACIONES DE SEGURIDAD

- **Al conectar el volante de carreras y durante la fase de calibración automática:** para evitar errores de calibración, no gires el volante de carreras y no pulses ni los pedales ni los botones.

- **Si no piensas utilizar el volante de carreras durante un período de tiempo prolongado, para evitar un consumo inútil de electricidad y para evitar dañar el volante de carreras,** desconecta el adaptador de corriente del volante de carreras. ¡Recuerda volver a conectar el adaptador de corriente antes de empezar a jugar de nuevo!

- **Tu volante de carreras incluye una función Force Feedback:** evita que los niños pequeños se acerquen al volante de carreras, particularmente durante las fases de calibración automática.



Por razones de seguridad, no uses los pedales con los pies descalzos ni llevando únicamente calcetines.

THRUSTMASTER® NO SERÁ RESPONSABLE DE NINGUNA LESIÓN PRODUCIDA POR USAR LOS PEDALES SIN CALZADO.

Información de garantía al consumidor

En todo el mundo, Guillemot Corporation S.A. (en lo sucesivo "Guillemot") garantiza al consumidor que este producto de Thrustmaster estará libre de defectos de materiales y mano de obra, durante un período de garantía que corresponde al límite de tiempo para interponer una acción legal referida a la conformidad en relación con este producto. En los países de la Unión Europea, esto corresponde a un período de dos (2) años a partir de la entrega del producto de Thrustmaster. En otros países, el período de garantía corresponde al límite de tiempo para interponer una acción legal referida a la conformidad en relación con este producto de Thrustmaster según las leyes aplicables del país en el que el consumidor estuviese domiciliado en la fecha de compra del producto de Thrustmaster (si no existiese una acción similar en el país correspondiente, entonces el período de garantía será de un (1) año a partir de la fecha de compra original del producto de Thrustmaster).

A pesar de lo anterior, las baterías recargables están cubiertas por un período de garantía de seis (6) meses a partir de la fecha de compra original.

Si el producto resultase defectuoso durante el período de garantía, hay que ponerse en contacto inmediatamente con el Soporte Técnico, que indicará el procedimiento a seguir. Si se confirma el defecto, el producto debe devolverse a su lugar de compra (o a cualquier otra ubicación indicada por el Soporte Técnico).

Dentro del contexto de esta garantía, el producto defectuoso del consumidor será reparado o sustituido, a elección del Soporte Técnico. Si la ley aplicable lo permite, toda la responsabilidad de Guillemot y sus filiales (incluso por daños resultantes) se limita a la reparación o sustitución del producto de Thrustmaster. Si la ley aplicable lo permite, Guillemot renuncia a todas las garantías de comerciabilidad o adecuación para un propósito determinado. Los derechos legales del consumidor en relación con las leyes aplicables a la venta de productos de consumo no se ven afectados por esta garantía.

Esta garantía no se aplicará: (1) si el producto ha sido modificado, abierto, alterado o ha sufrido daños como resultado de un uso inapropiado o abuso, negligencia, accidente, desgaste normal, o cualquier otra causa no relacionada con un defecto de materiales o fabricación (incluyendo, pero no de forma exclusiva, la combinación del producto de Thrustmaster con cualquier elemento no adecuado, incluyendo en particular fuentes de alimentación, baterías recargables, cargadores o cualquier otro elemento no suministrado por Guillemot para este producto); (2) en caso de incumplimiento de las instrucciones proporcionadas por el Soporte Técnico; (3) a software, es decir software sujeto a una garantía específica; (4) a consumibles (elementos que se tienen que reemplazar a lo largo de la vida del producto: por ejemplo, baterías desechables o almohadillas para auriculares de audio); (5) a accesorios (por ejemplo, cables, cajas, bolsas, bolsos o muñequeras); (6) si el producto se ha vendido en una subasta pública. (6) si el producto se ha vendido en una subasta pública. Esta garantía no es transferible.

Responsabilidad

Si la ley aplicable lo permite, Guillemot Corporation S.A. (en lo sucesivo "Guillemot") y sus filiales renuncian a toda responsabilidad por los daños causados por uno o más de los siguientes motivos: (1) el producto ha sido modificado, abierto o alterado; (2) incumplimiento de las instrucciones de montaje; (3) uso inapropiado o abuso, negligencia, accidente (un impacto, por ejemplo); (4) desgaste normal. Si la ley aplicable lo permite, Guillemot y sus filiales renuncian a toda responsabilidad por los daños no relacionados con defectos de materiales o fabricación en relación con el producto (incluyendo, pero no de forma exclusiva, los daños causados de forma directa o indirecta por cualquier software, o por combinar el producto de Thrustmaster con cualquier elemento no adecuado, incluyendo en particular fuentes de alimentación, baterías recargables, cargadores o cualquier otro elemento no suministrado por Guillemot para este producto).

COPYRIGHT

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos reservados. Thrustmaster® es una marca registrada de Guillemot Corporation S.A. PlayStation® es una marca comercial registrada de Sony Computer Entertainment Inc. Windows® es una marca registrada de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Todas las demás marcas registradas y nombres comerciales se reconocen por los presentes y son propiedad de sus respectivos dueños. Ilustraciones no definitivas. El contenido, la concepción y las especificaciones son susceptibles de cambiar sin previo aviso y varían según el país. Fabricado en China.

TouchSense® Technology con licencia de Immersion Corporation. Protegida por una o más de las patentes de Estados Unidos que se encuentran en la siguiente dirección www.immersion.com/patent-marking.html y otras patentes pendientes.

RECOMENDACIÓN DE PROTECCIÓN AMBIENTAL



Al terminar su vida útil, este producto no debe tirarse en un contenedor de basuras estándar, sino que debe dejarse en un punto de recogida de desechos eléctricos y equipamiento electrónico para ser reciclado.

Esto viene confirmado por el símbolo que se encuentra en el producto, manual del usuario o embalaje.

Dependiendo de sus características, los materiales pueden reciclarse.

Mediante el reciclaje y otras formas de procesamiento de los desechos eléctricos y el equipamiento electrónico puedes contribuir de forma significativa a ayudar a proteger el medio ambiente.

Contacta con las autoridades locales para más información sobre el punto de recogida más cercano.

Esta información debe conservarse. Los colores y motivos decorativos pueden variar.

Este producto cumple con todas las normas relativas a los niños de más de 14 años. No es recomendable para niños de menos de 14 años.

www.thrustmaster.com



immersion.



THRUSTMASTER®

SOPORTE TÉCNICO

<http://ts.thrustmaster.com>



T100

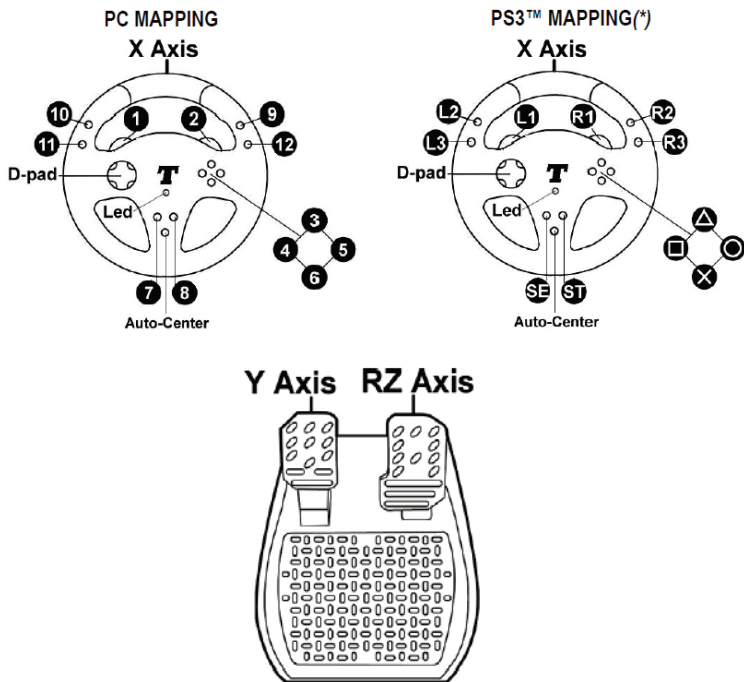
FORCE

FEEDBACK

RACING WHEEL

Para: PC e PlayStation®3

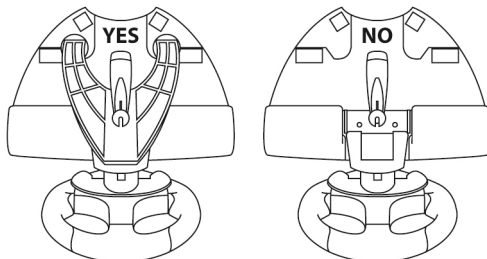
Manual do Utilizador



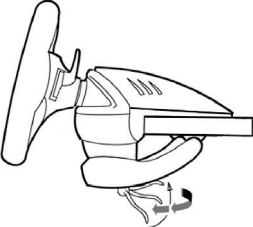
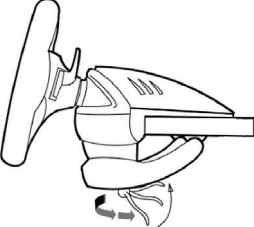
CONFIGURAR O VOLANTE

Fixar o volante a uma mesa ou secretária

- Coloque o volante em cima de uma mesa ou de qualquer outra superfície horizontal, plana e estável.
- Insira o parafuso de aperto no sistema de fixação e em seguida aperte o dispositivo rodando o parafuso no sentido anti-horário, de forma a entrar no furo roscado grande situado por baixo do volante, até o dispositivo ficar perfeitamente estável.



ATENÇÃO: Nunca aperte apenas o parafuso, sem o sistema de fixação!
(Se o fizer, poderá danificar o volante.)

MONTAGEM	REMOÇÃO
<p>Para apertar: <i>Rode o parafuso no sentido anti-horário</i></p>  Diagrama de montagem do volante. Mostra o volante sendo pressionado contra a superfície de uma mesa. Um parafuso de aperto é inserido no sistema de fixação. Uma seta curva indica que o parafuso deve ser apertado no sentido anti-horário.	<p>Para soltar: <i>Rode o parafuso no sentido horário</i></p>  Diagrama de remoção do volante. Mostra o volante sendo levantado da superfície da mesa. O parafuso de aperto é inserido no sistema de fixação. Uma seta curva indica que o parafuso deve ser solto no sentido horário.

Fixar o volante a um cockpit

- Coloque o volante na prateleira do cockpit.
- Insira dois parafusos M6 (não incluídos com o volante) na prateleira do cockpit e em seguida enrosque-os nos dois furos roscados pequenos situados por baixo do volante.
- Em seguida, aperte o sistema de fixação padrão inserindo o parafuso de aperto no furo roscado grande.

LIGAR O VOLANTE À CORRENTE

Apenas versões europeias

Importante: a versão europeia do T100 FFB está equipada com uma fonte de alimentação interna, situada diretamente no interior da base do volante.

**A versão europeia deve ser alimentada exclusivamente com corrente de 220 V!
Nunca abra a base do volante – perigo de choque!**



**Power Supply
220~240V 50Hz 0.8A**

- Basta ligar o conector de alimentação do volante a uma tomada elétrica de 220 V.

Outras versões (não europeias)

Nota: ao contrário da versão europeia, o T100 FFB não europeu possui uma fonte de alimentação externa; é fornecido um dispositivo específico com o volante.

- Ligue o transformador externo ao conector relevante na parte posterior do volante e em seguida a uma tomada elétrica padrão de tensão idêntica.

LIGAR O CONJUNTO DE PEDAIS AO VOLANTE

Ligue o conjunto de pedais ao volante utilizando o conector relevante, situado na parte posterior do volante.

CALIBRAÇÃO AUTOMÁTICA DO VOLANTE E DO CONJUNTO DE PEDAIS

A calibração do volante ocorre automaticamente quando liga o transformador e o conector USB do volante. (Esta operação faz o volante mover-se.) A calibração do conjunto de pedais também ocorre automaticamente; basta premir os pedais várias vezes.

Notas importantes para evitar problemas de calibração:

- Nunca ligue o conector USB do volante antes de ligar o conjunto de pedais
- Nunca carregue nos pedais durante o arranque do volante
(quando o volante é calibrado automaticamente após a ligação ou quando entra ou sai de um jogo)

Nos jogos para a PlayStation®3 e PC, assim como na interface do Painel de Controlo no PC, o volante é reconhecido como um volante F430 Force Feedback, o qual oferece as mesmas características do que este (exceto os botões 13-17, que estão inativos no PC).

PC

Requisitos do sistema: PC (Windows® XP, Vista, 7 e 8) com uma porta USB.

Instalar os controladores de Force Feedback para PC

1. Acesse a <http://ts.thrustmaster.com> para transferir os controladores e o software de Force Feedback para PC (na secção **Updates and Downloads**, clique em **PC / Wheels / T100 FFB** ou **PlayStation / Wheels / T100 FFB** e depois em **Drivers**).
2. Quando a transferência e a instalação tiverem terminado, clique em **Concluir** e reinicie o computador.
3. Depois de o computador reiniciar, ligue o conector USB a uma das portas USB do processador. O Windows® deteta automaticamente o novo dispositivo.
4. Instalar os controladores:
A instalação dos controladores processa-se automaticamente. Siga as instruções apresentadas no ecrã para concluir a instalação.
5. Selecione **Iniciar/Definições/Painel de Controlo** e em seguida faça duplo clique em **Controladores de jogos** (ou Opções do Jogo, consoante o seu sistema operativo).
*Surge a caixa de diálogo **Controladores de jogos**; o volante fica visível no ecrã, com a indicação de estado **OK**.*
6. No **Painel de Controlo**, clique em **Propriedades** para configurar o volante:
 - **Test Drive:** Permite-lhe testar e ver os botões, o D-Pad e os eixos do volante e do conjunto de pedais.
 - **Test Forces:** Permite-lhe testar 8 efeitos de força e configurar os efeitos Force Feedback e de centragem automática.

Está pronto para começar a jogar!

Ajustar os efeitos Force Feedback no PC

Na página 2 do Painel de Controlo estão disponíveis quatro definições, que podem ser ajustadas de 0 a 150%:

Main forces (Forças principais) / Static forces (Forças estáticas) / Dynamic forces (Forças dinâmicas) / Aggressiveness (Agressividade)

Nota:

No PC, certifique-se de que fecha sempre completamente a interface do Painel de Controlo antes de iniciar o jogo!

Configurar o conjunto de pedais no PC

Por predefinição, os controlos de aceleração e travagem do volante funcionam em modo "Separado", o que significa que os pedais funcionam em eixos independentes.

Este modo melhora consideravelmente a precisão durante as corridas.

Se o seu jogo não for compatível com o modo "Separado", o conjunto de pedais ligado ao volante não funcionará corretamente. Terá então de sair do jogo e selecionar o modo "Combinado" (no qual ambos os pedais funcionam no mesmo eixo).

MODO DO CONJUNTO DE PEDAIS	LED do volante
SEPARADO <i>(este modo é recomendado para a maioria dos jogos)</i>	VERMELHO
COMBINADO	VERDE

Configurar o modo do conjunto de pedais via software:

(Esta definição fica guardada na memória do dispositivo, mesmo depois de reiniciar o computador ou de desligar e voltar a ligar o volante.)

- Na página 1 do painel de Controlo, seleccione o modo pretendido e em seguida clique em OK.

Configurar o modo do conjunto de pedais via hardware:

(Esta definição fica guardada na memória do dispositivo; deve ser executada sempre que liga o computador ou desliga o volante.)

- Prima e solte ambos os pedais em simultâneo (acelerador e travão) + botão Force no volante (**botão F**).

Nota:

Se o jogo para PC não for compatível com o modo "Separado" do conjunto de pedais, recomendamos que mude o volante para o modo "Combinado".

Ajustar a funcionalidade de centragem automática no PC

Por predefinição, a funcionalidade de centragem automática do volante está desativada.

Os jogos mais recentes possuem o seu próprio modo de centragem automática.

Como tal, recomendamos vivamente (na maioria dos casos) que desative a funcionalidade de centragem automática do volante e deixe que seja o jogo a geri-la. A qualidade dos efeitos Force Feedback beneficiará com isso.

O modo de centragem automática deverá ser utilizado essencialmente com jogos que não dispõem de uma opção Force Feedback, ou possuem apenas uma funcionalidade de centragem automática "reduzida".

Ajustar a funcionalidade de centragem automática via software:

- Aceda à página 2 da interface do Painel de Controlo.

- Para desativar a funcionalidade de centragem automática, seleccione "By the game".

- Para ativar a funcionalidade de centragem automática, seleccione "By the wheel".

Neste modo, pode ajustar a intensidade da funcionalidade de centragem automática de 0 a 100%.

Ajustar a funcionalidade de centragem automática via hardware:

Para ativar ou desativar a funcionalidade de centragem automática diretamente no jogo, basta premir o botão Force (**botão "F"**) no volante. Quando ativada, a intensidade da funcionalidade de centragem automática iguala o valor previamente definido para a definição "By the wheel" na interface do Painel de Controlo.

CENTRAGEM AUTOMÁTICA	LED do volante
INATIVA (modo recomendado para todos os jogos Force Feedback para PC)	NÃO INTERMITENTE
ATIVA	INTERMITENTE

PLAYSTATION®3

Instalar o volante na PlayStation®3

- Ligue o conector USB a uma das portas USB da consola.

Está pronto para começar a jogar!

Notas gerais para a PlayStation®3

- No menu geral, utilize o comando oficial da consola (não o volante) para navegar e iniciar os seus jogos.
= A funcionalidade de **mapeamento*** do volante só será executada depois de o jogo começar.

- O volante não possui um botão PS
= Utilize o comando oficial da consola para sair dos jogos e desligar a consola.

Ajustar os efeitos Force Feedback na PS3

= Pode ajustar as definições de força no jogo na secção Opções/Controlos (*estas opções não estão disponíveis em alguns jogos*).

- Ajustar a sensibilidade do volante e do conjunto de pedais na PS3

= Pode ajustar as definições de sensibilidade no jogo na secção Opções/Controlos (*estas opções não estão disponíveis em alguns jogos*).

- Uma lista de jogos para a PS3™ compatíveis com a funcionalidade Force Feedback do volante está disponível em <http://ts.thrustmaster.com> (na secção **Downloads and Updates**, clique em **PC / Wheels / T100 FFB** ou **PlayStation / Wheels / T100 FFB** e em seguida seleccione **Games settings**).

SUGESTÃO:

Em alguns jogos para a PS3™
(**GRAN TURISMO®**, por exemplo),
pode utilizar o pedal do acelerador para confirmar uma selecção
e o pedal do travão para cancelá-la.

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

- O volante e o conjunto de pedais não funcionam corretamente, ou a calibragem parece incorreta: Desligue o computador ou a consola, desligue o volante completamente, em seguida volte a ligar todos os cabos (ligando o conector USB do volante por último) e por fim reinicie o computador ou a consola e o jogo.

Ligue sempre o conjunto de pedais ao volante antes de ligar quaisquer conectores USB, e nunca carregue nos pedais durante a calibragem automática do volante no arranque ou o início do jogo.

- O volante move-se sozinho durante o jogo:

Isto é normal; é causado pela funcionalidade de centragem automática que está disponível em alguns jogos. Para parar estes movimentos, basta colocar as mãos no volante ou diminuir a intensidade da funcionalidade Force Feedback.

- O volante é detetado, mas não funciona no jogo:

Abra a interface de opções do jogo para configurar o volante. Consulte o manual do utilizador do jogo ou a ajuda online para mais informações.

- A funcionalidade Force Feedback não reage corretamente no PC:

Na interface do Painel de Controlo do volante (isto é, a interface Controladores de jogos no Windows®), restaure todas as forças para o respetivo valor predefinido (100%) e desative a funcionalidade de centragem automática (a luz do indicador não deverá piscar).

Em alguns jogos para PC, é igualmente necessário inverter as forças (neste caso, seleccione "Negative forces" ou mova o cursor para "-100%" nas opções do jogo). Noutros jogos, as forças não deverão ser invertidas (neste caso, seleccione "Positive forces" ou mova o cursor para "+100%" nas opções do jogo).

- O conjunto de pedais não funciona corretamente no modo "Separado" no PC

(por exemplo, no jogo, o cursor de seleção move-se sozinho)

Saia do jogo e mude o conjunto de pedais para o modo "Combinado". Reinicie o jogo e em seguida configure o volante novamente através da interface de gestão das opções do jogo.

RECOMENDAÇÕES E INFORMAÇÕES DE SEGURANÇA

- Quando ligar o volante e durante a fase de calibração automática: para evitar erros de calibração, não rode o volante nem carregue nos pedais ou botões.

- Se não tenciona utilizar o volante durante um longo período de tempo, para evitar um consumo de eletricidade desnecessário e quaisquer danos no volante, desligue o transformador do volante. Ligue novamente o transformador antes de voltar a jogar!

- O volante inclui uma funcionalidade Force Feedback: Mantenha as crianças afastadas do volante, em particular durante as fases de calibração automática.



Por razões de segurança, nunca utilize o conjunto de pedais com os pés descalços ou quando estiver apenas de meias calçadas.

A THRUSTMASTER® NÃO SE RESPONSABILIZA POR QUAISQUER DANOS FÍSICOS QUE OCORRAM AO UTILIZAR O CONJUNTO DE PEDAIS SEM SAPATOS.

Informações sobre a garantia para o consumidor

A Guillemot Corporation S.A. (a seguir designada como “Guillemot”) garante a nível mundial ao consumidor que este produto Thrustmaster está livre de defeitos em termos de materiais e fabrico durante um período de garantia que corresponde ao limite de tempo para intentar uma ação de conformidade relativamente a este produto. Nos países da União Europeia, isto corresponde a um período de dois (2) desde a entrega do produto Thrustmaster. Noutros países, o período de garantia corresponde ao limite de tempo para intentar uma ação de conformidade relativamente ao produto Thrustmaster de acordo com a legislação em vigor do país no qual o consumidor residia à data de compra do produto Thrustmaster (se a dita ação não existir no país correspondente, então o período de garantia será de um (1) ano a partir da data de compra original do produto Thrustmaster.

Não obstante o supracitado, as baterias recarregáveis estão cobertas por um período de garantia de seis (6) meses a partir da data de compra original.

No caso de o produto apresentar algum defeito durante o período da garantia, contacte imediatamente o Suporte Técnico, que lhe indicará o procedimento a tomar. Se esse defeito se confirmar, o produto terá de ser devolvido ao respetivo local de compra (ou qualquer outro local indicado pelo Suporte Técnico).

No âmbito da presente garantia, e por opção do Suporte Técnico, o produto defeituoso do consumidor será reparado ou substituído. Se for permitido pela legislação em vigor, a responsabilidade total da Guillemot e das respetivas filiais (incluindo para danos indiretos) está limitada à reparação ou substituição do produto Thrustmaster. Se for permitido pela legislação em vigor, a Guillemot rejeita todas as garantias de comercialização ou adequação a um fim específico. Os direitos legais do consumidor no que concerne à legislação aplicável à venda de bens de consumo não são afetados pela presente garantia.

A presente garantia não se aplicará: (1) se o produto tiver sido modificado, aberto, alterado ou danificado em resultado de utilização inadequada ou abusiva, negligência, acidente, desgaste normal ou qualquer outra causa relacionada com um defeito de material ou fabrico (incluindo, mas sem limitação, combinar o produto Thrustmaster com qualquer elemento inadequado, incluindo, em particular, fontes de alimentação, baterias recarregáveis, carregadores ou quaisquer outros elementos não fornecidos pela Guillemot para este produto); (2) na eventualidade de incumprimento das instruções fornecidas pelo Suporte Técnico; (3) a software, estando o mesmo sujeito a uma garantia específica; (4) a consumíveis (elementos para substituir ao longo da vida útil do produto, como baterias descartáveis e auriculares de auscultadores, por exemplo); (5) a acessórios (cabos, estojos, bolsas, sacos e correias de pulso, por exemplo); (6) se o produto foi vendido num leilão público.

A presente garantia não é transmissível.

Responsabilidade

Se for permitido ao abrigo da legislação aplicável, a Guillemot Corporation S.A. (a seguir designada "Guillemot") e as respetivas filiais rejeitam qualquer responsabilidade por danos resultantes de uma ou mais das seguintes causas: (1) o produto foi modificado, aberto ou alterado; (2) incumprimento das instruções de montagem; (3) utilização inadequada ou abusiva, negligência ou acidente (um impacto, por exemplo); (4) desgaste normal. Se for permitido ao abrigo da legislação aplicável, a Guillemot e as respetivas filiais rejeitam qualquer responsabilidade por danos relacionados com um defeito de material ou fabrico relativamente ao produto (incluindo, mas sem limitação, quaisquer danos causados direta ou indiretamente por qualquer software ou por combinar o produto Thrustmaster com qualquer elemento inadequado, incluindo, em particular, fontes de alimentação, baterias recarregáveis, carregadores ou quaisquer outros elementos não fornecidos pela Guillemot para este produto).

DIREITOS DE AUTOR

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Todos os direitos reservados. Thrustmaster® é uma marca registada da Guillemot Corporation S.A. PlayStation® é uma marca registada da Sony Computer Entertainment Inc. Windows® é uma marca registada da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países. Todas as outras marcas comerciais e nomes de marcas são por este meio reconhecidas e pertencem aos respectivos proprietários. As ilustrações não são vinculativas. Os conteúdos, desenhos e especificações estão sujeitos a alteração sem aviso prévio e podem variar de país para país. Fabricado na China. Tecnologia TouchSense® sob licença da Immersion Corporation. Protegido por uma ou mais patentes norte-americanas disponíveis no endereço www.immersion.com/patent-marking.html e por outras patentes em processo de aprovação.

RECOMENDAÇÕES DE PROTECÇÃO AMBIENTAL



Quando este produto chegar ao fim da sua vida útil, não o elimine juntamente com os resíduos domésticos normais; em vez disso, deixe-o num ponto de recolha de resíduos de equipamento eléctrico e electrónico (REEE) para posterior reciclagem.

O símbolo presente no produto, no manual de utilizador ou na caixa confirma-o.

Os materiais podem ser reciclados, dependendo das suas características.

Através da reciclagem e de outras formas de processamento de resíduos de equipamento eléctrico e electrónico, pode dar um importante contributo no sentido de ajudar a proteger o ambiente.

Contacte as autoridades locais para saber onde fica o ponto de recolha mais perto da sua área de residência.

Informações a reter. As cores e as decorações podem variar.

Este produto está em conformidade com as normas relativas às crianças com mais de 14 anos de idade. Não é recomendado às crianças com menos de 14 anos de idade.

www.thrustmaster.com



immersion.



THRUSTMASTER®

SUORTE TÉCNICO

<http://ts.thrustmaster.com>



T100

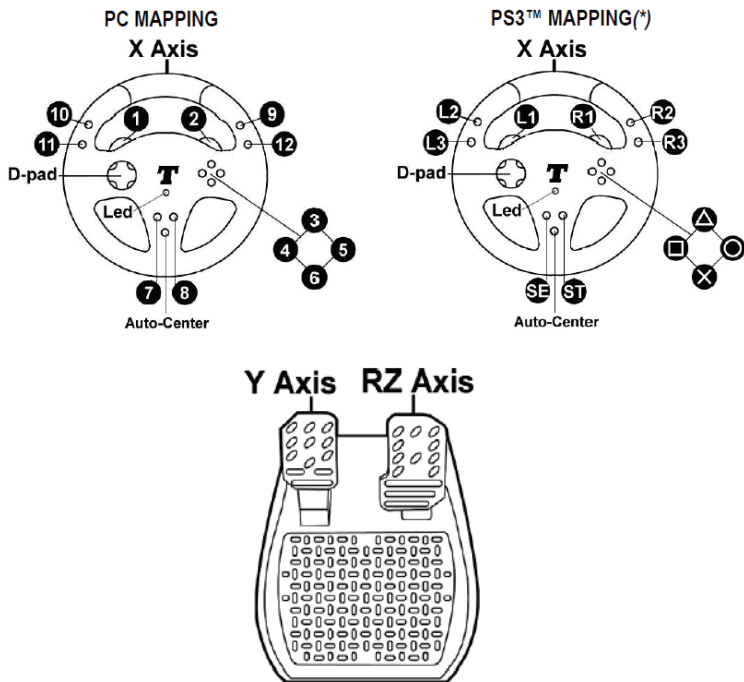
FORCE

FEEDBACK

RACING WHEEL

Для ПК и PlayStation®3

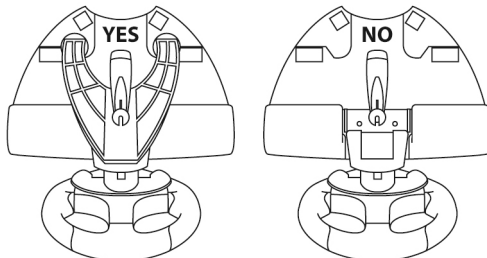
Инструкция по эксплуатации



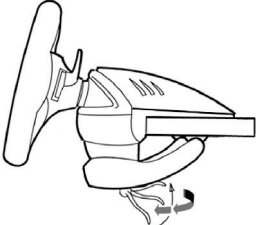
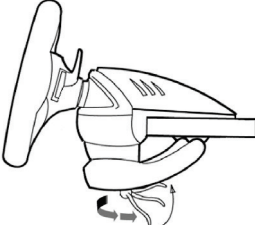
УСТАНОВКА РУЛЕВОЙ СИСТЕМЫ

Размещение рулевого колеса на столе.

- Расположите гоночный руль на столе или иной горизонтальной плоской и устойчивой поверхности.
- Вставьте крепежный винт в систему крепления и надежно зафиксируйте руль, затягивая винт против часовой стрелки, так чтобы он вошел в большое резьбовое отверстие, расположенное ниже руля.



ВНИМАНИЕ! Нельзя закручивать винт без системы крепления!
В противном случае возможно повреждение рулевой системы.

СБОРКА	ДЕМОНТАЖ
<p data-bbox="153 691 484 760"><u>Фиксация</u> Закручивайте винт против часовой стрелки</p> 	<p data-bbox="567 691 857 760"><u>Ослабление</u> Раскручивайте винт по часовой стрелке</p> 

Закрепление рулевого колеса на кокпите

- Расположите рулевое колесо на щитке кокпита.
- Через отверстия в щитке кокпита вставьте два винта М6 (не входят в комплект гоночного руля) в два небольших винтовых отверстия на нижней стороне базы руля.
- Затем затяните стандартную систему крепления, вставив крепежный винт в большое резьбовое отверстие.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ РУЛЕВОЙ СИСТЕМЫ К ЭЛЕКТРОПИТАНИЮ

Только для версий для Европы!

Важно! Европейская версия системы T100 FFB оснащена встроенным сетевым адаптером, который расположен непосредственно в базе руля.

Европейская версия поддерживает питание только напряжением 220В!
Открывать базу гоночного руля нельзя — существует опасность поражения электрическим током!



- Просто подключите шнур питания рулевой системы к сети с напряжением 220 В.

Другие версии (не европейская)

Примечание: в отличие от европейской версии, неевропейская версия системы T100 FFB поставляется с внешним адаптером питания в виде особого устройства.

- Подключите внешний адаптер к соответствующему разъему на задней стороне базы рулевого колеса, а затем — к стандартной электророзетке соответствующего напряжения.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ ПЕДАЛЬНОГО БЛОКА К РУЛЕВОЙ СИСТЕМЕ

Подключите pedalный блок к рулевому колесу с помощью соответствующего разъема на задней стороне базы.

АВТОМАТИЧЕСКАЯ КАЛИБРОВКА РУЛЯ И ПЕДАЛЬНОГО БЛОКА

Калибровка гоночного руля выполняется автоматически при подключении рулевой системы к сети питания и к внешнему устройству через USB-разъем (во время этой операции руль движется). Калибровка pedalного блока также выполняется автоматически, достаточно несколько раз нажать на педали.

Важные замечания во избежание проблем с калибровкой

- Нельзя подключать к рулевой системе USB-кабель перед подключением pedalного блока.
- Нельзя нажимать педали во время запуска руля (во время автокалибровки после подключения, а также во время запуска и выхода из игры).

В играх для PlayStation®3 и ПК, а также на панели управления на ПК рулевая система отображается в виде гоночного руля F430 Force Feedback, аналогичного по функциям данной модели (кроме кнопок 13-17, которые не активны на ПК).

ПК

Требования к системе: ПК (Windows® XP, Vista, 7 и 8) с USB-портом.

Установка драйверов силовой обратной связи на ПК

1. На сайте <http://ts.thrustmaster.com> можно загрузить драйверы силовой обратной связи и программное обеспечение для ПК (в разделе **Обновления и загрузки** щелкните **PC / Wheels / T100 FFB** или **PlayStation / Wheels / T100 FFB**, затем выберите **Драйверы**).
2. После завершения загрузки и установки щелкните кнопку **Готово** и перезапустите компьютер.
3. После перезагрузки компьютера подключите USB-кабель к одному из USB-портов на системном блоке. Windows® автоматически распознает новое устройство.
4. Установка драйверов:
Установка драйвера выполняется автоматически. Завершите установку, выполнив указания на экране.
5. Выберите **Пуск/Настройка/Панель управления**, затем дважды щелкните **Игровые устройства** (или «Игровые параметры», в зависимости от операционной системы).
*Отображается диалоговое окно **Игровые устройства**; на экране отображается значок рулевой системы с индикацией состояния **OK**.*
6. На **Панели управления** щелкните **Свойства** для настройки рулевой системы.
 - **Тестирование устройства:** тестирование и просмотр функциональных кнопок, многопозиционной кнопки и осей руля и педального блока.
 - **Тестирование силовых эффектов:** возможность протестировать 8 силовых эффектов и настроить параметры эффектов силовой обратной связи и автоцентрирования.

Теперь все готово для игры!

Настройка эффектов силовой обратной связи на ПК

На второй странице Панели управления можно отрегулировать значения четырех параметров от 0 до 150 %: основные силовые эффекты, статические силовые эффекты, динамические силовые эффекты, агрессивность.

Примечание.

Перед запуском игры на ПК обязательно закрывайте окно Панели задач!

Настройка педального блока на ПК

По умолчанию педали газа и тормоза рулевой системы действуют в раздельном режиме, то есть, функционируют на независимых осях.

Такой режим значительно повышает точность работы во время гонки.

Если игра не совместима с раздельным режимом, подключенный к рулю педальный блок не будет функционировать должным образом. Затем следует выйти из игры и выбрать совместный режим (при котором обе педали функционируют на одной оси).

РЕЖИМ РАБОТЫ ПЕДАЛЬНОГО БЛОКА	Индикатор на руле
РАЗДЕЛЬНЫЙ (рекомендуется для большинства игр)	КРАСНЫЙ
СОВМЕСТНЫЙ	ЗЕЛЕНый

Настройка режима pedalного блока программным способом

(настройка сохраняется в памяти устройства даже после перезагрузки компьютера, отключения и повторного подключения рулевой системы)

- На первой странице Панели управления выберите нужный режим и щелкните ОК.

Настройка режима pedalного блока аппаратным способом

(настройка сохраняется в памяти устройства; ее следует выполнять при каждом запуске компьютера и после отключения рулевой системы)

- Нажмите и удержите одновременно обе педали (педаль газа и тормоза) + кнопку силовых эффектов на руле (**кнопка F**).

Примечание:

Если ПК-игра не совместима с раздельным режимом работы pedalного блока, рекомендуется переключить рулевую систему в совместный режим.

Настройка функции автоцентрирования на ПК

По умолчанию функция автоцентрирования рулевой системы отключена.

В большинстве современных игр предусмотрена собственная функция автоцентрирования.

Поэтому рекомендуется (в большинстве случаев) деактивировать функцию автоцентрирования на рулевой системе и использовать эту функцию в игре. Это положительно скажется на качестве эффекта силовой обратной связи.

Режим автоцентрирования следует использовать преимущественно с играми, не поддерживающими функции силовой обратной связи или предлагающими «слабую» функцию автоцентрирования.

Настройка функции автоцентрирования программным способом

- Откройте вторую страницу интерфейса Панели управления.

- Для выключения функции автоцентрирования выберите вариант «Выполняется игрой».

- Для включения функции автоцентрирования выберите вариант «Выполняется рулевой системой».

В этом режиме можно настроить значение интенсивности функции автоцентрирование в диапазоне от 0 до 100%.

Настройка функции автоцентрирования аппаратным способом

Для включения или выключения функции автоматического центрирования непосредственно из игры просто нажмите кнопку силовых эффектов (**кнопку F**) на руле. Значение интенсивности включенной функции автоцентрирования соответствует ранее заданному значению параметра «Выполняется рулевой системой» на Панели управления.

АВТОЦЕНТРИРОВАНИЕ	Индикатор на руле
ВЫКЛЮЧЕНО (рекомендуется для всех ПК-игр с поддержкой силовой обратной связи)	НЕ МИГАЕТ
ВКЛЮЧЕНО	МИГАЕТ

PLAYSTATION®3

Установка рулевой системы для PlayStation®3

- Подключите USB-кабель к одному из USB-портов консоли.

Теперь все готово для игры!

Общие примечания для PlayStation®3

- Для навигации по основному меню и запуска игр пользуйтесь официальным игровым пультом (а не рулевой системой).

= **Переопределение*** функций на рулевой системе можно запустить только после запуска игры.

- На рулевой системе отсутствует кнопка PS

= Для выхода из игры и выключения консоли пользуйтесь официальным игровым пультом.

- Настройка эффектов силовой обратной связи на PS3

= Настройки силовой обратной связи для игры можно отрегулировать в разделе «Параметры/Органы управления» (*эти параметры поддерживаются не всеми играми*).

- Настройка интенсивности руля и педального блока на PS3

= Настройки интенсивности для игры можно отрегулировать в разделе «Параметры/Органы управления» (*эти параметры поддерживаются не всеми играми*).

- Перечень игр для PS3™, совместимых с функцией силовой обратной связи рулевой системы можно найти на сайте: <http://ts.thrustmaster.com> (в разделе **Downloads and Updates** щелкните **PC / Wheels / T100 FFB** или **PlayStation / Wheels / T100 FFB**, затем выберите **Games settings**).

СОБЕТ.

В некоторых играх для PS3™

(напр., GRAN TURISMO®)

подтверждать выбор можно с помощью педали газа,
а с помощью педали тормоза — отменять его.

УСТРАНЕНИЕ НЕПОЛАДOK

- **Гоночный руль и педальный блок не работают должным образом или калибровка выглядит неверной**

Выключите компьютер или консоль и полностью отключите рулевую систему, затем заново подключите все кабели (в последнюю очередь подключая USB-кабель рулевой системы) и перезапустите рулевую систему и игру.

Педальный блок всегда следует подключать к рулю перед подключением USB-кабелей. Во время автокалибровки руля при запуске или загрузке игры нельзя нажимать педали.

- **Во время игры руль самопроизвольно сдвигается**

Это нормально. Такой эффект обусловлен функцией автоцентрирования, доступной в некоторых играх. Во избежание этого движения просто положите руки на руль или уменьшите значение интенсивности функции силовой обратной связи.

- **Рулевая система обнаружена, но не работает в игре**

Откройте окно с параметрами игры и настройте рулевую систему. Для получения дополнительных сведений обратитесь к инструкции по эксплуатации или к Интернет-справке.

- **Функция силовой обратной связи неправильно функционирует на ПК**

В окне Панели управления рулевой системы (т.е. в окне «Игровые устройства» в Windows®) восстановите стандартные значения всех силовых эффектов (100%) и отключите функцию автоцентрирования (индикатор не должен мигать).

В некоторых ПК-играх необходимо инвертировать силовые эффекты (в таком случае выберите вариант «Негативные силовые эффекты» или сместите курсор на значение «-100%» в параметрах игры). В других играх силовые эффекты не надо инвертировать (в таком случае выберите вариант «Позитивные силовые эффекты» или сместите курсор на значение «+100%» в параметрах игры).

- **Педальный блок не работает должным образом на ПК в раздельном режиме**

(т.е., в игре курсор выделения самопроизвольно двигается по кругу)

Выйдите из игры и переключите педальный блок в совместный режим. Перезапустите игру и еще раз настройте рулевую систему с помощью интерфейса управления параметрами игры.

РЕКОМЕНДАЦИИ И СВЕДЕНИЯ ПО БЕЗОПАСНОСТИ

- **При подключении рулевой системы и во время автокалибровки:** во избежание ошибок калибровки не поворачивайте руль и не нажимайте педали и кнопки.

- **Если не предполагается использование рулевой системы в течение длительного срока,** во избежание нецелесообразного расходования электроэнергии и для предотвращения повреждения рулевой системы отключите от нее сетевой адаптер. Не забудьте подключить сетевой адаптер перед началом игры!

- **Если ваша рулевая система поддерживает функцию силовой обратной связи:** не допускайте к рулевой системе маленьких детей, особенно во время автокалибровки.



Из соображений безопасности никогда не нажимайте на педали босой ногой или ногой в носке (без обуви).

КОМПАНИЯ THRUSTMASTER® НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ФИЗИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ, ПОЛУЧЕННЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ НАЖИМАНИЯ НА ПЕДАЛИ НЕОБУТЫМИ НОГАМИ.

Сведения о потребительской гарантии

Корпорация Guillemot Corporation S.A. (далее — «Guillemot») гарантирует своим клиентам во всем мире, что в данном изделии Thrustmaster не будет выявлено никаких дефектов материалов и производства в течение гарантийного периода, который равен сроку предъявления претензии по соответствию для данного изделия. В странах Европейского Союза этот срок соответствует двум (2) годам с момента поставки изделия Thrustmaster. В других странах гарантийный период равен сроку предъявления претензии по соответствию для изделия Thrustmaster, определяемому соответствующим законодательством страны, в которой проживал потребитель на момент приобретения изделия Thrustmaster (если подобные претензии не действуют в соответствующей стране, гарантийный период равняется одному (1) году с первоначальной даты приобретения изделия Thrustmaster).

Независимо от вышеизложенного, гарантия на аккумуляторы равняется шести (6) месяцам с первоначальной даты приобретения.

В случае обнаружения дефектов изделия во время гарантийного периода незамедлительно обратитесь в службу технической поддержки, сотрудники которой определяют дальнейшую процедуру. Если дефект будет подтвержден, изделие следует вернуть по месту приобретения (или в любое другое место, указанное службой технической поддержки).

В рамках действия гарантии дефектное изделие будет, по усмотрению службы технической поддержки, отремонтировано или заменено. В мере, разрешенной применимым законодательством, полная ответственность компании Guillemot и ее дочерних компаний (в том числе косвенный ущерб) ограничивается ремонтом или заменой изделия Thrustmaster. В мере, разрешенной применимым законодательством, компания Guillemot отказывается от любых гарантий коммерческой пригодности или пригодности для определенной цели. Настоящая гарантия не ущемляет прав потребителя, предоставляемых ему применимыми законами в отношении продажи потребительских товаров.

Настоящая гарантия не распространяется: (1) на ситуации, когда изделие было видоизменено, открыто, модифицировано или получило повреждения в результате недопустимого или неправильного использования, небрежности или несчастного случая, естественного износа или любой другой причины, не связанной с дефектом материалов или производства (включая, помимо прочего, использование изделия Thrustmaster совместно с любыми неподходящими элементами, в частности — с блоками питания, аккумуляторами, зарядными устройствами и любыми другими элементами, не входящими в комплектацию Guillemot для данного изделия); (2) на ситуации, когда указания службы технической поддержки не были выполнены; (3) на ПО, так как на такое ПО распространяется отдельная гарантия; (4) на расходные материалы (элементы, предназначенные для замены в течение срока службы изделия: например, батарейки и ушные подушки для гарнитур или наушников); (5) на аксессуары (например, кабели, чехлы, сумки, футляры, наручные ремешки); (6) на случаи продажи изделия с открытого аукциона.

Данная гарантия не подлежит передаче.

Ответственность

В мере, разрешенной применимым законодательством, компания Guillemot Corporation S.A. (далее — «Guillemot») и ее дочерние предприятия отказываются от любой ответственности за любой ущерб, вызванный одним или несколькими из следующих факторов: (1) видоизменение, вскрытие или модификация изделия; (2) несоблюдение инструкций по сборке; (3) недопустимое или неправильное использование, небрежность, несчастный случай (например, физическое воздействие); (4) естественный износ. В мере, разрешенной применимым законодательством, компания Guillemot и ее дочерние предприятия отказываются от любой ответственности за любой ущерб, не связанный с дефектами материалов или изготовления, в отношении данного изделия (включая, помимо прочего, любой ущерб, вызванный прямо или опосредованно любым программным обеспечением или использованием изделия Thrustmaster с любыми неподходящими элементами, в частности — блоками питания, аккумуляторами, зарядными устройствами и любыми другими элементами, не входящими в комплектацию Guillemot для данного изделия).

АВТОРСКОЕ ПРАВО

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Все права защищены. Thrustmaster® является зарегистрированной торговой маркой Guillemot Corporation. PlayStation® является зарегистрированной торговой маркой Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft® Windows® является зарегистрированной торговой маркой Microsoft Corporation в Соединенных Штатах Америки и/или других странах. Все прочие торговые марки и фирменные названия приведенные в данном документе, являются собственностью соответствующих владельцев. Иллюстрации могут не соответствовать внешнему виду/функциям конкретного изделия. Содержание руководства, конструкция и технические характеристики изделия изменяются без предварительного уведомления и зависят от страны приобретения.

Технология TouchSense® по лицензии от корпорации Immersion Corporation. Защищено одним или несколькими патентами США, с которыми можно ознакомиться на сайте www.immersion.com/patent-marking.html, и другими патентами, ожидающими рассмотрения.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ЗАЩИТЕ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ



После окончания срока службы данное изделие не следует утилизировать вместе с бытовым мусором, но в пункте сбора отходов электрического и электронного оборудования.

Данное указание подтверждается соответствующим символом, нанесенным на изделие, руководство пользователя или упаковку.

В зависимости от свойств, материалы могут передаваться в повторную переработку. Повторная переработка отходов электрического и электронного оборудования может внести значительный вклад в сохранение окружающей среды.

Обратитесь в местные органы власти за информацией о ближайшем пункте приема таких отходов.

При использовании изделия учитывайте следующее. Цвета и украшения могут различаться.

Настоящий продукт соответствует всем стандартам в отношении детей в возрасте 14 лет и старше. Использование данного продукта детьми младше 14 лет недопустимо.

www.thrustmaster.com



immersion.



THRUSTMASTER®

ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ

<http://ts.thrustmaster.com>



T100

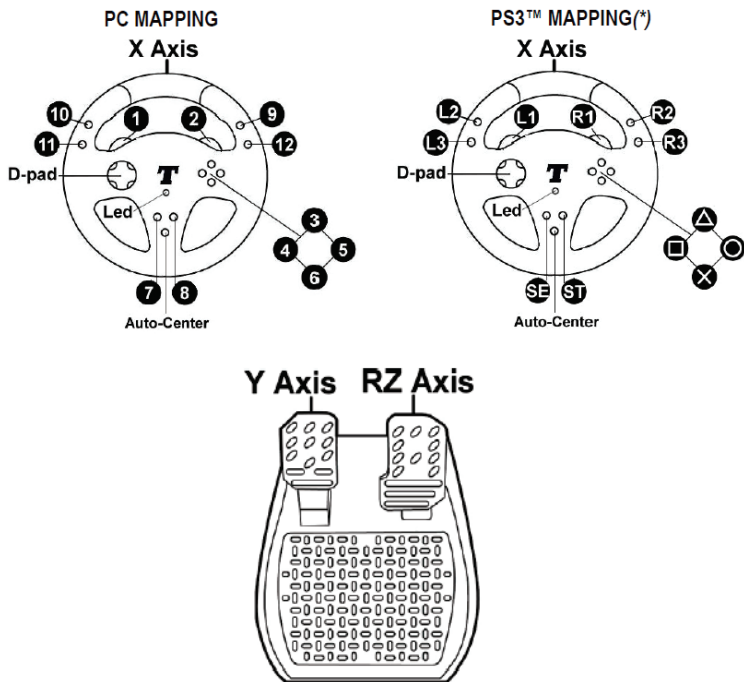
FORCE

FEEDBACK

RACING WHEEL

Για: PC & PlayStation®3

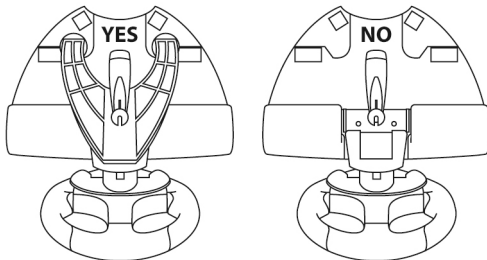
Εγχειρίδιο χρήσης



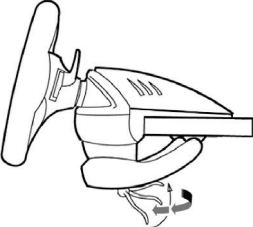
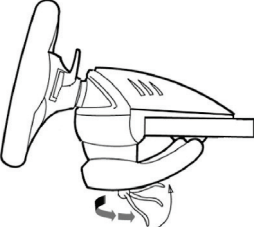
ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΙΜΟΝΙΕΡΑΣ

Τοποθέτηση τιμονιέρα σε τραπέζι ή γραφείο

- Τοποθετήστε την τιμονιέρα σε τραπέζι ή οποιαδήποτε άλλη οριζόντια, επίπεδη και σταθερή επιφάνεια.
- Εισάγετε τη βίδα σύσφιξης στο σύστημα προσάρτησης, μετά σφίξτε τη συσκευή στρέφοντας τη βίδα σύσφιξης αριστερόστροφα, ώστε να στερεωθεί στην οπή του μεγάλου σπειρώματος κάτω από την τιμονιέρα, έως ότου η συσκευή είναι εντελώς σταθερή.



ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Μην σφίγγετε τη βίδα μόνη της, χωρίς το σύστημα προσάρτησης!
(Αυτό ενδέχεται να καταστρέψει την τιμονιέρα).

ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ	ΑΦΑΙΡΕΣΗ
<p><u>Για σύσφιξη:</u> Στρέψτε τη βίδα αριστερόστροφα</p> 	<p><u>Για ελευθέρωση:</u> Στρέψτε τη βίδα δεξιόστροφα</p> 

Προσάρτηση της τιμονιέρα σε θέση οδηγού

- Τοποθετήστε την τιμονιέρα στην προεξοχή της θέσης του οδηγού.
- Οδηγήστε τις δύο βίδες M6 (δεν περιλαμβάνονται στην τιμονιέρα) μέσω της προεξοχής της θέσης του οδηγού, και στη συνέχεια, τοποθετήστε τις στις οπές από τα δύο μικρά σπειρώματα που βρίσκονται κάτω από την τιμονιέρα.
- Στη συνέχεια, σφίξτε το βασικό σύστημα προσάρτησης τοποθετώντας τη βίδα σύσφιξης μέσα στην οπή του μεγάλου σπειρώματος.

ΣΥΝΔΕΣΗ ΤΗΣ ΤΙΜΟΝΙΕΡΑΣ ΣΤΟ ΡΕΥΜΑ

Μόνο για Ευρωπαϊκές εκδόσεις

Σημαντική σημείωση: η Ευρωπαϊκή έκδοση της τιμονιέρας T100 FFB διαθέτει εσωτερική παροχή ρεύματος, που βρίσκεται απευθείας μέσα στη βάση της τιμονιέρας.

**Η Ευρωπαϊκή έκδοση πρέπει να παρέχεται αποκλειστικά με ρεύμα τάσης 220V!
Ποτέ μην ανοίγετε τη βάση της τιμονιέρας – κίνδυνος ηλεκτροπληξίας!**



**Power Supply
220~240V 50Hz 0.8A**

- Απλώς συνδέστε την υποδοχή ρεύματος της τιμονιέρας σε μια πρίζα τάσης 220 V.

Άλλες εκδόσεις (μη Ευρωπαϊκές)

Σημείωση: Σε αντίθεση με την Ευρωπαϊκή έκδοση, η μη Ευρωπαϊκή έκδοση της τιμονιέρας T100 FFB διαθέτει εξωτερική πρίζα. Παρέχεται μια συγκεκριμένη συσκευή με την τιμονιέρα.

- Συνδέστε τον εξωτερικό αντάπτορα στην αντίστοιχη υποδοχή που βρίσκεται στο πίσω μέρος της τιμονιέρας, και στη συνέχεια, συνδέστε τον εξωτερικό αντάπτορα του ρεύματος σε μια τυπική πρίζα ρεύματος που έχει την ίδια τάση.

ΣΥΝΔΕΣΗ ΤΟΥ ΣΕΤ ΠΕΝΤΑΛ ΣΤΗΝ ΤΙΜΟΝΙΕΡΑ

Συνδέστε το σετ των πεντάλ στην τιμονιέρα χρησιμοποιώντας τη σχετική υποδοχή που βρίσκεται στο πίσω μέρος της τιμονιέρας.

ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΒΑΘΜΟΝΟΜΗΣΗ ΤΙΜΟΝΙΟΥ ΚΑΙ ΣΕΤ ΠΕΝΤΑΛ

Η βαθμονόμηση του τιμονιού πραγματοποιείται αυτόματα όταν συνδέετε τον αντάπτορα τροφοδοσίας του τιμονιού και μια υποδοχή USB. (Αυτή η λειτουργία προκαλεί την κίνηση του τιμονιού) Η βαθμονόμηση του σετ των πεντάλ επίσης πραγματοποιείται αυτόματα. Απλώς πατήστε τα πεντάλ μερικές φορές.

Σημαντικές σημειώσεις προς αποφυγή προβλημάτων βαθμονόμησης:

- Ποτέ μην συνδέετε την υποδοχή USB της τιμονιέρας πριν συνδέσετε το σετ των πεντάλ
- Ποτέ μην πατάτε τα πεντάλ κατά την εκκίνηση της τιμονιέρας (όταν η τιμονιέρα πραγματοποιεί αυτο-βαθμονόμηση και ακολουθεί σύνδεση, ή κατά την εκκίνηση ή την έξοδο από κάποιο παιχνίδι)

Σε παιχνίδια για PlayStation®3 και PC, και στο περιβάλλον διαχείρισης του Πίνακα ελέγχου σε PC, η τιμονιέρα αναγνωρίζεται ως τιμονιέρα F430 Force Feedback, που προσφέρει τις ίδιες λειτουργίες με αυτήν (εκτός από τα κουμπιά 13-17, τα οποία είναι ανενεργά σε PC).

PC

Απαιτήσεις συστήματος: PC (Windows® XP, Vista, 7 και 8) με θύρα USB.

Εγκατάσταση των οδηγών της λειτουργίας Force Feedback για PC

1. Αποκτήστε πρόσβαση στον ιστότοπο <http://ts.thrustmaster.com> για να πραγματοποιήσετε λήψη των οδηγών της λειτουργίας Force Feedback και του λογισμικού για PC (στην ενότητα **Ενημερώσεις και Λήψεις**, κάντε κλικ στις επιλογές **PC / Wheels / T100 FFB** ή **PlayStation / Wheels / T100 FFB**, και στη συνέχεια, κάντε κλικ στην επιλογή **Οδηγοί**).
2. Μόλις η λήψη και εγκατάσταση ολοκληρωθούν, κάντε κλικ στο κουμπί **Τέλος** και επανεκκινήστε τον υπολογιστή σας.
3. Μόλις ο υπολογιστής σας πραγματοποιήσει επανεκκίνηση, συνδέστε την υποδοχή USB σε μία από τις θύρες USB στην κεντρική μονάδα επεξεργασίας. Τα Windows® θα εντοπίσουν αυτόματα τη νέα συσκευή.
4. Εγκατάσταση των οδηγών:
Ο οδηγός εγκαταστάθηκε αυτόματα. Ακολουθήστε τις οδηγίες που παρουσιάζονται στην οθόνη για να ολοκληρώσετε την εγκατάσταση.
5. Κάντε κλικ στις επιλογές **Έναρξη/Ρυθμίσεις/Πίνακας ελέγχου** και έπειτα, κάντε διπλό κλικ στην επιλογή **Ελεγκτές παιχνιδιού** (ή Επιλογές παιχνιδιού, ανάλογα με το λειτουργικό σας σύστημα).
*Εμφανίζεται το πλαίσιο διαλόγου για τους **Ελεγκτές παιχνιδιού**. Η τιμονιέρα εμφανίζεται στην οθόνη, με την ένδειξη **OK**.*
6. Στον **Πίνακα ελέγχου**, κάντε κλικ στις **Ιδιότητες** για να διαμορφώσετε την τιμονιέρα σας:
Δοκιμή συσκευής: Σας επιτρέπει να δοκιμάσετε και να δείτε τα κουμπιά, τον σταυρό κατευθύνσεων και τους άξονες της τιμονιέρας και του σετ πεντάλ.
Δοκιμή δυνάμεων: Σας δίνει τη δυνατότητα να δοκιμάσετε τα εφέ 8 δυνάμεων και να διαμορφώσετε τα εφέ Force Feedback και Αυτόματο κεντράρισμα.

Τώρα είστε έτοιμοι για τον αγώνα!

Ρύθμιση των εφέ της λειτουργίας Force Feedback σε PC

Στη σελίδα 2 στον Πίνακα ελέγχου, υπάρχουν διαθέσιμες τέσσερις ρυθμίσεις και επιδέχονται ρύθμιση από 0 έως 150% :

Κύριες δυνάμεις / Στατικές δυνάμεις / Δυναμικές δυνάμεις / Επιθετικότητα

Σημείωση:

Σε PC, να θυμάστε πάντα να κλείνετε εντελώς το περιβάλλον διαχείρισης του Πίνακα ελέγχου πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι σας!

Διαμόρφωση του σετ πεντάλ σε PC

Εξ ορισμού, η επιτάχυνση και η πέδηση του τιμονιού σας βρίσκονται σε λειτουργία «Ξεχωριστά». Αυτή η ρύθμιση σημαίνει ότι τα πεντάλ λειτουργούν σε ανεξάρτητους άξονες.

Αυτή η λειτουργία βελτιώνει σημαντικά την ακρίβεια κατά την οδήγηση.

Εάν το παιχνίδι σας δεν είναι συμβατό με τη λειτουργία «Ξεχωριστά», το σετ πεντάλ που συνδέετε με το τιμόνι σας δεν θα λειτουργεί σωστά. Τότε θα πρέπει να βγείτε από το παιχνίδι και να επιλέξετε τη λειτουργία «Συνδυαστικά» (στην οποία και τα δύο πεντάλ λειτουργούν στον ίδιο άξονα).

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΟΥ ΣΕΤ ΤΩΝ ΠΕΝΤΑΛ	Φωτεινή ένδειξη LED τιμονιέρας
ΞΕΧΩΡΙΣΤΑ (αυτή η λειτουργία συνιστάται για τα περισσότερα παιχνίδια)	ΚΟΚΚΙΝΟ
ΣΥΝΔΥΑΣΤΙΚΑ	ΠΡΑΣΙΝΟ

Διαμόρφωση της λειτουργίας του σετ των πεντάλ με τη χρήση του λογισμικού:

(Αυτή η ρύθμιση αποθηκεύεται στη μνήμη της συσκευής, ακόμη και μετά την επανεκκίνηση του υπολογιστή σας ή την αποσύνδεση και την επανασύνδεση της τιμονιέρας σας.)

- Στη σελίδα 1 του Πίνακα ελέγχου, επιλέξτε την απαιτούμενη λειτουργία, έπειτα κάντε κλικ στο OK.

Διαμόρφωση της λειτουργίας του σετ των πεντάλ με τη χρήση του υλικού:

(Αυτή η ρύθμιση αποθηκεύεται στη μνήμη της συσκευής. Πρέπει να εκτελείται κάθε φορά που θέτετε σε λειτουργία τον υπολογιστή σας ή αποσυνδέετε την τιμονιέρα.)

- Πατήστε και ελευθερώστε ταυτόχρονα και τα δύο πεντάλ (γκάζι και φρένο) + το κουμπί Force που βρίσκεται στην τιμονιέρα (**κουμπί F**).

Σημείωση:

Αν το παιχνίδι σας δεν είναι συμβατό με τη λειτουργία του σετ των πεντάλ «Ξεχωριστά», συνιστούμε να αλλάξετε το τιμόνι σας σε λειτουργία «Συνδυαστικά».

Ρύθμιση της λειτουργίας της αυτόματης ευθυγράμμισης σε PC

Εξ ορισμού, η δυνατότητα αυτόματης ευθυγράμμισης του τιμονιού απενεργοποιείται.

Τα πιο πρόσφατα παιχνίδια διαθέτουν τη δική τους λειτουργία αυτόματης ευθυγράμμισης τιμονιού.

Επομένως, συνιστάται (στις περισσότερες περιπτώσεις) να απενεργοποιείτε τη δυνατότητα αυτόματης ευθυγράμμισης τιμονιού και να αφήνετε το παιχνίδι να διαχειριστεί αυτήν τη λειτουργία. Η ποιότητα της λειτουργίας Force Feedback θα βελτιωθεί.

Η δυνατότητα αυτόματης ευθυγράμμισης τιμονιού θα πρέπει να χρησιμοποιείται ουσιαστικά με παιχνίδια που δεν διαθέτουν την επιλογή Force Feedback ή διαθέτουν μόνο «περιορισμένη» δυνατότητα αυτόματης ευθυγράμμισης τιμονιού.

Ρύθμιση της λειτουργίας της αυτόματης ευθυγράμμισης με τη χρήση λογισμικού:

- Μεταβείτε στη Σελίδα 2 στο περιβάλλον διαχείρισης στον Πίνακα ελέγχου.

- Για να απενεργοποιήσετε τη δυνατότητα αυτόματης ευθυγράμμισης τιμονιού, επιλέξτε «Από το παιχνίδι».

- Για να ενεργοποιήσετε τη δυνατότητα αυτόματης ευθυγράμμισης τιμονιού, επιλέξτε «Από το τιμόνι».

Με αυτήν τη λειτουργία, μπορείτε να προσαρμόσετε τη δύναμη της δυνατότητας αυτόματης ευθυγράμμισης τιμονιού από 0 έως 100%.

Ρύθμιση της λειτουργίας της αυτόματης ευθυγράμμισης με τη χρήση υλικού:

Για να ενεργοποιήσετε ή να απενεργοποιήσετε τη λειτουργία της αυτόματης ευθυγράμμισης τιμονιού απευθείας μέσα από το παιχνίδι σας, απλώς πατήστε το κουμπί Force (**δηλ. το κουμπί «F»**) στην τιμονιέρα σας. Κατά την ενεργοποίηση, η δύναμη της δυνατότητας της αυτόματης ευθυγράμμισης τιμονιού αντιστοιχεί με την τιμή που ορίστηκε πριν για τη ρύθμιση «Από το τιμόνι» στο περιβάλλον διαχείρισης στον Πίνακα ελέγχου.

ΑΥΤΟΜΑΤΗ ΕΥΘΥΓΡΑΜΜΙΣΗ	Φωτεινή ένδειξη LED τιμονιέρας
ΑΝΕΝΕΡΓΗ (η λειτουργία συνιστάται για όλα τα παιχνίδια με λειτουργία Force Feedback σε PC)	ΔΕΝ ΑΝΑΒΟΣΒΗΝΕΙ
ΕΝΕΡΓΗ	ΑΝΑΒΟΣΒΗΝΕΙ

PLAYSTATION®3

Εγκατάσταση της τιμονιέρας σε PlayStation®3

- Συνδέστε την υποδοχή USB σε μία από τις θύρες USB της κονσόλας σας.

Τώρα είστε έτοιμοι για τον αγώνα!

Γενικές σημειώσεις για το PlayStation®3

- Όταν βρίσκεστε στο κύριο μενού, χρησιμοποιήστε το επίσημο χειριστήριο παιχνιδιών της κονσόλας σας (όχι την τιμονιέρα σας) για να περιηγηθείτε και να εκκινήσετε τα παιχνίδια σας.

= Η λειτουργία **αντιστοίχιση*** της τιμονιέρας θα λειτουργεί μόνο αφού ξεκινήσει το παιχνίδι.

- Η τιμονιέρα δεν διαθέτει κουμπί PS

= Χρησιμοποιήστε το επίσημο χειριστήριο παιχνιδιών της κονσόλας σας για έξοδο από τα παιχνίδια και για να απενεργοποιήσετε την κονσόλα.

- Ρύθμιση των εφέ της λειτουργίας Force Feedback σε PS3

= Μπορείτε να τροποποιήσετε τις ρυθμίσεις της λειτουργίας μέσα στο παιχνίδι από την ενότητα Επιλογές/Διαχείριση (αυτές οι επιλογές δεν είναι διαθέσιμες σε μερικά παιχνίδια).

- Ρύθμιση της ευαισθησίας της τιμονιέρας και του σετ των πεντάλ σε PS3

= Μπορείτε να τροποποιήσετε τις ρυθμίσεις ευαισθησίας μέσα στο παιχνίδι από την ενότητα Επιλογές/Διαχείριση (αυτές οι επιλογές δεν είναι διαθέσιμες σε μερικά παιχνίδια).

- Υπάρχει διαθέσιμη μια λίστα με τα παιχνίδια του PS3™ που είναι συμβατά με τη λειτουργία Force Feedback της τιμονιέρας στον ιστότοπο <http://ts.thrustmaster.com> (στην ενότητα **Downloads and Updates**, κάντε κλικ στις επιλογές **PC / Wheels / T100 FFB** ή **PlayStation / Wheels / T100 FFB**, και στη συνέχεια, επιλέξτε **Games settings**).

ΣΥΜΒΟΥΛΗ:

Σε μερικά παιχνίδια του PS3™

(π.χ. στο **GRAN TURISMO®**), μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πεντάλ του γκαζιού για να επιβεβαιώσετε μια επιλογή και το πεντάλ του φρένου για να την ακυρώσετε.

ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

- Το τιμόνι και το σετ πεντάλ δεν λειτουργούν σωστά ή η βαθμονόμηση φαίνεται λανθασμένη:

Απενεργοποιήστε τον υπολογιστή ή την κονσόλα σας, αποσυνδέστε εντελώς την τιμονιέρα σας, στη συνέχεια, επανασυνδέστε όλα τα καλώδια (συνδέστε τελευταία την υποδοχή USB της τιμονιέρας) και έπειτα, επανεκκινήστε τον υπολογιστή ή την κονσόλα σας και το παιχνίδι σας.

Πάντα συνδέετε το σετ των πεντάλ στην τιμονιέρα πριν συνδέσετε οποιαδήποτε υποδοχή USB, και ποτέ μην πατάτε κανένα από τα πεντάλ κατά την αυτο-βαθμονόμηση της τιμονιέρας στην εκκίνηση ή την έναρξη του παιχνιδιού.

- Το τιμόνι κινείται μόνο του κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:

Αυτό είναι φυσιολογικό και προκαλείται από τη δυνατότητα αυτόματης ευθυγράμμισης τιμονιού που υπάρχει διαθέσιμη σε μερικά παιχνίδια. Για να σταματήσετε αυτές τις κινήσεις, απλώς τοποθετήστε τα χέρια σας πάνω στο τιμόνι ή μειώστε την ισχύ της λειτουργίας Force Feedback.

- Το τιμόνι εντοπίζεται, αλλά δεν λειτουργεί με το παιχνίδι μου:

Ανοίξτε το περιβάλλον διαχείρισης του παιχνιδιού σας για να διαμορφώσετε την τιμονιέρα σας. Για περισσότερες πληροφορίες, δείτε στο εγχειρίδιο χρήσης του παιχνιδιού σας ή στην online βοήθεια.

- Η λειτουργία Force Feedback δεν αντιδρά σωστά σε PC:

Στο περιβάλλον διαχείρισης στον Πίνακα ελέγχου της τιμονιέρας (δηλ. στο περιβάλλον διαχείρισης στους Ελεγκτές παιχνιδιού σε Windows®), επαναφέρετε όλες τις δυνάμεις στην προεπιλεγμένη τιμή τους (100%) και απενεργοποιήστε τη δυνατότητα αυτόματης ευθυγράμμισης τιμονιού (η φωτεινή ένδειξη δεν θα πρέπει να αναβοσβήνει).

Σε μερικά παιχνίδια, είναι επίσης απαραίτητο να αναστρέψετε δυνάμεις (σε αυτήν την περίπτωση, επιλέξτε «Αρνητικές δυνάμεις» ή μετακινήστε το ποντίκι στο «-100%» στις επιλογές του παιχνιδιού σας). Σε άλλα παιχνίδια, οι δυνάμεις δεν θα πρέπει να αναστρέφονται (σε αυτήν την περίπτωση, επιλέξτε «Θετικές δυνάμεις» ή μετακινήστε το ποντίκι στο «+100%» στις επιλογές του παιχνιδιού σας).

- Το σετ των πεντάλ δεν λειτουργεί σωστά στη λειτουργία « Ξεχωριστά» σε PC

(π.χ. στο παιχνίδι, ο δρομέας επιλογής μετακινείται γύρω από τον εαυτό του)

Βγείτε από το παιχνίδι και αλλάξτε το σετ των πεντάλ σε λειτουργία «Συνδυαστικά». Επανεκκινήστε το παιχνίδι σας, έπειτα διαμορφώστε την τιμονιέρα σας μία ακόμη φορά μέσω του περιβάλλοντος διαχείρισης στις επιλογές του παιχνιδιού σας.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΑΣΦΑΛΕΙΑ

- Όταν συνδέετε το τιμόνι σας και κατά τη διάρκεια της φάσης της αυτόματης βαθμονόμησης: για να αποφύγετε σφάλματα βαθμονόμησης, μην στρέψετε το τιμόνι και μην πιέζετε κανένα από τα πεντάλ ή τα κουμπιά.

- Εάν δεν σχεδιάζετε να χρησιμοποιήσετε το τιμόνι σας για παρατεταμένο χρονικό διάστημα, για να αποφύγετε την άσκοπη κατανάλωση ενέργειας και για να αποτρέψετε οποιαδήποτε ζημιά στο τιμόνι σας, αποσυνδέστε τον αντίπαρο τροφοδοσίας από το τιμόνι. Θυμηθείτε να επανασυνδέσετε τον αντίπαρο τροφοδοσίας πριν αρχίσετε να παίζετε πάλι!

- Το τιμόνι σας περιλαμβάνει τη λειτουργία Force Feedback: Κρατήστε τα μικρά παιδιά μακριά από την τιμονιέρα, ειδικά κατά τη διάρκεια των φάσεων της αυτόματης βαθμονόμησης.



Για λόγους ασφαλείας, ποτέ μην χρησιμοποιείτε το σετ των πεντάλ ζυπόλητοι ή ενώ φοράτε μόνο κάλτσες.
H THRUSTMASTER® ΑΠΟΙΟΙΕΙΤΑΙ ΟΠΟΙΑΣΔΗΠΟΤΕ ΕΥΘΥΝΗΣ ΣΕ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΥ ΠΟΥ ΠΡΟΚΑΛΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗ ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΣΕΤ ΤΩΝ ΠΕΝΤΑΛ ΧΩΡΙΣ ΠΑΠΟΥΤΣΙΑ.

Πληροφορίες εγγύησης καταναλωτή

Παγκοσμίως, η Guillemot Corporation S.A. (εφεξής “Guillemot”) εγγυάται στον καταναλωτή ότι το προϊόν της Thrustmaster δεν παρουσιάζει ελάττωμα στο υλικό ούτε κατασκευαστικές ατέλειες για το χρονικό διάστημα της εγγύησης, το οποίο αντιστοιχεί στο χρονικό όριο για άσκηση αγωγής για συμμόρφωση αναφορικά με αυτό το προϊόν. Στις χώρες της Ε.Ε., αυτό αντιστοιχεί σε διάστημα δύο (2) ετών από την παράδοση του προϊόντος της Thrustmaster. Σε άλλες χώρες, η περίοδος εγγύησης αντιστοιχεί στο χρονικό όριο για άσκηση αγωγής για συμμόρφωση αναφορικά το προϊόν της Thrustmaster σύμφωνα με την ισχύουσα νομοθεσία της χώρας στην οποία ο καταναλωτής διέμενε κατά την ημερομηνία αγοράς του προϊόντος της Thrustmaster (σε περίπτωση που δεν υπάρχει τέτοια ενέργεια στην αντίστοιχη χώρα, τότε η εγγύηση θα ισχύει για ένα (1) έτος από την αρχική ημερομηνία αγοράς του προϊόντος της Thrustmaster).

Κατά παρέκκλιση των παραπάνω, οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες καλύπτονται από περίοδο εγγύησης έξι (6) μηνών από ημερομηνία της αρχικής αγοράς.

Σε περίπτωση που το προϊόν σας φαίνεται να είναι ελαττωματικό κατά την περίοδο της εγγύησης, επικοινωνήστε αμέσως με την Τεχνική υποστήριξη, η οποία θα υποδείξει την διαδικασία που θα ακολουθήσετε. Αν το ελάττωμα επιβεβαιωθεί, το προϊόν πρέπει να επιστραφεί στο σημείο αγοράς του (ή σε οποιοδήποτε άλλο σημείο υποδεικνύει η Τεχνική υποστήριξη).

Στα πλαίσια της εγγύησης, το ελαττωματικό προϊόν του καταναλωτή, με επιλογή της Τεχνικής υποστήριξης, είτε θα επισκευαστεί είτε θα αντικατασταθεί. Αν επιτρέπεται από την ισχύουσα νομοθεσία, η πλήρης ευθύνη της Guillemot και των θυγατρικών της (περιλαμβάνονται οι επακόλουθες ζημιές) περιορίζεται στην επισκευή ή αντικατάσταση του προϊόντος της Thrustmaster. Αν επιτρέπεται από την ισχύουσα νομοθεσία, η Guillemot αποποιείται κάθε εγγύηση εμπορευσιμότητας ή καταλληλότητας για τον συγκεκριμένο σκοπό. Τα νομικά δικαιώματα του καταναλωτή σε σχέση με την ισχύουσα νομοθεσία όσον αφορά την πώληση των καταναλωτικών ειδών δεν επηρεάζονται από την παρούσα εγγύηση.

Η παρούσα εγγύηση δεν ισχύει: (1) αν το προϊόν έχει τροποποιηθεί, ανοιχτεί, μεταποιηθεί ή υποστεί βλάβη ως αποτέλεσμα ακατάλληλης ή κακής χρήσης, αμέλειας, ατυχήματος, φυσιολογικής φθοράς ή οποιασδήποτε άλλης αιτίας που δεν σχετίζεται με ελάττωμα στο υλικό ή κατασκευαστικό ελάττωμα (συμπεριλαμβανομένων, ενδεικτικά, συνδυάζοντας το προϊόν της Thrustmaster με οποιοδήποτε ακατάλληλο στοιχείο, συμπεριλαμβανομένων συγκεκριμένων παροχών ρεύματος, επαναφορτιζόμενων μπαταριών, φορτιστών ή άλλων στοιχείων που δεν παρέχονται από τη Guillemot για αυτό το προϊόν), (2) σε περίπτωση μη συμμόρφωσης με τις οδηγίες που παρέχονται από την Τεχνική υποστήριξη, (3) για λογισμικό, το εν λόγω λογισμικό υπόκειται σε συγκεκριμένη εγγύηση, (4) για αναλώσιμα (στοιχεία που πρόκειται να αντικατασταθούν από τη διάρκεια ζωής του προϊόντος: για παράδειγμα, μπαταρίες μίας χρήσης, καλύμματα αυτιών για σετ ακουστικών ή ακουστικά), (5) για αξεσουάρ (για παράδειγμα, καλώδια, περιβλήματα, θήκες, τσάντες, λουράκια καρπού), (6) αν το προϊόν πωληθεί σε δημοπρασία.

Η παρούσα εγγύηση δεν μεταβιβάζεται.

Ευθύνη

Αν επιτρέπεται από την ισχύουσα νομοθεσία, η Guillemot Corporation S.A. (εφεξής "Guillemot") και οι θυγατρικές της αποποιούνται κάθε ευθύνης για οποιαδήποτε ζημιά προκαλείται από ένα ή περισσότερα από τα ακόλουθα: (1) το προϊόν έχει τροποποιηθεί, ανοιχτεί ή μεταποιηθεί, (2) αποτυχία ως προς τη συμμόρφωση με τις οδηγίες συναρμολόγησης, (3) ακατάλληλη ή κακή χρήση, αμέλεια, ατύχημα (για παράδειγμα, πρόσκρουση), (4) φυσιολογική φθορά. Αν επιτρέπεται από την ισχύουσα νομοθεσία, η Guillemot και οι θυγατρικές της αποποιούνται κάθε ευθύνης για οποιαδήποτε ζημιά δεν σχετίζεται με λάθος στο υλικό ή την κατασκευή αναφορά με το προϊόν (συμπεριλαμβάνεται, ενδεικτικά, οποιαδήποτε ζημιά προκαλείται άμεσα ή έμμεσα από οποιοδήποτε λογισμικό ή από συνδυασμό του προϊόντος της Thrustmaster με κάθε ακατάλληλο στοιχείο, συμπεριλαμβανομένων συγκεκριμένων παροχών ρεύματος, επαναφορτιζόμενων μπαταριών, φορτιστών ή άλλων στοιχείων που δεν παρέχονται από την Guillemot για αυτό το προϊόν).

ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Με την επιφύλαξη παντός δικαιώματος. Η ονομασία Thrustmaster® είναι εμπορικό σήμα της Guillemot Corporation S.A. Η ονομασία PlayStation® είναι εμπορικό σήμα της Sony Computer Entertainment Inc. Η ονομασία Windows® είναι εμπορικό σήμα κατατεθέν της Microsoft Corporation στις Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής και/ή σε άλλες χώρες. Όλα τα υπόλοιπα εμπορικά σήματα και οι εμπορικές επωνυμίες με το παρόν επιβεβαιώνονται και αποτελούν ιδιοκτησία των αντίστοιχων κατόχων τους. Οι εικόνες δεν είναι δεσμευτικές. Τα περιεχόμενα, οι σχεδιασμοί και οι προσδιορισμοί προδιαγραφών υπόκεινται σε αλλαγή χωρίς ειδοποίηση και ενδέχεται να ποικίλουν από χώρα σε χώρα. Κατασκευάζεται στην Κίνα.

Η τεχνολογία TouchSense® παρέχεται με άδεια χρήσης από την Immersion Corporation. Προστατεύεται από μία ή περισσότερες πατέντες στις Η.Π.Α. που υπάρχουν στην ακόλουθη ηλεκτρονική διεύθυνση και άλλες πατέντες που εκκρεμούν.

ΣΥΣΤΑΣΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ



Στο τέλος της ωφέλιμης διάρκειας ζωής, το παρόν προϊόν δεν πρέπει να απορρίπτεται με τα τυπικά οικιακά απορρίμματα, αλλά να απορρίπτεται σε σημείο συλλογής απόρριψης ηλεκτρικού και ηλεκτρονικού εξοπλισμού για ανακύκλωση.

Το παρόν επιβεβαιώνεται με το σύμβολο που υπάρχει στο προϊόν, στο εγχειρίδιο χρήσης ή στη συσκευασία.

Ανάλογα με τα χαρακτηριστικά τους, τα υλικά μπορούν να ανακυκλωθούν.

Μέσω της ανακύκλωσης και άλλων μορφών επεξεργασίας απόρριψης ηλεκτρικού και ηλεκτρονικού εξοπλισμού, μπορείτε να συμβάλετε σημαντικά στην προστασία του περιβάλλοντος. Επικοινωνήστε με τις τοπικές αρχές για το πλησιέστερο σε εσάς σημείο συλλογής.

Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες. Τα χρώματα και τα διακοσμητικά ενδέχεται να ποικίλουν. Αυτό το προϊόν συμμορφώνεται με όλα τα πρότυπα όσον αφορά τα παιδιά ηλικίας 14 ετών και πάνω. Αυτό το προϊόν δεν είναι κατάλληλο για παιδιά ηλικίας κάτω των 14 ετών.

www.thrustmaster.com



immersion.



THRUSTMASTER®

ΤΕΧΝΙΚΉΣ ΥΠΟΣΤΉΡΙΞΗΣ

<http://ts.thrustmaster.com>

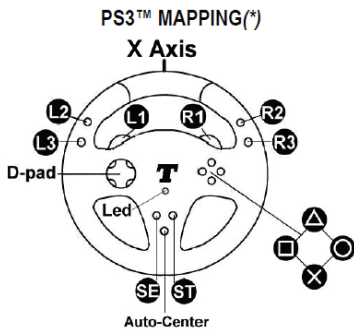
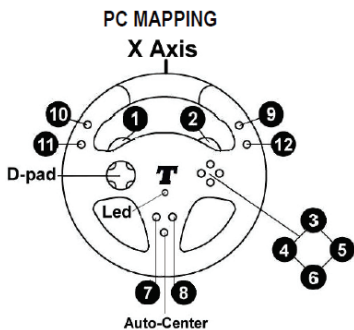


T100

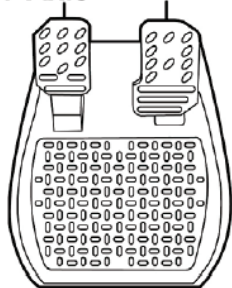
FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

PC ve PlayStation®3 için

Kullanım Kılavuzu



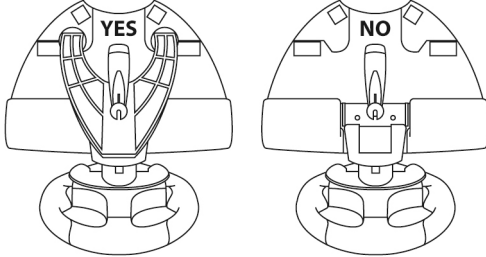
Y Axis RZ Axis



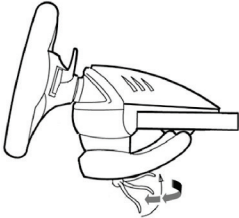
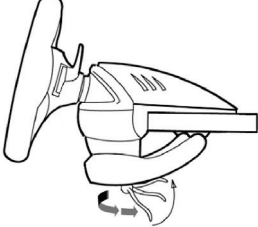
YARIŞ DİREKSİYONU KURULUMU

Yarış direksiyonunun bir sehpa veya masaya takılması

- Yarış direksiyonunu bir masa veya yatay, düz ve sağlam bir yüzeye yerleştirin.
- Bağlantı vidasını montaj sistemine takın ve cihaz tamamen sabitlenene dek bağlantı vidasını saatın aksi yönünde sıkarak, yarış direksiyonunu altındaki büyük dişli deliğe geçirin.



**UYARI: Vidayı, montaj sistemi olmadan asla tek başına sıkmayın!
(Yarış direksiyonuna zarar verebilir).**

TAKMA	ÇIKARMA
<p><u>Sıkmak için:</u> <i>Vidayı saatin aksi yönünde çevirin</i></p> 	<p><u>Gevşetmek için:</u> <i>Vidayı saat yönünde çevirin</i></p> 

Yarış direksiyonunu kokpite takma

- Yarış direksiyonunu kokpit rafına yerleştirin.
- İki adet M6 vidayı (yarış direksiyonu ile birlikte verilmez) kokpit rafından geçirin ve yarış direksiyonunun altında bulunan iki küçük dişli deliğe takın.
- Ardından bağlantı vidasını büyük dişli deliğe geçirerek standart montaj sistemini sıkın.

YARIŞ DİREKSİYONUNU ŞEBEKE ELEKTRİĞİNE BAĞLAMA

Sadece Avrupa versiyonları

Önemli not: T100 FFB'nin Avrupa versiyonu doğrudan yarış direksiyonunun tabanında bulunan bir dahili güç kaynağı ile donatılmıştır.



- Yarış direksiyonunun elektrik fişini 220 V'luk bir prize takın.

Diğer versiyonlar (Avrupa olmayan)

Not: Avrupa versiyonundan farklı olarak Avrupa olmayan T100 FFB'de bir harici güç kaynağı bulunur; yarış direksiyonu ile birlikte özel bir aygıt verilir.

- Harici adaptörü yarış direksiyonunun arka kısmında bulunan ilgili konektöre bağlayın, daha sonra harici şebeke elektriği adaptörünü aynı gerilime sahip standart bir elektrik prizine takın.

PEDAL SETİNİ YARIŞ DİREKSİYONUNA TAKMA

Pedal setini, yarış direksiyonunu arka kısmında bulunan ilgili konektörü kullanarak yarış direksiyonuna bağlayın.

OTOMATİK YARIŞ DİREKSİYONU VE PEDAL SETİ KALİBRASYONU

Yarış direksiyonunun güç adaptörünü ve USB konektörünü bağladığınızda yarış direksiyonu kalibrasyonu otomatik olarak yapılır. (Bu işlem yarış direksiyonunun hareket etmesine neden olur.) Pedal seti kalibrasyonu da otomatik olarak yapılır; tek yapmanız gereken pedallara birkaç kez basmaktır.

Kalibrasyon sorunlarını önlemek için önemli notlar:

- Yarış direksiyonunun USB konektörünü mutlaka pedal setini bağladıktan sonra bağlayın
 - Yarış direksiyonu başlarken asla pedallara basmayın
- (bağlantı sonrasında yarış direksiyonu otomatik kalibrasyon yaparken veya oyun başlatılırken ya da oyundan çıkılırken)*

PlayStation®3 ve PC oyunlarında
ve PC'de Kontrol Paneli arayüzünde
yarış direksiyonu, bu direksiyon aynı özellikleri sunan
F430 Force Feedback yarış direksiyonu olarak tanınır
(PC'de aktif olmayan 13-17 düğmeleri hariç).

PC

Sistem gereksinimleri: USB bağlantı noktası bulunan PC (Windows® XP, Vista, 7 ve 8).

PC'de Force Feedback sürücülerinin yüklenmesi

1. <http://ts.thrustmaster.com> adresine erişerek PC için Force Feedback sürücülerini ve yazılımını indirin (**Updates and Downloads** kısmında **PC / Wheels / T100 FFB** veya **PlayStation / Wheels / T100 FFB**'e ardından **Drivers**'a tıklayın).
2. İndirme ve yükleme tamamlandığında **Finish** düğmesine tıklayın ve bilgisayarınızı yeniden başlatın.
3. Bilgisayarınız yeniden başlatıldığında USB konektörünü bilgisayarınızın USB bağlantı noktalarından birine bağlayın. Windows® yeni aygıtı otomatik olarak algılar.
4. Sürücülerin yüklenmesi:
Sürücü yüklemesi otomatik olarak yapılır. Ekranda görüntülenen talimatları izleyerek kurulumu tamamlayın.
5. **Başlatı/Ayarlar/Denetim Masası** öğelerini seçin ve **Oyun Kumandaları** (veya işletim sisteminize bağlı olarak **Oyun Seçenekleri**) öğesine çift tıklayın.
***Oyun Kumandaları** iletişim kutusu açılır, yarış direksiyonu ekranda, durum göstergesi **Tamam** şeklinde gösterilir .*
6. **Kontrol Panelinde**, yarış direksiyonunuzu ayarlamak için **Özellikler** öğesine tıklayın:
 - **Test Device:** Düğmeleri, D-pedi ve yarış direksiyonu ile pedal setinin eksenlerini test etmenizi ve görmenizi sağlar.
 - **Test Forces:** 8 güç etkini test etmenizi ve Güç Geri Beslemesi ile Otomatik merkezleme etkilerini ayarlamanaızı sağlar.

Artık yarışmaya hazırsınız!

PC'de Force Feedback efektlerinin ayarlanması

Kontrol Panelinin 2nci sayfasında dört ayar mevcut olup % 0 ile 150 arasında ayarlanabilir:

Ana güçler / Statik güçler / Dinamik güçler / Agresiflik

Not:

PC'de oyunu başlatmadan önce Kontrol Paneli arayüzünü tamamen kapatmayı asla unutmayın!

PC'de pedal setini ayarlama

Varsayılan olarak direksiyonunuzun gaz ve fren pedalları "Ayrık" modda çalışır; yani pedallar bağımsız eksenlerde işlev görür.

Bu mod, yarış sırasında hassasiyeti kayda değer ölçüde artırır.

Oyununuz "Ayrık" modla uyumlu değilse yarış direksiyonunuza bağlı pedal seti düzgün çalışmaz. Bu durumda oyundan çıkmanız ve "Birleşik" modu (bu modda her iki pedal da aynı eksenle işlev görür) seçmeniz gerekir.

PEDAL SETİ MODU	Yarış direksiyonu LED'i
AYRIK (çoğu oyun için bu mod önerilir)	KIRMIZI
BİRLEŞİK	YEŞİL

Pedal seti modunun yazılım kullanılarak ayarlanması:

(Bu ayar cihazın hafızasına kaydedilir, bilgisayarınızı yeniden başlatırsanız veya yarış direksiyonunuzu ayırıp yeniden bağlarsanız bile hafızada kayıtlı kalır.)

- Kontrol Panelinin 1inci sayfasında istenilen modu seçerek OK (Tamam)'a tıklayın.

Pedal seti modunun donanım kullanılarak ayarlanması:

(Bu ayar cihazın hafızasına kaydedilir; bilgisayarınızı her başlattığınızda veya yarış direksiyonunuzu her ayırdığınızda tekrarlanmalıdır.)

- Her iki pedala (gaz ve fren) + yarış direksiyonunda bulunan Güç düğmesine (**F düğmesi**) aynı anda basıp bırakın.

Not:

PC oyununuz pedal setinin "Ayrık" modu ile uyumlu değilse yarış direksiyonunu "Birleşik" moda almanız önerilir.

PC'de otomatik merkezleme özelliğinin ayarlanması

Varsayılan olarak yarış direksiyonunu otomatik merkezleme özelliği devre dışıdır.

En son oyunlar, kendi otomatik merkezleme moduna sahiptir.

Bu nedenle (çoğu durumda) yarış direksiyonunun otomatik merkezleme özelliğinin devre dışı bırakılması ve oyununuzun bu özelliği yönetmesine izin verilmesi şiddetle önerilir. Force Feedback kalitesi artar.

Otomatik merkezleme modu esasen Force Feedback seçeneği olmayan ya da sadece "zayıf" bir otomatik merkezleme özelliği olan oyunlarla kullanılmalıdır.

Otomatik merkezleme özelliğini yazılım kullanarak ayarlama:

- Kontrol Paneli arayüzünün 2nci sayfasına geçin.

- Otomatik merkezleme özelliğini devreden çıkarmak için "By the game" seçeneğini seçin.

- Otomatik merkezleme özelliğini devreye almak için "By the wheel" seçeneğini seçin.

Bu modda otomatik merkezleme özelliğinin gücünü % 0 ile 100 arasında ayarlayabilirsiniz.

Otomatik merkezleme özelliğini donanım kullanarak ayarlama:

Otomatik merkezleme özelliğini doğrudan oyunun içinde devreye almak veya devreden çıkarmak için sadece yarış direksiyonunuzdaki Güç düğmesine (**yani "F" düğmesine**) basın. Devreye alındığında otomatik merkezleme özelliğinin gücü, Kontrol Paneli arayüzündeki "By the wheel" ayarı için daha önceden tanımlanmış değere denk gelir.

OTOMATİK MERKEZLEME	Yarış direksiyonu LED'i
DEVREDE DEĞİL (Tüm PC Force Feedback oyunlar için bu mod önerilir)	YANIP SÖNMEZ
DEVREDE	YANIP SÖNER

PLAYSTATION®3

Yarış direksiyonunun PlayStation®3'e takılması

- USB konektörünü konsolun USB bağlantı noktalarından birine bağlayın.

Artık yarışmaya hazırsınız!

PlayStation®3 için genel notlar

- Küresel menüdeyken dolaşmak ve oyunlarınızı başlatmak için konsolunuzun resmi kumanda birimini kullanın (direksiyonunuzu kullanmayın).

= Yarış direksiyonunun **eşleştirme*** özelliği yalnızca oyun başladığında çalışır.

- Yarış direksiyonunda PS düğmesi bulunmaz

= Oynulardan çıkmak veya konsolunuzu kapatmak için konsolunuzun resmi kumanda birimini kullanın.

- PS3'de Force Feedback etkilerinin ayarlanması

= Oyun içi güç ayarlarını Seçenekler/Kumandalar kısmında ayarlayabilirsiniz (*bu seçenekler bazı oyunlarda kullanılamaz*).

- PS3'de yarış direksiyonu ve pedal setinin hassasiyetinin ayarlanması

= Oyun içi hassasiyet ayarlarını Seçenekler/Kumandalar kısmında ayarlayabilirsiniz (*bu seçenekler bazı oyunlarda kullanılamaz*).

- Yarış direksiyonunun Force Feedback özelliği ile uyumlu PS3™ oyunları listesi <http://ts.thrustmaster.com> adresinde mevcuttur (**Downloads and Updates** kısmında **PC / Wheels / T100 FFB** veya **PlayStation / Wheels / T100 FFB**'ye tıklayarak **Games settings**'i seçin).

İPUCU:

Bazı PS3™ oyunlarında
(örneğin **GRAN TURISMO®**),

bir seçimi onaylamak için gaz pedalını, iptal etmek için fren pedalını kullanabilirsiniz.

SORUN GİDERME

- Yarış direksiyonu ve pedal seti düzgün çalışmıyor veya kalibrasyon hatalı gözüküyor:

Bilgisayarınızı veya konsolunuzu kapatın, yarış direksiyonunuzu tamamen ayırın, tüm kabloları tekrar bağlayın (en son yarış direksiyonunun USB konektörünü bağlayın), ardından bilgisayarınızı yeniden başlatın ve oyununuzu tekrar çalıştırın.

Pedal setini yarış direksiyonuna mutlaka herhangi bir USB konektör bağlamadan önce bağlayın ve yarış direksiyonu başlangıçta otomatik kalibrasyon yaparken veya oyun başlarken pedallara asla basmayın.

- Oyun sırasında yarış direksiyonu kendiliğinden hareket ediyor:

Bu normal bir durum olup bazı oyunlarda mevcut olan otomatik merkezleme özelliğinden kaynaklanır. Bu hareketleri durdurmak için ellerinizi yarış direksiyonuna koyun veya Force Feedback özelliğinin gücünü azaltın.

- Yarış direksiyonu algılandı ancak oyunla çalışmıyor:

Oyununuzun Seçenekler arayüzünü açarak yarış direksiyonunuzu ayarlayın. Daha fazla bilgi için lütfen oyununuzun kullanma kılavuzuna veya online yardıma başvurun.

- Force Feedback özelliği PC'de düzgün tepki vermiyor:

Yarış direksiyonunun Kontrol Paneli arayüzünde (Windows®da Oyun Kumandaları arayüzü), tüm güçleri varsayılan değere (%100) geri yükleyin ve otomatik merkezleme özelliğini devreden çıkarın (gösterge lambası yanıp sönmemelidir).

Bazı PC oyunlarında ayıca güçleri tersine çevirmeniz gerekir (bu durumda oyun seçenekleri yönetim arayüzünde "Negatif güçler"i seçin veya imleci "-100%"e getirin). Diğer oyunlarda güçler tersine çevrilmemelidir (bu durumda oyun seçeneklerinde "Pozitif güçler"i seçin veya imleci "+100%"e getirin).

- PC'de pedal seti "Ayrık" modda düzgün çalışmıyor

(örneğin oyunda seçim imleci kendiliğinden geziniyor)

Oyundan çıkın ve pedal setini "Birleşik" moda alın. Oyununuzu yeniden başlatın ve ardından yarış direksiyonunuzu, oyun seçenekleri yönetim arayüzünden bir kez daha ayarlayın.

GÜVENLİK ÖNERİLERİ VE BİLGİLER

- Yarış direksiyonunuzu bağlarken veya otomatik kalibrasyon safhasında: Kalibrasyon hatalarını engellemek için yarış direksiyonunu çevirmeyin, hiçbir pedala veya düğmeye basmayın.

- Yarış direksiyonunuzu uzun süre kullanmayacasanız boş yere elektrik tüketilmesini önlemek ve yarış direksiyonunuzun hasar görmesini engellemek için güç adaptörünü yarış direksiyonundan ayırın. Tekrar oynamaya başlamadan önce güç adaptörünü yeniden bağlamayı unutmayın!

- Yarış direksiyonunuzda Force Feedback özelliği vardır: Çocukları yarış direksiyonunuzdan uzak tutun, özellikle otomatik kalibrasyon aşamasında.



Güvenlik nedeniyle pedal setini çıplak ayaklarla veya ayağınıza sadece çorap giyerek oynamayın. PEDAL SETİNİ AYAKKABISIZ OLARAK KULLANIRKEN MEYDANA GELEN HER TÜRLÜ FİZİKSEL YARALANMAYA KARŞI THRUSTMASTER® SORUMLU TUTULMAYACAKTIR.

Tüketici garanti bilgisi

İşbu Thrustmaster ürünü, malzeme ve işçilik hatalarına karşı, müşterinin kusurlu ürünün ücretinin iade edilmesi veya değiştirilmesi talebinde bulunabileceği süreye karşılık gelen garanti süresince dünya çapında Guillemot Corporation S.A. (bundan sonra "Guillemot" olarak ifade edilecektir) garantisi altındadır. Avrupa Birliği ülkelerinde bu süre, Thrustmaster ürününün tesliminden itibaren iki (2) seneye karşılık gelir. Diğer ülkelerde garanti süresi, Thrustmaster ürünü ile ilgili olarak, Thrustmaster ürününün satın alındığı tarihte müşterinin ikamet ettiği ülkede geçerli yasalara uygun şekilde, müşterinin kusurlu ürünün ücretinin iade edilmesi veya değiştirilmesi talebinde bulunabileceği süreye karşılık gelir (İlgili ülkede bu tür bir düzenleme mevcut değilse garanti süresi Thrustmaster ürününün satın alındığı asıl tarihten itibaren bir (1) yıl olacaktır).

Yukarıdakilere bağlı kalmaksızın, yeniden doldurulabilir piller ilk satın alındıkları tarihten itibaren altı (6) ay boyunca garanti kapsamındadır.

Garanti süresi içinde üründe hata veya kusur tespit edilmesi durumunda derhal izlenecek yöntem ile ilgili size bilgi verecek olan Teknik Destek servisimize başvurun. Hata veya kusur onaylanırsa ürünün satın alındığı yere (ya da Teknik Destek servisi tarafından belirtilen yere) iade edilmesi gerekmektedir.

İşbu garanti kapsamında müşterinin kusurlu ürünü, Teknik Destek servisinin inisiyatifine bağlı olarak, onarılacak veya değiştirilecektir. Yürürlükte olan yasaların izin verdiği durumlarda, Guillemot ve bağlılarının tüm sorumluluğu (dolaylı hasarlar da dahil olmak üzere) Thrustmaster ürününün onarılması veya değiştirilmesi ile sınırlıdır. Yürürlükte olan yasaların izin vermesi halinde Guillemot, ticarete elverişlilik veya belirli bir amaca uygunluk ile ilgili tüm garantileri reddeder. Tüketim mallarının satışına ilişkin tüketicinin yasal hakları işbu garantiden etkilenmemektedir.

İşbu garanti aşağıdaki durumlar için geçerli değildir: (1) Ürün modifiye edilmişse, açılmışsa, üzerinde değişiklik yapılmışsa, uygunsuz veya kötü kullanım, ihmal, kaza, normal aşınma ya da malzeme veya üretim hatası ile ilgili olmayan nedenlerden dolayı hasar görmüşse (ancak bununla sınırlı kalmamak üzere, Thrustmaster ürünü herhangi uygun bir elemanla birleştirmek, buna dahil olarak özellikle güç kaynakları, yeniden doldurulabilir piller, şarj cihazları veya bu ürün için Guillemot tarafından tedarik edilmemiş tüm diğer elemanlar); (2) Teknik Destek servisi tarafından sağlanan talimatlara uyulmamışsa; (3) yazılım için, işbu garanti geçerli değildir, söz konusu yazılım için sağlanan özel garanti hükümlerine tabidir; (4) sarf malzemeleri için (ürünün kullanım süresi içinde değiştirilecek elemanlar: örneğin; tek kullanımlık piller, kulaklık yastıkları); (5) aksesuarlar için (örneğin; kablolar, kılıflar, cepler, çantalar, bileklikler); (6) ürün açık artırma ile satılmışsa.

Bu garanti devrolunamaz.

Sorumluluk

Yürürlükte olan yasaların izin vermesi halinde, Guillemot Corporation S.A. (bundan sonra "Guillemot" olarak ifade edilecektir) ve bağlıları aşağıdakilerin biri veya daha fazlasından kaynaklanan her türlü hasara karşı tüm sorumluluğu reddeder: (1) Ürün modifiye edilmişse, açılmışsa, üzerinde değişiklik yapılmışsa; (2) montaj talimatlarına uyulmamışsa; (3) uygunsuz veya kötü kullanım, ihmal, kaza (örneğin bir darbe); (4) normal aşınma. Yürürlükte olan yasaların izin vermesi halinde, Guillemot ve bağlıları ürünle ilgili malzeme veya üretim hatası ile ilgili olmayan her türlü hasara karşı tüm sorumluluğu reddeder (ancak bununla sınırlı kalmamak üzere, herhangi bir yazılımdan veya Thrustmaster ürününün herhangi bir uygun olmayan elemanla birleştirilmesinden doğrudan veya dolaylı olarak kaynaklanan tüm hasarlar, buna dahil olarak özellikle güç kaynakları, yeniden doldurulabilir piller, şarj cihazları veya bu ürün için Guillemot tarafından tedarik edilmemiş tüm diğer elemanlar).

TELİF HAKKI

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Tüm hakları saklıdır. Thrustmaster® Guillemot Corporation S.A'nın tescilli markasıdır. PlayStation® Sony Computer Entertainment Inc'in tescilli markasıdır. Windows® ABD ve/veya diğer ülkelerde, Microsoft Corporation'in tescilli ticari markasıdır. Diğer tüm ticari markalar ve marka adları burada tanınmıştır ve kendi sahiplerinin mülkiyetindedir. Resimler bağlayıcı değildir. İçerik, tasarım ve özellikler önceden haber verilmeksizin değiştirilebilir ve bir ülkeden başka bir ülkeye değişiklik gösterebilir. Çin'de yapılmıştır.

Immersion Corporation'dan lisanslı TouchSense® Teknolojisi. www.immersion.com/patent-marking.html adresinde bulunan bir veya daha fazla ABD patenti tarafından korunmuştur, diğer patentler beklemektedir.

ÇEVRE KORUMA ÖNERİLERİ



Cihazın kullanım ömrü sona erdiğinde, standart ev atıkları ile atılmamalı, geri dönüşüm için Atık Elektrikli ve Elektronik Cihazların toplandığı bir yere bırakılmalıdır.

Bu, ürünün, kullanım kılavuzunun veya paketin üzerinde bulunan sembol ile onaylanmıştır.

Özelliklerine bağlı olarak malzemeler geri dönüştürülebilir. Atık Elektrik ve Elektronik Cihazların geri dönüşümü veya diğer işleme yöntemleri

sayesinde çevrenin korunmasına yönelik önemli bir katkıda bulunabilirsiniz. Size en yakın toplama merkezleri hakkında bilgi almak için lütfen yerel yetkililerle iletişime geçin.

Bu belgeyi saklayın. Renkler ve süslemeler değişiklik gösterebilir.

Bu ürün 14 yaş veya üstü çocuklar ile ilgili tüm standartlara uygundur. Bu ürün, 14 yaşından küçük çocukların kullanımına uygun değildir.

www.thrustmaster.com



immersion.



CE FC

THRUSTMASTER®

TEKNİK DESTEK

<http://ts.thrustmaster.com>



T100

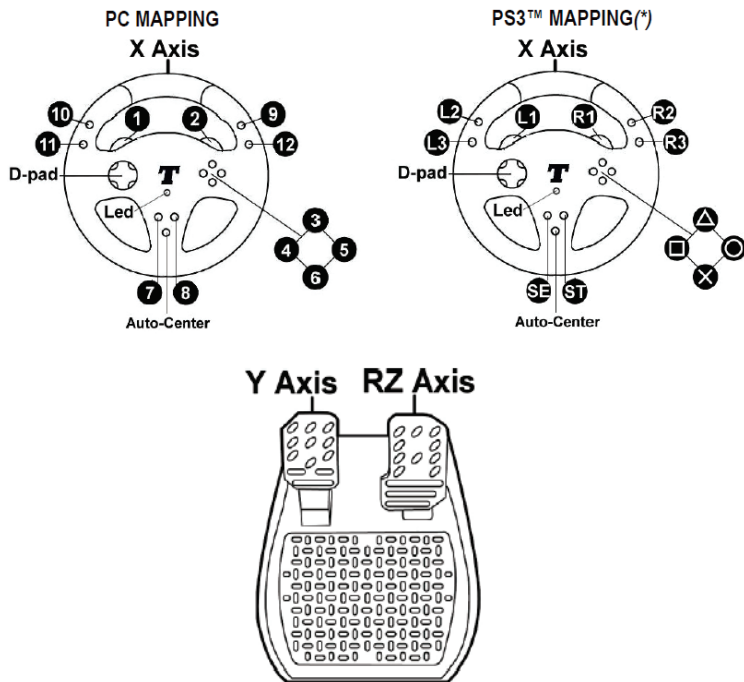
FORCE

FEEDBACK

RACING WHEEL

Na: PC i PlayStation®3

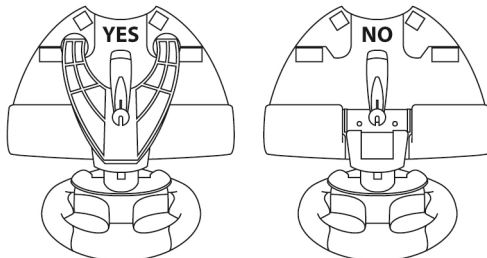
Instrukcja obsługi



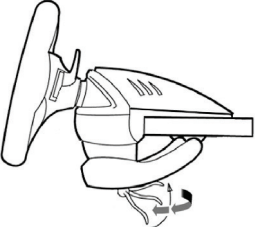
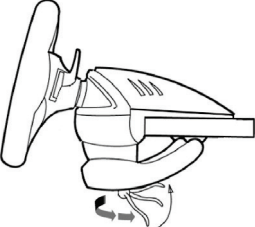
PRZYGOTOWANIE KIEROWNICY

Mocowanie kierownicy do stołu lub biurka

- Połóż kierownicę na stole lub innej poziomej, płaskiej i stabilnej powierzchni.
- Włóż śrubę mocującą w element montażowy, a następnie zamocuj urządzenie, wkręcając śrubę przeciwnie do ruchu wskazówek zegara w duży gwintowany otwór znajdujący się pod kierownicą aż do solidnego i stabilnego zamocowania urządzenia.



OSTRZEŻENIE: nie wolno wkręcać samej śruby bez elementu montażowego!
(Może to spowodować uszkodzenie kierownicy).

MONTAŻ	DEMONTAŻ
<p data-bbox="153 666 532 735">Dokrećanie: <i>Obróć śrubę przeciwnie do ruchu wskazówek zegara</i></p> 	<p data-bbox="609 666 864 735">Odkrećanie: <i>Obróć śrubę zgodnie z ruchem wskazówek zegara</i></p> 

Mocowanie kierownicy do kokpitu

- Umieść kierownicę na półce kokpitu.
- Wkręć dwie śruby M6 (nie są dołączone do kierownicy) przez półkę kokpitu w dwa niewielkie gwintowane otwory znajdujące się pod kierownicą.
- Następnie zamocuj standardowy element montażowy, wkręcając śrubę mocującą w duży gwintowany otwór.

PODŁĄCZANIE KIEROWNICY DO SIECI ZASILAJĄCEJ

Tylko wersje europejskie

Ważna uwaga: europejska wersja produktu T100 FFB jest wyposażona w zasilacz wewnętrzny, znajdujący się w podstawie kierownicy.

**W wersji europejskiej dozwolone jest wyłącznie zasilanie o napięciu 220 V!
Nie wolno otwierać podstawy kierownicy — ryzyko porażenia!**



— Podłącz złącze sieciowe kierownicy do gniazda elektrycznego 220 V.

Inne wersje (nieeuropejskie)

Uwaga: w odróżnieniu od europejskiej wersji produktu T100 FFB jego wersje nieeuropejskie są wyposażone w zasilacz zewnętrzny, dostarczany wraz z kierownicą.

— Podłącz zasilacz zewnętrzny do odpowiedniego złącza znajdującego się z tyłu kierownicy, a następnie podłącz zasilacz do zwykłego gniazda elektrycznego o tym samym napięciu.

PODŁĄCZANIE ZESTAWU PEDAŁÓW DO KIEROWNICY

Podłącz do kierownicy zestaw pedałów, korzystając z odpowiedniego złącza znajdującego się z tyłu kierownicy.

AUTOMATYCZNA KALIBRACJA KIEROWNICY I ZESTAWU PEDAŁÓW

Kierownica jest kalibrowana automatycznie w chwili podłączenia jej zasilacza i złącza USB. (Operacja ta powoduje ruch kierownicy). Również zestaw pedałów jest kalibrowany automatycznie — wystarczy nacisnąć pedały kilka razy.

Ważne uwagi w celu uniknięcia problemów z kalibracją:

- Nie wolno podłączać złącza USB kierownicy przed podłączeniem zestawu pedałów.
- Nie wolno naciskać pedałów podczas uruchamiania kierownicy (w trakcie automatycznej kalibracji kierownicy po jej podłączeniu albo podczas uruchamiania lub wychodzenia z gry).

W grach na PlayStation®3 i PC oraz w Panelu sterowania na komputerze PC kierownica jest rozpoznawana jako kierownica wyścigowa F430 Force Feedback, która udostępnia takie same funkcje jak opisywany tutaj model (poza przyciskami 13–17, które są nieaktywne na komputerze PC).

PC

Wymagania systemowe: komputer PC (systemy Windows® XP, Vista, 7 i 8) z portem USB.

Instalowanie sterowników siłowego sprzężenia zwrotnego na komputerze PC

1. Wejdź na stronę <http://ts.thrustmaster.com>, aby pobrać sterowniki siłowego sprzężenia zwrotnego i oprogramowanie na komputer PC (w sekcji **Updates and Downloads** kliknij **PC / Wheels / T100 FFB** lub **PlayStation / Wheels / T100 FFB**, a następnie **Drivers**).
2. Po zakończeniu pobierania i instalacji kliknij **Finish (Zakończ)** i uruchom ponownie komputer.
3. Po ponownym uruchomieniu komputera podłącz złącze USB do jednego z portów USB w komputerze. System Windows® automatycznie wykryje nowe urządzenie.
4. Instalowanie sterowników:
Sterowniki są instalowane automatycznie. Wykonaj instrukcje wyświetlane na ekranie, aby dokończyć instalację.
5. Wybierz **Start/Settings/Control Panel (Start/Ustawienia/Panel sterowania)**, a następnie kliknij dwukrotnie **Game Controllers (Kontrolery gier)** (lub Gaming Options (Opcje gier), w zależności od systemu operacyjnego).
*Pojawi się okno dialogowe **Game Controllers (Kontrolery gier)**, a w nim widnieć będzie kierownica z informacją o stanie **OK**.*
6. W oknie **Control Panel (Panel sterowania)** kliknij **Properties (Właściwości)**, aby skonfigurować kierownicę:
 - **Test Device (Testuj urządzenie)**: pozwala przetestować i wyświetlić przyciski, d-pad oraz osie kierownicy i zestawu pedalów.
 - **Test Forces (Testuj siły)**: pozwala przetestować 8 efektów działania siły oraz skonfigurować funkcje siłowego sprzężenia zwrotnego (Force Feedback) i automatycznego środkowania.

Teraz możesz zacząć wyścigi!

Ustawianie efektów siłowego sprzężenia zwrotnego na komputerze PC

Na 2 stronie Panelu sterowania dostępne są cztery ustawienia, które można regulować w zakresie od 0 do 150%:

Main forces (Siły główne) / Static forces (Siły statyczne) / Dynamic forces (Siły dynamiczne) / Aggressiveness (Intensywność)

Uwaga:

W przypadku komputera PC zawsze pamiętaj, aby przed uruchomieniem gry całkowicie zamknąć interfejs Panelu sterowania!

Konfigurowanie zestawu pedałów na komputerze PC

Domyślnie pedały przyspieszenia i hamulca podłączone do kierownicy pracują w trybie niezależnym, co oznacza, że działają w niezależnych od siebie osiach.

Tryb ten znacznie zwiększa precyzję w trakcie wyścigów.

Jeśli gra nie obsługuje trybu niezależnego, zestaw pedałów podłączony do kierownicy nie będzie działał prawidłowo. Trzeba wówczas wyjść z gry i wybrać tryb pedałów połączonych (w którym oba pedały działają w tej samej osi).

TRYB ZESTAWU PEDAŁÓW	Dioda kierownicy
NIEZALEŻNY (zalecany do większości gier)	CZERWONA
POŁĄCZONY	ZIELONA

Programowe ustawianie trybu zestawu pedałów:

(To ustawienie jest przechowywane w pamięci urządzenia, nawet w przypadku ponownego uruchomienia komputera lub odłączenia i ponownego podłączenia kierownicy).

— Na 1 stronie Panelu sterowania wybierz wymagany tryb, a następnie kliknij OK.

Sprzętowe ustawianie trybu zestawu pedałów:

(To ustawienie jest przechowywane w pamięci urządzenia. Trzeba je wprowadzić po każdym uruchomieniu komputera lub odłączeniu kierownicy).

— Jednocześnie naciśnij i zwolnij oba pedały (przyspieszenia i hamulca) oraz przycisk Force (F) znajdujący się na kierownicy.

Uwaga:

Jeśli gra na PC nie obsługuje trybu pedałów niezależnych, zalecamy przełączenie kierownicy w tryb pedałów połączonych.

Ustawianie funkcji automatycznego środkowania na komputerze PC

Domyślnie funkcja automatycznego środkowania kierownicy jest nieaktywna.

Większość nowszych gier ma własny tryb automatycznego środkowania.

Dlatego stanowczo zalecamy (w większości przypadków) dezaktywację funkcji automatycznego środkowania w kierownicy i pozostawienie jej do realizacji samej grze. Podniesie to jakość siłowego sprzężenia zwrotnego.

Generalnie trybu automatycznego środkowania należy używać w grach, które nie mają opcji siłowego sprzężenia zwrotnego lub w których środkowanie automatyczne działa słabo.

Programowe ustawianie funkcji automatycznego środkowania:

— Otwórz 2 stroną Panelu sterowania.

— Aby dezaktywować funkcję automatycznego środkowania, wybierz „By the game” (Przez grę).

— Aby aktywować funkcję automatycznego środkowania, wybierz „By the wheel” (Przez kierownicę).

W tym trybie można regulować siłę funkcji automatycznego środkowania w zakresie od 0 do 100%.

Sprzętowe ustawianie funkcji automatycznego środkowania:

Aby aktywować lub dezaktywować funkcję automatycznego środkowania bezpośrednio w grze, naciśnij przycisk Force (F) na kierownicy. Gdy funkcja automatycznego środkowania jest aktywna, jej siła jest zgodna z wartością określoną wcześniej w ustawieniu „By the wheel” (Przez kierownicę) w Panelu sterowania.

AUTOMATYCZNE ŚRODKOWANIE	Dioda kierownicy
NIEAKTYWNE (tryb zalecany w wszystkich grach na PC z siłowym sprzężeniem zwrotnym)	NIE MIGA
AKTYWNE	MIGA

PLAYSTATION®3

Instalowanie kierownicy na konsoli PlayStation®3

— Podłącz złącze USB do jednego z portów USB konsoli.

Teraz możesz zacząć wyścigi!

Uwagi ogólne dotyczące konsoli PlayStation®3

— W menu globalnym do nawigacji i uruchamiania gier należy używać oficjalnego kontrolera konsoli (nie kierownicy).

= Funkcja **mapowania*** kierownicy zacznie działać dopiero po uruchomieniu gry.

— Kierownica nie zawiera przycisku PS.

= Do wychodzenia z gier i wyłączania konsoli należy używać jej oficjalnego kontrolera.

— Ustawianie efektów siłowego sprzężenia zwrotnego na konsoli PS3

= Stosowane w grze ustawienia sił można określić w sekcji Options/Controls (Opcje/Kontroler). *(W niektórych grach te opcje są niedostępne).*

— Regulowanie czułości kierownicy i zestawu pedałów na konsoli PS3

= Stosowane w grze ustawienia czułości można określić w sekcji Options/Controls (Opcje/Kontroler). *(W niektórych grach te opcje są niedostępne).*

— Lista gier na PS3™ zgodnych z funkcją siłowego sprzężenia zwrotnego kierownicy jest dostępna na stronie <http://ts.thrustmaster.com>. *(W sekcji Downloads and Updates kliknij PC / Wheels / T100 FFB lub PlayStation / Wheels / T100 FFB, a następnie wybierz Games settings).*

PODPOWIĘZ:

W niektórych grach na PS3™

(np. GRAN TURISMO®)

**pedałem przyspieszenia można potwierdzić wybór opcji,
a pedałem hamulca anulować go.**

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

— **Kierownica i zestaw pedałów nie działają prawidłowo lub urządzenie wydaje się niewłaściwie skalibrowane:**

Wyłącz komputer lub konsolę, całkowicie odłącz kierownicę, następnie podłącz ponownie wszystkie kable (złącze USB kierownicy na końcu), a następnie uruchom ponownie komputer lub konsolę oraz grę.

Zestaw pedałów zawsze podłączaj do kierownicy przed podłączeniem jakichkolwiek złączy USB. Ponadto nigdy nie naciskaj żadnego z pedałów w trakcie automatycznej kalibracji kierownicy po jej uruchomieniu ani podczas uruchamiania gry.

— **Kierownica porusza się samoczynnie podczas gry:**

Jest to normalne zjawisko, spowodowane przez funkcję automatycznego środkowania dostępną w niektórych grach. Aby kierownica przestała się poruszać, wystarczy położyć na niej dłoń lub zmniejszyć intensywność funkcji siłowego sprzężenia zwrotnego.

— **Kierownica jest wykrywana, ale nie działa w grze:**

Otwórz okno opcji gry, aby skonfigurować kierownicę. Więcej informacji znajdziesz w instrukcji obsługi gry lub jej pomocy online.

— **Funkcja siłowego sprzężenia zwrotnego nie reaguje prawidłowo na komputerze PC:**

W Panelu sterowania kierownicy (czyli w oknie Game Controllers (Kontrolery gier) w systemie Windows®) przywróć wszystkim siłom wartość domyślną (100%) i wyłącz funkcję automatycznego środkowania (sygnalizator nie powinien migać).

W niektórych grach na PC trzeba również odwrócić siły (w takim przypadku wybierz „Negative forces” (Siły ujemne) lub przesunij kursor w położenie „-100%” w opcjach gry). W innych grach siły nie powinny być odwracane (w takim przypadku wybierz „Positive forces” (Siły dodatnie) lub przesunij kursor w położenie „+100%” w opcjach gry).

— **Zestaw pedałów nie działa prawidłowo w trybie pedałów niezależnych na komputerze PC**

(np. w grze kursor wyboru porusza się sam):

Wydź z gry i przełącz zestaw pedałów w tryb połączony. Uruchom ponownie grę, a następnie jeszcze raz skonfiguruj kierownicę przy użyciu okna zarządzania opcjami gry.

ZALECENIA I INFORMACJE DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA

— **Podczas podłączania kierownicy i w fazie automatycznej kalibracji:** aby uniknąć błędów kalibracji, nie obracaj kierownicą i nie naciskaj żadnych pedałów ani przycisków.

— **Jeśli nie zamierzasz korzystać z kierownicy przez dłuższy czas, to aby uniknąć niepotrzebnego zużycia energii elektrycznej i zapobiec uszkodzeniu kierownicy,** odłącz od niej zasilacz. Pamiętaj, aby przed kolejną grą podłączyć zasilacz ponownie!

— **Kierownica jest wyposażona w funkcję siłowego sprzężenia zwrotnego (Force Feedback):** zwróć uwagę, aby małe dzieci nie zbliżyły się do kierownicy, zwłaszcza podczas automatycznej kalibracji.



Ze względów bezpieczeństwa nie używaj zestawu pedałów na boso ani w samych skarpetach. FIRMA THRUSTMASTER® NIE PONOSI ŻADNEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA OBRAŻENIA CIAŁA, KTÓRE MOGĄ WYSTĄPIĆ PODCZAS UŻYTKOWANIA ZESTAWU PEDAŁÓW BEZ BUTÓW.

Informacje dotyczące gwarancji dla klienta

Firma Guillemot Corporation S.A. („Guillemot”) udziela klientowi obowiązującej na całym świecie gwarancji, że niniejszy produkt Thrustmaster będzie wolny od wad materiałowych i produkcyjnych przez okres gwarancji równy limitowi czasu, w którym klient może występować z roszczeniami z tytułu wad niniejszego produktu. W krajach Unii Europejskiej jest to okres dwóch (2) lat od dostarczenia produktu Thrustmaster. W innych krajach okres gwarancji jest równy limitowi czasu, w którym klient może występować z roszczeniami z tytułu wad produktu Thrustmaster zgodnie z przepisami obowiązującymi w kraju, w którym klient mieszkał w dniu zakupu produktu Thrustmaster. (Jeśli przepisy danego kraju nie przewidują występowania z takimi roszczeniami, okres gwarancji będzie wynosił jeden (1) rok od pierwotnej daty zakupu produktu Thrustmaster).

Niezależnie od powyższego akumulatory są objęte sześciomiesięcznym (6-miesięcznym) okresem gwarancji liczonym od daty pierwotnego zakupu.

Jeśli w okresie gwarancji wystąpią objawy mogące świadczyć o wadzie produktu, należy niezwłocznie skontaktować się z działem pomocy technicznej, który wskaże dalszy sposób postępowania. W razie potwierdzenia wady produkt należy zwrócić w punkcie zakupu (lub innym miejscu wskazanym przez dział pomocy technicznej).

W ramach niniejszej gwarancji wadliwy produkt zostanie naprawiony lub wymieniony, zgodnie z decyzją działu pomocy technicznej. Jeśli zezwala na to obowiązujące prawo, całkowita odpowiedzialność firmy Guillemot i jej podmiotów zależnych (łącznie z odpowiedzialnością za szkody wtórne) ogranicza się do naprawy lub wymiany produktu Thrustmaster. Jeśli zezwala na to obowiązujące prawo, firma Guillemot wyłącza wszelkie gwarancje pokupności i przydatności do określonego celu. Niniejsza gwarancja nie wpływa na prawa klienta wynikające z przepisów dotyczących sprzedaży dóbr konsumenckich.

Niniejsza gwarancja nie obowiązuje: (1) w przypadku, gdy produkt został zmodyfikowany, otwarty, zmieniony albo uszkodzony na skutek nieodpowiedniego lub nadmiernego użytkowania, niedbałości, wypadku, normalnego zużycia lub z innego powodu niezwiązanego z wadą materiałową ani produkcyjną (w tym między innymi z powodu połączenia produktu Thrustmaster z nieodpowiednim elementem, w tym w szczególności z zasilaczem, akumulatorem, ładowarką lub jakimkolwiek innym elementem niedostarczonym przez firmę Guillemot dla tego produktu); (2) w razie nieprzestrzegania instrukcji podanych przez dział pomocy technicznej; (3) w odniesieniu do oprogramowania, jako że oprogramowanie to jest objęte odrębną szczegółową gwarancją; (4) materiałów eksploatacyjnych (elementów wymienianych w czasie eksploatacji produktu, na przykład baterii jednorazowych, muszli/nakładek na uszy do zestawów słuchawkowych lub słuchawek); (5) akcesoriów (na przykład kabli, pokrowców, etui, torebek, pasków na rękę); (6) w przypadku sprzedania produktu na aukcji publicznej.

Niniejsza gwarancja nie podlega przeniesieniu.

Odpowiedzialność

Jeśli zezwala na to obowiązujące prawo, firma Guillemot Corporation S.A. („Guillemot”) i jej podmioty zależne nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za szkody spowodowane przez co najmniej jeden z następujących czynników: (1) modyfikację lub otwarcie produktu bądź wprowadzenie w nim zmian; (2) nieprzestrzeganie instrukcji montażu; (3) nieodpowiednie lub nadmierne użytkowanie, niedbałość, wypadek (na przykład uderzenie); (4) normalne zużycie. Jeśli zezwala na to obowiązujące prawo, firma Guillemot i jej podmioty zależne nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za szkody niezwiązane z wadą materiałową lub produkcyjną produktu (w tym między innymi za szkody spowodowane bezpośrednio lub pośrednio przez jakiegokolwiek oprogramowanie lub na skutek połączenia produktu Thrustmaster z nieodpowiednim elementem, w tym w szczególności z zasilaczem, akumulatorem, ładowarką lub jakimkolwiek innym elementem niedostarczonym przez firmę Guillemot dla tego produktu).

PRAWA AUTORSKIE

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Thrustmaster® jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Guillemot Corporation S.A. PlayStation® jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Sony Computer Entertainment, Inc. Windows® jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Microsoft Corporation w USA i/lub innych krajach. Wszystkie inne znaki towarowe i nazwy marek są za takie uznawane i stanowią własność odpowiednich podmiotów. Ilustracje nie są wiążące prawnie. Treść, wzory i dane techniczne przedstawione w instrukcji mogą ulec zmianie bez powiadomienia i mogą różnić się w zależności od kraju. Wyprodukowano w Chinach.

Technologia TouchSense® na licencji firmy Immersion Corporation. Jest ona chroniona przez jeden lub kilka patentów USA wymienionych na stronie www.immersion.com/patent-marking.html oraz stanowi przedmiot złożonych wniosków patentowych.

ZALECENIE DOTYCZĄCE OCHRONY ŚRODOWISKA



Gdy okres przydatności produktu do eksploatacji dobiegnie końca, produktu nie należy pozbywać się wraz ze zwykłymi odpadami z gospodarstwa domowego, ale oddać do recyklingu w punkcie zbiórki zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego.

Potwierdza to symbol znajdujący się na produkcie, w instrukcji obsługi lub na opakowaniu.

Zależnie od swoich właściwości materiały zawarte w produkcie mogą nadawać się do recyklingu. Dzięki recyklingowi i innym formom utylizacji zużytych urządzeń elektrycznych i elektronicznych klient może w znacznym stopniu przyczynić się do ochrony środowiska.

Aby uzyskać informacje o najbliższych punktach zbiórki odpadów, należy skontaktować z miejscowymi władzami.

Niniejsze informacje należy zachować. Kolorystyka i elementy ozdobne mogą różnić się od przedstawionych.

Produkt spełnia wszystkie standardy dotyczące dzieci w wieku minimum 14 lat. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 14 roku życia.

www.thrustmaster.com



immersion.



CE FC

THRUSTMASTER®

WSPARCIE TECHNICZNE

<http://ts.thrustmaster.com>



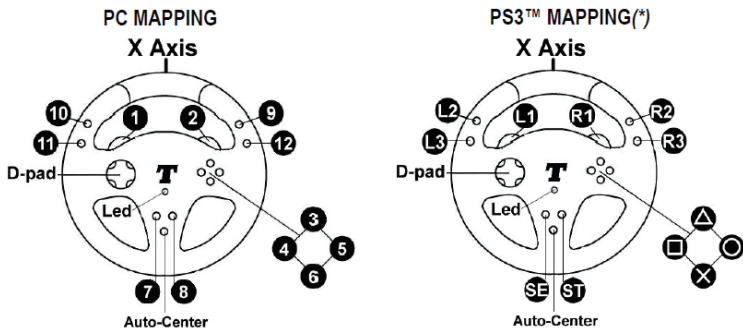
T100

FORCE FEEDBACK

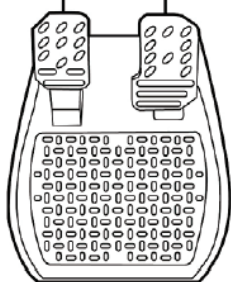
RACING WHEEL

لكل من: الكمبيوتر وPlayStation®3

دليل المستخدم

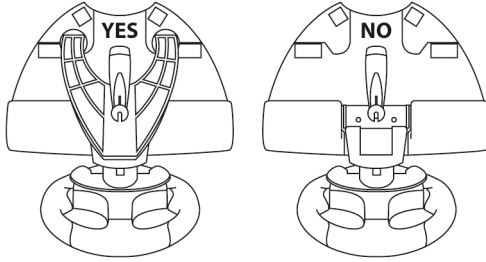


Y Axis RZ Axis



تركيب عجلة السباق على طاولة أو سطح مكتب

- ضع عجلة السباق على طاولة أو أي سطح آخر أفقي ومسطح وثابت.
- أدخل برغي الربط في قطعة التركيب، وقم بإحكام ربط الجهاز عن طريق لف البرغي عكس اتجاه عقارب الساعة، بحيث يدخل في الثقب المولب الكبير الموجود أسفل عجلة السباق، حتى يتم تثبيت الجهاز تمامًا.



تحذير: لا تقم بربط البرغي بمفرده، دون قطعة التركيب! (لأن ذلك قد يتلف عجلة السباق).

التجميع	الإزالة
<p>الربط: قم بلف البرغي عكس اتجاه عقارب الساعة</p>	<p>اللفك: قم بلف البرغي باتجاه عقارب الساعة</p>

تركيب عجلة السباق على مقصورة

- ضع عجلة السباق على رف المقصورة.
- أدخل برغيين M6 (غير مرفقين مع عجلة السباق) من خلال رف المقصورة، ثم قم بإدخالهما في ثقبي سن اللولب الصغيرين الموجودين أسفل عجلة السباق.
- ثم قم بربط قطعة التركيب القياسية عن طريق إدخال برغي التثبيت في الثقب الكبير المولب.

الإصدارات الأوروبية فقط

ملاحظة هامة: الإصدار الأوروبي من T100 FFB مزود بموفر طاقة داخلي، يوجد داخل قاعدة عجلة السباق مباشرةً.



- قم بتوصيل الموصل الرئيسي لعجلة السباق بمنفذ طاقة 220 فولت.

الإصدارات الأخرى (غير الأوروبية)

ملاحظة: على عكس الإصدار الأوروبي، توفر T100 FFB غير الأوروبية موصل طاقة خارجي؛ وجهاز خاص مع عجلة السباق.

- قم بتوصيل المهابئ الخارجي بالموصل المناسب في مؤخرة عجلة السباق، ثم قم بتوصيل مهابئ طاقة الموصلات الرئيسية بمنفذ طاقة قياسي بنفس الجهد.

توصيل مجموعة الدواسات بعجلة السباق

قم بتوصيل مجموعة الدواسات بعجلة السباق باستخدام الموصل المناسب، ويوجد في مؤخرة عجلة السباق.

معايرة عجلة السباق ومجموعة الدواسات تلقائيًا

تتم معايرة عجلة السباق تلقائيًا عند توصيل مهابئ طاقة عجلة السباق وموصل USB (يؤدي ذلك إلى تحريك عجلة السباق). كما تتم معايرة مجموعة الدواسات تلقائيًا؛ فما عليك إلا الضغط على الدواسات بضع مرات.

ملاحظات هامة لتجنب مشكلات المعايرة:

- لا تقم مطلقًا بتوصيل موصل USB لعجلة السباق قبل توصيل مجموعة الدواسات
- لا تقم مطلقًا بالضغط على الدواسات عند بدء عجلة السباق
- (عندما تقوم عجلة السباق بالمعايرة الذاتية عقب التوصيل أو عند بدء اللعبة أو الخروج منها)

في ألعاب PlayStation®3 والكمبيوتر

وفي واجهة لوحة التحكم على الكمبيوتر

يتم التعرف على عجلة السباق على أنها عجلة سباق Feedback Force F430،

والتي توفر نفس ميزات عجلة السباق هذه

(باستثناء الأزرار 13-17، والتي تكون غير نشطة على الكمبيوتر).

تثبيت برامج تشغيل Force Feedback على الكمبيوتر

1. قم بزيارة الموقع <http://its.thrustmaster.com> لتنزيل برامج تشغيل Force Feedback وبرامج الكمبيوتر (في القسم Updates and Downloads (تحديثات وتنزيلات)، وانقر فوق FFB / T100 / Wheels / PC أو Drivers (برامج تشغيل)).
2. بمجرد انتهاء التنزيل والتثبيت، انقر فوق Finish (إنهاء) وقم بإعادة تشغيل الكمبيوتر الخاص بك.
3. بمجرد إعادة تشغيل الكمبيوتر الخاص بك، قم بتوصيل موصل USB بأحد منافذ USB على وحدة المعالجة المركزية (CPU) يكتشف Windows® الجهاز الجديد تلقائيًا.
4. تثبيت برامج التشغيل:
يتم تثبيت برنامج التشغيل تلقائيًا. اتبع التعليمات التي يتم عرضها على الشاشة لإكمال التثبيت.
5. حدد Control Panel (أجزاء التحكم بالألعاب) (أو خيارات الألعاب، حسب نظام التشغيل الموجود لديك).
يتم عرض مربع حوار Game Controllers (أجهزة التحكم بالألعاب)؛ تظهر عجلة السباق على الشاشة؛ مع إشارة الحالة OK (جاهز).
6. في Control Panel (لوحة التحكم)، انقر فوق Properties (الخصائص) لتكوين عجلة السباق:
 - اختبار الجهاز: يمكنك من اختبار الأزرار واللوحة الرقمية ومحاور عجلة السباق ومجموعة الدواسات وعرضها.
 - اختبار القوى: يمكنك من اختبار 8 تأثيرات للقوى وتكوين تأثيرات قوة رد الفعل والتمركز التلقائي.

انت الآن مستعد للسباق!**ضبط تأثيرات قوة رد الفعل على الكمبيوتر**

على الصفحة 2 في Control Panel (لوحة التحكم)، تتوفر أربعة إعدادات ويمكن ضبطها من 0 إلى 150%: قوى رئيسية / قوى ثابتة / قوى ديناميكية / قوى شديدة

ملاحظة:

على الكمبيوتر، تذكر دائمًا إغلاق واجهة Control Panel (لوحة التحكم) بالكامل قبل بدء اللعبة!

تكوين مجموعة الدواسات على الكمبيوتر

بشكل افتراضي تعمل عناصر التحكم في دواسة السرعة والفرامل الخاصة بعجلة السباق في الوضع "Separate" (منفصل)؛ يعني هذا الإعداد أن الدواسات تعمل على محاور مستقلة. يعمل هذا الوضع على تحسين الدقة أثناء السباق إلى حد بعيد.

إذا كانت اللعبة الخاصة بك غير متوافقة مع وضع "Separate" (منفصل)، فلن تعمل مجموعة الدواسات التي تم توصيلها بعجلة السباق بشكل صحيح. حينئذ سيتعين عليك الخروج من اللعبة وتحديد الوضع "Combined" (مركب) (حيث تعمل كلتا الدواستين على نفس المحور في هذا الوضع).

مؤشر LED عجلة السباق	وضع مجموعة الدواسات
أحمر	SEPARATE (منفصل) (يوصى بهذا الوضع في معظم الألعاب)
أخضر	COMBINED (مركب)

تكوين وضع مجموعة الدواسة باستخدام البرنامج:
 (يتم تخزين هذا الإعداد في ذاكرة الجهاز، حتى بعد إعادة تشغيل الكمبيوتر الخاص بك أو فصل عجلة السباق الخاصة بك وإعادة توصيلها).
 - على الصفحة 1 من Control Panel (لوحة الإعدادات)، حدد الوضع المطلوب، ثم انقر فوق OK (موافق).

تكوين وضع مجموعة الدواسة باستخدام الجهاز:
 (يتم تخزين هذا الإعداد في ذاكرة الجهاز؛ ويجب تنفيذه في كل مرة تقوم فيها بتشغيل الكمبيوتر أو فصل عجلة السباق)
 - قم بالضغط على كلتا الدواستين معًا وتحريرهما (دواسة السرعة والفرامل) + زر القوة الموجود على عجلة السباق (الزر F).

ملاحظة:

إذا كانت لعبة الكمبيوتر الخاصة بك غير متوافقة مع وضع "Separate" (منفصل) لمجموعة الدواسة، فنوصيك بتبديل عجلة السباق إلى الوضع "Combined" (مركب).

ضبط ميزة التمرکز التلقائي على الكمبيوتر
 بشكل افتراضي، يتم إلغاء تنشيط ميزة التمرکز التلقائي لعجلة السباق. توفر الألعاب الأحدث وضع التمرکز التلقائي الخاص بها. لذا فيوصى بشدة (في معظم الحالات) بإلغاء تنشيط ميزة التمرکز التلقائي لعجلة السباق والسماح للعبتك بإدارة هذه الميزة. سيتم تحسين جودة قوة رد الفعل. يجب استخدام وضع التمرکز التلقائي في الأساس مع الألعاب التي لا توفر خيار قوة رد الفعل، أو توفر ميزة التمرکز التلقائي "weak" (ضعيف) فقط.

ضبط ميزة التمرکز التلقائي باستخدام البرنامج:

- قم بالوصول إلى الصفحة 2 من واجهة Control Panel (لوحة التحكم).
 - لإلغاء تنشيط ميزة التمرکز التلقائي، حدد "By the game" (بواسطة اللعبة).
 - لتنشيط ميزة التمرکز التلقائي، حدد "By the wheel" (بواسطة العجلة).
 في هذا الوضع، يمكنك ضبط قوة ميزة التمرکز التلقائي، من 0 إلى 100%.

ضبط ميزة التمرکز التلقائي باستخدام الجهاز:

لتنشيط ميزة التمرکز التلقائي أو إلغاء تنشيطها مباشرة من داخل اللعبة، فقط قم بالضغط على زر القوة (أي الزر "F") على عجلة السباق عند تنشيطها، تكون قوة ميزة التمرکز التلقائي مطابقة للقيمة المحددة سابقاً للإعداد "By the wheel" (بواسطة العجلة في واجهة Control Panel (لوحة التحكم)).

التمرکز التلقائي	مؤشر LED عجلة السباق
INACTIVE (غير نشط) (وضع يوصى به لكافة ألعاب قوة رد الفعل على الكمبيوتر)	بدون وميض
ACTIVE (نشط)	وميض

تثبيت عجلة السباق على PlayStation®3

قم بتوصيل موصل USB بأحد منافذ USB لوحدة التحكم.

أنت الآن مستعد للسباق!

ملاحظات عامة لجهاز PlayStation®3

- من القائمة العامة، استخدم أداة التحكم (ليس عجلة السباق) الرسمية لوحدة التحكم للتنقل وبدء ألعابك.
= يتم تشغيل ميزة تعيين* عجلة السباق عند بدء اللعبة فقط.
- لا يوجد في عجلة السباق زر PS
= استخدم أداة التحكم الرسمية لوحدة التحكم للخروج من الألعاب وإيقاف تشغيل وحدة التحكم الخاصة بك.
- ضبط تأثيرات قوة رد الفعل على PS3
= يمكنك ضبط إعداد القوة داخل اللعبة من قسم Options/Controls (الخيارات/عناصر التحكم) (لا تتوفر هذه الخيارات في بعض الألعاب).
- ضبط حساسية عجلة السباق ومجموعة الدواسة على PS3
= يمكنك ضبط إعداد الحساسية داخل اللعبة من قسم Options/Controls (الخيارات/عناصر التحكم) (لا تتوفر هذه الخيارات في بعض الألعاب).

توجد قائمة بالألعاب PS3™ المتوافقة مع ميزة قوة رد الفعل لعجلة السباق على <http://ts.thrustmaster.com> (في القسم Downloads and Updates، انظر فوق PC / Wheels / T100 FFB أو PlayStation / Wheels / T100 FFB، ثم حدد Games settings).

تلميح:

في بعض ألعاب TMPS3
(مثل GRAN TURISMO®)،
يمكنك استخدام دواسة السرعة لتأكيد التحديد
وإستخدام دواسة الفرامل لإلغائه.

- عجلة السباق ومجموعة الدواسة لا تعمل بشكل صحيح، أو تبدو المعايير غير صحيحة:
قم بإيقاف تشغيل الكمبيوتر أو وحدة التحكم، وقم بفصل عجلة السباق بالكامل، ثم قم بإعادة توصيل كافة الكابلات (مع توصيل موصل USB لعجلة السباق في النهاية)، ثم قم بإعادة تشغيل عجلة السباق واللعبة.
قم دائمًا بتوصيل مجموعة الدواسة بعجلة السباق قبل توصيل موصلات USB، ولا تقم بالضغط على أي من الدواسات أثناء بدء المعايير الذاتية لعجلات السباق أو بدء اللعبة.

- تحرك عجلة السباق بنفسها أثناء اللعب:
هذا أمر طبيعي، يحدث ذلك بسبب ميزة التمرکز التلقائي المتوفرة في بعض الألعاب. لإيقاف هذه الحركات، فقط ضع يديك على عجلة السباق أو اخفض قوة ميزة قوة رد الفعل.

- يتم اكتشاف عجلة السباق، لكنها لا تعمل في اللعبة الخاصة بي:
قم بفتح واجهة خيارات اللعبة لتكوين عجلة السباق الخاصة بك. يرجى الرجوع إلى دليل المستخدم أو التعليمات عبر الإنترنت الخاصة باللعبة للحصول على مزيد من المعلومات.

- رد فعل ميزة قوة رد الفعل غير صحيحة على الكمبيوتر:
تعمل واجهة Control Panel (لوحة التحكم) لعجلة السباق (أي واجهة أدوات التحكم في اللعبة في Windows®)، على استعادة كافة القوى إلى قيمتها الافتراضية (100%) وإلغاء تنشيط ميزة التمرکز التلقائي (يجب ألا يومض ضوء المؤشر).

في بعض ألعاب الكمبيوتر، يكون من الضروري أيضًا عكس القوى (في هذه الحالة، حدد "Negative forces" (قوى سلبية) أو انقل المؤشر إلى "-100%" في خيارات اللعبة الخاصة بك). في الألعاب الأخرى يجب عدم عكس القوى (في هذه الحالة، حدد "Positive forces" (قوى إيجابية) أو انقل المؤشر إلى "+100%" في خيارات اللعبة الخاصة بك).

- مجموعة الدواسة لا تعمل بشكل صحيح في الوضع "Separate" (منفصل) على الكمبيوتر (على سبيل المثال، تحرك مؤشر التحديد حول موضعه)
قم بالخروج من اللعبة وتبديل مجموعة الدواسة إلى الوضع "Combined" (مركب). قم بإعادة تشغيل اللعبة، ثم قم بتكوين عجلة السباق مرة أخرى عبر واجهة إدارة خيارات اللعبة الخاصة بك.

توصيات ومعلومات السلامة

- عند توصيل عجلة السباق وأثناء مرحلة المعايرة التلقائية: لتجنب أخطاء المعايرة، لا تقم بلف عجلة السباق ولا تضغط على أي من الدواسات أو الأزرار.
- إذا لم تكن تخطط لاستخدام عجلة السباق لفترة زمنية طويلة، ولتجنب استهلاك الكهرباء بلا فائدة ولمنع تلف عجلة السباق، فقم بفصل مهابئ الطاقة من عجلة السباق. تذكر إعادة توصيل مهابئ الطاقة قبل بدء اللعب مرة أخرى!
- تتضمن عجلة السباق ميزة قوة رد الفعل: أبعد الأطفال الصغار عن عجلة السباق، خصوصًا أثناء مراحل المعايرة التلقائية.



لدواعي السلامة، لا تستخدم مجموعة الدواسة بقدم عارية أو عند ارتداء جوارب فقط.
أي مسئولية عن أي إصابات بدنية تقع عند استخدام مجموعة الدواسة THRUSTMASTER® لا تتحمل بدون أحذية.

- * ذراع تبديل السرعة الخاص بي لا يعمل بشكل صحيح، أو يبدو أنه قد تمت معايرته على نحو خاطئ:
 - قم بإيقاف تشغيل الكمبيوتر أو الوحدة الرئيسية وافصل ذراع تبديل السرعة ثم أعد توصيله وأعد تشغيل اللعبة.
 - في اللعبة، أسفل "خيارات/وحدة التحكم"، حدد التكوين الأكثر ملاءمة أو قم بإعداده.
 - راجع دليل مستخدم اللعبة أو التعليمات المتوفرة على الإنترنت للحصول على مزيد من المعلومات.

- تتوفر العديد من موضوعات التعليمات والتلميحات (غير المضمنة في هذا الدليل) على موقع ويب <http://ts.thrustmaster.com>، أسفل **Technical Support** (الدعم الفني).

الدعم الفني

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 المعلومات المستخدم في الحقول **Username (اسم المستخدم)** و **Password (كلمة المرور)** ثم انقر فوق **Login (تسجيل الدخول)**.

معلومات ضمان المستهلك

تضمن شركة Guillemot Corporation S.A. العالمية (المشار إليها فيما بعد باسم "Guillemot") للمستهلك أن يكون منتج Thrustmaster هذا خاليًا من عيوب المواد وعيوب التصنيع، طوال مدة فترة الضمان التي تتوافق مع الفترة المحددة التي يمكن خلالها المطالبة بالمطابقة لاسترداد قيمة هذا المنتج أو استبداله. في دول الاتحاد الأوروبي، يسري هذا لمدة (2) عامين من تاريخ استلام المنتج Thrustmaster. وفي دول أخرى، تتوافق فترة الضمان مع الفترة المحددة للمطالبة بمطابقة المنتج Thrustmaster وفقًا للقوانين المعمول بها في الدولة التي كان يقطن بها المستهلك عند تاريخ شراء المنتج Thrustmaster (في حالة عدم المطالبة في الدولة المعنية، ستكون فترة الضمان عام (1) واحد من تاريخ الشراء الأصلي للمنتج Thrustmaster). مع عدم الإخلال بما تقدم، يشمل الضمان البطاريات القابلة لإعادة الشحن لمدة ستة (6) أشهر من تاريخ البيع الأصلي.

وإذا ظهر أن المنتج معيَّبًا خلال فترة الضمان، فاتصل على الفور بالدعم الفني الذي سيرشدك إلى الإجراءات التي يجب أن تتبناها. وإذا تم التأكد من وجود العيب، فيجب إعادة المنتج إلى مكان شرائه (أو أي موقع آخر يشير إليه الدعم الفني).

وفي سياق هذا الضمان، يجب إصلاح المنتج المعيب الخاص بالمستهلك أو استبداله، وذلك حسب اختيار الدعم الفني. تقتصر المسؤولية الكاملة لشركة Guillemot وفروعها (بما في ذلك الأضرار التبعية) على إصلاح المنتج Thrustmaster أو استبداله، وذلك عندما يكون هذا جانيًا بموجب القانون الساري. تخلي شركة Guillemot مسؤوليتها عن أي ضمانات خاصة بالتجارة أو الملاءمة لغرض معين، وذلك عندما يكون هذا جانيًا بموجب القانون الساري. لا يؤثر هذا الضمان على الحقوق القانونية للمستهلك بمقتضى القوانين المطبقة على بيع السلع الاستهلاكية.

لا يسري هذا الضمان: (1) إذا تم تعديل المنتج أو فتحه أو تغييره أو إذا تعرّض للتلف نتيجةً لاستخدام السيئ أو غير الملائم أو الإهمال أو حادث أو الإهلاك نتيجة الاستعمال العادي، أو أي سبب آخر لا يرتبط بوجود عيب في المواد أو التصنيع (بما في ذلك، على سبيل المثال لا الحصر، تجميع منتج Thrustmaster بواسطة أي عنصر غير مناسب، بما في ذلك على وجه الخصوص وحدات الإمداد بالطاقة أو البطاريات القابلة لإعادة الشحن أو الشواحن أو أي عناصر أخرى لا يتم توريدها من خلال Guillemot لهذا المنتج)؛ (2) في حالة عدم الالتزام بالتعليمات المقدمة من قِبَل الدعم الفني؛ (3) على البرامج، حيث تخضع هذه البرامج لضمان محدد؛ (4) على العناصر الاستهلاكية (العناصر التي يتم استهلاكها خلال فترة عمر المنتج: كالبطاريات غير القابلة لإعادة الاستخدام أو سماعات الرأس أو وسادات الأذن الخاصة بسماعة الرأس)؛ (5) الملحقات (كالكابلات والعلب والحافظات والحقائب وأربطة المعصم)؛ (6) إذا تم بيع المنتج في مزاد علني.

هذا الضمان غير قابل للتحويل.

المسؤولية

تخلي شركة Guillemot Corporation S.A. (المشار إليها فيما بعد باسم "Guillemot") وفروعها مسؤوليتها كاملة عن أي أضرار تنتج عن حالة أو أكثر من الحالات التالية، إذا كان هذا جانيًا بموجب القانون الساري: (1) تعديل المنتج أو فتحه أو تغييره؛ (2) عدم الالتزام بتعليمات المجموعة؛ (3) الاستخدام السيئ أو غير الملائم أو الإهمال أو التعرّض لحادث (تصادم، على سبيل المثال)؛ (4) الإهلاك الناتج عن الاستعمال العادي. تخلي شركة Guillemot وفروعها كافة مسؤوليتها عن أي أضرار لا ترتبط بعيب في المواد أو التصنيع يتعلّق بالمنتج (متضمنًا، على سبيل المثال لا الحصر، أي أضرار تحدث بشكل مباشر أو غير مباشر بسبب أي برنامج أو عن طريق دمج منتج Thrustmaster مع أي عنصر غير مناسب، بما في ذلك على وجه الخصوص وحدات الإمداد بالطاقة أو البطاريات القابلة لإعادة الشحن أو الشواحن أو أي عناصر أخرى لا يتم توريدها من خلال Guillemot لهذا المنتج)، إذا كان هذا جانيًا بموجب القانون الساري.

حقوق النشر

Guillemot Corporation S.A. 2015 © كافة الحقوق محفوظة. العلامة® Thrustmaster هي علامة تجارية مسجلة لشركة Guillemot Corporation S.A. والعلامة® PlayStation هي علامة تجارية مسجلة لشركة Sony Computer Entertainment, Inc. والعلامة® Windows هي علامة تجارية مسجلة لشركة Microsoft Corporation في الولايات المتحدة و/أو في 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.

تقنية® TouchSense Technology بموجب ترخيص من شركة Immersion Corporation وهي محمية بموجب براءة اختراع واحدة أو أكثر في الولايات المتحدة على العنوان التالي -www.immersion.com/patent-marking.html وبراءات اختراع أخرى معلقة.

توصيات حماية البيئة

عند انتهاء العمر التشغيلي لهذا المنتج، يجب عدم التخلص منه مع النفايات المنزلية العادية لكن يجب إلقاؤه في نقطة تجميع خاصة بالتخلص من نفايات المعدات الكهربائية والإلكترونية لإعادة التدوير.

ويتم التأكيد 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 البك.



احتفظ بهذه المعلومات. قد تختلف الألوان والزخارف.

هذا المنتج متوافق مع كافة المعايير المتعلقة بالأطفال من سن 14 عامًا وأكثر. هذا المنتج غير مناسب للاستخدام بواسطة الأطفال أقل من 14 سنة.

www.thrustmaster.com


immersion.



CE FC