

- 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®**

***T-Wireless Black***

---

***Compatible / Kompatibel***

---

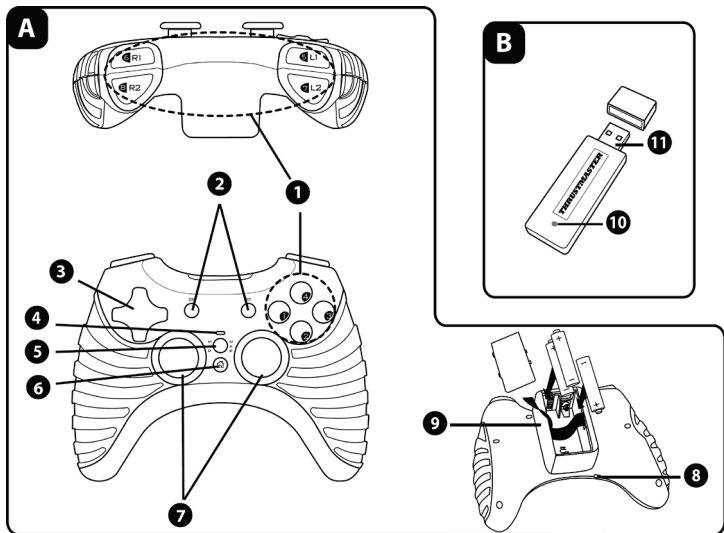
***PC / PS3®***

---

# T-Wireless Black

Compatible: PC / PlayStation®3

User Manual



## TECHNICAL FEATURES

1. 8 action buttons
2. SELECT and START buttons
3. D-Pad
4. Gamepad LED
5. MAP button (for programming)
6. HOME button for PlayStation®3
7. 2 analog mini-sticks / 2 digital action buttons
8. POWER switch
9. Battery compartment
10. Receiver LED
11. PC and PS3 connector on Wireless receiver

## INSTALLING BATTERIES

Insert 3 1.5V type LR03 / AAA batteries in the battery compartment located at the back of the gamepad (10).

## OVERVIEW

- **POWER switch (9):**

- **OFF** position = the gamepad is off (and doesn't use up batteries).
- **ON** position = the gamepad is on.

The connection between the gamepad and the receiver is established automatically.

- Both LEDs are on = signal between the gamepad and the receiver.
- Both LEDs flash quickly = no signal between the gamepad and the receiver.
- Both LEDs are off = the gamepad is in standby mode or switched off.
- Both LEDs flash slowly = change batteries.

- **STANDBY MODE:**

- The gamepad switches off automatically after 5 minutes of inactivity.
- To reactivate it, press the START button.

## PLAYSTATION®3

### INSTALLATION ON PLAYSTATION®3

1. Connect the receiver's USB connector (12) to USB port number 1 on your console.
2. Switch on your console.
3. Switch on your gamepad using the POWER ON switch (9).
4. Start up your game.

You are now ready to play!

**Note:** Your gamepad does not include a motion sensor.

## PC

### INSTALLATION ON PC

1. Connect the receiver's USB connector (12) to one of your computer's USB ports. Windows® Vista, 7 or 8 will automatically detect the new device.
2. Switch on your gamepad using the POWER ON switch (9).
3. Click **Start/Settings/Control Panel** and double-click **Game Controllers** (or **Gaming Options**, depending on your operating system).

*The **Game Controllers** dialog box displays the gamepad's name along with **OK** status.*

4. In the **Control Panel**, click **Properties** to test and visualize the buttons, the D-Pad and the mini-sticks. You are now ready to play!

### IMPORTANT NOTES FOR PC

- "Advanced Programming Software" for PC is also available for download on our website at the following address: <http://support.thrustmaster.com/>
- The "Test forces" tab (of the advanced programming software) is not compatible with this gamepad.

## ADVANCED FUNCTIONS

### PROGRAMMING BUTTONS / MINI-STICKS / D-PAD

All buttons, directions of the mini-sticks and of the D-Pad can be switched using the MAP button (5).

- **Examples of possible applications:**

- Switching the functions of buttons
- Switching the 2 mini-sticks (in this case, you must map the 4 directions of the first mini-stick to the 4 directions of the second)
- Switching the D-Pad with a mini-stick (in this case, you must map the 4 directions of the D-Pad to the 4 directions of the mini-stick in question).

- **Programming/switching procedure:**

Steps	Action	LED (4) (on gamepad)
1	Press and release the MAP button (5)	RED
2	Press and release the button or direction to switch	FLASHES IN RED
3	Press and release the button or direction where you wish to place the function	GREEN

The two functions are now switched.

- **To return to “default” programming (to erase all of your programming):**

Steps	Action	LED (4) (on gamepad)
1	Press and hold the MAP button (5) for 2 seconds	FLASHES IN GREEN
2	Release the MAP button (5)	GREEN

Your programming is now erased.

Please note that your programming also disappears each time the gamepad is disconnected or when the gamepad (or console) is in standby or restarts.

### TROUBLESHOOTING AND WARNINGS

- **My gamepad doesn't function properly or doesn't seem to be properly calibrated:**
  - Please exit the game, switch off your gamepad and unplug the receiver from your console or PC. Resume normal game play by plugging the receiver back in, then switch on the gamepad and launch the game again.
  - Never move the mini-sticks when connecting your gamepad (to avoid any calibration problems).
- **I can't configure my gamepad:**
  - In your game's "Options/Controller/Gamepad" menu: select the most appropriate configuration.
  - Please refer to your game's user manual or online help for more information.
  - You can also use your gamepad's "programming" function to resolve this type of problem.

***When you're done using your gamepad, we recommend that you always set your gamepad's POWER switch (9) to the OFF position (to extend battery life).***

## **CONSUMER WARRANTY INFORMATION**

Worldwide, Guillemot Corporation S.A., whose registered office is located at Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (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 replaced or returned to working order. If, during the warranty period, the Thrustmaster product is subject to such reconditioning, any period of at least seven (7) days during which the product is out of use shall be added to the remaining warranty period (this period runs from the date of the consumer's request for intervention or from the date on which the product in question is made available for reconditioning, if the date on which the product is made available for reconditioning is subsequent to the date of the request for intervention). If permitted under applicable law, the full liability of Guillemot and its subsidiaries (including for consequential damages) is limited to the return to working order or the replacement of the Thrustmaster product. If permitted under applicable law, Guillemot disclaims all warranties of merchantability or fitness for a particular purpose.

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) if the product has been used for any use other than home use, including for professional or commercial purposes (game rooms, training, competitions, for example); (3) in the event of failure to comply with the instructions provided by Technical Support; (4) to software, said software being subject to a specific warranty; (5) to consumables (elements to be replaced over the product's lifespan: disposable batteries, audio headset or headphone ear pads, for example); (6) to accessories (cables, cases, pouches, bags, wrist-straps, for example); (7) if the product was sold at public auction.

This warranty is nontransferable.

The consumer's legal rights with respect to laws applicable to the sale of consumer goods in his or her country are not affected by this warranty.

### **Additional warranty provisions**

During the warranty period, Guillemot shall not provide, in principle, any spare parts, as Technical Support is the only party authorized to open and/or recondition any Thrustmaster product (with the exception of any reconditioning procedures which Technical Support may request that the consumer carry out, by way of written instructions – for example, due to the simplicity and the lack of confidentiality of the reconditioning process – and by providing the consumer with the required spare part(s), where applicable).

Given its innovation cycles and in order to protect its know-how and trade secrets, Guillemot shall not provide, in principle, any reconditioning notification or spare parts for any Thrustmaster product whose warranty period has expired.

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; (5) the use of the product for any use other than home use, including for professional or commercial purposes (game rooms, training, competitions, for example). 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.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

**THRUSTMASTER®**

**TECHNICAL SUPPORT**

<http://support.thrustmaster.com>



### Statement of Compliance with EU Regulations

Guillemot Corporation S.A. hereby declares that the device T-Wireless Black complies with the main requirements and other relevant clauses of Directive RTTE 1999/5/CE. The compliance statement can be viewed at the following site: [http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless\\_Black/Doc-T-Wireless\\_Black.pdf](http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless_Black/Doc-T-Wireless_Black.pdf)

### COPYRIGHT

© 2017 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. "PS", "PlayStation", "PS3" and "XBOX" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment, Inc. Windows® Vista, 7 and 8 are registered trademarks 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.

### ENVIRONMENTAL PROTECTION RECOMMENDATION



\* In the European Union: 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.

For all other countries: Please adhere to local recycling laws for electrical and electronic equipment.

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.

Works with 3 LR03 / AAA (1.5V) batteries, not included. Do not recharge non-rechargeable batteries. Used batteries must be removed from the toy. Different types of batteries or new and used batteries must not be mixed. Only batteries of the recommended type or similar type must be used. Batteries must be inserted with the correct polarity. The terminals of a battery must not be short-circuited. When the batteries are dead, remove them and place them in containers designated for collecting used batteries. [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

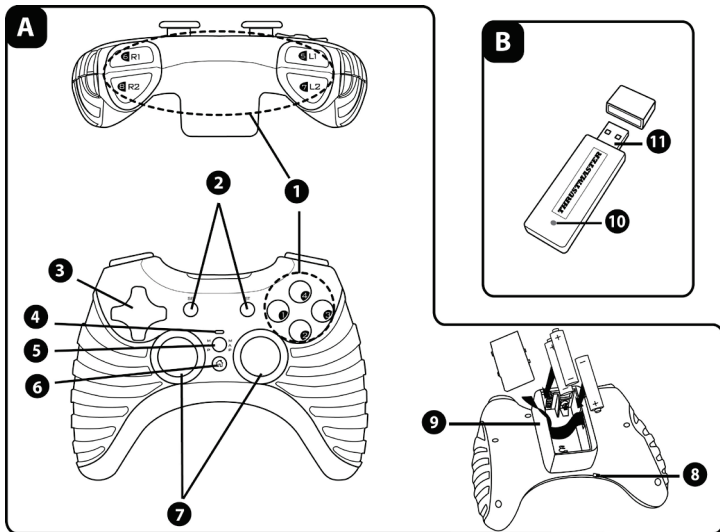
*\*Applicable to EU and Turkey only*



# T-Wireless Black

Compatible : PC – PlayStation®3

Manuel de l'utilisateur



## CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

- |                                    |   |
|------------------------------------|---|
| 1. 8 boutons d'action              | 7. 2 sticks analogiques / 2 boutons d'action digitaux |
| 2. Boutons SELECT et START         | 8. Interrupteur POWER                                 |
| 3. Croix multidirectionnelle       | 9. Compartiment à piles                               |
| 4. Led de la manette               | 10. Led du récepteur                                  |
| 5. Bouton MAP (pour programmation) | 11. Connecteur USB PC et PS3 du récepteur sans fil    |
| 6. Bouton HOME pour PlayStation®3  |   |



## INSTALLATION DES PILES

Installez 3 piles 1,5V de type LR03 / AAA dans le compartiment à piles situé à l'arrière de la manette (10).

### GENERALITES

#### • Bouton INTERRUPTEUR POWER (9)

- Position **OFF** = la manette est éteinte (et n'utilise pas les piles).
- Position **ON** = la manette est allumée.

La connexion entre la manette et le récepteur s'effectue automatiquement.

- Les 2 Leds sont allumées = présence d'un signal entre la manette et le récepteur.
- Les 2 Leds clignotent rapidement = aucun signal entre la manette et le récepteur.
- Les 2 Leds sont éteintes = la manette est en mode veille ou éteinte.
- Les 2 Leds clignotent lentement = il convient de changer les piles.

#### • MODE VEILLE

- La manette s'éteint automatiquement après 5 minutes d'inactivité.
- Pour la réactiver, appuyez sur START.

### PLAYSTATION®3

#### INSTALLATION SUR PLAYSTATION®3

1. Branchez le connecteur USB (12) du récepteur sur le port USB n°1 de la console.
2. Allumez votre console.
3. Allumez votre manette à l'aide de l'interrupteur POWER ON (9).
4. Lancez le jeu.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

Remarque : Votre manette ne possède pas de détecteur de mouvement.

### PC

#### INSTALLATION SUR PC

1. Reliez le connecteur USB (12) du récepteur à l'un des ports USB de votre unité centrale. Windows® Vista, 7 ou 8 détectera automatiquement le nouveau périphérique.
2. Allumez votre manette à l'aide de l'interrupteur POWER ON (9).
3. Sélectionnez **Démarrer/Paramètres/Panneau de configuration** puis double-cliquez sur **Contrôleurs de jeu** (ou **Options de jeu** selon votre système d'exploitation).

*La boîte de dialogue **Contrôleurs de jeu** affichera le nom de la manette avec l'état **OK**.*

4. Dans le **Control Panel**, cliquez sur **Propriétés** pour tester et visualiser les boutons, le D-Pad et les mini-sticks.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

#### REMARQUES IMPORTANTES SUR PC

- Un logiciel de « Programmation Avancée » pour PC est également disponible en téléchargement sur notre site Internet à cette adresse : <http://support.thrustmaster.com/>
- L'onglet « Tester les forces » (du « Logiciel de Programmation Avancée ») n'est pas compatible avec cette manette.

## FONCTIONS AVANCEES

### PROGRAMMATION DES BOUTONS / MINI-STICKS / CROIX DIGITALE

Tous les boutons, les directions des mini-sticks et de la croix digitale peuvent être inversés à l'aide du bouton MAP (5).

- **Exemples d'applications possibles :**

- Inverser les boutons entre eux
- Inverser les 2 mini-sticks (dans ce cas, vous devez basculer les 4 directions du premier stick vers les 4 directions du second.)
- Inverser la croix digitale avec un mini-stick (dans ce cas, vous devez basculer les 4 directions de la croix vers les 4 directions du stick désiré.)

- **Procédure de programmation/inversion :**

Etapes	Action	LED (4) (de la manette)
1	Pressez et relâchez le bouton MAP (5)	ROUGE
2	Pressez et relâchez le bouton ou la direction à inverser	CLIGNOTE EN ROUGE
3	Pressez et relâchez le bouton ou la direction où vous désirez placer votre fonction	VERT

Les deux fonctions sont désormais inversées.

- **Retour à la programmation par défaut (pour effacer vos programmations) :**

Etapes	Action	LED (4) (de la manette)
1	Pressez et maintenez appuyé le bouton MAP (5) pendant 2 secondes	CLIGNOTE EN VERT
2	Relâchez le bouton MAP (5)	VERT

Vos programmations sont désormais effacées.

**Important : A noter que vos programmations disparaîtront également à chaque déconnexion ou mise en veille ou redémarrage de la manette (ou de la console)**

## DEPANNAGE ET AVERTISSEMENT

- **Ma manette ne fonctionne pas correctement ou semble mal calibrée :**

- Quittez le jeu, éteignez votre manette et débranchez le récepteur de votre console ou de votre PC. Pour rejouer, rebranchez le récepteur, rallumez votre manette et relancez le jeu.
- Ne jamais bouger les mini-sticks ou les gâchettes lorsque vous branchez votre manette (pour éviter tout problème de calibration)

- **Je n'arrive pas à configurer ma manette :**

- Dans le menu Options / Contrôleur / Manettes de votre jeu : choisissez la configuration la mieux approprié.
- Reportez-vous au manuel de l'utilisateur ou à l'aide en ligne de votre jeu pour plus d'informations.
- Vous pouvez également utiliser la fonction programmation de votre manette pour résoudre ce type de problème.

**Après utilisation de votre manette, il est préconisé de toujours positionner l'interrupteur POWER (9) de votre manette en position OFF (afin d'économiser les piles).**

## INFORMATIONS RELATIVES A LA GARANTIE AUX CONSOMMATEURS

Dans le monde entier, Guillemot Corporation S.A., ayant son siège social Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (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).

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, d'un remplacement ou d'une remise en état de marche du produit défectueux. Si, pendant la période de garantie, le produit Thrustmaster fait l'objet d'une telle remise en état, toute période d'immobilisation d'au moins sept jours vient s'ajouter à la durée de la garantie qui restait à courir (cette période court à compter de la demande d'intervention du consommateur ou de la mise à disposition pour remise en état du produit en cause, si cette mise à disposition est postérieure à la demande d'intervention). Lorsque la loi applicable l'autorise, toute responsabilité de Guillemot et ses filiales (y compris pour les dommages indirects) se limite à la remise en état de marche 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.

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) si le produit a été utilisé en dehors du cadre privé, à des fins professionnelles ou commerciales (salles de jeu, formations, compétitions, par exemple) ; (3) en cas de non respect des instructions du Support Technique ; (4) aux logiciels, lesdits logiciels faisant l'objet d'une garantie spécifique ; (5) aux consommables (éléments à remplacer pendant la durée de vie du produit : piles, coussinets de casque audio, par exemple) ; (6) aux accessoires (câbles, étuis, housses, sacs, dragonnes, par exemple) ; (7) si le produit a été vendu aux enchères publiques.

Cette garantie n'est pas transférable.

Les droits légaux du consommateur au titre de la législation applicable dans son pays à la vente de biens de consommation ne sont pas affectés par la présente garantie.

Par exemple, en France, indépendamment de la présente garantie, le vendeur reste tenu de la garantie légale de conformité mentionnée aux articles L. 217-4 à L.217-12 du code de la consommation et de celle relative aux défauts (vices cachés) de la chose vendue, dans les conditions prévues aux articles 1641 à 1648 et 2232 du code civil. La loi applicable (c'est-à-dire la loi française) impose de reproduire les extraits de la loi française suivants :

Article L. 217-4 du code de la consommation :

*Le vendeur livre un bien conforme au contrat et répond des défauts de conformité existant lors de la délivrance.*

*Il répond également des défauts de conformité résultant de l'emballage, des instructions de montage ou de l'installation lorsque celle-ci a été mise à sa charge par le contrat ou a été réalisée sous sa responsabilité.*

Article L. 217-5 du code de la consommation :

*Le bien est conforme au contrat :*

*1° S'il est propre à l'usage habituellement attendu d'un bien semblable et, le cas échéant :*

*- s'il correspond à la description donnée par le vendeur et possède les qualités que celui-ci a présentées à l'acheteur sous forme d'échantillon ou de modèle ;*

*- s'il présente les qualités qu'un acheteur peut légitimement attendre eu égard aux déclarations publiques faites par le vendeur, par le producteur ou par son représentant, notamment dans la publicité ou l'étiquetage ;*

*2° Ou s'il présente les caractéristiques définies d'un commun accord par les parties ou est propre à tout usage spécial recherché par l'acheteur, porté à la connaissance du vendeur et que ce dernier a accepté.*

Article L. 217-12 du code de la consommation :

*L'action résultant du défaut de conformité se prescrit par deux ans à compter de la délivrance du bien.*

Article L. 217-16 du code de la consommation :

*Lorsque l'acheteur demande au vendeur, pendant le cours de la garantie commerciale qui lui a été consentie lors de l'acquisition ou de la réparation d'un bien meuble, une remise en état couverte par la garantie, toute période d'immobilisation d'au moins sept jours vient s'ajouter à la durée de la garantie qui restait à courir.*

*Cette période court à compter de la demande d'intervention de l'acheteur ou de la mise à disposition pour réparation du bien en cause, si cette mise à disposition est postérieure à la demande d'intervention.*

Article L. 1641 du code civil:

*Le vendeur est tenu de la garantie à raison des défauts cachés de la chose vendue qui la rendent impropre à l'usage auquel on la destine, ou qui diminuent tellement cet usage que l'acheteur ne l'aurait pas acquise, ou n'en aurait donné qu'un moindre prix, s'il les avait connus.*

Article L. 1648 alinéa 1<sup>er</sup> du code civil:

*L'action résultant des vices rédhibitoires doit être intentée par l'acquéreur dans un délai de deux ans à compter de la découverte du vice.*

#### **Stipulations additionnelles à la garantie**

Pendant la période de garantie, Guillemot ne fournira, en principe, pas de pièce détachée car le Support Technique est seul habilité tant à ouvrir qu'à remettre en état tout produit Thrustmaster (à l'exception des remises en état que le Support Technique demanderait, par instructions écrites, au consommateur d'effectuer -par exemple en raison de la simplicité et de l'absence de confidentialité du processus de remise en état-, en lui fournissant, le cas échéant, la ou les pièces détachées nécessaires).

Compte tenu de ses cycles d'innovation et pour préserver ses savoir-faire et secrets, Guillemot ne fournira, en principe, ni notice de remise en état, ni pièce détachée pour tout produit Thrustmaster dont la période de garantie est expirée.

Aux États-Unis d'Amérique et au Canada, la présente 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.

# **THRUSTMASTER®**

## **SUPPORT TECHNIQUE**

<http://support.thrustmaster.com>



## DECLARATION DE CONFORMITE AUX DIRECTIVES DE L'UE

Par la présente, Guillemot Corporation S.A. déclare que le dispositif Wireless T-Wireless Black est conforme aux principales exigences ainsi qu'aux autres clauses pertinentes de la directive européenne RTTE 1999/5/CE dite « directive R&TTE ». La déclaration de conformité peut être consultée à l'adresse suivante : [http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless\\_Black/Doc-T-Wireless\\_Black.pdf](http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless_Black/Doc-T-Wireless_Black.pdf)

## COPYRIGHT

© 2017 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. "PS", "PlayStation", "PS3" et "ΔOX□" sont des marques déposées de Sony Interactive Entertainment Inc. Windows® Vista, 7 et 8 sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-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.

## RECOMMANDATION RELATIVE A LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT



\* Dans l'Union Européenne : 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.

Dans les autres pays : Veuillez vous reporter aux législations locales relatives au recyclage des équipements électriques et électroniques.

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.

Fonctionne avec 3 piles LR03 / AAA (1.5V), non fournies. Les piles non rechargeables ne doivent pas être rechargées. Les piles usagées doivent être enlevées du jouet. Différents types de piles ou des piles neuves et usagées ne doivent pas être mélangées. Seules les piles du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisées. Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité. Les bornes d'une pile ne doivent pas être mises en court-circuit. Lorsque les piles sont usées, les retirer et les placer dans les dispositifs prévus pour la récupération des piles usagées.

[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

*\*Applicable à l'UE et la Turquie uniquement*

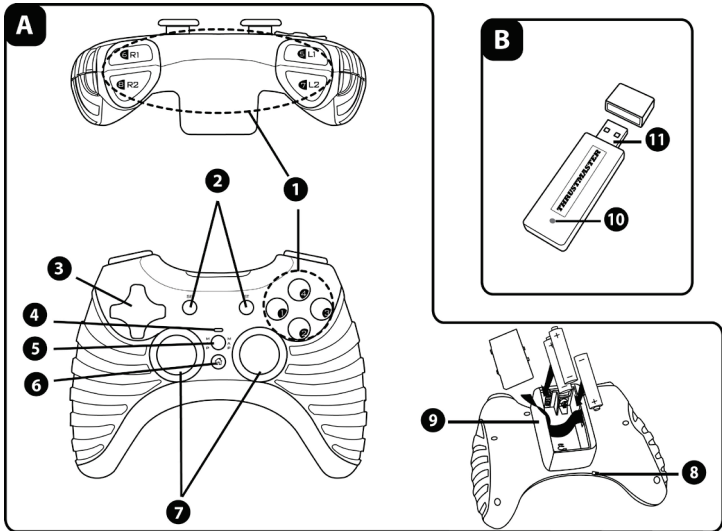
\*



# T-Wireless Black

Kompatibel: PC – PlayStation®3

## Benutzerhandbuch



### TECHNISCHE FEATURES

- |                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| 1. 8 Actionbuttons                | 7. 2 analoge Mini-Sticks / 2 digitale Actionbuttons |
| 2. SELECT und START Buttons       | 8. POWER-Schalter                                   |
| 3. D-Pad                          | 9. Batteriefach                                     |
| 4. Gamepad LED                    | 10. Empfänger LED                                   |
| 5. MAP Button (zum programmieren) | 11. USB PC- und PS3-Stecker am kabellosen Empfänger |
| 6. HOME Button für PlayStation®3  |   |

## BATTERIEN EINLEGEN

Legen Sie 3 1.5V (Typ LR03) AAA Batterien in das Batteriefach auf der Rückseite des Gamepads ein (10).

## ÜBERSICHT

- **POWER-Schalter (9):**

- **OFF** Position = das Gamepad ist Aus (und verbraucht keinen Batteriestrom).
- **ON** Position = das Gamepad ist AN.

Die Verbindung zwischen dem Gamepad und dem Empfänger wird automatisch hergestellt.

- Beide LEDs sind an = Signal zwischen Gamepad und Empfänger.
- Beide LEDs blinken schnell = kein Signal zwischen Gamepad und Empfänger.
- Beide LEDs sind aus = das Gamepad ist im Stand-by Modus oder ausgeschaltet.
- Beide LEDs blinken langsam = wechseln Sie die Batterien.

- **STAND-BY MODUS:**

- Das Gamepad schaltet sich nach fünfminütiger Inaktivität automatisch aus.
- Zum reaktivieren drücken Sie den START Button.

## PLAYSTATION®3

### INSTALLATION AUF DER PLAYSTATION®3

1. Verbinden Sie den USB Stecker (12) mit dem USB Port 1 an Ihrer Console.
2. Schalten Sie Ihre Console ein.
3. Schalten Sie Ihr Gamepad mittels des POWER ON-Schalters ein (9).
4. Starten Sie das Spiel.

Sie sind nun Spielbereit!

Bemerkung: Ihr Gamepad enthält keinen Bewegungssensor.

## PC

### INSTALLATION AUF DEM PC

1. Verbinden Sie den USB Stecker des Empfängers (12) mit einem freien USB Port an Ihrem Computer. Windows® Vista, 7 oder 8 erkennt automatisch das neue Gerät.
2. Schalten Sie Ihr Gamepad mittels des POWER ON-Schalters ein (9).
3. Klicken Sie auf **Start/Einstellungen/Systemsteuerung** und (doppel-)klicken dann auf **Gamecontroller** (oder **Spieloptionen**, je nach Betriebssystem).  
*Die **Gamecontroller** Dialogbox zeigt nun den Namen des Gamepads mit dem **OK** Status an.*
4. In dem **Bedienfeld** klicken Sie auf **Eigenschaften**. Es erlaubt Ihnen die Buttons, das D-Pad und die Mini-Sticks zu testen und zu visualisieren.

Sie sind nun Spielbereit!

## WICHTIGE HINWEISE FÜR DEN PC

- "Advanced Programming Software" für den PC ist auch als Download auf folgender Website zu beziehen: <http://support.thrustmaster.com/>
- Der Tabulator "Test forces" (der erweiterten Programmierungssoftware) ist mit diesem Gamepad nicht kompatibel.

## ERWEITERTE FUNKTIONEN

### PROGRAMMIERBUTTONS / MINI-STICKS / D-PAD

Alle Buttons, Richtungen der Mini-Sticks und des D-Pad, können mittels des MAP Button (5) umgeschaltet werden.

- **Beispiele möglicher Applikationen:**

- Umschalten der Buttonfunktionen
- Umschalten der beiden Mini-Sticks (in diesem Fall müssen Sie die vier Richtungen des ersten Mini-Sticks den vier Richtungen des zweiten Mini-Sticks zuordnen)
- Schalten des D-Pad mit einem Mini-Stick (in diesem Fall müssen Sie die vier Richtungen des D-Pad den vier Richtungen des fraglichen Mini-Sticks zuordnen).

- **Programmierungs-/Schaltprozedur:**

Schritte	Aktion	LED (4) (am Gamepad)
1	Drücken und loslassen des MAP Button (5)	ROT
2	Drücken und loslassen des Button oder der zu schaltenden Richtung	BLINKT ROT
3	Drücken und loslassen des Button oder Richtung auf der Sie die Funktion plazieren möchten	GRÜN

Die beiden Funktionen sind nun geschaltet.

- **Rückkehr zur "Grundprogrammierung"** (Löschen Ihrer Programmierungen):

Schritte	Aktion	LED (4) (am Gamepad)
1	Drücken und halten des MAP Button (5) für 2 Sekunden	BLINKT GRÜN
2	Loslassen des MAP Button (5)	GRÜN

Ihre Programmierung ist nun gelöscht.

**Wichtig: Bitte beachten Sie, daß Ihre Programmierung verloren geht wenn das Gamepad nicht angeschlossen ist, oder das Gamepad (oder die Console) im Standby ist oder neu startet.**

## FEHLERBESEITIGUNG UND WARNUNGEN

- **Mein Gamepad scheint nicht richtig zu funktionieren oder ist nicht korrekt kalibriert:**

- Beenden Sie bitte Ihr Spiel, schalten das Gamepad aus und entfernen den Empfänger von der Console, resp. dem PC. Stecken Sie nach kurzer Zeit den Empfänger wieder ein, schalten das Gamepad ein und rufen erneut das Spiel auf. Sie sollten nun normal spielen können.
- Um Kalibrierungsprobleme zu vermeiden, sollten Sie beim verbinden des Gamepads auf keinen Fall die Mini-Sticks bewegen.

- **Ich kann mein Gamepad nicht programmieren:**

- Im Spielmenü "Optionen/Controller/Gamepad": Wählen Sie die am besten geeignete Konfiguration.
- Bitte lesen Sie für mehr Information im Handbuch Ihres Spiels nach oder konsultieren die entsprechende Online-Hilfe.
- Sie können die Programmierfunktion Ihres Gamepads nutzen, um diesen Problemtyp zu beheben.

*Um die Batterielebensdauer zu erhöhen, empfehlen wir das Gamepad nach Gebrauch mittels des POWER Schalters (9) auszuschalten.*



## **Kunden-Garantie-Information**

Guillemot Corporation S.A. mit Hauptfirmensitz in Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (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.

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, entweder ausgetauscht oder repariert werden. Sollte während der Garantiezeit das Thrustmaster Produkt einer derartigen Instandsetzung unterliegen und das Produkt während eines Zeitraums von mindestens sieben (7) Tagen nicht benutzbar sein, wird diese Zeit der restlichen Garantiezeit hinzugefügt. Diese Frist läuft ab dem Zeitpunkt, an dem der Wunsch des Verbrauchers bezüglich einer Intervention vorliegt oder ab dem Tag, an dem das fragliche Produkt zur Instandsetzung zur Verfügung steht, falls das Datum, an dem das Produkt zur Instandsetzung zur Verfügung steht, dem Datum des Antrags auf Intervention nachfolgt. 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.

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) Falls das Produkt für eine andere Nutzung als zum privaten Hausgebrauch, einschließlich für professionelle oder kommerzielle Zwecke (z. B. Spielhallen, Training, Wettkämpfe) verwendet wird; (3) Im Falle der Nichteinhaltung der durch den technischen Support erteilten Anweisungen; (4) Durch Software. Die besagte Software ist Gegenstand einer speziellen Garantie; (5) Bei Verbrauchsmaterialien (Elemente, die während der Produktlebensdauer ausgetauscht werden, wie z. B. Einwegbatterien, Ohrpolster für ein Audioheadset oder für Kopfhörer); (6) Bei Accessoires (z. B. Kabel, Etuis, Taschen, Beutel, Handgelenk-Riemen); (7) Falls das Produkt in einer öffentlichen Versteigerung verkauft wurde. Diese Garantie ist nicht übertragbar.

Die Rechte des Kunden in Übereinstimmung mit anwendbarem Recht bezüglich des Verkaufs auf Konsumgüter im Land der/der Kunden/Kundin wird durch diese Garantie nicht beeinträchtigt.

### Zusätzliche Gewährleistungsbestimmungen

Während der Garantiezeit bietet Guillemot grundsätzlich keine Ersatzteile an, da der technische Kundendienst der einzige autorisierte Partner zum Öffnen und/oder Instandsetzen jedweden Thrustmaster-Produkts ist (mit Ausnahme von irgendwelchen Instandsetzungsverfahren, die der Kunde nach Maßgabe des technischen Kundendienstes und durch schriftliche Instruktionen sowie der Zurverfügungstellung des/der eventuell erforderlichen Ersatzteil(s)e selbst in der Lage ist durchzuführen – zum Beispiel aufgrund der Einfachheit und einer nicht erforderlichen Geheimhaltung des Instandsetzungsverfahrens).

Aufgrund seiner Innovationszyklen und um sein Know-how und seine Geschäftsgeheimnisse zu schützen, bietet Guillemot grundsätzlich keine Instandsetzungs-Benachrichtigung oder Ersatzteile für alle Thrustmaster Produkte an, deren Garantiezeit abgelaufen ist.

### 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; (5) Die Verwendung des Produkts für jedwede andere Nutzung als zum privaten Hausgebrauch, einschließlich professionelle oder kommerzielle Zwecke (z. B. Spielhallen, Training, Wettkämpfe). Wenn nach anwendbarem 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.

**THRUSTMASTER®**

**TECHNISCHER SUPPORT**

<http://support.thrustmaster.com>



## EU-Konformitätserklärung

Guillemot Corporation S.A. erklärt hiermit, dass das Gerät T-Wireless Black mit den Anforderungen und anderen relevanten Klauseln der R&TTE Richtlinie 1999/5/EG übereinstimmt. Die Konformitätserklärung kann auf der folgenden Seite eingesehen werden:

[http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless\\_Black/Doc-T-Wireless\\_Black.pdf](http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless_Black/Doc-T-Wireless_Black.pdf)

## COPYRIGHT

© Guillemot Corporation S.A. 20174. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. "PS", "PlayStation", "PS3" und "DOX" sind geschützte Warenzeichen von Sony Interactive Entertainment, Inc. Windows® Vista, 7 und 8 sind eingetragene 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.

## Hinweise zum Umweltschutz



\* In der Europäischen Union: 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.

Für alle anderen Länder: Bitte beachten Sie die lokalen Entsorgungsrichtlinien/-Gesetze bezüglich elektrischen und elektronischen Equipments.

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.

Betrieb mit 3 Batterien des Typs LR03 / AAA (1,5 V), nicht mitgeliefert. Herkömmliche entladene Batterien nicht wieder aufladen. Entladene Batterien müssen aus dem Spielzeug genommen werden. Unterschiedliche, entladene und neue Batterien dürfen nicht gemeinsam verwendet werden. Nur die vom Hersteller empfohlenen oder äquivalenten Batterien dürfen verwendet werden. Beim Einlegen der Batterien muss die Polarität beachtet werden. Die Batteriepole dürfen niemals kurzgeschlossen werden. Entladene Batterien aus dem Produkt entnehmen und ordnungsgemäß entsorgen.

[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

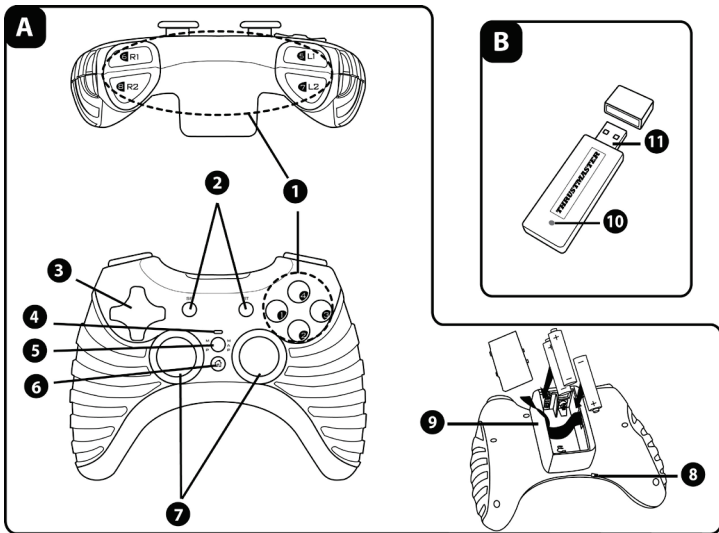
\*Nur in der EU und der Türkei anwendbar



# T-Wireless Black

Compatibel met pc / PlayStation®3

Handleiding



## TECHNISCHE SPECIFICATIES

1. Acht actieknoppen
2. Knoppen voor SELECT en START
3. D-pad
4. Gamepad-LED
5. MAP-knop (om te programmeren)
6. HOME-knop voor PlayStation®3
7. Twee analoge mini-joysticks / twee digitale actieknoppen
8. POWER-schakelaar
9. Batterijvak
10. Ontvanger -LED
11. Connector voor USB PC en PS3 op draadloze ontvanger

## PLAATSING VAN DE BATTERIJEN

Plaats drie batterijen van 1,5V (LR03 / AAA) in het batterijvak aan de achterzijde van de gamepad (10).

## OVERZICHT

### • POWER-schakelaar (9):

- OFF-stand = de gamepad staat uit (er wordt geen batterijstroom verbruikt).
- ON-stand = de gamepad staat aan.

Er wordt automatisch verbinding gemaakt tussen de gamepad en de ontvanger.

- Beide LED's branden = er is signaal tussen de gamepad en de ontvanger.
- Beide LED's knipperen snel = er is geen signaal tussen de gamepad en de ontvanger.
- Beide LED's branden niet = de gamepad is in standby-modus of staat uit.
- Beide LED's knipperen langzaam = batterijen moeten worden vervangen.

### • STANDBY-MODUS:

- De gamepad schakelt zichzelf na vijf minuten inactiviteit automatisch uit.
- De gamepad wordt "gewekt" door op de START-knop te drukken.

## PLAYSTATION®3

### INSTALLATIE OP PLAYSTATION®3

1. Sluit de USB-connector (12) van de ontvanger aan op USB-poort 1 van uw console.
2. Zet de console aan.
3. Zet de gamepad aan met schakelaar (9).
4. Start de game.

Nu kan er gespeeld worden!

*Uw gamepad bevat geen bewegingssensor.*

## PC

### INSTALLATIE OP DE PC

1. Sluit de USB-connector (12) van de ontvanger aan op een van de USB-poorten van de computer. Windows® Vista, 7 of 8 herkent het nieuwe apparaat automatisch.
2. Zet de gamepad aan met schakelaar (9).
3. Klik op **Start**, **Instellingen**, **Configuratiescherm** en dubbelklik vervolgens op **Game Controllers** (of **Gaming Options** of **Spelbesturingen**, afhankelijk van uw besturingssysteem).  
*In het dialoogvenster **Game Controllers** (of **Gaming Options** of **Spelbesturingen**, afhankelijk van het besturingssysteem) staat de naam van de gamepad met als status **OK**.*
4. Klik op **Eigenschappen** in het **Configuratiescherm**: hiermee kunnen de knoppen, de D-pad en de ministicks worden bekeken en getest.

Nu kan er gespeeld worden!

## BELANGRIJKE OPMERKINGEN VOOR PC-GEBRUIKERS

- "Advanced Programming Software" voor de pc is ook beschikbaar als download van onze website: <http://support.thrustmaster.com/>
- De tab "Test forces" van de geavanceerde programmeersoftware is niet compatibel met deze gamepad.

## GEAVANCEERDE FUNCTIES

### PROGRAMMERING VAN KNOPPEN / MINISTICKS / D-PAD

Alle knoppen en de richtingen van de mini-joysticks en de D-pad kunnen met behulp van de MAP-knop (5) worden verwisseld.

- **Voorbeelden van mogelijke toepassingen:**

- de functies van knoppen verwisselen
- de twee mini-joysticks verwisselen (in dit geval moet u de vier richtingen van de eerste mini-joystick kopiëren naar de vier richtingen van de tweede mini-joystick).
- de D-pad met een mini-joystick verwisselen (in dit geval moet u de vier richtingen van de D-pad kopiëren naar de vier richtingen van de betreffende mini-joystick).

- **Programmeren/verwisselen:**

Stappen	Actie	LED (4) (op gamepad)
1	Druk op de MAP-knop (5) en laat deze weer los	ROOD
2	Druk op de te verwisselen knop of richting en laat deze weer los	KNIPPERT ROOD
3	Druk de knop of de richting in waar u de functie wilt opslaan en laat deze weer los.	GROEN

De twee functies zijn nu verwisseld.

- **Terug naar de "standaardprogrammering"** (om uw eigen programmering te wissen):

Stappen	Actie	LED (4) (op gamepad)
1	Houd de MAP-knop (5) twee seconden ingedrukt.	KNIPPERT GROEN
2	Laat de MAP-knop (5) los.	GROEN

Uw programmering is nu gewist.

**Bedenk dat de programmering eveneens wordt gewist zodra uw de verbinding met de gamepad verbreekt of de gamepad (of console) naar standby gaat of opnieuw opstart.**

## PROBLEMEN OPLOSSEN EN WAARSCHUWINGEN

- **Mijn gamepad werkt niet goed of lijkt niet goed te zijn gekalibreerd:**

- Sluit in geval van storingen door interferentie van buitenaf de game af, zet de gamepad uit en koppel de ontvanger los van de computer of de console. Als u de ontvanger daarna weer aansluit, de gamepad weer aan zet en de game opnieuw start, zijn de problemen in de meeste gevallen verholpen.
- Beweeg nooit de mini-joysticks wanneer u de gamepad aansluit om kalibratieproblemen te voorkomen.

- **Ik kan mijn gamepad niet configureren:**

- Ga in de game naar het menu met opties voor de controller en de gamepad. Selecteer de meest geschikte configuratie.
- Raadpleeg de handleiding of de online help van de game voor meer informatie.
- U kunt ook de programmeerfunctie van uw gamepad gebruiken om dit soort problemen op te lossen.

***Wanneer u de gamepad niet meer gebruikt, adviseren wij de POWER-schakelaar (9) van de gamepad altijd in de OFF-stand te zetten om de batterijen te sparen.***

## **Informatie met betrekking tot kopersgarantie**

Wereldwijd garandeert Guillemot Corporation S.A., het statutair adres gevestigd aan de Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Frankrijk, (hierna te noemen "Guillemot") aan 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.

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 het Thrustmaster-product tijdens de garantieperiode is onderworpen aan een dergelijk herstel, wordt elke periode van ten minste zeven (7) dagen waarin het product niet in gebruik is, opgeteld bij de resterende garantieperiode (deze periode loopt vanaf de datum van verzoek van de consument voor interventie of vanaf de datum waarop het product in kwestie beschikbaar is gesteld voor herstel als de datum waarop het product ter beschikking wordt gesteld voor herstel later is dan de datum van het verzoek om interventie). 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.

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) als het product is gebruikt voor enig ander doel dan thuisgebruik, zoals maar niet exclusief een professioneel of commercieel doel (bijvoorbeeld game rooms, training, wedstrijden); (3) indien u zich niet houdt aan de instructies zoals verstrekt door Technical Support; (4) op software die onder een specifieke garantie valt; (5) op verbruiksartikelen (elementen die tijdens de levensduur van het product worden vervangen zoals bijvoorbeeld batterijen of pads van een headset of koptelefoon); (6) op accessoires (zoals bijvoorbeeld kabels, behuizingen, hoesjes, etui's, draagtassen of polsbandjes); (7) indien het product werd verkocht op een openbare veiling.

Deze garantie is niet overdraagbaar.

De wettelijke rechten van de koper die in zijn/haar land van toepassing zijn op de verkoop van consumentenproducten worden op generlei wijze door deze garantie beperkt.

### Aanvullende garantiebepalingen

Gedurende de garantieperiode zal Guillemot in principe nooit reserveonderdelen leveren omdat Technical Support de enige partij is die bevoegd is een Thrustmaster-product te openen en/of te herstellen (met uitzondering van een herstelprocedure die de klant door Technical Support gevraagd wordt uit te voeren met behulp van schriftelijke instructies – omdat deze procedure bijvoorbeeld eenvoudig is en het herstelproces niet vertrouwelijk is – en door het verstrekken aan de consument van de benodigde onderdelen, indien van toepassing).

Gezien de innovatiecycli en om haar knowhow en handelsgeheimen te beschermen, zal Guillemot in principe nooit een herstelbeschrijving of reserveonderdelen verstrekken voor een Thrustmaster-product waarvan de garantieperiode is verstreken.

### 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; (5) het gebruik van het product voor enig ander doel dan thuisgebruik, zoals maar niet exclusief een professioneel of commercieel doel (bijvoorbeeld game rooms, training, wedstrijden). 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).

# **THRUSTMASTER®**

**TECHNISCHE ONDERSTEUNING**

<http://support.thrustmaster.com>





## Verklaring van conformiteit met EU-richtlijnen

Guillemot Corporation S.A. verklaart hierbij dat het apparaat T-Wireless Black voldoet aan de belangrijkste vereisten en andere relevante clausules van de RTTE-richtlijn 1999/5/EC. De conformiteitsverklaring kunt u vinden op:

[http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless\\_Black/Doc-T-Wireless\\_Black.pdf](http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless_Black/Doc-T-Wireless_Black.pdf)

## COPYRIGHT

© 2017 Guillemot Corporation S.A. Alle rechten voorbehouden. Thrustmaster® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A. "PS", "PlayStation", "PS3" en "ΔOX□" zijn geregistreerd handelsmerken van Sony Interactive 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.

## AANBEVELINGEN VOOR DE BESCHERMING VAN HET MILIEU



In de Europese Unie: 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.

In alle andere landen: houd u aan de plaatselijk milieuwetgeving voor elektrische en elektronische apparaten.

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.

Werkt op 3 batterijen van het type LR03 / AAA (1.5V), niet meegeleverd. Niet oplaadbare batterijen kunnen niet opgeladen worden. Verwijder gebruikte batterijen uit het speelgoed. Gebruik geen verschillende typen batterijen of nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar heen. Alleen batterijen van het aanbevolen type of een vergelijkbaar type zijn geschikt voor dit product. Houd bij het plaatsen van de batterijen rekening met de + en – pool. De contactpunten van een batterij moeten niet kortgesloten worden. Verwijder gebruikte batterijen en lever ze in bij de daarvoor bestemde inzamelpunten.

[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

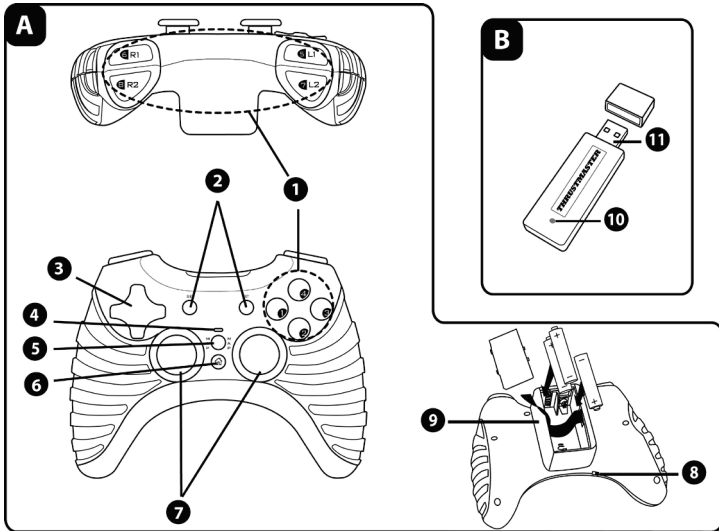
*\*Alleen van toepassing in de EU en Turkije*



# T-Wireless Black

Compatibile con: PC – PlayStation®3

Manuale d'uso



## CARATTERISTICHE TECNICHE

- |   |   |
|---|---|
| 1. 8 pulsanti azione                    | 7. 2 mini-stick analogici / 2 pulsanti azione digital         |
| 2. Pulsanti SELECT e START              | 8. Interruttore POWER   |
| 3. D-Pad                                | 9. Vano batterie  |
| 4. LED del gamepad                      | 10. LED del ricevitore  |
| 5. Pulsante MAP (per la programmazione) | 11. Connettore USB per PC e PS3 posto sul ricevitore wireless |
| 6. Pulsante HOME per PlayStation®3i     |   |

## INSTALLAZIONE DELLE BATTERIE

Inserisci 3 batterie da 1,5V tipo LR03 / AAA nell'apposito vano situato nella parte posteriore del gamepad (10).

### INTRODUZIONE

- **Interruttore POWER (9):**

- posizione **OFF**: il gamepad è spento (e non fa alcun uso delle batterie).
- posizione **ON**: il gamepad è acceso.

La connessione tra gamepad e ricevitore viene stabilita automaticamente.

- Entrambi i LED accesi: il segnale tra gamepad e ricevitore è attivo.
- Entrambi i LED lampeggiano rapidamente: nessun segnale tra gamepad e ricevitore.
- Entrambi i LED sono spenti: il gamepad è in modalità standby o è spento.
- Entrambi i LED lampeggiano lentamente: è necessario sostituire le batterie.

- **MODALITA' STANDBY:**

- Il gamepad si spegne automaticamente dopo 5 minuti di inattività.
- Per riattivarlo, premi il pulsante START.

### PLAYSTATION®3

#### INSTALLAZIONE SU PLAYSTATION®3

1. Collega il connettore USB del ricevitore (12) alla porta USB 1 della tua console.
2. Accendi la tua console.
3. Accendi il tuo gamepad tramite l'interruttore POWER ON (9).
4. Avvia il tuo gioco.

Ora sei pronto per giocare!

*Il tuo gamepad non è dotato di sensore di movimento.*

### PC

#### INSTALLAZIONE SU PC

1. Collega il connettore USB del ricevitore (12) ad una delle porte USB del tuo computer.  
Windows® Vista, 7 o 8 individuerà automaticamente la nuova periferica.
2. Accendi il tuo gamepad utilizzando l'interruttore POWER ON (9).
3. Clicca su **Start/impostazioni/Pannello di controllo** e fai doppio clic su **Periferiche di gioco** (oppure su **Opzioni di gioco**, a seconda del sistema operativo da te utilizzato).  
*Nella finestra di dialogo **Periferiche di gioco** comparirà il nome del gamepad con lo stato di OK.*
4. Dal **Pannello di controllo**, clicca su **Proprietà** per testare e visualizzare i vari pulsanti, il D-Pad e i mini-stick.

Ora sei pronto per giocare!

### AVVISI IMPORTANTI PER PC

- Sul nostro sito internet, è disponibile il "Software per la Programmazione Avanzata" per PC, scaricabile all'indirizzo: <http://support.thrustmaster.com/>
- Questo gamepad non è compatibile con la scheda "Test forze" (delle opzioni avanzate programmabili).

## FUNZIONI AVANZATE

### PROGRAMMAZIONE PULSANTI / MINI-STICK / D-PAD

Tutti i pulsanti, le direzioni dei mini-stick e del D-Pad possono essere scambiati tra loro, utilizzando il pulsante MAP (5).

- **Esempi di usi possibili:**

- Scambio di funzioni tra i pulsanti
- Scambio dei 2 mini-stick fra loro (in questo caso, dovrai assegnare le 4 direzioni del primo mini-stick alle 4 direzioni del secondo mini-stick)
- Scambiare il D-Pad con un mini-stick (in questo caso, dovrai assegnare le 4 direzioni del D-Pad alle 4 direzioni del mini-stick in questione).

- **Procedura di programmazione/scambio:**

Passo	Azione	LED (4) (del gamepad)
1	Premi e rilascia il pulsante MAP (5)	ROSSO
2	Premi e rilascia il pulsante o la direzione da scambiare	LAMPEGGIA ROSSO
3	Premi e rilascia il pulsante o la direzione cui desideri associare la funzione in questione	VERDE

Le due funzioni risultano ora scambiate.

- **Per tornare la programmazione predefinita (cancellando tutte le tue programmazioni):**

Passo	Azione	LED (4) (del gamepad)
1	Tieni premuto il pulsante MAP (5) per 2 secondi	LAMPEGGIA VERDE
2	Rilascia il pulsante MAP (5)	VERDE

La tua programmazione è stata cancellata.

**Ricorda che la tua programmazione verrà annullata anche ogni qual volta il gamepad viene scollegato o quando il gamepad (o la console) entra in standby o si riavvia.**

### RISOLUZIONE DEI PROBLEMI E AVVISI

- **Il mio gamepad non funziona o non sembra essere calibrato correttamente:**

- Esci dal gioco, spegni il tuo gamepad e scollega il ricevitore dalla tua console o dal tuo PC. Ripristina quindi le normali condizioni di gioco ricollegando il ricevitore, riaccendendo il gamepad ed avviando nuovamente il gioco.

- Non muovere mai i mini-stick mentre colleghi il tuo gamepad (eviterai l'insorgere di eventuali problemi di calibrazione).

- **Non riesco a configurare il mio gamepad:**

- Nel menu "Opzioni/Controller/Gamepad" del tuo gioco: seleziona la configurazione più appropriata.

- Per maggiori informazioni, fai riferimento al manuale d'uso o all'aiuto online del tuo gioco.

- Per risolvere questo tipo di problemi, puoi anche utilizzare la funzione di "programmazione" del tuo gamepad.

***Una volta terminato di utilizzare il tuo gamepad, ti consigliamo di spostare sempre l'interruttore POWER (9) in posizione OFF (aumentando così la durata delle batterie).***

## Informazioni sulla garanzia al consumatore

A livello mondiale, Guillemot Corporation S.A., avente sede legale in Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Francia (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).

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 sostituito o reso nuovamente funzionante, a discrezione dell'Assistenza Tecnica. Se, durante il periodo coperto dalla garanzia, il prodotto Thrustmaster fosse oggetto di tale rimessa in operatività, alla rimanente durata della garanzia dovrà essere aggiunto un periodo di almeno sette (7) giorni, durante il quale il prodotto risulta non utilizzabile (tale periodo intercorre dalla data della richiesta di intervento da parte del consumatore o dalla data in cui il prodotto in questione è reso disponibile per la rimessa in operatività, questo nel caso in cui tale data sia successiva alla data di richiesta di intervento). Qualora le leggi applicabili in materia lo consentano, la totale responsabilità di Guillemot e delle sue controllate (compresi i danni conseguenti) si limita alla rimessa in operatività 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.

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) nel caso in cui il prodotto sia stato utilizzato per qualsiasi altro scopo al di fuori dell'uso domestico, comprese finalità professionali o commerciali (esempio: sale giochi, allenamenti, concorsi); (3) in caso di mancato rispetto delle istruzioni fornite dall'Assistenza Tecnica; (4) in caso di software, ovvero software soggetto a una specifica garanzia; (5) 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); (6) agli accessori (ad esempio, cavi, custodie, borse, cinturini); (7) se il prodotto è stato venduto ad un'asta pubblica.

La presente garanzia non è trasferibile.

I diritti legali del consumatore, stabiliti dalle leggi vigenti in materia di vendita di beni di consumo nel relativo paese, non vengono intaccati dalla presente garanzia.

### Disposizioni addizionali sulla garanzia

Per tutta la durata della garanzia, in linea di principio, Guillemot non fornirà alcuna parte di ricambio, in quanto la sola Assistenza Tecnica è la parte autorizzata ad aprire e/o rimettere in funzionamento tutti i prodotti Thrustmaster (fatta eccezione per eventuali procedure di rimessa in operatività che l'Assistenza Tecnica potrebbe richiedere al consumatore, attraverso istruzioni scritte – viste, ad esempio, la semplicità e la mancanza di riservatezza della procedura di rimessa in operatività – e fornendo al consumatore le necessarie parti di ricambio, se ve ne fosse l'esigenza).

Considerando i propri cicli di innovazione e per proteggere il proprio know-how e i propri segreti commerciali, in linea di principio, Guillemot non fornirà alcuna notifica o parte di ricambio finalizzata alla rimessa in attività di un qualunque prodotto Thrustmaster il cui periodo di garanzia risultasse scaduto.

### 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; (5) utilizzo del prodotto per qualsiasi altro scopo al di fuori dell'uso domestico, comprese finalità professionali o commerciali (esempio: sale giochi, allenamenti, concorsi). 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).

**THRUSTMASTER®**

**ASSISTENZA TECNICA**

<http://support.thrustmaster.com>



## Dichiarazione di Conformità alla Norme Comunitaria

Guillemot Corporation S.A. con la presente dichiara che la periferica T-Wireless Black soddisfa i requisiti principali e altre importanti clausole riportati nella Direttiva R&TTE 1999/5/CE. La dichiarazione di conformità può essere visualizzata al seguente indirizzo:

[http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless\\_Black/Doc-T-Wireless\\_Black.pdf](http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless_Black/Doc-T-Wireless_Black.pdf)

## COPYRIGHT

© 2017 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato di proprietà di Guillemot Corporation S.A. "PS", "PlayStation", "PS3" e "ΔOXD" sono marchi registrati da Sony Interactive 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.

## RACCOMANDAZIONI SULLA TUTELA DELL'AMBIENTE



\* Nell'Unione Europea: 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.

In tutti gli altri Paesi: per favore, rispetta le leggi locali sul riciclo dei materiali elettrici ed elettronici.

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.

Funziona con 3 batterie LR03 / AAA (1.5V), non fornite. Le batterie non ricaricabili non devono essere ricaricate. Le batterie esauste devono essere rimosse dal giocattolo. Tipi diversi di batterie o batterie nuove ed esauste non devono essere mescolate. Devono essere utilizzate esclusivamente batterie del tipo raccomandato o di un tipo simile. Le batterie devono essere collocate rispettando la polarità. I morsetti di una batteria non devono essere messi in cortocircuito. Quando le batterie sono esauste, devono essere rimosse ed inserite negli appositi dispositivi dedicati al recupero delle batterie esauste.

**[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)**

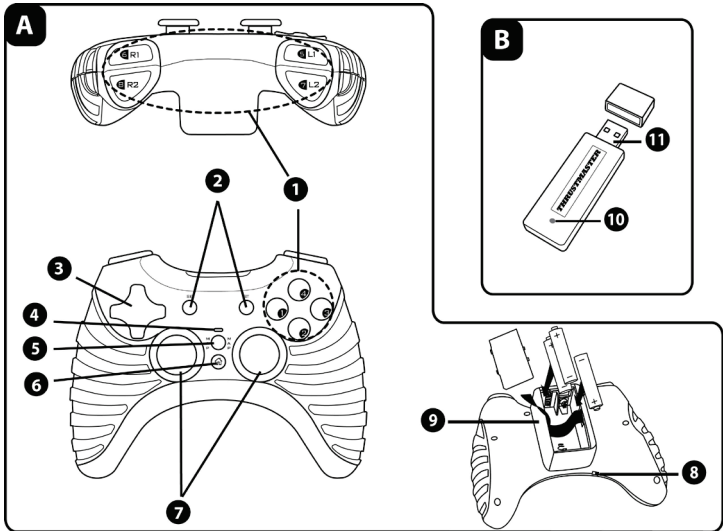
*\*Valido solo in UE e Turchia*



# T-Wireless Black

Compatible: PC – PlayStation®3

## Manual del usuario



### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- |   |  |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 8 botones de acción</li> <li>2. Botones SELECT y START</li> <li>3. D-Pad</li> <li>4. LED del gamepad</li> <li>5. Botón MAP (para programación)</li> <li>6. Botón HOME para PlayStation®3</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>7. 2 mini-sticks analógicos /<br/>2 botones de acción digitales</li> <li>8. Interruptor POWER</li> <li>9. Compartimento de las pilas</li> <li>10. LED del receptor</li> <li>11. Conector USB para PC y PS3 en<br/>receptor inalámbrico</li> </ol> |
|---|--|



## INSTALACIÓN DE LAS PILAS

Inserta 3 pilas de 1,5 V tipo LR03 / AAA en el compartimento de las pilas situado en la parte trasera del gamepad (10).

### VISTA GENERAL

- **Interruptor POWER (9):**

- Posición **OFF** = el gamepad está apagado (y no utiliza las pilas).
- Posición **ON** = el gamepad está encendido.

La conexión entre el gamepad y el receptor se establece automáticamente.

- Ambos LED están encendidos = hay señal entre el gamepad y el receptor.
- Ambos LED parpadean rápidamente = no hay señal entre el gamepad y el receptor.
- Ambos LED están apagados = el gamepad está en modo reposo o apagado.
- Ambos LED parpadean lentamente = cambia las pilas.

- **MODO REPOSO:**

- El gamepad se apaga automáticamente después de 5 minutos de inactividad.
- Para reactivarlo, pulsa el botón START.

## PLAYSTATION®3

### INSTALACIÓN EN PLAYSTATION®3

1. Enchufa el conector USB del receptor (12) al puerto USB número 1 de la consola.
2. Enciende la consola.
3. Enciende el gamepad utilizando el interruptor POWER ON (9).
4. Ejecuta el juego.

¡Ya estás listo para jugar!

El gamepad no incluye sensor de movimiento.

## PC

### INSTALACIÓN EN PC

1. Enchufa el conector USB (12) del receptor a uno de los puertos USB del ordenador. Windows® Vista, 7 o 8 detectarán automáticamente el nuevo dispositivo.
2. Enciende el gamepad utilizando el interruptor POWER ON (9).
3. Haz clic en **Inicio/Configuración/Panel de control** y haz doble clic en **Dispositivos de juego** (u **Opciones de juego**, dependiendo del sistema operativo).  
*El cuadro de diálogo **Dispositivos de juego** muestra el nombre del gamepad con el estado **OK**.*
4. En el **Panel de control**, haz clic en **Propiedades** probar y visualizar los botones, el D-Pad y los mini-sticks.

¡Ya estás listo para jugar!

## NOTAS IMPORTANTES PARA PC

- También puedes descargarte el programa "Advanced Programming Software" para PC de nuestra página web en la siguiente dirección: <http://support.thrustmaster.com/>
- La pestaña "Probar fuerzas" (del software de programación avanzado) no es compatible con este gamepad.

## FUNCIONES AVANZADAS

### PROGRAMACIÓN DE BOTONES / MINI-STICKS / D-PAD

Todos los botones, direcciones de los mini-sticks y del D-Pad se pueden intercambiar utilizando el botón MAP (5).

- **Ejemplos de aplicaciones posibles:**

- Intercambiar las funciones de los botones
- Intercambiar los 2 mini-sticks (en este caso, debes mapear las 4 direcciones del primer mini-stick en las 4 direcciones del segundo)
- Intercambiar el D-Pad con un mini-stick (en este caso, debes mapear las 4 direcciones del D-Pad en las 4 direcciones del mini-stick en cuestión).

- **Procedimiento de programación/intercambio:**

Pasos	Acción	LED (4) (en el gamepad)
1	Pulsa y suelta el botón MAP (5)	ROJO
2	Pulsa y suelta el botón o dirección a intercambiar	PARPADEA EN ROJO
3	Pulsa y suelta el botón o dirección en el que deseas colocar la función	VERDE

Las dos funciones están intercambiadas.

- **Para volver a la programación "predeterminada" (para borrar toda la programación):**

Pasos	Acción	LED (4) (en el gamepad)
1	Pulsa y mantén el botón MAP (5) durante 2 segundos	PARPADEA EN VERDE
2	Suelta el botón MAP (5)	VERDE

La programación se ha borrado.

**Ten en cuenta que la programación también desaparece cada vez que el gamepad se desconecta, o cuando el gamepad (o la consola) están en reposo o se reinician.**

## RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y AVISOS

- **Mi gamepad no funciona correctamente o parece no estar calibrado adecuadamente:**

- En caso de funcionamiento incorrecto durante la utilización debido a emisiones electrostáticas, sal del juego, apaga el gamepad y desenchufa el dispositivo de la consola o PC. Continúa el juego normal volviendo a enchufar el dispositivo, luego enciende el gamepad y vuelve a ejecutar el juego.
- No muevas nunca los mini-sticks al conectar el gamepad (para evitar problemas de calibración).

- **No puedo configurar mi gamepad:**

- En el menú "Opciones/Mando/Gamepad" del juego: selecciona la configuración más apropiada.
- Para más información consulta la ayuda online o el manual del usuario del juego.
- También puedes utilizar la función de "programación" del gamepad para resolver este tipo de problema.

*Cuando hayas terminado de utilizar el gamepad, es recomendable que siempre pongas el interruptor POWER (9) del gamepad en la posición OFF (para aumentar la vida de las pilas).*

## **INFORMACIÓN DE GARANTÍA AL CONSUMIDOR**

En todo el mundo, Guillemot Corporation S.A., cuyo domicilio legal se encuentra en Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Francia (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).

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 sustituido o restaurado su funcionamiento correcto. Si, durante el período de garantía, el producto de Thrustmaster fuese sometido a dicho reacondicionamiento, cualquier período de cómo mínimo siete (7) días durante el que el producto no se pueda usar se añadirá al período de garantía restante (este período va desde la fecha de petición de intervención del consumidor o desde la fecha en la que el producto se entrega para el reacondicionamiento, si la fecha en la que el producto se entrega para el reacondicionamiento fuese posterior a la fecha de la petición de intervención). Si la ley aplicable lo permite, toda la responsabilidad de Guillemot y sus filiales (incluso por daños resultantes) se limita a la restauración del funcionamiento correcto o la 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.

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) si el producto se ha empleado para otro uso distinto del doméstico, incluyendo fines profesionales o comerciales (salones de juego, entrenamiento, competiciones, por ejemplo); (3) en caso de incumplimiento de las instrucciones proporcionadas por el Soporte Técnico; (4) a software, es decir software sujeto a una garantía específica; (5) 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); (6) a accesorios (por ejemplo, cables, cajas, bolsas, bolsos o muñequeras); (7) si el producto se ha vendido en una subasta pública.

Esta garantía no es transferible.

Los derechos legales del consumidor en relación con las leyes aplicables a la venta de productos de consumo de su país no se ven afectados por esta garantía.

### **Provisiones de garantía adicionales**

Durante el período de garantía, Guillemot no proporcionará, en principio, ninguna pieza de repuesto, ya que el Soporte Técnico es el único autorizado para abrir y/o reacondicionar los productos de Thrustmaster (con la excepción de los procedimientos de reacondicionamiento que el Soporte técnico puede solicitar que lleve a cabo el consumidor, mediante instrucciones por escrito – por

ejemplo, debido a la simplicidad y la falta de confidencialidad del proceso de reacondicionamiento – y suministrando al consumidor las piezas de repuesto necesarias, si hiciese falta).

Debido a sus ciclos de innovación y para proteger su know-how y secretos comerciales, Guillemot no proporcionará, en principio, ninguna pieza de repuesto ni instrucciones de reacondicionamiento para los productos de Thrustmaster cuyo período de garantía haya vencido.

En los Estados Unidos de América y en Canadá, esta garantía está limitada al mecanismo interno del producto y al alojamiento externo. En ningún caso, Guillemot ni sus filiales serán responsables ante terceros por daños resultantes o fortuitos resultado del incumplimiento de cualquier garantía expresa o implícita. En algunos estados o provincias no se permite la limitación de la duración de una garantía implícita ni la exclusión o limitación de responsabilidad por daños resultantes o fortuitos, por lo que las limitaciones o exclusiones anteriores pueden no ser aplicables. Esta garantía ofrece derechos legales específicos al consumidor, que también puede tener otros derechos que pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

#### **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; (5) el producto se ha empleado para otro uso distinto del doméstico, incluyendo fines profesionales o comerciales (salones de juego, entrenamiento, competiciones, por ejemplo). 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).

**THRUSTMASTER®**

**SOPORTE TÉCNICO**

<http://support.thrustmaster.com>



## DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD CON LAS NORMATIVAS DE LA UE

Guillemot Corporation S.A. declara por la presente que el dispositivo T-Wireless Black cumple con los requisitos principales y otras cláusulas pertinentes de la Directiva 1999/5/CE para R&TTE. La declaración de conformidad se puede ver en el sitio siguiente:

[http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless\\_Black/Doc-T-Wireless\\_Black.pdf](http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless_Black/Doc-T-Wireless_Black.pdf)

## COPYRIGHT

© 2017 Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos reservados. Thrustmaster® es una marca registrada de Guillemot Corporation S.A. “PS”, “PlayStation”, “PS3” y “DOX” son marcas comerciales registradas de Sony Interactive 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.

## RECOMENDACIÓN DE PROTECCIÓN AMBIENTAL



- \* En la Unión Europea: 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. Para los demás países: cumpla las leyes locales sobre reciclaje de equipos eléctricos y electrónicos.

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.

Funciona con 3 pilas LR03 / AAA (1,5 V), no suministradas. Las pilas no recargables no deben recargarse. Las pilas usadas deben retirarse del juguete. No deben mezclarse diferentes tipos de pilas o pilas nuevas y usadas. Sólo deben utilizarse pilas del tipo recomendado o de tipo similar. Las pilas deben insertarse respetando la polaridad. No deben cortocircuitarse los bornes de una pila.

Cuando las pilas estén gastadas, retíralas y deposítalas en los puntos previstos para la recogida de pilas usadas.

[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

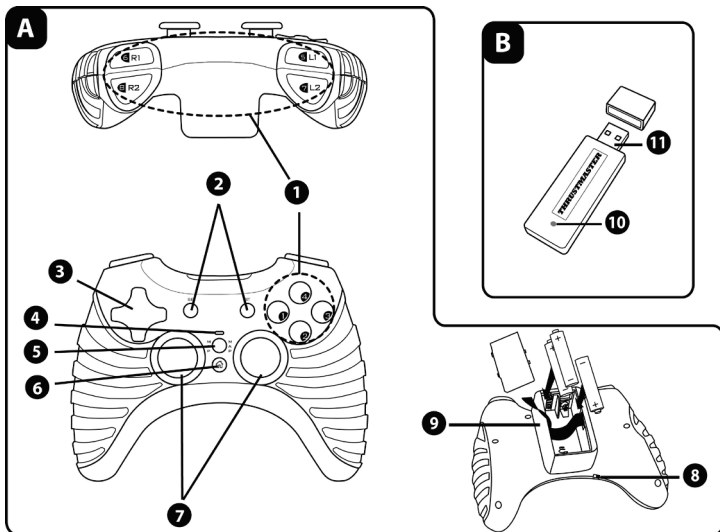
*\*Aplicable únicamente a la UE y Turquía*



# T-Wireless Black

Compatibilidade: PC / PlayStation®3

## Manual de Utilizador



### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1. 8 botões de ações
2. Botões SELECT e START
3. D-Pad
4. LED do gamepad
5. Botão MAP (para programação)
6. Botão HOME para a PlayStation®3
7. 2 minialavancas analógicas/2 botões de ações digitais
8. Interruptor POWER
9. Compartimento das pilhas
10. LED do receptor
11. Conector para PC e PS3 no receptor sem fios

## INSTALAR AS PILHAS

Insira 3 pilhas de 1,5 V do tipo LR03/AAA no respectivo compartimento situado na parte posterior do gamepad (10).

## VISÃO GERAL

### • Interruptor POWER (9):

- Posição **OFF** = o gamepad está desligado (e não consome carga das pilhas).

- Posição **ON** = o gamepad está ligado.

A ligação entre o gamepad e o receptor é estabelecida automaticamente.

Ambos os LED estão acesos = sinal entre o gamepad e o receptor.

Ambos os LED piscam rapidamente = sem sinal entre o gamepad e o receptor.

Ambos os LED estão apagados = o gamepad está em modo de espera ou desligado.

Ambos os LED piscam lentamente = substitua as pilhas.

### • MODO DE ESPERA

- O gamepad desliga-se automaticamente ao fim de 5 minutos de inatividade.

- Para reactivá-lo, prima o botão START.

## PLAYSTATION®3

### INSTALAÇÃO NA PLAYSTATION®3

1. Ligue o conector USB do receptor (12) à porta USB número 1 da consola.

2. Ligue a consola.

3. Ligue o gamepad no interruptor POWER ON (9).

4. Inicie o jogo.

Está pronto para começar a jogar!

*O gamepad não inclui um sensor de movimento.*

## PC

### INSTALAÇÃO NO PC

1. Ligue o conector USB do receptor (12) a uma das portas USB do computador. O Windows® Vista, 7 ou 8 detectará automaticamente o novo dispositivo.

2. Ligue o gamepad no interruptor POWER ON (9).

3. Clique em **Iniciar/Definições/Painel de controlo** e faça duplo clique em **Controladores de jogos** (ou **Opções de jogos**, consoante o seu sistema operativo).

*A caixa de diálogo **Controladores de jogos** mostra o nome do gamepad com o estado **OK**.*

4. No **Painel de controlo**, clique em **Propriedades** para testar e ver os botões, o D-pad e as minialavancas.

Está pronto para começar a jogar!

## NOTAS IMPORTANTES PARA O PC

- Há também "Software de Programação Avançada" para PC disponível para transferência no nosso sítio Web através do seguinte endereço: <http://support.thrustmaster.com/>

- O separador "Test forces" ("Testar forças") (do software de programação avançada) não é compatível com o gamepad.

## FUNÇÕES AVANÇADAS

### PROGRAMAR BOTÕES/MINIALAVANCAS/D-PAD

Todos os botões e as direcções das minialavancas e do D-Pad podem ser trocadas através do botão MAP (5).

- **Exemplos de aplicações possíveis:**

- Trocar as funções dos botões
- Trocar as 2 minialavancas (neste caso, terá de atribuir as 4 direcções da primeira minialavanca às 4 direcções da segunda)
- Trocar o D-Pad por uma minialavanca (neste caso, terá de atribuir as 4 direcções do D-Pad às 4 direcções da minialavanca em questão).

- **Procedimento de programação/troca:**

Passos	Ação	LED (4) (no gamepad)
1	Prima e solte o botão MAP (5)	VERMELHO
2	Prima e solte o botão ou a direcção para trocar	PISCA A VERMELHO
3	Prima e solte o botão ou a direcção a que pretende atribuir a função	VERDE

As duas funções foram trocadas.

- **Para regressar à programação “predefinida” (apagar toda a programação):**

Passos	Ação	LED (4) (no gamepad)
1	Prima sem soltar o botão MAP (5) durante 2 segundos	PISCA A VERDE
2	Solte o botão MAP (5)	VERDE

A programação foi apagada.

**Note que a programação também é eliminada sempre que desliga o gamepad, ou quando o gamepad (ou a consola) está em modo de espera ou reinicia.**

## RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS E AVISOS

- **O meu gamepad não funciona correctamente ou não parece estar devidamente calibrado:**
  - Na eventualidade de ocorrer uma anomalia durante a utilização devido à emissão electrostática, saia do jogo, desligue o gamepad no interruptor e desligue o receptor da consola ou do computador. Para retomar o funcionamento normal do jogo, volte a ligar o receptor, ligue o gamepad e reinicie o jogo.
  - Nunca mova as minialavancas quando ligar o gamepad (para evitar problemas de calibragem).
- **Não consigo configurar o meu gamepad:**
  - No menu “Options/Controller/Gamepad” do jogo: seleccione a configuração mais adequada.
  - Para mais informações, consulte o manual de utilizador do jogo ou a ajuda online.
  - Pode também utilizar a função de “programação” do gamepad para resolver este tipo de problema.

**Quando acabar de utilizar o gamepad, recomendamos que regule sempre o interruptor POWER do gamepad (9) para a posição OFF (para prolongar a carga das pilhas).**



## **INFORMAÇÕES SOBRE A GARANTIA PARA O CONSUMIDOR**

A Guillemot Corporation S.A., com sede social sita em Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, França (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) anos 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.

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 substituído ou reparado. Se, durante o período da garantia, o produto Thrustmaster for submetido à dita reparação, qualquer período mínimo de (7) dias durante o qual o produto estiver fora de serviço será adicionado ao período da garantia restante (este período decorre desde a data do pedido intervenção pelo consumidor ou desde a data em que o produto em questão é disponibilizado para reparação, se a data em que o produto é disponibilizado para reparação for posterior à data do pedido de intervenção). 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 à 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.

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) se o produto tiver sido utilizado fora do âmbito da utilização doméstica, incluindo para fins profissionais ou comerciais (salas de jogos, treino e competições, por exemplo); (3) na eventualidade de incumprimento das instruções fornecidas pelo Suporte Técnico; (4) a software, estando o mesmo sujeito a uma garantia específica; (5) a consumíveis (elementos para substituir ao longo da vida útil do produto: baterias descartáveis, auscultadores de áudio ou auriculares de auscultadores, por exemplo); (6) a acessórios (cabos, estojos, bolsas, sacos e correias de pulso, por exemplo); (7) se o produto foi vendido num leilão público.

A presente garantia não é transmissível.

Os direitos legais do consumidor no que concerne à legislação aplicável à venda de bens de consumo no seu país não são afetados pela presente garantia.

### Disposições de garantia adicionais

Durante o período da garantia, a Guillemot não fornecerá, em princípio, quaisquer peças de substituição, uma vez que o Suporte Técnico é a única parte autorizada a abrir e/ou reparar qualquer produto Thrustmaster (à exceção de quaisquer procedimentos de reparação que o Suporte Técnico possa pedir ao consumidor para realizar, através de instruções por escrito – por exemplo, devido à simplicidade e à falta de confidencialidade do processo de reparação – e fornecendo ao consumidor a(s) peça(s) de substituição necessária(s), quando aplicável).

Tendo em conta os seus ciclos de inovação, e a fim de proteger o seu know-how e segredos comerciais, a Guillemot não fornecerá, em princípio, qualquer notificação de reparação ou peças de substituição para produtos Thrustmaster cujo período da garantia tenha expirado.

### 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; (5) utilização do produto fora do âmbito além da utilização doméstica, incluindo para fins profissionais ou comerciais (salas de jogos, treino e competições, por exemplo). 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).

# **THRUSTMASTER®**

## **SUPOORTE TÉCNICO**

<http://support.thrustmaster.com>



## DECLARAÇÃO DE CONFORMIDADE COM AS NORMAS DA UE

A Guillemot Corporation S.A. declara pelo presente que o dispositivo T-Wireless Black está em conformidade com os principais requisitos e outras cláusulas relevantes da Directiva R&TTE 1999/5/CE.

A declaração de conformidade pode ser vista no seguinte endereço:

[http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless\\_Black/Doc-T-Wireless\\_Black.pdf](http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless_Black/Doc-T-Wireless_Black.pdf)

## DIREITOS DE AUTOR

© 2017 Guillemot Corporation S.A. Todos os direitos reservados. Thrustmaster® é uma marca registada da Guillemot Corporation S.A. "PS", "PlayStation", "PS3" e "XBOX" são marcas registadas da Sony Interactive 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.

## RECOMENDAÇÕES DE PROTECÇÃO AMBIENTAL



Na União Europeia: 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.

Relativamente a todos os outros países: Respeite a legislação local sobre a reciclagem de equipamento eléctrico e electrónico.

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.

Funciona com 3 pilhas LR03 / AAA (1,5 V), não incluídas. Não recarregue as pilhas não recarregáveis. Retire as pilhas usadas do brinquedo. Não misture diferentes tipos de pilhas ou pilhas novas e usadas. Utilize apenas as pilhas do tipo recomendado ou de um tipo semelhante. Instale as pilhas respeitando a polaridade. Não coloque os terminais de uma pilha em curto-circuito. Quando as pilhas já não tiverem carga, retire-as e coloque-as nos locais existentes para a recuperação de pilhas usadas.

[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

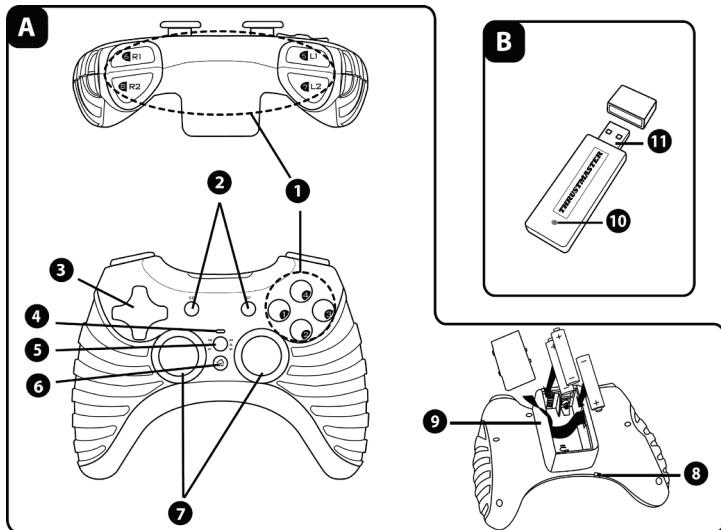
\*Aplicável apenas à União Europeia e Turquia



# T-Wireless Black

Совместим: ПК – PlayStation®3

Руководство пользователя



## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- |  |   |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 8 функциональных кнопок.</li> <li>2. Кнопки SELECT (Выбор) и START (Пуск)</li> <li>3. Многопозиционная кнопка D-pad</li> <li>4. Индикатор игрового пульта</li> <li>5. Кнопка MAP (программирование функций)</li> <li>6. Кнопка HOME для PlayStation®3</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>7. 2 аналоговых мини-джойстика / 2 цифровых функциональных кнопки</li> <li>8. Переключатель питания POWER</li> <li>9. Отсек для элементов питания</li> <li>10. Индикатор приемника</li> <li>11. Разъем для ПК и PS3 на беспроводном приемнике</li> </ol> |
|--|---|

## УСТАНОВКА БАТАРЕЕК

Установите три батарейки 1,5В (LR03 / типа AAA) в отсек для батареек на тыльной стороне игрового контроллера (10).

## ОБЗОР

### • Выключатель электропитания (9):

- Положение **OFF** (Выкл)= игровой контроллер выключен (и не расходует заряд батарей).
- Положение **ON** (Вкл)= игровой контроллер включен.

Автоматическое установление соединения между игровым контроллером и приемником.

- Оба светодиода включены = сигнал между игровым контроллером и приемником.
- Оба светодиода быстро мигают = нет сигнала между игровым контроллером и приемником.
- Оба светодиода выключены = игровой контроллер в режиме ожидания или выключен.
- Оба светодиода медленно мигают = замените батарейки.

### • РЕЖИМ ОЖИДАНИЯ:

- Игровой контроллер автоматически отключается через 5 минут бездействия.
- Нажмите кнопку **START**, чтобы включить его снова.

## PLAYSTATION®3

### ПОДКЛЮЧЕНИЕ К PLAYSTATION®3

1. Присоедините разъем USB приемника (12) к USB-порту 1 на консоли.
2. Включите консоль.
3. Включите игровой контроллер при помощи переключателя **POWER ON** (ВКЛЮЧЕНИЕ ПИТАНИЯ) (9).
4. Запустите игру.

Теперь можно начинать игру!

*Ваш беспроводной игровой контроллер T-не включает в себя датчик движения.*

## ПК

### ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ПК

1. подключите разъем USB приемника (12) к одному из портов USB на компьютере. Операционные системы Windows® автоматически обнаружат новое устройство.
2. **Включите** игровой контроллер при помощи переключателя **POWER ON** (9).
3. Щелкните **Start** (Пуск)/**Settings** (Настройка)/**Control Panel** (Панель управления), после чего сделайте двойной щелчок на пункте **Game Controllers** (Игровые контроллеры) (или **Gaming Options** (Игровые устройства), в зависимости от установленной операционной системы).

*Диалоговое окно **Game Controllers** (Игровые контроллеры) выводит имя игрового контроллера и кнопку состояния **ОК**.*

4. В окне **Control Panel** (Панель управления), выберите пункт **Properties** (Свойства) :  
Позволяет проверить и просмотреть назначение кнопок контроллера, манипулятора D-pad и мини-джойстиков.

Теперь можно начинать игру!

### ВАЖНЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ ДЛЯ ПК

- Расширенный программный пакет Advanced Programming Software для ПК можно также загрузить на нашем веб-сайте: <http://support.thrustmaster.com/>
- Вкладка **Test forces** (Проверка сил) расширенного программного пакета не поддерживается для данного игрового пультa.

## ФУНКЦИИ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

### КНОПКИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ / МИНИ-ДЖОЙСТИКИ / МАНИПУЛЯТОР D-PAD

Все кнопки, а также оси мини-джойстиков и D-Pad могут переопределяться при помощи кнопки ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЯ (5).

#### • Примеры возможного применения:

- Переопределение функций кнопок
- Переключение функций 2 мини-джойстиков между собой (в этом случае нужно назначить четыре направления первого мини-джойстика четырем направлениям второго мини-джойстика)
- Назначение функций манипулятора D-pad на мини-джойстик (в этом случае необходимо назначить четыре направления D-pad четырем направлениям выбранного мини-джойстика).
- Процедура программирования (переопределения):

Этапы	Действие	СВЕТОДИОД (4) (на игровом контроллере)
1	Нажмите и отпустите кнопку MAPPING (ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ) (5)	КРАСНЫЙ
2	Нажмите и отпустите кнопку или направление, откуда нужно взять функцию	МИГАЕТ КРАСНЫМ
3	Нажмите и отпустите клавишу или направление, куда необходимо поместить данную функцию.	ЗЕЛЕНый

После этого 2 функции будут переключены.

- Восстановление функций клавиш, заданных "по умолчанию" (отмена программирования):

Этапы	Действие	СВЕТОДИОД (4) (на игровом контроллере)
1	Нажать и удерживать кнопку (5) MAPPING в течение 2 секунд.	МИГАЕТ ЗЕЛЕНый
2	Отпустите кнопку MAPPING (5)	ЗЕЛЕНый

Все выполненные вами операции программирования отменены.

**Обратите внимание:** результаты программирования пропадают при каждом отключении игрового пульта, а также при переходе пульта (или консоли) в режим ожидания и перезагрузке.

## ПОИСК, УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ И ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

- **Мой игровой контроллер функционируют неправильно или не откалиброван:**

В случае неполадок во время работы, возникающих в связи со статическим электричеством, выйдите из игры и отсоедините устройство от компьютера или консоли. **Снова подключите приемник, включите игровой контроллер и начните игру сначала.**

- Не передвигайте мини-джойстики во время подключения контроллера (во избежание нарушения процесса калибровки).

- **Я не могу настроить игровой контроллер:**

В меню Options (Параметры)/Controller (Контроллер)/Gamerpad (Игровой контроллер)" игры: выберите наиболее подходящую конфигурацию.

Дополнительную информацию смотрите в руководстве пользователя игры или в Интернете.

- Для решения этой проблемы также можно воспользоваться «программной» функцией игрового контроллера.

**По окончании использования игрового контроллера мы рекомендуем всегда выключать питание устройства, передвинув переключатель POWER (9) в положение OFF (чтобы увеличить срок работы батареи).**

## **Сведения о потребительской гарантии**

Корпорация Guillemot Corporation S.A., зарегистрированная по адресу Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Франция, (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).

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, заменено или возвращено в рабочее состояние. Если в течение гарантийного срока изделию Thrustmaster будет подвержено такому восстановлению, к оставшемуся гарантийному сроку прибавляется период времени, но не менее семи (7) дней, во время которого изделие находилось вне употребления (началом этого периода считается дата запроса покупателя о вмешательстве или дата предоставления дефектного изделия для восстановления, если изделие было предоставлено для восстановления позднее, чем был сделан запрос о вмешательстве). В мере, разрешенной применимым законодательством, полная ответственность компании Guillemot и ее дочерних компаний (в том числе косвенный ущерб) ограничивается восстановлением рабочего состояния 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 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 случаи использования продукта в любых целях, кроме бытовых, в том числе на случаи профессионального или коммерческого применения (например, в игровых залах, для проведения обучения и соревнований); (3) на ситуации, когда указания службы технической поддержки не были выполнены; (4) на ПО, так как на такое ПО распространяется отдельная гарантия; (5) на расходные материалы (элементы, предназначенные для замены в течение срока службы изделия: например, батарейки и ушные подушки для гарнитур или наушников); (6) на аксессуары (например, кабели, чехлы, сумки, футляры, наручные ремешки); (7) на случаи продажи изделия с открытого аукциона.

Данная гарантия не подлежит передаче.

Настоящая гарантия не ущемляет прав потребителя, предоставляемых ему применимыми законами в отношении продажи потребительских товаров в соответствующей стране.

### Дополнительные условия гарантии

В течение гарантийного срока компания Guillemot, в общем и целом, не предоставляет никаких запасных частей, так как вскрытие и/или модификацию любых изделий Thrustmaster вправе осуществлять только служба технической поддержки (за исключением каких-либо процедур по модификации, которые служба технической поддержки может предложить выполнить клиенту путем письменных инструкций и предоставления, при необходимости, требуемых запасных частей: например, в связи с отсутствием статуса сложности или конфиденциальности у такой восстановительной процедуры).

С учетом периода освоения новых изделий и в целях защиты своих ноу-хау и коммерческих тайн компания Guillemot, в общем и целом, не предоставляет каких-либо уведомлений о восстановлении или запасных частей для любых изделий Thrustmaster с истекшим гарантийным сроком.

### 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; (5) использование продукта в любых целях, кроме бытовых, в том числе профессиональное или коммерческое применение (например, в игровых залах, для проведение обучения и соревнований). 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).

**THRUSTMASTER®**

ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ

<http://support.thrustmaster.com>








## Декларация о соответствии требованиям Директивы ЕС

Guillemot Corporation S.A. настоящим заявляет, что устройство T-Wireless Black соответствует основным требованиям и другим статьям Директивы R&TTE 1999/5/EC. Свидетельство о соответствии смотрите на сайте:

[http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless\\_Black/Doc-T-Wireless\\_Black.pdf](http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless_Black/Doc-T-Wireless_Black.pdf)

## АВТОРСКОЕ ПРАВО

© 2017 Guillemot Corporation S.A. Все права защищены. Thrustmaster® является зарегистрированной торговой маркой Guillemot Corporation. «», PlayStation, «» и «» являются зарегистрированными товарными знаками компании Sony Interactive 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.

Сохраните эту информацию. Цвета и оформление могут отличаться от указанных.

Настоящий продукт соответствует всем стандартам в отношении детей в возрасте 14 лет и старше.

Использование данного продукта детьми младше 14 лет недопустимо.

Работает на 3 элементах питания LR03/AAA 1,5 В (не входят в комплект). Нельзя заряжать непerezаряжаемые батарейки. И использованные батарейки следует извлечь из пульта. Не допускается одновременное использование новых и использованных элементов питания. Использовать только элементы питания рекомендуемых или аналогичных типов. При установке элементов питания соблюдать полярность. Не допускается замыкание полюсов элементов питания. При выработке ресурса элементов питания из необходимо извлечь и утилизировать в специально отведенный контейнер.

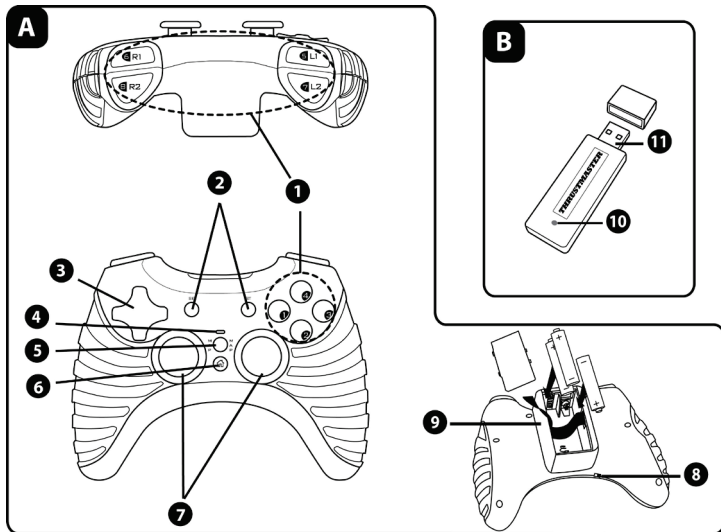
[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)



# T-Wireless Black

Συμβατό με: PC / PlayStation®3

Εγχειρίδιο χρήσης



## ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

1. τεχνικά χαρακτηριστικά 8 κουμπιών δράσης
2. Κουμπί ΕΠΙΛΟΓΗ και ΕΝΑΡΞΗ
3. Σταυρός κατευθύνσεων
4. Χειριστήριο LED
5. Κουμπί ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗ (για προγραμματισμό)
6. Κουμπί ΑΡΧΙΚΗ για PlayStation®3
7. 2 αναλογικά mini-stick / 2 ψηφιακά κουμπιά δράσης
8. Διακόπτης ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ
9. Θήκη για μπαταρίες
10. δέκτη LED
11. Υποδοχή PC και PS3 σε ασύρματο δέκτη

## ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΜΠΑΤΑΡΙΩΝ

Τοποθετήστε 3 μπαταρίες τύπου LR03 / AAA 1,5V στη θήκη για μπαταρίες που βρίσκεται στο πίσω μέρος του χειριστήριου (10).

## ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

### Διακόπτης ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗΣ (9):

- Θέση **OFF** = το χειριστήριο είναι απενεργοποιημένο (και δεν καταναλώνει τις μπαταρίες).

- Θέση **ON** = το πληκτρολόγιο είναι ενεργοποιημένο.

Η σύνδεση ανάμεσα στο χειριστήριο και στον δέκτη πραγματοποιείται αυτόματα.

- Και οι δύο ενδείξεις LED είναι αναμμένες = σήμα μεταξύ του χειριστήριου και του δέκτη.

- Και οι δύο ενδείξεις LED αναβοσβήνουν γρήγορα = δεν υπάρχει σήμα μεταξύ του χειριστήριου και του δέκτη.

- Και οι δύο ενδείξεις LED είναι σβηστές = το χειριστήριο βρίσκεται σε κατάσταση αναμονής ή είναι απενεργοποιημένο.

- Και οι δύο ενδείξεις LED αναβοσβήνουν αργά = αλλαγή μπαταριών.

## ΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΑΝΑΜΟΝΗΣ:

- Το χειριστήριο απενεργοποιείται αυτόματα μετά από 5 λεπτά αδράνειας.

- Για να το ενεργοποιήσετε ξανά, πατήστε το κουμπί ENAPΞΗ.

## PLAYSTATION®3

### ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΕ PLAYSTATION®3

1. Συνδέστε την υποδοχή USB του δέκτη (12) στη θύρα USB Ap. 1 στην κονσόλα σας.

2. Ενεργοποιήστε την κονσόλα σας.

3. Ενεργοποιήστε το χειριστήριό σας με τον διακόπτη ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ ON (9).

4. Ξεκινήστε το παιχνίδι σας.

Τώρα είστε έτοιμοι για παιχνίδι!

*Το χειριστήριό σας δεν περιλαμβάνει αισθητήρα κίνησης.*

## PC

### ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΕ PC

1. Συνδέστε την υποδοχή USB του δέκτη (12) σε μια από τις θύρες USB του υπολογιστή. Τα Windows® Vista, 7 ή 8 θα εντοπίσουν αυτόματα τη νέα συσκευή.

2. Ενεργοποιήστε το χειριστήριό σας με τον διακόπτη ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ ON (9).

3. Κάντε κλικ στις επιλογές **Έναρξη/Ρυθμίσεις/Πίνακας ελέγχου** και κάντε διπλό κλικ στην επιλογή **Ελεγκτές παιχνιδιού** (ή **Επιλογές παιχνιδιού**, ανάλογα με το λειτουργικό σας σύστημα).

*Το πλαίσιο διαλόγου για τους **Ελεγκτές παιχνιδιού** εμφανίζει το όνομα του χειριστήριου μαζί με την κατάσταση **OK**.*

4. Στον **Πίνακα ελέγχου**, κάντε κλικ στις **Ιδιότητες** για να δοκιμάσετε και να οπτικοποιήσετε τα κουμπιά, τον σταυρό κατευθύνσεων και τα mini-stick.

Τώρα είστε έτοιμοι για παιχνίδι!

## ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ PC

- Το λογισμικό "Λογισμικό προγραμματισμού για προχωρημένους" είναι επίσης διαθέσιμο για λήψη στην ιστοσελίδα μας στην ακόλουθη διεύθυνση: <http://support.thrustmaster.com/>

- Η καρτέλα "Δοκιμή δυνάμεων" (στο λογισμικό προγραμματισμού για προχωρημένους) δεν είναι συμβατό με αυτό το χειριστήριο.

## ΣΥΝΘΕΤΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

### ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΟΥΜΠΙΩΝ/MINI-STICK/ΣΤΑΥΡΟΥ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΕΩΝ

Όλα τα κουμπιά, οι κατευθύνσεις των mini-stick και του σταυρού κατευθύνσεων μπορεί να αλλάξουν χρησιμοποιώντας το κουμπί ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗ (5).

#### • Παραδείγματα πιθανών εφαρμογών:

- Εναλλαγή των λειτουργιών των κουμπιών
- Εναλλαγή των 2 mini-stick (σε αυτήν την περίπτωση, πρέπει να αντιστοιχίσετε τις 4 κατευθύνσεις του πρώτου mini-stick με τις 4 κατευθύνσεις του δεύτερου mini-stick)
- Εναλλαγή του σταυρού κατευθύνσεων με mini-stick (σε αυτήν την περίπτωση, πρέπει να αντιστοιχίσετε τις 4 κατευθύνσεις του σταυρού κατευθύνσεων με τις 4 κατευθύνσεις του αντίστοιχου mini-stick).

#### • Διαδικασία προγραμματισμού/εναλλαγής:

Βήματα	Ενέργεια	LED (4) (στο χειριστήριο)
1	Πατήστε και αφήστε το κουμπί ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗ (5)	ΚΟΚΚΙΝΟ
2	Πατήστε και αφήστε το κουμπί ή την κατεύθυνση για εναλλαγή	ΑΝΑΒΟΣΒΗΝΗΙ ΚΟΚΚΙΝΟ
3	Πατήστε και αφήστε το κουμπί ή την κατεύθυνση στην οποία θέλετε να τοποθετήσετε τη λειτουργία	ΠΡΑΣΙΝΟ

Τώρα έχει γίνει εναλλαγή των δύο λειτουργιών.

- Για να επιστρέψετε στον “προεπιλεγμένο” προγραμματισμό (για να σβήσετε όλον τον προγραμματισμό σας):

Βήματα	Ενέργεια	LED (4) (στο χειριστήριο)
1	Πατήστε παρατεταμένα το κουμπί ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗ (5) για 2 δευτερόλεπτα	ΑΝΑΒΟΣΒΗΝΗΙ ΠΡΑΣΙΝΟ
2	Αφήστε το κουμπί ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΣΗ (5)	ΠΡΑΣΙΝΟ

Τώρα ο προγραμματισμός σας έχει σβηστεί.

Έχετε υπόψη ότι ο προγραμματισμός σας επίσης εξαφανίζεται κάθε φορά που το χειριστήριο αποσυνδέεται ή όποτε το χειριστήριο (ή η κονσόλα) βρίσκονται σε κατάσταση αναμονής ή πραγματοποιούν επανεκκίνηση.

## ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

**Το χειριστήριο μου δεν λειτουργεί σωστά ή φαίνεται να έχει βαθμονομηθεί λανθασμένα:**

- Στην περίπτωση κακής λειτουργίας λόγω ηλεκτροστατικής εκκένωσης, εξέλθετε από το παιχνίδι, απενεργοποιήστε το χειριστήριό σας και αποσυνδέστε τον δέκτη από την κονσόλα ή το PC σας. Συνεχίστε κανονικά το παιχνίδι συνδέοντας ξανά τον δέκτη, και στη συνέχεια, ενεργοποιήστε το χειριστήριο και αρχίστε ξανά το παιχνίδι.

- Ποτέ μην μετακινείτε τα mini-stick όταν συνδέετε το χειριστήριό σας (για να αποτρέψετε οποιαδήποτε προβλήματα βαθμονόμησης).

**Δεν μπορώ να διαμορφώσω το χειριστήριό μου:**

- Στο μενού "Επιλογές / Ελεγκτής / Χειριστήριο" στο παιχνίδι σας: επιλέξτε την πιο κατάλληλη διαμόρφωση.

- Για περισσότερες πληροφορίες, δείτε στο εγχειρίδιο χρήσης του παιχνιδιού σας ή στην online βοήθεια.

- Μπορείτε επίσης να χρησιμοποιήσετε τη λειτουργία "προγραμματισμός" του παιχνιδιού σας για να επιλύσετε αυτόν τον τύπο προβλήματος.

**Όταν σταματήσετε να χρησιμοποιείτε το χειριστήριό σας, συνιστούμε να ρυθμίσετε πάντα τον διακόπητή ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ του χειριστηρίου σας (9) στη θέση ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΣΗ (για επέκταση της διάρκειας ζωής της μπαταρίας).**

## Πληροφορίες εγγύησης καταναλωτή

Παγκοσμίως, η Guillemot Corporation S.A. της οποίας η εγγεγραμμένη έδρα είναι η οδός Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (Γαλλία) (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).

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 ενβραβιωθεί, 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 αντικατασταθεί είτε θα επιστραφεί και θα είναι σε κατάσταση λειτουργίας. Αν κατά τη διάρκεια της περιόδου εγγύησης το προϊόν της Thrustmaster υπόκειται σε τέτοιου είδους μετασκευή, οποιαδήποτε περίοδος τουλάχιστον επτά (7) ημερών κατά την οποία το προϊόν έχει τεθεί εκτός χρήσης θα προστεθεί στην εναπομένουσα περίοδο εγγύησης (αυτή η περίοδος ισχύει από την ημερομηνία του αιτήματος του καταναλωτή για παρέμβαση ή από την ημερομηνία κατά την οποία το εν λόγω προϊόν διατίθεται για μετασκευή, αν η ημερομηνία κατά την οποία το προϊόν διατίθεται για μετασκευή είναι επακόλουθη της ημερομηνίας του αιτήματος για παρέμβαση). Αν επιτρέπεται από την ισχύουσα νομοθεσία, η πλήρης ευθύνη της Guillemot και των θυγατρικών της (περιλαμβάνονται οι επακόλουθες ζημιές) περιορίζεται στην επιστροφή σε κατάσταση λειτουργίας ή την αντικατάσταση του προϊόντος της Thrustmaster. Αν επιτρέπεται από την ισχύουσα νομοθεσία, η Guillemot αποποιείται κάθε εγγύηση εμπορευσιμότητας ή καταλληλότητας για τον συγκεκριμένο σκοπό.

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) αν το προϊόν έχει χρησιμοποιηθεί για οποιαδήποτε άλλη χρήση πέρα από την οικιακή χρήση, συμπεριλαμβανομένης χρήσης για επαγγελματικούς ή εμπορικούς σκοπούς (για παράδειγμα, δωμάτια παιχνιδιών, εκπαίδευση, διαγωνισμοί), (3) σε περίπτωση μη συμμόρφωσης με τις οδηγίες που παρέχονται από την Τεχνική υποστήριξη, (4) για λογισμικό, το εν λόγω λογισμικό υπόκειται σε συγκεκριμένη εγγύηση, (5) για αναλώσιμα (οποιαδήποτε άλλη χρήση πέρα από την οικιακή χρήση, συμπεριλαμβανομένης χρήσης για επαγγελματικούς ή εμπορικούς σκοπούς), (6) για αξεσουάρ (για παράδειγμα, καλώδια, περιβλήματα, θήκες, τσάντες, λουράκια καρπού), (7) αν το προϊόν πωληθεί σε δημοπρασία.

Η παρούσα εγγύηση δεν μεταβιβάζεται.

Τα νομικά δικαιώματα του καταναλωτή σε σχέση με την ισχύουσα νομοθεσία όσον αφορά την πώληση των καταναλωτικών ειδών στη χώρα του/της που δεν επηρεάζονται από την παρούσα εγγύηση.

## Επιπλέον διατάξεις εγγύησης

Κατά την περίοδο εγγύησης, η Guillemot δεν θα διαθέσει, κατά βάση, κανένα ανταλλακτικό, καθώς η Τεχνική υποστήριξη είναι ο μόνος συμβαλλόμενος εξουσιοδοτημένος να ανοίξει και/ή να μετασκευάσει οποιοδήποτε προϊόν της Thrustmaster (με εξαίρεση κάθε διαδικασία μετασκευής, την οποία η Τεχνική υποστήριξη μπορεί να ζητήσει να διεξαχθεί ο καταναλωτής, υπό τη μορφή γραπτών οδηγιών – για παράδειγμα, λόγω της απλούστευσης και της έλλειψης εμπιστευτικότητας της διαδικασίας μετασκευής – και παρέχοντας στον καταναλωτή το απαιτούμενο(α) ανταλλακτικό(ά), όπου είναι εφικτό).

Δεδομένου των κύκλων καινοτομιών και με σκοπό την προστασία της τεχνονομίας και των εμπορικών μυστικών, η Guillemot δεν θα παρέχει, κατά βάση, καμία ειδοποίηση περί μετασκευής ή ανταλλακτικών για κανένα προϊόν της Thrustmaster του οποίου η περίοδος εγγύησης έχει λήξει.

## 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, (5) χρήση του προϊόντος για οποιαδήποτε άλλη χρήση πέρα από την οικιακή χρήση, συμπεριλαμβανομένης χρήσης για επαγγελματικούς ή εμπορικούς σκοπούς (για παράδειγμα, δωμάτια παιχνιδιών, εκπαίδευση, διαγωνισμοί). 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).

# **THRUSTMASTER®**

## ΤΕΧΝΙΚΉΣ ΥΠΟΣΤΉΡΙΞΗΣ

<http://support.thrustmaster.com>



## Δήλωση συμμόρφωσης με τους κανονισμούς της ΕΕ

H Guillemot Corporation S.A. με το παρόν δηλώνει ότι η συσκευή T-Wireless Black συμμορφώνεται με τις κύριες απαιτήσεις και άλλες σχετικές συνθήκες της Οδηγίας RTTE 1999/5/EK. Μπορείτε να δείτε τη δήλωση συμμόρφωσης στην ακόλουθη ιστοσελίδα:

[http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless\\_Black/Doc-T-Wireless\\_Black.pdf](http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless_Black/Doc-T-Wireless_Black.pdf)

### πνευματικά δικαιώματα

© 2017 Guillemot Corporation S.A. Με την επιφύλαξη παντός δικαιώματος. Η ονομασία Thrustmaster® είναι εμπορικό σήμα της Guillemot Corporation S.A. Τα λογότυπα "PS", "PlayStation", "PS3" και "ΔΟΧΩ" είναι εμπορικά σήματα της Sony Interactive 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.

### ΣΥΣΤΑΣΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ



\* Στην Ευρωπαϊκή Ένωση: 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.

Για όλες τις υπόλοιπες χώρες: Να τηρείτε τους τοπικούς νόμους περί ανακύκλωσης του ηλεκτρικού και ηλεκτρονικού εξοπλισμού.

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.

Λειτουργεί με 3 μπαταρίες LR03 / AAA (1,5V), δεν περιλαμβάνονται. Μην φορτίζετε ξανά τις μη επαναφορτιζόμενες μπαταρίες. Οι χρησιμοποιημένες μπαταρίες πρέπει να αφαιρούνται από το παιχνίδι.

Δεν πρέπει να μπερδεύετε διαφορετικούς τύπους μπαταριών ή καινούργιες ή χρησιμοποιημένες μπαταρίες. Πρέπει να χρησιμοποιείτε μόνο μπαταρίες του προτεινόμενου τύπου ή παρόμοιου τύπου μπαταριών. Πρέπει να τοποθετείτε τις μπαταρίες με τη σωστή πολικότητα. Οι ακροδέκτες της μπαταρίας δεν πρέπει να είναι βραχυκυκλωμένοι. Όταν οι μπαταρίες αδειάζουν, αφαιρέστε τις και τοποθετήστε τις σε ειδικά δοχεία συλλογής χρησιμοποιημένων μπαταριών.

[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

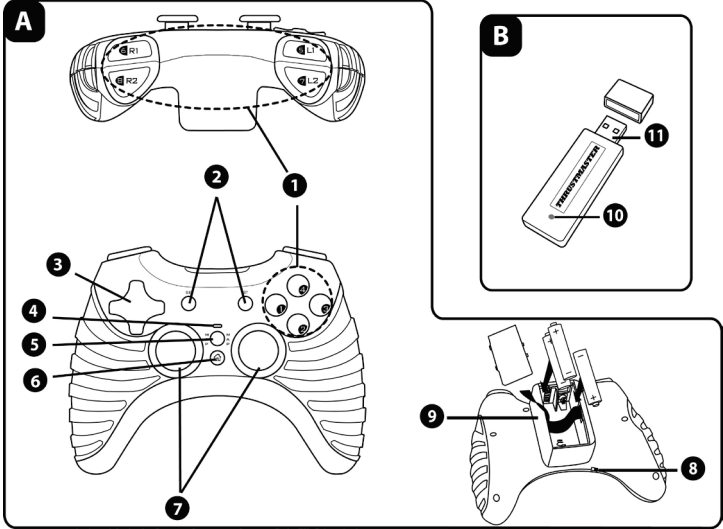
\*Ισχύει μόνο σε ΕΕ και Τουρκία



# T-Wireless Black

Uyumlu olduğu platformlar: Bilgisayar / PlayStation®3

Kullanma Kılavuzu



## TEKNİK ÖZELLİKLER

- |   |   |
|---|---|
| 1. 8 hareket tuşu                         | 7. 2 analog mini çubuk / 2 dijital hareket tuşu |
| 2. SELECT (Seç) ve START (Başlat) tuşları | 8. POWER (Güç) düğmesi                          |
| 3. D-Pad                                  | 9. Pili haznesi Alıcı                           |
| 4. Gamepad LED'i                          | 10. tuşu LED'i                                  |
| 5. MAP tuşu (programlama maksatlı)        | 11. Kablosuz alıcılarda PC ve PS3 konektörü     |
| 6. PlayStation®3 için EV düğmesi          |   |



## PİLLERİN TAKILMASI

3 adet 1,5V tipi LR03 / AAA pili gamepad'in arkasında bulunan pil haznesine takın (10).

## GENEL BAKIŞ

### • POWER (Güç) düğmesi (9):

- OFF pozisyonu = gamepad'i kapatır (pil harcamaz).

- ON pozisyonu = gamepad'i açar.

Gamepad ile alıcı arasındaki bağlantı otomatik olarak yapılır.

- Her iki LED de yanıyor = gamepad ile alıcı arasında iletişim var.

- Her iki LED de hızlı yanıp sönüyor = gamepad ile alıcı arasında iletişim yok.

- Her iki LED de yanmıyor = gamepad, bekleme modunda ya da kapalı.

- Her iki LED de yavaş yanıp sönüyor = pilleri değiştirin.

### • BEKLEME MODU:

- 5 dakika süreyle kullanılmaması durumunda gamepad otomatik olarak kapanır.

- Yeniden açmak için START (Başlat) tuşuna basın.

## PLAYSTATION®3

### PLAYSTATION®3'DE KURULUM

1. Alıcının USB konektörünü (12) konsol üzerindeki 1 numaralı USB bağlantı noktasına bağlayın.

2. Konsolu açın.

3. POWER ON (9) düğmesini kullanarak gamepad'inizi açın.

4. Oyunu başlatın.

Artık oynamaya hazırsınız!

*Gamepad'inizde hareket sensörü mevcut değildir.*

## PC

### PC'DE KURULUM

1. Alıcının USB konektörünü (12) bilgisayarınızın USB bağlantı noktalarından birine bağlayın. Windows® Vista, 7 veya 8 yeni aygıtı otomatik olarak algılayacaktır.

2. POWER ON (9) düğmesini kullanarak gamepad'inizi açın.

3. **Başlat/Ayarlar/Denetim Masası** öğelerine tıklayın ve (işletim sisteminize bağlı olarak) **Oyun Kumandaları** veya **Oyun Seçenekleri** öğesine çift tıklayın.

*Oyun Kumandaları iletişim kutusu, gamepad'in adını ve Tamam durumunu gösterir.*

4. **Denetim Masasında, Özellikler** öğesine tıklayarak tuşları, D-Pad'i ve mini çubukları test edin ve gözelleştirin.

Artık oynamaya hazırsınız!

## BİLGİSAYAR İÇİN ÖNEMLİ NOTLAR

- Bilgisayar için "İleri Programlama Yazılımı" aşağıda adresi yazılı web sitemizden indirilebilir:

<http://support.thrustmaster.com/>

- "Test kuvveti" sekmesi (ileri programlama yazılımında) bu oyun kumandası ile uyumlu değildir.

## GELİŞMİŞ FONKSİYONLAR

### PROGRAMLAMA TUŞLARI / MİNİ ÇUBUKLAR / D-PAD

Tüm aşamalı tuşlar (PS3'de) veya dijital tuşlar (PC'de), mini çubukların ve D-Pad'in yönleri MAP tuşu (5) kullanılarak değiştirilebilir.

- **Olası uygulama örnekleri:**

- Tuşların fonksiyonlarının değiştirilmesi
- 2 mini çubuğun değiştirilmesi (Bu durumda ilk mini çubuğun 4 yönünü ikincinin 4 yönü ile eşleştirmeniz gerekmektedir)
- D-Pad'in mini çubukla değiştirilmesi (Bu durumda D-Pad'in 4 yönünü ilgili mini çubuğun 4 yönü ile eşleştirmeniz gerekmektedir)

- **Programlama/değiştirme işlemi:**

Adım	İşlem	LED (4) (gamepad'de)
1	MAP tuşuna (5) basıp bırakın	KIRMIZI
2	Değiştirilecek tuşa veya yöne basıp bırakın	KIRMIZI YANIP SÖNER
3	Fonksiyonu yerleştirmek istediğiniz tuşa veya yöne basıp bırakın	YEŞİL

İki fonksiyon artık değiştirilmiştir.

- **"Varsayılan" programlamaya dönmek için** (programlamazı silmek için):

Adım	İşlem	LED (4) (gamepad'de)
1	MAP tuşuna (5) basıp 2 saniye basılı tutun	YEŞİL YANIP SÖNER
2	MAP tuşunu (5) bırakın	YEŞİL

Programlamanız artık silinmiştir.

Gamepad'inizin bağlantısı her kesildiğinde ya da gamepad (veya konsol) bekleme modundayken veya yeniden başlatıldığında da programlamanızın silineceğini lütfen unutmayın.

## SORUN GİDERME VE UYARILAR

- **Gamepad'im düzgün çalışmıyor ya da uygun şekilde ayarlanmış gözüküyor:**

- Elektrostatik deşarj nedeniyle kullanım sırasında arızalanması durumunda lütfen oyundan çıkın, gamepad'inizi kapatın ve alıcınızı konsoldan veya PC'den ayırın. Alıcıyı yeniden takıp gameped'i açarak ve oyunu yeniden başlatarak normal oyuna geri dönün.

- Gamepad'inizi bağlarken asla mini çubukları hareket ettirmeyin (ayarlamaya sorunlarını önlemek için).

- **Gamepad'im ayarlamıyorum:**

- Oyununuzun "Seçenekler/Kumanda/Gamepad" menüsünden: En uygun konfigürasyonu seçin.

- Daha fazla bilgi için lütfen oyununuzun kullanma kılavuzuna veya online yardıma başvurun.

- Bu tür sorunları çözmek için gamepad'inizin "programlama" fonksiyonunu da kullanabilirsiniz.

**Gamepad ile işiniz bittiğinde gamepad'in POWER düğmesini (9) daima OFF (kapalı) pozisyonuna almanız önerilir (pil ömrünü uzatmak için).**

## TÜKETİCİ GARANTİ BİLGİSİ

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 tescil edilmiş merkezi Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Fransa'da bulunan Guillemot Corporation S.A. (bundan sonra "Guillemot" olarak ifade edilecektir) garantisini 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).

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, değiştirilecek veya çalışır hale getirilecektir. Garanti süresince Thrustmaster ürününün onarım işlemine tabi tutulması durumunda, ürünün kullanım dışı olduğu en az yedi (7) günlük tüm süreler kalan garanti süresine eklenecektir (bu süre, ürünün onarılması için hazır bulundurulduğu tarih müdahale edilmesi için talepte bulunduğu tarihi takip ediyor ise müşterinin müdahale edilmesi için talepte bulunduğu tarihten veya bahse konu ürünün onarılması için hazır bulundurulduğu tarihten başlar). Yürürlükte olan yasaların izin verdiği durumlarda, Guillemot ve bağlılarının tüm sorumluluğu (dolaylı hasarlar da dahil olmak üzere) Thrustmaster ürününün çalışır hale getirilmesi veya değiştirilmesi ile sınırlıdır. Yürürlükte olan yasaların izin vermesi halinde Guillemot, ticarete elverişlilik veya belirli bir amaca uygunluk ile ilgili tüm garantileri reddeder.

İşbu garanti aşağıdaki durumlar için geçerli değildir: (1) Ürün modifiye edilmişse, açılmışsa, üzerinde değişiklik yapılmışsa, uygunsuz veya kötü kullanım, ihmâl, kaza, normal aşınma ya da malzeme veya üretim hatası ile ilgili olmayan nedenlerden dolayı hasar görmüşse (ancak bununla sınırlı kalmamak üzere, Thrustmaster ürününün 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) ürün, evde kullanım dışında, profesyonel veya ticari amaçlı olanlar da dahil olmak üzere (örneğin oyun salonları, eğitim, yarışlar) başka amaçlarla kullanılmışsa; (3) Teknik Destek servisi tarafından sağlanan talimatlara uyulmamışsa; (4) yazılım için, işbu garanti geçerli değildir, söz konusu yazılım için sağlanan özel garanti hükümlerine tabidir; (5) sarf malzemeleri için (ürünün kullanım süresi içinde değiştirilecek elemanlar: örneğin; tek kullanımlık piller, kulaklık yastıkları); (6) aksesuarlar için (örneğin; kablolar, kılıflar, cepler, çantalar, bileklikler); (7) ürün açık artırma ile satılmışsa.

Bu garanti devrolunamaz.

Tüketim mallarının tüketicinin ülkesinde satışına ilişkin tüketicinin yasal hakları işbu garantiden etkilenmemektedir.

### Ek garanti hükümleri

Garanti süresince, tüm Thrustmaster ürünlerini açmaya ve/veya onarmaya yetkili tek taraf Teknik Destek Servisi olduğundan prensip olarak Guillemot tarafından hiçbir yedek parça sağlanmayacaktır (Uygulanabilir olması durumunda yazılı talimatlarla ve müşteriye gerekli yedek parça(lar) sağlanarak Teknik Destek Servisinin müşteri tarafından yapılmasını isteyebileceği tüm onarım prosedürleri hariç – örneğin onarım işleminin basit olmasından ve gizlilik içermemesinden dolayı).

İnovasyon döngülerini dikkate almak ve bilgi birikimi ile ticari sırlarını korumak için Guillemot, prensip olarak garanti süresi dolmuş hiç bir Thrustmaster ürünü için onarım bilgisi veya yedek parça sağlamayacaktır.

### Sorumluluk

Yürürlükte olan yasaların izin vermesi halinde, Guillemot Corporation S.A. (bundan sonra "Guillemot" olarak ifade edilecektir) ve bağluları 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, ihmâl, kaza (örneğin bir darbe); (4) normal aşınma; (5) ürünün, evde kullanım dışında, profesyonel veya ticari amaçlı olanlar da dahil olmak üzere (örneğin oyun salonları, eğitim, yarışlar) başka maksatlarla kullanılması. Yürürlükte olan yasaların izin vermesi halinde, Guillemot ve bağluları ürüne 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).

# **THRUSTMASTER®**

## **TEKNİK DESTEK**

<http://support.thrustmaster.com>



## AB YÖNETMELİĞİNE UYGUNLUK BEYANI

Guillemot Corporation S.A. işbu belge ile T-Wireless Black aygıtının RTTE 1999/5/CE Yönetmeliğinin başlıca gereklilikleri ve diğer ilgili maddeleri ile uyumlu olduğunu beyan eder. Uygunluk beyanı aşağıdaki sitede incelenebilir:

[http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless\\_Black/Doc-T-Wireless\\_Black.pdf](http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless_Black/Doc-T-Wireless_Black.pdf)

## TELİF HAKKI

© 2017 Guillemot Corporation S.A. Tüm hakları saklıdır. Thrustmaster® Guillemot Corporation S.A'nın tescilli markasıdır. "PS", "PlayStation", "PS3" ve "DOXO" Sony Interactive Entertainment Inc.'in tescilli ticari markalarıdır. Windows® ABD ve/veya diğer ülkelerde, Microsoft Corporation'ın 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.

## ÇEVRE KORUMA ÖNERİLERİ



\* Avrupa Birliği'nde: 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.

Diğer ülkeler için: Lütfen elektrikli ve elektronik cihazların geri dönüşümü için yerel yasalara uyunuz.

## AEEE Yönetmeliğine Uygundur.

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.

LR03 / AAA (1.5V) tipi 3 pille çalışır, dahil edilmemiştir. Yeniden şarj edilebilir olmayan pilleri şarj etmeyin. Kullanılmış piller kumandadan çıkarılmalıdır. Farklı tür piller veya yeni ve kullanılmış piller karıştırılmamalıdır. Yalnızca tavsiye edilen türdeki veya benzer tür piller kullanılmalıdır. Piller, doğru kutup yönlerine göre yerleştirilmelidir. Pillerin ucuna kısa devre yaptırılmamalıdır. Piller bittiğinde, piller çıkartılıp ve kullanılmış pilleri toplamak için tasarlanmış çöp kutularına atılmalıdır.

[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

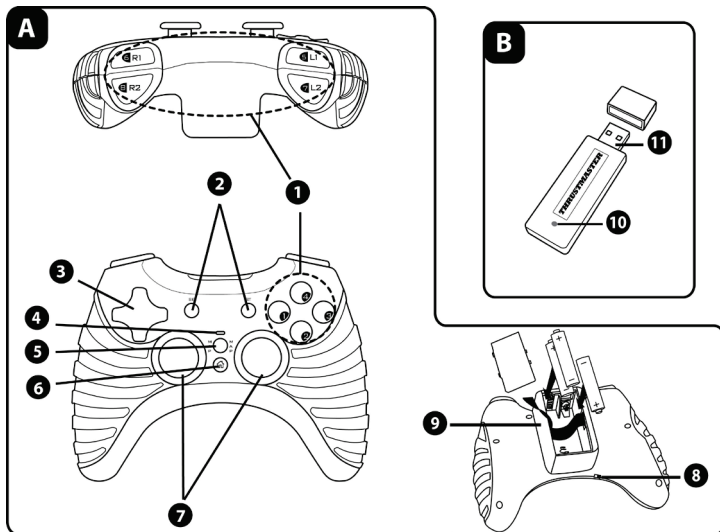
*\*Sadece AB ve Türkiye için geçerlidir*



# T-Wireless Black

Kompatybilny z PC / PlayStation®3

Podręcznik użytkownika



## CECHY TECHNICZNE

1. 8 przycisków czynności
2. Przyciski SELECT i START
3. D-pad
4. Dioda LED pada
5. Przycisk MAPOWANIA (do programowania)
6. Przycisk HOME do Playstation®3
7. 2 minijostki analogowe / 2 cyfrowe przyciski czynności
8. Przełącznik POWER
9. Komora na baterie
10. Dioda LED odbiornika
11. Złącze PC i PS3 w odbiorniku bezprzewodowym

## INSTALACJA BATERII

Włóż 3 baterie 1,5V typu LR03 / AAA do komory na baterie znajdującej się z tyłu pada (14).

## ZARYS OGÓLNY

### • Przełącznik POWER (13):

- Pozycja **OFF** = pad jest wyłączony (i nie zużywa baterii).
- Pozycja **ON** = pad jest włączony.

Połączenie między padem a odbiornikiem jest ustawiane automatycznie.

- Obie diody LED świecą = istnieje sygnał między padem a odbiornikiem.
- Obie diody LED szybko migają = brak sygnału między padem a odbiornikiem.
- Obie diody LED się nie świecą = pad jest w trybie czuwania lub wyłączony.
- Obie diody LED wolno migają = zmień baterie.

### • TRYB CZUWANIA:

- Pad wyłącza się automatycznie po 5 minutach braku aktywności.
- By go ponownie włączyć, naciśnij przycisk START.

## PLAYSTATION®3

### INSTALACJA NA PLAYSTATION®3

1. Podłącz złącze USB (10) odbiornika do portu USB nr 1 na konsoli.
2. Włącz konsolę.
3. Włącz pad przy pomocy przełącznika POWER ON (13).
4. Uruchoń grę.

Możesz zacząć grać!

*Pad T-Wireless nie jest wyposażony w czujnik ruchu.*

## PC

### INSTALACJA NA PC

1. Podłącz złącze USB (12) odbiornika do jednego z portów USB na komputerze. Windows® automatycznie wykryje nowe urządzenie.
2. Włącz pad przy pomocy przełącznika POWER ON (9).
3. Kliknij na **Start/Settings/Control Panel (Start/Ustawienia/Panel sterowania)** i kliknij dwa razy na **Game Controllers (Kontrolery gier)** (lub **Gaming Options (Opcje gier)**, zależnie od systemu operacyjnego). Okno dialogowe **Game Controllers (Kontrolerów Gier)** wyświetli nazwę pada ze statusem OK.
4. W **Control Panel (Panelu sterowania)**, kliknij na **Properties (Właściwości)**, by skonfigurować pad:
  - Test device (testuj urządzenie):** pozwala na przetestowanie i wizualizację przycisków, D-pada i minijoysticków.
  - Test forces (testuj sprzężenia):** pozwala na przetestowanie 8 efektów vibracji i skonfigurowanie ustawień efektów vibracji.

Możesz zacząć grać!

## WAŻNE UWAGI DOTYCZĄCE KOMPUTERA PC

— Z naszej witryny internetowej pod poniższym adresem można również pobrać program Advanced Programming Software przeznaczony do komputerów PC:

<http://support.thrustmaster.com/>

— Karta „Test forces” (testuj sprzężenia) w programie Advanced Programming Software nie jest zgodna z tym padem.

## FUNKCJE ZAAWANSOWANE

### PROGRAMOWANIE PRZYCISKÓW / MINIJOYSTICKÓW / D-PADA

Wszystkie przyciski, kierunki minijoysticków i D-Pada można zamieniać funkcjami przy pomocy przycisku do MAPOWANIA (6).

#### • Przykłady możliwych zastosowań:

- Zamiana funkcji przycisków
- Zamiana 2 minijoysticków (w tym przypadku musisz zaprogramować 4 kierunki pierwszego minijoysticka na 4 kierunki drugiego)
- Zamiana D-Pada z minijoystickiem (w tym przypadku, musisz zaprogramować 4 kierunki D-Pada na 4 kierunki wybranego minijoysticka)

#### • Procedura programowania/zamiany:

Kroki	Działanie	Dioda LED (11) (na padzie)
1	Naciśnij i puść przycisk MAPOWANIA (6)	CZERWONA
2	Naciśnij i puść przycisk lub kierunek do zmiany	MIGA NA CZERWONO
3	Naciśnij i puść przycisk lub kierunek, do którego chcesz przypisać funkcję	ZIELONA

Dwie funkcje zostały zamienione.

#### • By powrócić do programowania „domyślnego” (by usunąć swoje programowanie):

Kroki	Działanie	Dioda LED (11) (na padzie)
1	Naciśnij i przytrzymaj przycisk MAPOWANIA (6) przez 2 sekundy.	MIGA NA ZIELONO
2	Puść przycisk MAPOWANIA (6).	ZIELONA

Twoje programowanie zostało usunięte.

Należy pamiętać, że programowanie własne użytkownika znika za każdym razem, gdy pad zostanie odłączony albo po zrestartowaniu pada (lub konsoli) lub jego przejściu w tryb gotowości.

## ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW I OSTRZEŻENIA

#### • Mój pad nie działa właściwie lub wydaje się, że nie jest właściwie skalibrowany:

- W przypadku nieprawidłowego działania spowodowanego wylądowaniem elektrostatycznym, wyjdź z gry, wyłącz pad i odłącz odbiornik od konsoli lub komputera. Wznów zwykłą grę ponownie wpinając odbiornik, następnie włącz pad i uruchom ponownie grę.
- Podczas podłączania pada nie ruszaj minijoystickami (by uniknąć problemów z kalibracją).

#### • Nie mogę skonfigurować pada:

- W menu „Options/Controller/Gamepad” (Opcje/Kontroler/Pad) gry: wybierz najwłaściwszą konfigurację.
- Poszukaj informacji w podręczniku użytkownika gry lub w pomocy online.
- Możesz także użyć funkcji „programowania” pada, by rozwiązać tego typu problem.

**Po zakończeniu używania pada zalecamy, by zawsze przełączać jego przełącznik POWER (13) do pozycji OFF (by przedłużyć życie baterii).**



## INFORMACJE DOTYCZĄCE GWARANCJI DLA KLIENTA

Firma Guillemot Corporation S.A. z siedzibą pod adresem Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Francja („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).

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 wymieniony lub przywrócony do stanu sprawności użytkowej, zgodnie z decyzją działu pomocy technicznej. Jeśli w okresie gwarancji produkt Thrustmaster zostanie poddany czynnościom mającym na celu przywrócenie go do stanu użytkowego, dowolny okres co najmniej siedmiu (7) dni, podczas których produkt nie jest użytkowany, zostanie dodany do pozostałego okresu gwarancji (okres ten liczy się od dnia, w którym klient poprosi o interwencję, lub od dnia, w którym dany produkt zostanie udostępniony celem przywrócenia do stanu użytkowego, jeśli data udostępnienia celem przywrócenia do stanu użytkowego następuje po dacie prośby o interwencję). Jeśli zezwala na to obowiązujące prawo, całkowita odpowiedzialność firmy Guillemot i jej podmiotów zależnych (łącznie z odpowiedzialnością za szkody wtórne) ogranicza się do przywrócenia do stanu użytkowego lub wymiany produktu Thrustmaster. Jeśli zezwala na to obowiązujące prawo, firma Guillemot wyłącza wszelkie gwarancje pokupności i przydatności do określonego celu.

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 przypadku używania produktu w sposób inny niż użytek domowy, w tym do celów zawodowych lub komercyjnych (na przykład w salonach gier albo do prowadzenia szkoleń lub zawodów); (3) w razie nieprzestrzegania instrukcji podanych przez dział pomocy technicznej; (4) w odniesieniu do oprogramowania, jako że oprogramowanie to jest objęte odrębną szczegółową gwarancją; (5) w odniesieniu do materiałów eksploatacyjnych (elementów wymienianych w czasie eksploatacji produktu, na przykład baterii jednorazowych, muszli/nakładek na uszy do zestawów słuchawkowych lub słuchawek); (6) w odniesieniu do akcesoriów (na przykład kabli, pokrowców, etui, torebek, pasków na rękę); (7) w przypadku sprzedania produktu na aukcji publicznej.

Niniejsza gwarancja nie podlega przeniesieniu.

Niniejsza gwarancja nie wpływa na prawa klienta wynikające z przepisów dotyczących sprzedaży dóbr konsumenckich w kraju klienta.

### Dodatkowe postanowienia gwarancyjne

W okresie gwarancji firma Guillemot zasadniczo nie udostępni żadnych części zamiennych, ponieważ jedynym podmiotem upoważnionym do otwarcia jakiegokolwiek produktu Thrustmaster i/lub przywrócenia go do stanu użytkowego jest dział pomocy technicznej (oprócz ewentualnych procedur przywracania produktu do stanu użytkowego, o wykonanie których dział pomocy technicznej może poprosić klienta przez przekazanie pisemnych instrukcji — np. ze względu na prostotę i jawność procesu przywracania do stanu użytkowego — oraz, w razie potrzeby, przez udostępnienie klientowi wymaganych części zamiennych).

Ze względu na realizowane cykle innowacji oraz konieczność zapewnienia ochrony swojej specjalistycznej wiedzy i tajemnic handlowych firma Guillemot zasadniczo nie udostępni powiadomień dotyczących przywracania do stanu użytkowego ani części zamiennych w przypadku produktów Thrustmaster, których okres gwarancji upłynął.

### 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; (5) używanie produktu w sposób inny niż użytk domowy, w tym do celów zawodowych lub komercyjnych (na przykład w salonach gier albo do prowadzenia szkoleń lub zawodów). 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).

# **THRUSTMASTER®**

## **WSPARCIE TECHNICZNE**

<http://support.thrustmaster.com>



## OŚWIADCZENIE O ZGODNOŚCI Z REGULACJAMI UE

Niniejszym firma Guillemot Corporation S.A. oświadcza, że urządzenie T-Wireless Black jest zgodne z istotnymi wymogami i innymi stosownymi postanowieniami dyrektywy R&TTE 1999/5/WE. Oświadczenie dotyczące zgodności można znaleźć na następującej stronie:

[http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless\\_Black/Doc-T-Wireless\\_Black.pdf](http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless_Black/Doc-T-Wireless_Black.pdf).

## PRAWA AUTORSKIE

© 2017 Guillemot Corporation S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Thrustmaster® jest zastrzeżonym znakiem towarowym Guillemot Corporation S.A. „PS”, „PlayStation”, „PS3” i „△○×□” są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Sony Interactive Entertainment, Inc. Windows® jest zastrzeżonym znakiem towarowym Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Pentium® jest zastrzeżonym znakiem towarowym Intel Corporation. Wszystkie inne znaki towarowe i nazwy handlowe są niniejszym potwierdzone i stanowią one własność odpowiednich właścicieli. Ilustracje nie są wiążące. Zawartość, projekty i specyfikacje mogą ulec zmianie bez uprzedzenia i mogą różnić się w zależności od kraju. Wyprodukowano w Chinach.

## ZALECENIE DOTYCZĄCE OCHRONY ŚRODOWISKA



Na terenie Unii Europejskiej: 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.

We wszystkich innych krajach: należy przestrzegać miejscowych przepisów dotyczących recyklingu sprzętu elektrycznego i elektronicznego.

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.

Do działania produktu wymagane są trzy baterie typu LR03/AAA (1,5 V), sprzedawane osobno. Nie należy ładować baterii do tego nie przeznaczonych. Zużyte baterie należy wyjąć z produktu. Nie należy mieszać baterii różnego rodzaju ani baterii nowych i używanych. Należy stosować tylko baterie zalecanego typu lub podobnego rodzaju. Wkładając baterie, należy zachować ich właściwą biegunowość. Nie wolno zwiierać końcówek baterii. Wyczerpane baterie należy wyjąć i wyrzucić do pojemnika przeznaczonego na zużyte baterie.

[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

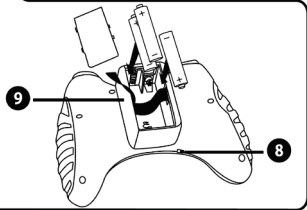
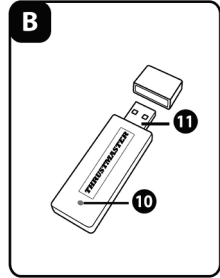
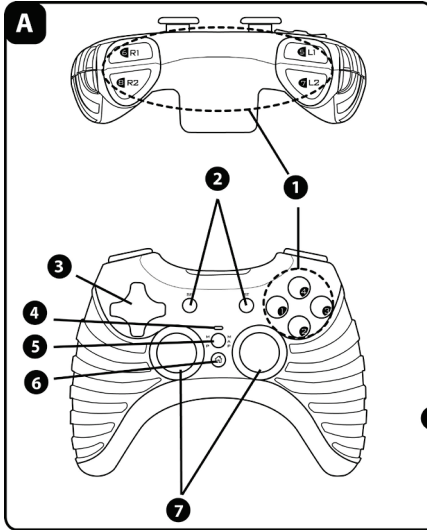
\*Dotyczy wyłącznie UE i Turcji



# T-Wireless Black

متوافق: الكمبيوتر الشخصي / PlayStation®3

دليل المستخدم



## الخصائص الفنية

7. عصا تحكم مصغرتان تناظريتان / زرا إجراءات رقميان
8. مفتاح POWER (طاقة)
9. حجرة البطارية
10. مؤشر جهاز الاستقبال
11. موصل للكمبيوتر الشخصي وPS3 على جهاز الاستقبال اللاسلكي

1. 8 أزرار إجراءات
2. زرا SELECT (تحديد) وSTART (بدء)
3. لوحة توجيه
4. مؤشر Gamepad
5. زر MAP (تعيين) (للبرمجة)
6. زر HOME (الصفحة الرئيسية) في PlayStation®3

تركيب البطاريات  
قم بإدخال ثلاث بطاريات 1.5 فولت من النوع LR03 / AAA في حجرة البطارية التي توجد على ظهر (10 gamepad).

## نظرة عامة

- **مفتاح POWER (طاقة) (9):**
  - الوضع **OFF (إيقاف التشغيل)** = gamepad قيد إيقاف التشغيل (ولا يستخدم البطاريات).
  - الوضع **ON (تشغيل)** = gamepad قيد التشغيل.
  - يتم إنشاء الاتصال بين gamepad وجهاز الاستقبال تلقائيًا.
  - كلا المؤشرين قيد التشغيل = توجد إشارة بين gamepad وجهاز الاستقبال.
  - وميض سريع لكلا المؤشرين = لا توجد إشارة بين gamepad وجهاز الاستقبال.
  - كلا المؤشرين قيد إيقاف التشغيل = gamepad في وضع الاستعداد أو قيد إيقاف التشغيل.
  - وميض بطيء لكلا المؤشرين = تغيير البطاريات.
- **وضع الاستعداد:**
  - يتم إيقاف تشغيل gamepad تلقائيًا بعد 5 دقائق من عدم النشاط.
  - لإعادة تنشيطه، اضغط على زر START (بدء).

## PLAYSTATION®3

### التركيب على PLAYSTATION®3

1. قم بتوصيل موصل USB الخاص بجهاز الاستقبال بمنفذ USB رقم 1 بالوحدة الرئيسية.
2. قم بتشغيل الوحدة الرئيسية.
3. قم بتشغيل gamepad باستخدام مفتاح POWER ON (طاقة) في الوضع (تشغيل) (9).
4. قم ببدء تشغيل اللعبة.

أنت الآن مستعد للعب!

ملاحظة: لا يتضمن gamepad ميزة استشعار الحركة.

## الكمبيوتر الشخصي

### التركيب على الكمبيوتر الشخصي

1. قم بتوصيل موصل USB الخاص بجهاز الاستقبال (12) بأحد منافذ USB في الكمبيوتر الخاص بك. سيقوم Windows أو Vista أو 7 أو 8 باكتشاف الجهاز الجديد تلقائيًا.
  2. قم بتشغيل gamepad باستخدام مفتاح POWER ON (طاقة) في الوضع (تشغيل) (9).
  3. انقر فوق **Start/Settings/Control Panel** (ابدأ/الإعدادات/لوحة التحكم) وانقر نقرًا مزدوجًا فوق **Game Controllers** (وحدات التحكم بالألعاب) (أو **Gaming Options** (خيارات الألعاب)، تبعًا لنظام التشغيل الخاص بك).
  4. في **Control Panel** (لوحة التحكم)، انقر فوق **Properties** (الخصائص) لاختبار وعرض الأزرار و لوحة التوجيه وعصاتي التحكم المصغرتين.
- أنت الآن مستعد للعب!

### ملاحظات هامة للكمبيوتر الشخصي

- يتوفر أيضًا "برنامج البرمجة المتقدمة" للكمبيوتر الشخصي يمكن تنزيله من على موقع الويب على العنوان التالي:  
<http://support.thrustmaster.com/>
- علامة التثبيت "Test forces" (فرض الاختبار) (الخاصة ببرنامج البرمجة المتقدمة) غير متوافقة مع gamepad هذا.

برمجة الأزرار / عصاتي التحكم المصغرتين / لوحة التوجيه  
يمكن التبديل بين كافة الأزرار واتجاهات عصاتي التحكم المصغرتين ولوحة التوجيه باستخدام الزر MAP (تعيين) (5).

• أمثلة على التطبيقات المحتملة:

- تبديل وظائف الأزرار
- التبديل بين عصاتي التحكم المصغرتين (في هذه الحالة، يجب تعيين الاتجاهات الأربعة لعصا التحكم المصغرة الأولى إلى الاتجاهات الأربعة لعصا التحكم المصغرة الثانية)
- تبديل لوحة التوجيه بعصا تحكم مصغرة (في هذه الحالة، يجب تعيين الاتجاهات الأربعة للوحة التوجيه إلى الاتجاهات الأربعة لعصا التحكم المصغرة المراد تبديلها).

• إجراء البرمجة / التبديل:

الخطوات	الإجراء	المؤشر (4) (على gamepad)
1	الضغط على زر MAP (تعيين) (5) وتحريره	أحمر
2	الضغط على الزر أو اتجاه للتبديل وتحريره	يومض باللون الأحمر
3	الضغط على الزر أو الاتجاه الذي تريد وضع الوظيفة فيه وتحريره	أخضر

تم تبديل الوظيفتين الآن.

• للرجوع إلى البرمجة "الافتراضية" (لمسح كافة عمليات البرمجة الخاصة بك):

الخطوات	الإجراء	المؤشر (4) (على gamepad)
1	الضغط على زر MAP (التعيين) (5) مع الاستمرار لمدة ثانيتين	يومض باللون الأخضر
2	تحرير زر MAP (تعيين) (5)	أخضر

تم مسح البرمجة الخاصة بك الآن.

الرجاء ملاحظة أن البرمجة الخاصة بك ستختفي أيضاً في كل مرة يتم فيها فصل gamepad أو عندما يكون gamepad (أو الوحدة الرئيسية) في وضع الاستعداد أو عند إعادة تشغيله.

اكتشاف المشكلات وإصلاحها والتحذيرات

- لا يعمل gamepad الخاص بي بشكل صحيح أو لا يبدو أنه تمت معايرته بشكل صحيح:  
- الرجاء الخروج من اللعبة وإيقاف تشغيل gamepad وفصل جهاز الاستقبال عن الوحدة الرئيسية أو الكمبيوتر الشخصي الخاص بك. استأنف تشغيل اللعبة بشكل طبيعي عن طريق إعادة توصيل جهاز الاستقبال، ثم قم بتشغيل gamepad وتشغيل اللعبة مرة أخرى.
- تجنب تحريك عصاتي التحكم المصغرتين عند توصيل gamepad (لتجنب أي مشاكل في المعايرة).

• لا يمكنني تكوين gamepad:

- في قائمة "Options/Controller/Gamepad" (خيارات / وحدة التحكم / Gamepad) الخاصة باللعبة: قم بتحديد التكوين الأكثر ملاءمة.
- الرجاء الرجوع إلى دليل مستخدم اللعبة أو التعليمات عبر الإنترنت للحصول على مزيد من المعلومات.
- كما يمكنك استخدام وظيفة "برمجة" gamepad لحل هذا النوع من المشاكل.

عند الانتهاء من استخدام gamepad، نوصي بأن تقوم دائماً بتعيين مفتاح POWER (ملاحة) (9) في gamepad إلى الوضع OFF (يقطف تشغيل) (زيادة عمر البطارية).

## معلومات ضمان المستهلك

تضمن شركة S.A. Guillemot، العالمية (المشار إليها فيما بعد باسم "Guillemot") ومقرها الرئيسي في Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France، للمستهلك أن يكون منتج Thrustmaster هذا خالياً 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 وفقاً 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). وإذا ظهر أن المنتج معيّنًا 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 استبدال المنتج المعيب الخاص بالمستهلك أو إصلاحه، وذلك حسب اختيار الدعم الفني. إذا خضع منتج Thrustmaster، في خلال فترة الضمان، لأي عملية إصلاح، فإن أي فترة يكون المنتج خلالها خارج الخدمة وبحد أدنى سبعة (7) أيام سوف تضاف إلى فترة الضمان المتبقية (تبدأ هذه الفترة من تاريخ طلب العميل للتدخل أو من تاريخ تقديم المنتج المذكور للإصلاح، إذا كان تاريخ تقديم المنتج للإصلاح لاحقاً لتاريخ طلب التدخل). تقتصر المسؤولية الكاملة لشركة Guillemot وفروعها (بما في ذلك الأضرار التبعية) على إصلاح المنتج Thrustmaster أو استبداله، وذلك عندما يكون هذا جائزاً بموجب القانون الساري. تخلى شركة Guillemot مسؤوليتها عن أي ضمانات خاصة بالتجارة أو الملاءمة لغرض معين، وذلك عندما يكون هذا جائزاً بموجب القانون الساري.

لا يسري هذا الضمان: (1) إذا تم تعديل المنتج أو فتحه أو تغييره أو إذا تعرّض للتلف نتيجة للاستخدام السببي 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) إذا استخدم المنتج لأي غرض آخر بخلاف الاستخدام المنزلي، بما في ذلك الأغراض المهنية أو التجارية (غرف الألعاب أو التدريب أو المسابقات على سبيل المثال)؛ (3) في حالة عدم الالتزام بالتعليمات المقدمة من قبل الدعم الفني؛ (4) على البرامج، حيث تخضع هذه البرامج لضمان محدد؛ (5) 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)؛ (6) الملحقات (الكابلات والعلب والحافظات والحقائب وأربطة المعصم)؛ (7) إذا تم بيع المنتج في مزاد علني. هذا الضمان غير قابل للتحويل.

لا يؤثر هذا الضمان على الحقوق القانونية للمستهلك بمقتضى القوانين المطبقة على بيع السلع الاستهلاكية في بلده/بلدها.

## شروط الضمان الأخرى

خلال فترة الضمان، لن توفر Guillemot، من حيث المبدأ، أي قطع غيار، حيث أن الدعم الفني هو الطرف الوحيد المخول بفتح و/أو إصلاح أي منتج من Thrustmaster (باستثناء أي إجراءات إصلاح يطلب الدعم الفني إجراؤها بواسطة العميل، عن طريق تعليمات مكتوبة - على سبيل المثال، نظراً لسياسة عملة الإصلاح وعدم سريتها - وتزويد العميل بقطعة (قطع) الغيار المطلوبة، حيثما أمكن ذلك.

لمقتضى المجالات الإبداعية ولحماية أسرار المعرفة الفنية والأسرار التجارية، لن توفر Guillemot، من حيث المبدأ، أي إشارات للإصلاح أو قطع غيار لأي منتج Thrustmaster انتهت فترة الضمان الخاصة به.

## 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 جائزاً بموجب القانون الساري: (1) تعديل المنتج أو فتحه أو تغييره؛ (2) عدم الالتزام بتعليمات المجموعة؛ (3) الاستخدام السئ أو غير الملائم أو الإهمال أو التعرض لحادث (تصادم، على سبيل المثال)؛ (4) الإهلاك الناتج عن الاستعمال العادي؛ (5) إذا استخدم المنتج لأي غرض آخر بخلاف الاستخدام المنزلي، بما في ذلك الأغراض المهنية أو التجارية (غرف الألعاب أو التدريب أو المسابقات على سبيل المثال). تخلي شركة Guillemot وفروعها كافة مسؤوليتها عن أي أضرار لا ترتبط بعيب في المواد أو التصنيع يتعلق 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 جائزاً بموجب القانون الساري.

# **THRUSTMASTER®**

## الدعم الفني

<http://support.thrustmaster.com>





## بيان الالتزام بالتوجيهات الأوروبية

تقر شركة Guillemot Corporation S.A. بموجب هذا المستند أن الجهاز T-Wireless Black متوافق مع المتطلبات الأساسية والأحكام الأخرى ذات الصلة من التوجيه RTTE 1999/5/CE. يمكن عرض بيانات الالتزام على الموقع التالي:

[http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless\\_Black/Doc-T-Wireless\\_Black.pdf](http://www.thrustmaster.com/certificates/T-Wireless_Black/Doc-T-Wireless_Black.pdf)

### حقوق النشر

© 2017 Guillemot Corporation S.A. كافة الحقوق محفوظة. العلامة Thrustmaster® هي علامة تجارية مسجلة لشركة Guillemot Corporation S.A. و"PS3" و"PlayStation" و"PS3" و"ΔOXO" هي علامات تجارية مسجلة لشركة Sony Interactive 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.

### توصيات الحماية البيئية

في الاتحاد الأوروبي: عند انتهاء صلاحية المنتج، يجب عدم التخلص منه مع النفايات المنزلية العادية، لكن بوضع في نقطة تجميع خاصة بالتخلص من نفايات المعدات الكهربائية والإلكترونية (WEEE). ويؤكد ذلك الرمز الموجود على المنتج أو دليل المستخدم أو الغلاف. يمكن إعادة تدوير المواد، على حسب خصائصها. من خلال إعادة التدوير والأشكال الأخرى لمعالجة نفايات المعدات الكهربائية والإلكترونية، يمكنك المشاركة بفعالية في المساعدة على حماية البيئة. يرجى الاتصال بالسلطات المحلية لديك للحصول على معلومات حول نقطة التجميع الأقرب إليك. بالنسبة لكافة البلدان الأخرى: يرجى الالتزام بقوانين إعادة التدوير المحلية الخاصة بالمعدات الكهربائية والإلكترونية.



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.

تعمل مع بطاريات AAA 3 بجهد 1.5 فولت (غير مضمنة). لا تقم بشحن البطاريات غير القابلة للشحن. يجب إزالة البطاريات المستعملة من الجهاز. يجب عدم خلط أنواع مختلفة من البطاريات أو بطاريات جديدة وأخرى مستعملة. لا تستخدم إلا بطاريات من النوع الموصى باستخدامه أو نوع مشابه. يجب وضع البطاريات بالقطبية الصحيحة. يجب أن تكون أطراف البطارية دائرة قصيرة. عند انتهاء البطاريات، قم بإزالتها ووضعها في حاويات مصممة لتجميع البطاريات المستعملة.

[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

\*ينطبق على الاتحاد الأوروبي وتركيا فقط

