

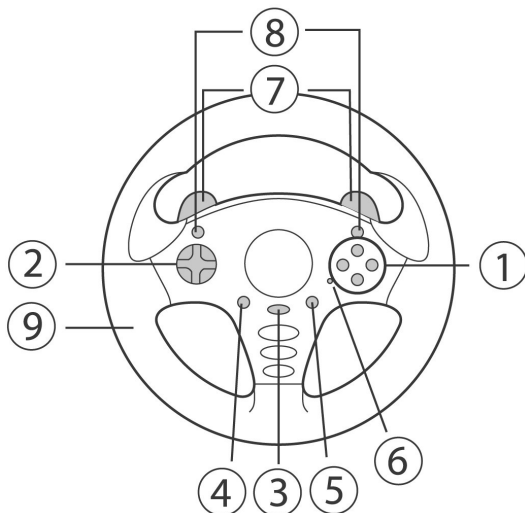
UNIVERSAL CHALLENGE

R A C I N G W H E E L

Compatible PlayStation® 3* / PlayStation® 2 /
PC / Gamecube® / Wii™**

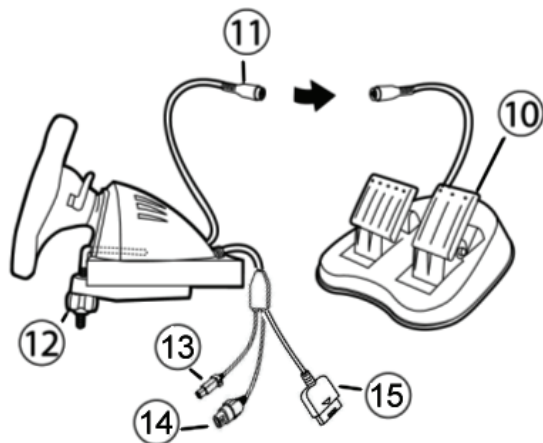
*Only supports "PlayStation® 3" games
**Gamecube® & Virtual Console™ games on Wii™

Руководство пользователя



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- | | |
|---|--|
| 1 Командные кнопки | 7 2 цифровых рычага переключения передач |
| 2 Манипулятор D-Pad | 8 Командные кнопки |
| 3 Кнопка MAPPING (ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ)
(для программирования) | 9 Мотор вибрационной обратной связи
(для PlayStation®2 и GameCube™) |
| 4 Кнопка Выбор (Select) | |
| 5 Кнопка Пуск (Start) | |
| 6 Светодиод | |



- | | | | |
|----|--------------------|----|---|
| 10 | Педали | 13 | Соединитель NGC (для GameCube™ и Wii™) |
| 11 | Разъем для педалей | 14 | USB-разъем (для PC и PlayStation®3) |
| 12 | Зажим | 15 | Разъем ИГРОВОГО ПОРТА (для PlayStation®2) |

УСТАНОВКА РУЛЯ

Крепление руля (12)

1. Установите руль на стол или другую плоскую поверхность.
2. Вставьте короткий конец резьбового стержня в отверстие у основания руля.
3. Навинтите V-образную деталь на резьбовой стержень, прижав захват V-образной детали к столу.
4. Установите на резьбовой стержень зажимной винт и затягивайте его до тех пор, пока руль не будет неподвижно закреплен. Будьте осторожны, и не затягивайте винт слишком туго во избежание повреждения зажимного устройства и (или) стола.

Подключение педалей

1. Подключите набор педалей (10) к разъему для педалей (11).

ФУНКЦИИ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

НАСТРОЙКА ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ РУЛЯ

Рулевое управление имеет 2 режима чувствительности:

- нормальная чувствительность (по умолчанию)
- высокая чувствительность (выбирается)

Выбор режима «Высокой чувствительности»:

Действие	Светодиод
Одновременно нажмите и отпустите: рычаги <i>D-Pad (2) + 2 UP (ВВЕРХ) и DOWN (ВНИЗ) (7)</i>	ВЫКЛ.

Управление теперь более чувствительное.

(Эту процедуру нужно повторять каждый раз после перезапуска или отключения колеса)

Выбор режима «Нормальной чувствительности» (по умолчанию):

Действие	Светодиод
Одновременно нажмите и отпустите: рычаги <i>D-Pad (2) + 2 UP (ВВЕРХ) и DOWN (ВНИЗ) (7)</i>	ВКЛ.

Рулевое управление теперь в режиме нормальной чувствительности (по умолчанию)

ПРОГРАММИРОВАНИЕ РУЛЯ И ПЕДАЛЕЙ

Руль является полностью программируемым:

- Все кнопки, D-pad и рычаги Up (Вверх) и Down (Вниз) могут переключаться между собой.
- Все кнопки, D-pad и рычаги Up (Вверх) и Down (Вниз) могут программироваться на две педали.

Примеры возможного применения:

- На PS2 и PS3: Программирование L2/R2 на цифровые рычаги 2 Up (Вверх) и Down (Вниз).
- Переключение различных кнопок для большего удобства.
- На PS3: Программирование Cross/Square (Крест/Квадрат) или L2/R2 на педали.
- На GameCube™ и Wii™: Программирование L/R на педали.
- Программирование кнопок на одну или обе педали.

Процедура программирования

Этапы	Действие	Светодиод
1	Нажмите и отпустите кнопку MAPPING (ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ) (3)	МЕДЛЕННО МИГАЕТ
2	Нажмите и отпустите программируемую кнопку.	БЫСТРО МИГАЕТ
3	Нажмите и отпустите кнопку или педаль, на которую необходимо поместить данную функцию.	ВКЛ.

Все выполненные вами операции программирования теперь вступили в силу.

Отмена программирования

Этапы	Действие	Светодиод
1	Нажать и удерживать кнопку (3) MAPPING в течение 2 секунд.	БЫСТРО ЗАМИГАЕТ И ВКЛЮЧИТСЯ

Теперь настройки пользователя стерты.

Примечание:

Операции программирования не сохраняются: программирование необходимо повторять каждый раз после перезапуска или отключения руля.

ПОИСК, УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ И ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

Руль работает неправильно или не откалиброван:

- Отключите компьютер или консоль, полностью отсоедините руль, включая все кабеля, снова все подсоедините и запустите игру.

В меню Options (Параметры)/Controller (Контроллер)/Gamepad (Игровой контроллер)" игры: Выберите наиболее подходящую конфигурацию (в соответствии со стандартным или запрограммированным определением функций органов управления руля).

- Дополнительную информацию смотрите в руководстве пользователя игры или в Интернете.

- Чтобы избежать проблем с калибровкой, никогда не передвигайте руль или педали при подключении руля.

Педали работают неправильно:

Измените конфигурацию руля в меню Options (Параметры)/Controller (Контроллер)/Gamepad (Игровой контроллер)" игры.

- Для решения этой проблемы также можно воспользоваться свойством переопределения руля для назначения педалям новых функций.

Рулевое управление недостаточно быстро реагирует:

Переключите руль в режим «High sensitivity» (Высокая чувствительность).

NINTENDO® WII™ И GAMECUBE™

ПОДКЛЮЧЕНИЕ К NINTENDO® WII™ И GAMECUBE™

1. Включите консоль.
2. Для Wii™: Откройте крышку контроллера «Nintendo® GameCube™», расположенную сверху консоли.
3. Подключите разъем руля GameCube™ (13) к порту 1 на консоли.
4. Запустите игру (для Wii™: используйте Wii Remote™ для запуска и выхода из игры).

Теперь можно начинать игру!

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО РАБОТЕ С NINTENDO® Wii™

Руль совместим:

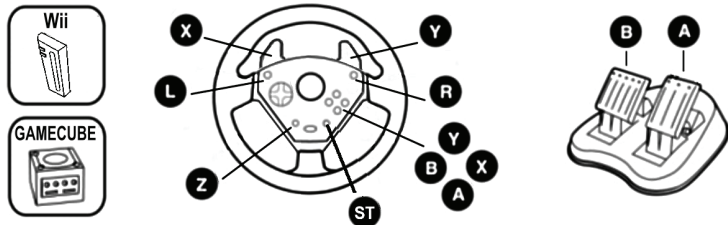
С большинством игр **Virtual Console™**

(доступны для загрузки с Wii™ Shop Channel)

Со всеми играми **GameCube™** (совместимыми с консолью Wii™).

Никогда не подключайте разъем USB (14) к Wii™ (во избежание повреждения игрового контроллера или консоли).

СТАНДАРТНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ ФУНКЦИЙ КНОПОК И ПЕДАЛЕЙ GAMECUBE™ И WII™



По умолчанию педали соответствуют цифровым кнопкам «B / A». При помощи кнопки **MAPPING (ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ)** (3), можно также запрограммировать триггеры «L / R» на педалях для плавного ускорения и торможения.

(Чтобы сделать это, при необходимости, измените «control options» (органы управления) в интерфейсе игры.)

PLAYSTATION® 2

ПОДКЛЮЧЕНИЕ К PLAYSTATION® 2

1. Подключите разъем игрового порта PS2 (15) к порту 1 на консоли.
2. Включите консоль и запустите игру.
Загорится красный светодиод на руле.

Теперь можно начинать игру!

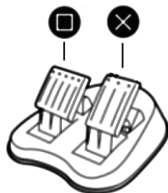
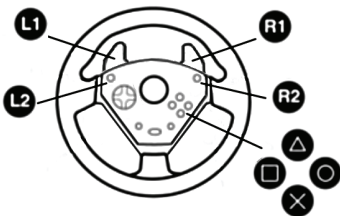
ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО РАБОТЕ С PLAYSTATION® 2

В некоторых автогоночных играх обязательно испытайте 2 режима чувствительности, чтобы повысить точность и чувствительность управления.

- В играх PSOne™, одновременно нажмите «START + SELECT» (ПУСК + ВЫБОР) для переключения между режимами Digital (Цифровой) и Analog (Аналоговый).

Никогда не подключайте разъем USB (14) к PlayStation® 2 (во избежание повреждения игрового контроллера или консоли).

СТАНДАРТНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ ФУНКЦИЙ КНОПОК И ПЕДАЛЕЙ ДЛЯ PLAYSTATION® 2



PLAYSTATION® 3

ПОДКЛЮЧЕНИЕ К PLAYSTATION® 3

1. Подключите USB-разъем (14) к USB-порту на консоли.
2. Включите консоль.
3. Запустите игру.

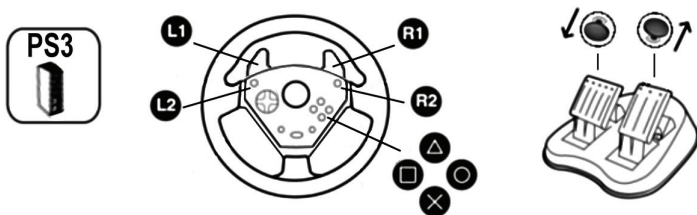
Теперь можно начинать игру!

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО РАБОТЕ С PLAYSTATION® 3

- В режиме одного игрока «1 Player», если стандартный контроллер включен, необходимо переключить его в «controller port 2», чтобы руль работал.
- В приставке PlayStation® 3, руль совместим только с играми для PlayStation® 3 (и не будет работать с играми для PlayStation® 2).
- Для выхода из игр и выключения игровой приставки используйте кнопку «PS» на стандартном контроллере.

В некоторых автогоночных играх обязательно испытайте 2 режима чувствительности, чтобы повысить точность и чувствительность управления.

СТАНДАРТНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ ФУНКЦИЙ КНОПОК И ПЕДАЛЕЙ ДЛЯ PLAYSTATION® 3



По умолчанию, педали соответствуют направлениям «Вверх» и «Вниз» на правом мини-джойстике игрового контроллера (поэтому педали объединены).

При помощи кнопки **MAPPING (ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ)** (3), можно также запрограммировать кнопки «Cross / Square» (Крест / Квадрат) и триггеры «L2 / R2» на педалях для раздельного ускорения и торможения.

(Чтобы сделать это, при необходимости, измените «control options» (органы управления) в интерфейсе игры.)

ПК

ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ПК

1. Подключите разъем USB (14) руля к одному из портов USB на компьютере.

Операционные системы Windows® XP или Vista автоматически обнаружат новое устройство.

2. Щелкните **Start (Пуск)/Settings (Настройка)/Control Panel (Панель управления)**, после чего сделайте двойной щелчок на пункте **Game Controllers (Игровые контроллеры)**.

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

3. Нажмите в **Control Panel (Панели управления)** на пункт **Properties (Свойства)** для испытания и просмотра функций руля.

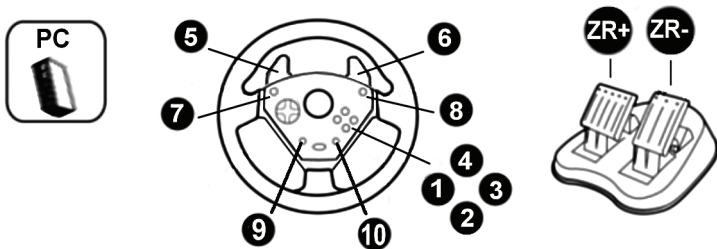
Теперь можно начинать игру!

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПК

Руль и педали калибруются автоматически при подключении USB-разъема. При возникновении каких-либо проблем можно провести ручную калибровку, загрузив программное обеспечение "Thrustmaster Calibration Tool" с веб-сайта: <http://ts.thrustmaster.com>

При подключении к ПК доступно только 10 командных кнопок (даже если Панель управления сообщает, что доступно 12 кнопок). Кнопки 11 и 12 не функционируют.

СТАНДАРТНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ ФУНКЦИЙ КНОПОК И ПЕДАЛЕЙ ДЛЯ ПК



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

При возникновении проблем, связанных с использованием контроллера, зайдите на веб-сайт <http://ts.thrustmaster.com> и перейдите по ссылке **Technical Support (техническая поддержка)**. На этой странице есть доступ к различным утилитам (часто задаваемые вопросы (FAQ), самые новые версии драйверов и программного обеспечения) – это может помочь решению проблемы. Если это не помогло, можно связаться со службой технической поддержки Thrustmaster (“Technical Support”):

По электронной почте:

Чтобы отправить запрос в отдел технической поддержки по электронной почте, необходимо зарегистрироваться. Предоставленная информация поможет быстрее решить проблему. Перейдите по ссылке **Registration (регистрация)**, которая находится слева на странице технической поддержки Technical Support и следуйте инструкциям на экране. Если вы уже зарегистрированы, введите **имя пользователя и пароль**, затем щелкните **Login (вход)**.

ИНФОРМАЦИЯ О ГАРАНТИИ

Во всех странах, корпорация Guillemot Corporation S.A. (“Guillemot”) дает гарантию на изделия Thrustmaster в том, что эти изделия не имеют дефектов материалов или производства на (2) года от даты покупки. При обнаружении дефекта в течении гарантийного срока немедленно свяжитесь со службой технической поддержки, которая разъяснит последовательность действий. Если дефект подтвердится, изделие необходимо вернуть по месту приобретения (или другое, указанное службой технической поддержки).

Если неисправное изделие попадает под условия гарантии, оно будет либо заменено, либо отремонтировано. При наличии регулирующего законодательства, наибольшая ответственность (включая косвенные убытки) корпорации Guillemot и ее дочерних предприятий ограничена ремонтом или заменой изделия Thrustmaster. Юридические права потребителя в отношении законодательства, применимого к продажам потребительских товаров не влияют на указанные гарантийные обязательства.

Эта гарантия не распространяется: (1) На изделия модифицированные, вскрытые, доработанные или поврежденные в результате неправильного или грубого обращения, неосмотрительности, несчастного случая, нормального износа, или имеющие любой другой дефект, не связанный с качеством материала или изготовления; (2) в случае несоблюдения инструкций, выданных технической поддержкой; (3) на программные продукты, разработанные не Guillemot, распространяется гарантия/ответственность разработчика программ.

АВТОРСКОЕ ПРАВО

© 2007 Guillemot Corporation S.A. Все права защищены. Thrustmaster® является зарегистрированной торговой маркой Guillemot Corporation. PlayStation® является зарегистрированной торговой маркой Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft® Windows® является зарегистрированной торговой маркой Microsoft Corporation в Соединенных Штатах Америки и/или других странах. Gamecube/Wii является торговой маркой Nintendo Co., Ltd. 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.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ЗАЩИТЕ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ



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

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



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

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