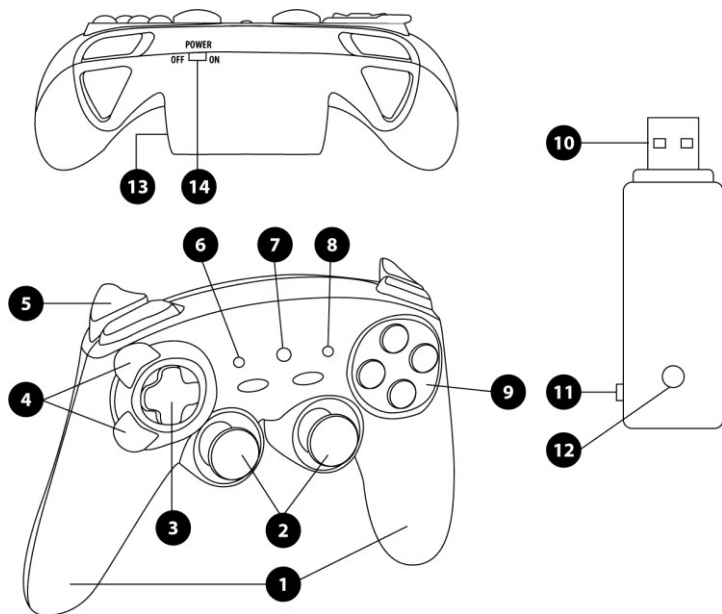


Ferrari Wireless Gamepad

PC & PS3

Руководство пользователя



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

1. ручки
2. Два пропорциональных аналоговых мини-джойстика
3. Манипулятор D-Pad
4. Пропорциональный оптический датчик
5. Два пропорциональных триггера
6. Кнопка HOME LED для Playstation®3 и MODE (РЕЖИМ) для ПК
7. Кнопка MAPPING LED (для программирования и индикации состояния соединения)
8. Кнопка PRESET LED (для выбора режима программирования)
9. Командные кнопки
10. USB-разъем для подключения ПК и PlayStation® 3
11. Переключатель режима USB "PC" или "PS3"
12. Кнопка приемника CONNECT LED
13. Отсек для батареек
14. Выключатель питания POWER ON/OFF

ТАБЛИЦА ПОДДЕРЖИВАЕМЫХ РЕЖИМОВ

Платформа	РЕЖИМ	Цвет кнопки HOME (6)
PLAYSTATION® 3	“PS3”	КРАСНЫЙ
ПК	“4 ОСИ”	ЗЕЛЕНЫЙ
	“7 ОСЕЙ”	КРАСНЫЙ

УСТАНОВКА БАТАРЕЕК

Установите две батарейки типа LR03 / AAA в отсек для батареек на тыльной стороне игрового контроллера (13).

ОБЗОР

Выключатель питания POWER ON/OFF (14)

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

Переключатель режима USB “PC” или “PS3” (11)

Должен быть всегда установлен в правильное положение перед подключением разъема USB приемника.

Синие светодиоды MAPPING (7) и CONNECT (12)

- Оба светодиода включены = установлено соединение между игровым контроллером и приемником.
- Оба светодиода быстро мигают = отсутствует соединение между игровым контроллером и приемником.
- Светодиод MAPPING включен = игровой контроллер в режиме ожидания или выключен.
- Светодиод MAPPING медленно непрерывно мигает = замените батарейки.

СОЕДИНЕНИЕ МЕЖДУ ИГРОВЫМ КОНТРОЛЛЕРОМ И ПРИЕМНИКОМ УСТАНОВЛИВАЕТСЯ АВТОМАТИЧЕСКИ

Для принудительного установления соединения в случае ошибки: нажмите кнопку CONNECT на приемнике и одновременно нажмите кнопки L2 + R2 + MAPPING на игровом контроллере.

РЕЖИМ ОЖИДАНИЯ

Игровой контроллер автоматически отключается:

- Через 5 минут бездействия
- Через 5 секунд в случае ошибки или потери соединения.

Для вывода игрового контроллера из спящего режима: нажмите START или воспользуйтесь выключателем POWER ON/OFF (14).

PLAYSTATION® 3

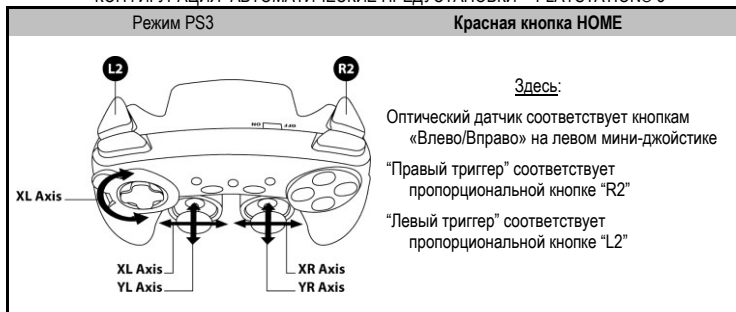
ПОДКЛЮЧЕНИЕ К PLAYSTATION® 3

1. Установите USB селектор приемника в положение "PS3".
2. Подключите разъем USB к USB порту #1 на консоли.
3. Включите консоль.
4. Включите игровой контроллер при помощи выключателя POWER ON/OFF (14).
5. После установления соединения: запустите игру.

Теперь можно начинать игру!

РЕЖИМ PLAYSTATION® 3

КОНФИГУРАЦИЯ "АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ" - PLAYSTATION® 3



КНОПКА "HOME" (6)

С помощью кнопки "HOME" игрового контроллера можно выйти из игры, войти в меню и напрямую выключить систему PlayStation® 3.

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО РАБОТЕ С PLAYSTATION® 3

- Селектор USB на приемнике (11) должен всегда быть установлен в положение "PS3" перед подключением приемника.
- В режиме одного игрока "1 Player": Если контроллер (официальная версия) включен, необходимо переключить его на «порт 2 контроллера», чтобы беспроводной игровой контроллер работал.
- В приставке PlayStation® 3, контроллер совместим только с играми для PlayStation® 3 (и не будет работать с играми для PlayStation® 2) и не поддерживает функцию датчика движения.

ПК

ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ПК

1. Установите селектор USB на приемнике (11) в положение "PC".
2. подключите разъем USB приемника к одному из портов USB на компьютере. Операционные системы Windows® автоматически обнаружат новое устройство.
3. Включите игровой контроллер при помощи выключателя POWER ON/OFF (14).
4. 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 игрового контроллера и кнопку состояния **ОК**.*

5. В окне **Control Panel (Панель управления)**, выберите пункт **Properties (Свойства)** и проверьте и просмотреть кнопки, манипулятор D-pad, мини-джойстики, триггеры и оптический датчик.

Теперь можно начинать игру!

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПК

- Селектор USB на приемнике (11) должен всегда быть установлен в положение "PC" перед подключением приемника.
- Название геймпада, отображаемое в ПК (на Панели управления и в играх) – "Run N' Drive Wireless".
- ПО расширенного программирования "Advanced Programming Software" для ПК доступно для загрузки с нашего веб-узла по адресу: <http://ts.thrustmaster.com>
- Вкладка "Тестирование" (в программном обеспечении для опытных программистов) недоступна для этого геймпада.

ВЫБОР "ОСЕЙ" НА ПК

"Программный" выбор осей:

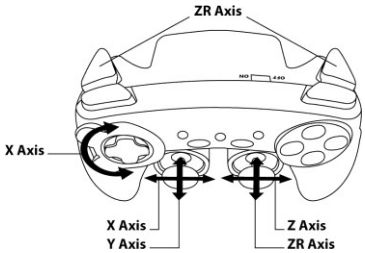
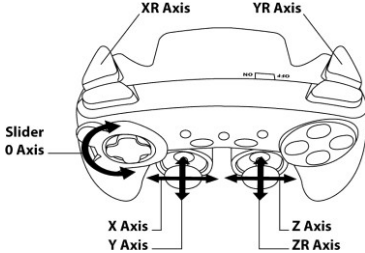
После установки "**Advanced Programming Software**" (программы расширенного программирования) на странице 1 **Панели управления (Control Panel)** выберите мышью число осей и нажмите **ОК**.

"Аппаратный" выбор осей:

Нажмите кнопку **HOME (6)** для выбора количества активных осей.

2 РЕЖИМА ОСЕЙ, ИМЕЮЩИЕСЯ НА ПК

КОНФИГУРАЦИЯ "АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ" - ПК

Режим "4 ОСИ"	Зеленая кнопка HOME
	<p><u>Здесь:</u> Оптический датчик соответствует кнопкам «Влево/Вправо» на левом мини-джойстике «Правый триггер» соответствует направлению «Вверх» правого мини-джойстика «Левый триггер» соответствует направлению «Вниз» правого мини-джойстика</p>
Режим "7 ОСЕЙ"	Красная кнопка HOME
	<p><u>Здесь:</u> «Оптический датчик» теперь независим «Правый триггер» теперь независим «Левый триггер» теперь независим</p>

Чтобы получить более полное представление о возможностях, открывающихся при использовании ПК, воспользуйтесь разделом "Игровые контроллеры" системы Windows (после установки "Advanced Programming Software" (программы расширенного программирования))

ФУНКЦИИ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

НАСТРОЙКА ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ ОПТИЧЕСКОГО ДАТЧИКА

Оптический датчик (4) имеет 2 режима чувствительности:

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

Настройка режима "Высокой чувствительности":

Этапы	Действие	Кнопка HOME
1	Выберите и удерживайте направление ВВЕРХ на оптическом датчике	Непрерывно мигает
2	Нажмите и отпустите кнопку MAPPING (ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ) (7)	

Теперь оптический датчик будет более чувствительным.

(Процедура должна выполняться каждый раз после перезапуска или отсоединения игровой консоли)

Возврат в режим нормальной чувствительности:

Этапы	Действие	Кнопка HOME
1	Выберите и удерживайте направление ВНИЗ на оптическом датчике	Не мигает
2	Нажмите и отпустите кнопку MAPPING (ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ) (7)	

Оптический датчик теперь в режиме нормальной чувствительности (по умолчанию)

2 РЕЖИМА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Кнопка ПРЕДУСТАНОВКИ (PRESET) с индикатором (8) позволяет контролировать выбранный режим программирования:

АВТОМАТИЧЕСКИЙ (встроенный) и РУЧНОЙ (пользовательский). Однократное нажатие на эту кнопку (даже во время игры) позволяет переключаться из одного режима в другой.

АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ (AUTOMATIC PRESET) — кнопка PRESET НЕ СВЕТИТСЯ

Режим настроек по умолчанию: - функции оптического датчика и триггеров, а также положения командных кнопок и оси мини-джойстиков и D-Pad назначаются автоматически.

СМ. СХЕМЫ КОНФИГУРАЦИИ РЕЖИМА АВТОМАТИЧЕСКИХ ПРЕДУСТАНОВОК

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ (MANUAL PRESET) — кнопка PRESET светится ЗЕЛЕНЫМ

Функции органов управления назначаются пользователем:

- Кнопки, направления мини-джойстиков и манипулятора D-Pad могут быть либо * запрограммированы на оптический датчике и на триггерах, либо * переключены между собой.

- вы можете изменять функции кнопок по вашему желанию в любое время.
- Настройки автоматически сохраняются в вашем игровом контроллере (даже если он отключен от приставки).
- Когда пользовательские предустановки "MANUAL PRESET" не заданы, настройки аналогичны режиму автоматических предустановок "AUTOMATIC PRESET".

ПРОГРАММИРОВАНИЕ ОПТИЧЕСКОГО ДАТЧИКА И ТРИГГЕРОВ

Оба направления оптического регулятора и оба пропорциональных триггера могут программироваться при помощи кнопки ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ – MAPPING (7).

Примеры возможного применения:

Программирование функций кнопок, осей мини-джойстиков или манипулятора D-Pad:

- на движение оптического датчика «вверх» или «вниз»
- на "правый триггер" или "левый триггер"

Порядок программирования на движение оптического датчика и триггеров:

Этапы	Действие	Цвет кнопки PRESET
1	Включите режим "ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ" нажатием кнопки (8)	Светится зеленым
2	Нажмите и отпустите кнопку "ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ" (7)	Светится красным
3	Нажмите и отпустите программируемую кнопку или направление джойстика.	Мигает красным
4	Поверните оптический датчик вверх или вниз или нажмите триггер, на который требуется назначить функцию	Светится зеленым

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ включены и настроены
(назначены пользовательские функции для оптического датчика и триггеров)

КОМАНДНЫЕ КНОПКИ/ МИНИ-ДЖОЙСТИКИ/ МАНИПУЛЯТОР D-PAD

Все кнопки (на PS3 и ПК) управлением, а также оси мини-джойстиков и D-Pad могут переопределяться при помощи кнопки переопределения MAPPING (7).

Примеры возможного применения:

- Переключение функций кнопок между собой
- Переключение функций 2 мини-джойстиков между собой
(в этом случае нужно назначить четыре направления первого мини-джойстика четырьмя направлениями второго мини-джойстика)
- Назначение функций манипулятора D-pad на мини-джойстик
(в этом случае необходимо назначить четыре направления D-pad четырьмя направлениями выбранного мини-джойстика).

Процедура назначения функций кнопок, мини-джойстиков и D-Pad

- Не работает для триггеров.

- Работает для оптического датчика, но только на ПК в режиме "7 осей".

Этапы	Действие	Цвет кнопки PRESET
1	Включите режим "ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ" нажатием кнопки (8)	Светится зеленым
2	Нажмите и отпустите кнопку "ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ" (7)	Светится красным
3	Нажмите и отпустите кнопку или направление, откуда нужно взять функцию.	Мигает красным
4	Нажмите и отпустите кнопку или направление, куда необходимо поместить данную функцию.	Светится зеленым

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ включены и настроены (2 функции были переопределены).

ВСТРОЕННАЯ ПАМЯТЬ

В игровой контроллер встроен чип, благодаря которому все назначенные вами "ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ НАСТРОЙКИ" сохраняются в памяти (даже когда контроллер выключен или отсоединен в течение длительного периода времени).

Вы можете сохранить различные "ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ НАСТРОЙКИ" для каждой используемой платформы: PlayStation® 3, ПК 4 оси и ПК 7 осей.

КАК СТЕРЕТЬ НАБОР ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ПРЕДУСТАНОВОК "MANUAL PRESET"

	Действие	Цвет кнопки PRESET
1	Включите режим "MANUAL PRESET" (8).	Светится зеленым
2	Нажать и удерживать кнопку (7) MAPPING в течение 2 секунд.	Мигает зеленым в течение 2 секунд

Теперь ваш набор "ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ НАСТРОЕК" удален из памяти (и теперь он идентичен набору "АВТОМАТИЧЕСКИХ ПРЕДУСТАНОВОК").

ВОЗВРАТ К "ЗАВОДСКИМ НАСТРОЙКАМ"

Вы можете удалить сразу все пользовательские настройки:

Этапы	Действие	Цвет кнопки MAPPING
1	Нажмите кнопки MAPPING + SELECT + START одновременно	Мигает голубым 5 секунд

Теперь все ваши наборы "ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ НАСТРОЕК" (= ПК + PS3) или настроек удалены.

Примечание: эта процедура выполняет полный перезапуск игрового контроллера (на ПК, поэтому, рекомендуется делать это после выхода из игры).

ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ИГРАХ

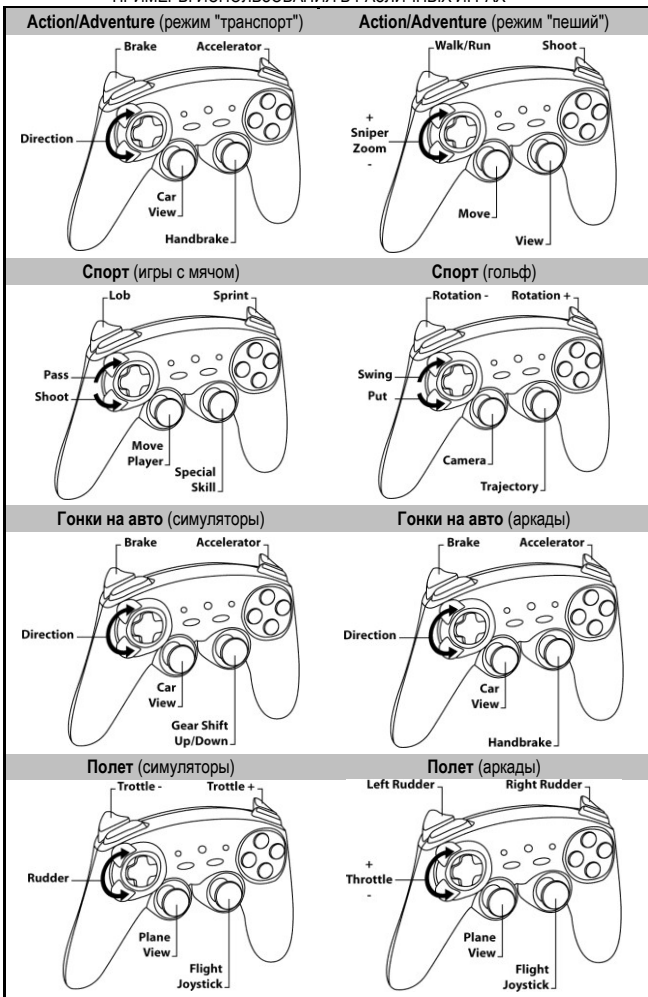
Оптический датчик (благодаря оптике угол вращения у этого регулятора больше, чем у любого мини-джойстика) обеспечивает непревзойденную точность и повторяемость результатов во всех типах игр: гонки (сверхточное руление), полет (горизонтальный поворот), игры Action и FPS (плавное приближение), спортивные игры (точное направление, сила удара) и т.д.

Триггеры, благодаря своему плавному (пропорциональному) действию и более глубокому механическому ходу, позволяют реализовать наивысшую точность управления в любых типах игр: гонки (плавное и независимое ускорение, торможение ручным и ножным тормозом, Action и FPS (скорость огня, боковое перемещение), спортивные игры (точно отмеренный удар, сила удара и прыжка, скорость движения) и т.д.

НЕКОТОРЫЕ ПРИМЕРЫ И ПОДСКАЗКИ:

- В зависимости от конкретной игры существует множество конфигураций.
- В некоторых играх (гонки) обязательно испытайте 2 режима чувствительности оптического датчика (нормальная или высокая), чтобы повысить его точность и эффективность.

ПРИМЕРЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В РАЗЛИЧНЫХ ИГРАХ



ОДНОВРЕМЕННОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕСКОЛЬКИХ БЕСПРОВОДНЫХ ИГРОВЫХ КОНТРОЛЛЕРОВ “Ferrari Wireless” (В многопользовательском режиме)

Можно одновременно (в многопользовательском режиме) использовать до 4 беспроводных игровых контроллеров “Ferrari Wireless”.

Обнаружение каналов происходит автоматически

В случае ошибки или для принудительного установления соединения: нажмите кнопку CONNECT на приемнике и одновременно нажмите кнопки L2 + R2 + MAPPING на игровом контроллере.

ПОИСК И УСТРАНЕНИЕ НЕПОЛАДОВ, ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

Игровой контроллер работает неправильно или не откалиброван:

В случае неполадок, возникающих в связи со статическим электричеством, выйдите из игры, выключите игровой контроллер и отсоедините передатчик от компьютера или консоли.

Для возобновления игры, подсоедините приемник, включите игровой контроллер и начните игру снова.

- Не передвигайте мини-джойстики, оптические датчики или триггеры во время подключения контроллера (во избежание нарушения процесса калибровки).
- На ПК, если игра не принимает режим «7 осей» (возникают нежелательные последствия), переключите игровой контроллер в режим «4 оси» (стандартный).

Я не могу настроить игровой контроллер в игре:

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.

Мой игровой контроллер функционируют неправильно на ПК или PS3:

- Выйдите из игры, полностью отсоедините игровой контроллер, убедитесь в том, “PC/PS3” USB селектор (11) находится в правильном положении, и снова подсоедините игровой контроллер.

Светодиод MAPPING медленно Непрерывно мигает:

- замените батарейки.

По окончании использования игровым контроллером рекомендуется всегда ставить выключатель POWER ON/OFF (14) в положение OFF (во избежание разряда батареек).

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

© 2009 Guillemot Corporation S.A. Все права защищены. Thrustmaster® является зарегистрированной торговой маркой Guillemot Corporation. Ferrari® является зарегистрированной торговой маркой Ferrari S.p.A. PlayStation® является зарегистрированной торговой маркой Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft® Windows® является зарегистрированной торговой маркой Microsoft Corporation в Соединенных Штатах Америки и/или других странах. Все прочие торговые марки и фирменные названия приведенные в данном документе, являются собственностью соответствующих владельцев. Иллюстрации могут не соответствовать внешнему виду/функциям конкретного изделия. Содержание руководства, конструкция и технические характеристики изделия изменяются без предварительного уведомления и зависят от страны приобретения.

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.