

- 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***

---

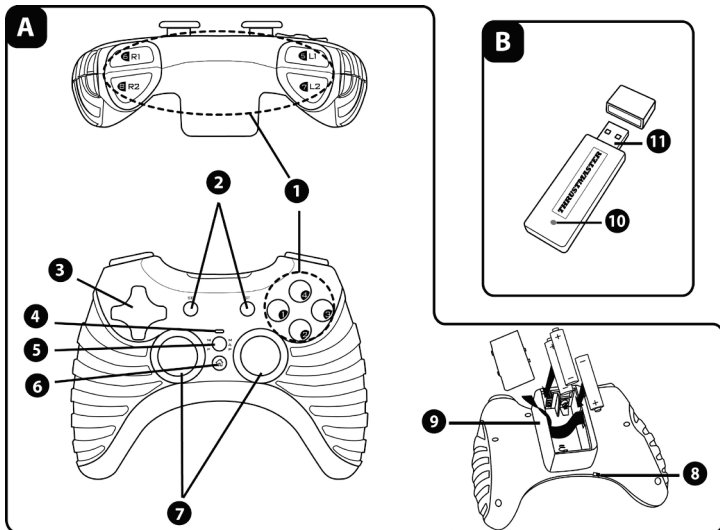
***PC / PS3®***

---

# T-Wireless Black

Совместим: ПК – PlayStation®3

Руководство пользователя



## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

1. 8 функциональных кнопок.
2. Кнопки SELECT (Выбор) и START (Пуск)
3. Многопозиционная кнопка D-pad
4. Индикатор игрового пульта
5. Кнопка MAP (программирование функций)
6. Кнопка HOME для PlayStation®3
7. 2 аналоговых мини-джойстика / 2 цифровых функциональных кнопки
8. Переключатель питания POWER
9. Отсек для элементов питания
10. Индикатор приемника
11. Разъем для ПК и PS3 на беспроводном приемнике

## 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 планшета.

## 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)

