

Europe, Middle East

ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
NEDERLANDS
ITALIANO
ESPAÑOL
PORTUGUÊS
РУССКИЙ
ČESTINA
TÜRKÇE
POLSKI
SVENSKA
SUOMI
SLOVENCINA
MAGYAR NYELV
עברית
العربية

**North America/
Norteamérica**

ENGLISH
FRANÇAIS
ESPAÑOL

**Latin America/
América Latina**

ENGLISH
ESPAÑOL
PORTUGUÊS



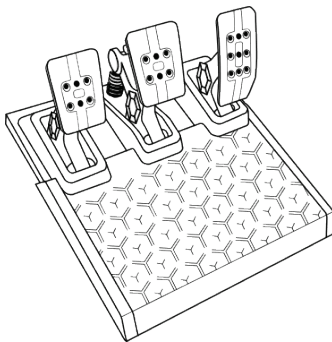
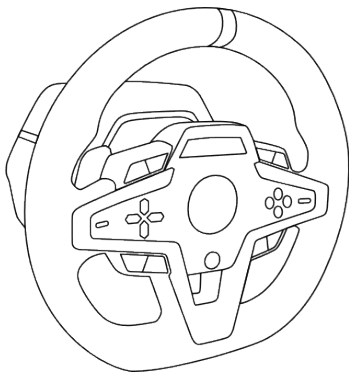
THRUSTMASTER®

T248

T248

For PlayStation®5 consoles and PlayStation®4 consoles

User Manual



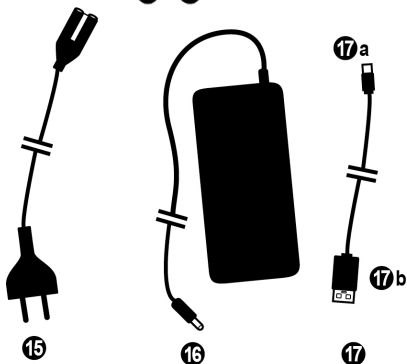
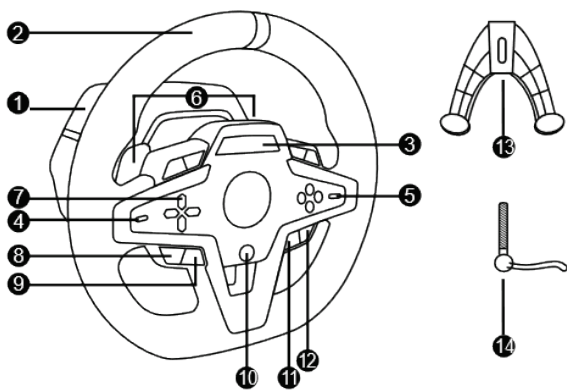
ENGLISH

FRANÇAIS

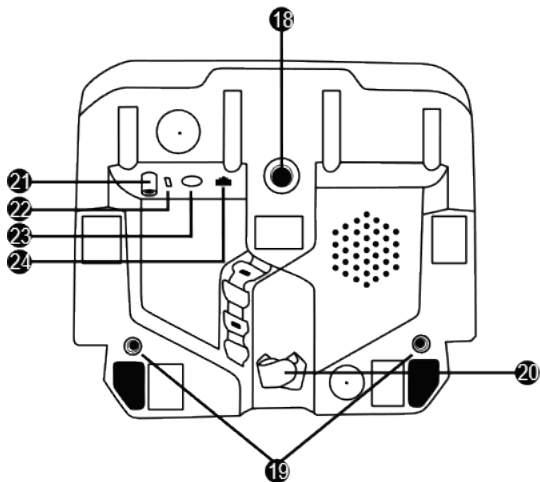
ESPAÑOL

PORTUGUÊS
DO BRASIL

TECHNICAL FEATURES



- | | | | |
|---|---|----|---|
| 1 | T248 base | 10 | PS button |
| 2 | Wheel rim | 11 | DISPLAY button |
| 3 | T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) screen | 12 | OPTIONS button on PS4™ consoles and PS5™ consoles |
| 4 | Encoder selector switch and encoder push function | 13 | Attachment system |
| 5 | + and - encoder selector switch | 14 | Metal fastening screw |
| 6 | 2 magnetic paddle shifters (Up and Down) | 15 | Power cable (EU/US or UK...) |
| 7 | Directional buttons | 16 | Power adapter |
| 8 | SHARE button on PS4™ consoles
CREATE button on PS5™ consoles | 17 | USB-C (17a) – USB-A (17b) cable |
| 9 | MODE button | | |



- | | |
|--|---|
| 18 Large threaded hole (for attachment system and fastening screw) | 22 Racing wheel's USB-C connector |
| 19 Threaded holes for attachment to a racing cockpit (<i>not included</i>) | 23 Mini-DIN connector for Thrustmaster shifter, handbrake or hub (<i>sold separately</i>) |
| 20 Hook-and-loop fastener cable holder | 24 RJ12 connector for pedal set |
| 21 Power adapter connector | |

WARNING

Before using this product, please read this manual carefully and save it for later reference.



Warning – Electrical shock

- * Keep the product in a dry location and do not expose it to dust or sunlight.
- * Do not twist or pull on the connectors and cables.
- * Do not spill any liquid on the product or its connectors.
- * Do not short-circuit the product.
- * Never dismantle the product; do not throw it onto a fire and do not expose it to high temperatures.
- * Do not use a power supply cable other than the one provided with your racing wheel.
- * Do not use the power supply cable if the cable or its connectors are damaged, split or broken.
- * Make sure that the power supply cable is properly plugged into an electrical outlet, and properly connected to the connector at the rear of the racing wheel's base.
- * Do not open up the racing wheel: there are no user-serviceable parts inside. Any repairs must be carried out by the manufacturer, its authorized representative or a qualified technician.
- * Only use attachment systems/accessories specified by the manufacturer.
- * If the racing wheel is operating abnormally (if it is emitting any abnormal sounds, heat or odors), stop using it immediately, unplug the power supply cable from the electrical outlet and disconnect the other cables.
- * If you will not be using the racing wheel for an extended period of time, unplug its power supply cable from the electrical outlet.
- * The electrical outlet must be located near the equipment and must be easily accessible.



Use only the power supply listed in the user instructions.

Information for power supply adapter

Information published	Value	Unit
Manufacturer's name or trademark, commercial registration number and address	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex France	
Model identifier	A481-1852590D	
Input voltage	100 - 240	V
Input AC frequency	50 - 60	Hz
Output voltage	18.5	V DC
Output current	2.6	A
Output power	47.9	W
Average active efficiency	87.8	%
Efficiency at low load (10%)	87.8	%
No-load power consumption	0.10	W

**Air vents**

Make sure not to block any of the air vents on the racing wheel's base. For optimal ventilation, make sure to do the following:

- * Position the wheel's base at least 10 cm away from any wall surfaces.
- * Do not place the base in any tight spaces.
- * Do not cover the base.
- * Do not let any dust build up on the air vents.



For safety reasons, never use the pedal set with bare feet or while wearing only socks on your feet.

THRUSTMASTER® DISCLAIMS ALL RESPONSIBILITY IN THE EVENT OF INJURY RESULTING FROM USE OF THE PEDAL SET WITHOUT SHOES.

**Warning – Injuries due to Force Feedback and repeated movements**

Playing with a Force Feedback racing wheel may cause muscle or joint pain. To avoid any problems:

- * Avoid lengthy gaming periods.
- * Take 10 to 15-minute breaks after each hour of play.
- * If you feel any fatigue or pain in your hands, wrists, arms, feet or legs, stop playing and rest for a few hours before you start playing again.
- * If the symptoms or pain indicated persist when you start playing again, stop playing and consult your doctor.
- * Keep out of children's reach.
- * During gameplay, always leave both hands correctly positioned on the wheel without completely letting go.
- * During gameplay, never place your hands or your fingers under the pedals or anywhere near the pedal set.
- * During calibration and gameplay, never place your hand or your arm through the openings in the racing wheel.
- * Make sure that the racing wheel's base is properly secured, as per this manual's instructions.



Product to be handled only by users
14 years of age or older

HEAVY PRODUCT

Be careful not to drop the product on
yourself or on anyone else!

ALWAYS



NEVER



NEVER



Warning – Pedal set pinch hazard when playing

- * Keep the pedal set out of children's reach.
- * During gameplay, never place your fingers on or anywhere near the sides of the pedals.
- * During gameplay, never place your fingers on or anywhere near the pedal's rear base.
- * During gameplay, never place your fingers on or anywhere near the pedal's front base.

NEVER



NEVER



NEVER



Warning – Pedal set pinch hazard when not playing

- * Store the pedal set in a safe place, and keep it out of children's reach.

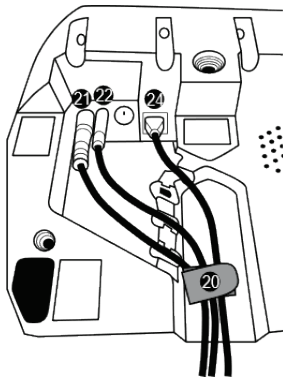
ATTACHING THE RACING WHEEL

Attaching the racing wheel to a table or a desktop

Start by connecting on the underside of the wheel:

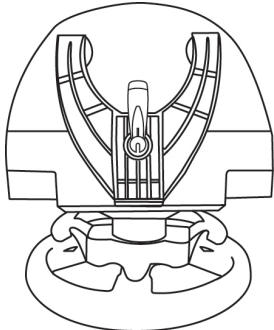
- the power adapter (21);
- the USB-C cable (17a) to the USB-C connector (22);
- the T3PM pedal set (24).

Make sure to follow the paths for the different cables, and attach the cables using the hook-and-loop fastener cable holder (20).

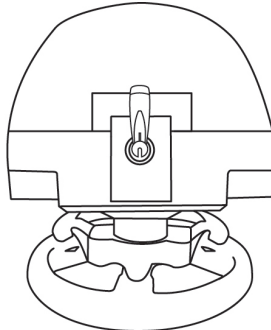


1. Place the racing wheel on a table or any other horizontal, flat and stable surface.
2. Insert the fastening screw (14) in the attachment system (13), then tighten the device by turning the screw counterclockwise, so that it feeds into the large threaded hole (18) located beneath the racing wheel, until the wheel is perfectly stable.

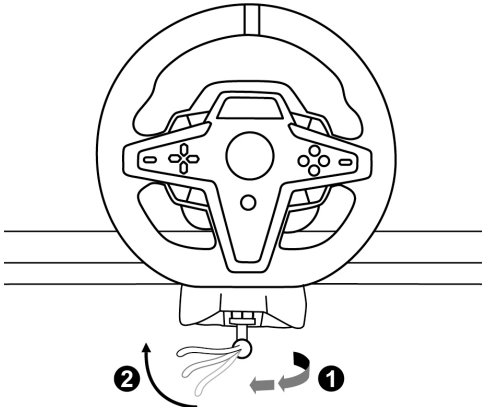
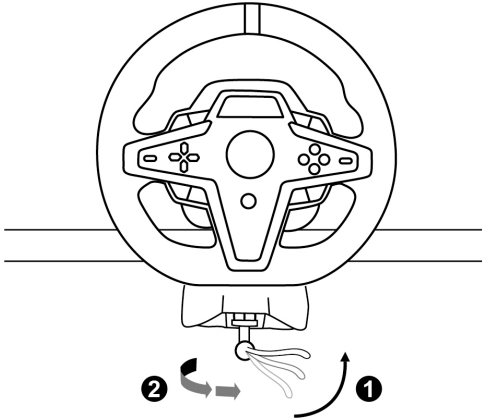
ALWAYS



NEVER



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

ATTACHMENT / REMOVAL	DIRECTION
<p>To tighten:</p> <p><i>Turn the screw counterclockwise</i></p>	 <p>The diagram shows a top-down view of a steering wheel. A screw is located at the bottom center of the wheel's hub. Arrow 1 is a curved arrow pointing counter-clockwise, indicating the direction to turn the screw. Arrow 2 is a curved arrow pointing upwards and to the left, indicating the resulting movement of the wheel hub.</p>
<p>To release:</p> <p><i>Turn the screw clockwise</i></p>	 <p>The diagram shows a top-down view of a steering wheel. A screw is located at the bottom center of the wheel's hub. Arrow 1 is a curved arrow pointing clockwise, indicating the direction to turn the screw. Arrow 2 is a curved arrow pointing downwards and to the left, indicating the resulting movement of the wheel hub.</p>

Attaching the racing wheel to a racing cockpit (not included)

1. Place the base of the racing wheel on the cockpit's shelf.
2. Screw two M6 screws (not included) into the cockpit's shelf and into the two threaded holes on the underside of the racing wheel (19).

Important

The length of the two M6 screws must not exceed the thickness of the shelf by more than 0.47 inches/12 mm; longer screws could cause damage to internal components located in the racing wheel's base.

3. If necessary, you can also screw the standard attachment system (13, 14) into the large threaded hole (18).

The T248 racing wheel's setup diagrams for cockpits and other supports are available at <https://support.thrustmaster.com>; click **Racing Wheels / T248**, and then **Template - Cockpit Setup**.

INSTALLATION

AUTOMATIC CALIBRATION OF THE WHEEL

The wheel automatically self-calibrates when you plug the racing wheel into an electrical outlet and connect the racing wheel's USB connector to the PlayStation®5 console or PlayStation®4 console. During this phase, the racing wheel will rotate quickly towards the left and the right, covering a 900 degree angle, before stopping at the center.



WARNING:

Never touch the racing wheel during the self-calibration phase!
(This could result in improper calibration and/or personal injuries.)

AUTOMATIC CALIBRATION OF THE PEDAL SET

Never connect the pedal set to the racing wheel's base (or disconnect it from the base) when it is connected to the system or during gameplay (this could result in improper calibration). Always connect the pedal set before connecting the racing wheel to the system. Once the racing wheel's calibration is complete and the game has been started, the pedals are automatically calibrated after a few presses.



WARNING:

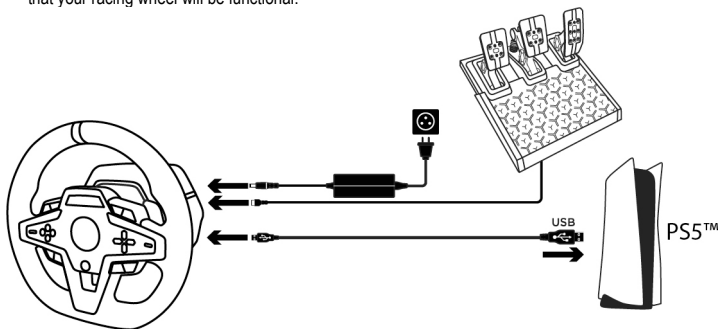
Never press the pedals during the racing wheel's self-calibration phase or while a game is loading!
(This could result in improper calibration.)

If your racing wheel and/or pedal set do not function correctly, or if they seem to be improperly calibrated:

Power off your console and completely disconnect the racing wheel. Then reconnect all cables (including the power supply cable and the pedal set), and restart your console and your game.

INSTALLATION ON PLAYSTATION®4 CONSOLES OR PLAYSTATION®5 CONSOLES

1. Plug the power cable and power adapter into an electrical outlet.
2. Connect the USB-A cable (**17b**) to a USB-A port on the PS4™ console or the PS5™ console. Once the console is powered on, your racing wheel will self-calibrate automatically.
3. Press the PS button (**10**) on the racing wheel, and sign in to your PlayStation™Network account so that your racing wheel will be functional.



You are now ready to play!

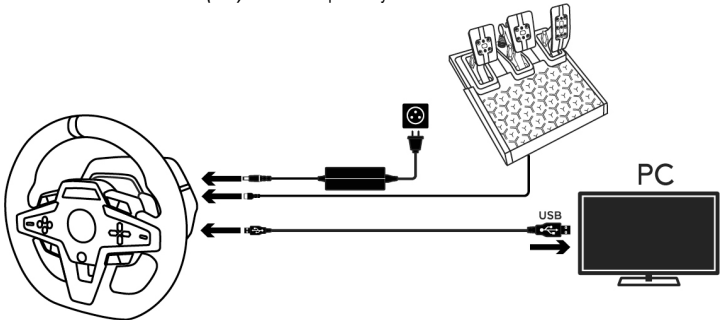
Please note:

- The list of games compatible with the PlayStation®4 console and the PlayStation®5 console and the T248 racing wheel is available here: <https://support.thrustmaster.com> (in the **Racing Wheels / T248 / Games Settings** section). This list is updated regularly.
- The racing wheel is recognized in games as a Thrustmaster T-GT racing wheel or a Thrustmaster Advanced Racer racing wheel.

INSTALLATION ON PC*

* PC functionality not endorsed by Sony Interactive Entertainment Europe and Sony Interactive Entertainment LLC.

1. Visit <https://support.thrustmaster.com> to download the drivers and Force Feedback software for PC. Click **Racing Wheels / T248 / Drivers**.
2. Plug the power cable and power adapter into an electrical outlet.
3. Connect the USB-A cable (**17b**) to a USB-A port on your PC.



You are now ready to play!

Please note:

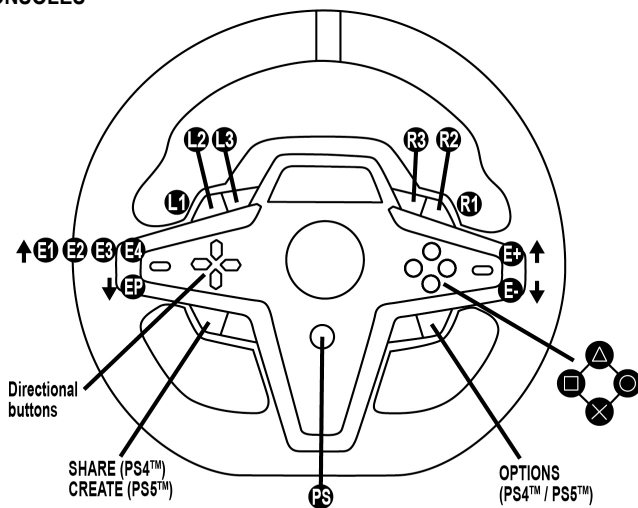
- In the Control Panel and in games, the racing wheel is recognized under the name **Thrustmaster Advanced Racer**.

UPDATING THE RACING WHEEL'S FIRMWARE

Visit <https://support.thrustmaster.com>.

Click **Racing Wheels / T248 / Firmware**, and follow the instructions.

MAPPING FOR PLAYSTATION®4 CONSOLES OR PLAYSTATION®5 CONSOLES



E1P ↓	E2P ↓	E3P ↓	E4P ↓
E1+ ↑	E2+ ↑	E3+ ↑	E4+ ↑
E1- ↓	E2- ↓	E3- ↓	E4- ↓

USING THE E1 / E2 / E3 / E4 ENCODERS

You can select the active encoder by pushing the encoder selector switch (4) up. The active encoder is displayed on the screen: E1, E2, E3, E4 in succession, and then E1... and so on again. When the encoder (E1, E2, E3 or E4) is selected, the associated functions are as follows:

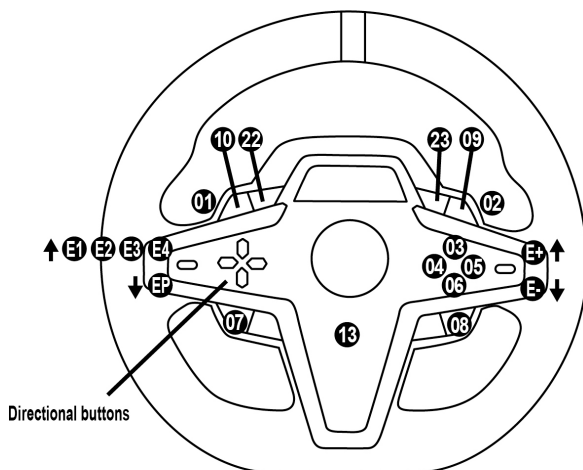
- **Push (P)** by pushing the encoder selector switch (4) down.
- **+** by pushing the encoder selector switch on the right-hand side (5) up.
- **-** by pushing the encoder selector switch on the right-hand side (5) down.

The corresponding action is displayed on the screen.

Please note:

- The E1, E2, E3 and E4 encoders function in games compatible with Thrustmaster encoders (F1 2020, F1 2021, Gran Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione, and other upcoming games).
- The screen displaying telemetry information functions in games compatible with the Thrustmaster SDK. The list of compatible games is available here: <https://support.thrustmaster.com> (in the **Racing Wheels / T248 / Games Settings** section). This list is updated regularly.

MAPPING FOR PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

USING THE E1 / E2 / E3 / E4 ENCODERS

You can select the active encoder by pushing the encoder selector switch (4) up. The active encoder is displayed on the screen: E1, E2, E3, E4 in succession, and then E1... and so on again. When the encoder (E1, E2, E3 or E4) is selected, the associated functions are as follows:

- **Push (P)** by pushing the encoder selector switch (4) down.
- **+** by pushing the encoder selector switch on the right-hand side (5) up.
- **-** by pushing the encoder selector switch on the right-hand side (5) down.

The corresponding action is displayed on the screen.

Please note:

- The E1, E2, E3 and E4 encoders function in most games.
- The screen displaying telemetry information functions in games compatible with the Thrustmaster SDK. The list of compatible games is available here: <https://support.thrustmaster.com> (in the **Racing Wheels / T248 / Games Settings** section). This list is updated regularly.









MODE BUTTON

DISPLAYING INFORMATION ON THE RACING WHEEL, AND CONFIGURING THE RACING WHEEL AND PEDAL SET

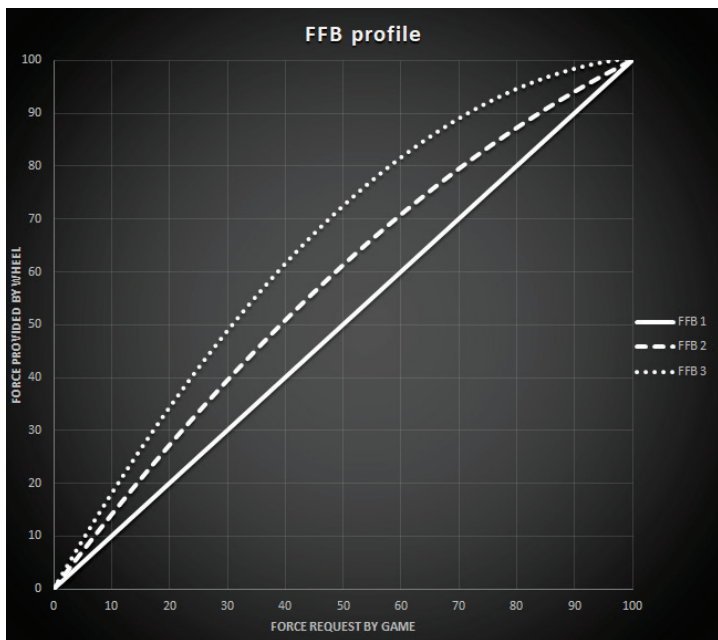
Press the MODE button (9) to enter the MODE menu.
Only the first two segments are displayed when you are in this menu.



Use the directional buttons (7) in this menu as follows:

Navigation		Screen	Information / Options
  7 levels	 3 options	PS/PC Select your system: PS4™ console, PS5™ console or PC	- Selection of PS4™ console (<i>by default</i>) - Selection of PS5™ console - Selection of PC Note: To validate your system choice, press the MODE button (9). Selection will be saved when EXIT appears on screen.
	 3 displays	ABOUT General information	- Firmware version of racing wheel base - Name of device connected to mini-DIN connector (23) - Type of pedal set connected to RJ12 connector (24)
	 3 options	FFB Select the Force Feedback profile (see <i>FFB PROFILE DIAGRAM</i> section)	- FFB 1 - FFB 2 (<i>by default</i>) - FFB 3
	 6 options	ROT° Select the angle of rotation <i>(only for games in which the angle of rotation is not automatic)</i>	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = Automatic (<i>by default</i>)
	 2 options	PEDAL Select the pedal set configuration	- FLOOR: floor position (<i>by default</i>) - INV.: suspended position (<i>the accelerator and clutch pedals are reversed</i>)
	1 display	TEMP Motor temperature	Racing wheel's motor temperature displayed in real time
	 1 option	RESET Reset the racing wheel to default mode.	- N: No - Y: Yes Select Y, then press the MODE button (9). The racing wheel is reset when EXIT appears on screen.

FFB PROFILE DIAGRAM



FFB 1

The FFB 1 effect provides linear Force Feedback. The force that you feel is 100% proportional to the force requested by the game.

FFB 2 and FFB 3

The FFB 2 and FFB 3 effects boost the Force Feedback in order to accentuate the force that you feel in relation to the force requested by the game.

Please note:

- Validate your choices by pressing the MODE button (9): EXIT is displayed before returning to your default screen.
- The directional buttons (7) are disabled in games and in the console's interface when the MODE button is enabled.

DISPLAY BUTTON

CONFIGURING THE DISPLAY OF TELEMETRY SETTINGS

(in compatible games)









Please note:

- The list of games compatible with the T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) screen is available here: <https://support.thrustmaster.com> (in the **Racing Wheels / T248 / Games Settings** section). This list is updated regularly.
- The DISPLAY button only works in these games.

Press the DISPLAY button **(11)** to enter the DISPLAY menu.
Only the last two segments are displayed when you are in this menu.



Use the directional buttons **(7)** in this menu as follows:

Navigation		Screen	Information / Options
  5 levels	No	 Shifter	
	No	 SPEED Speed	
	  5 options for display across the segments	 RPM RPM and choice of view across the 9 segments	<ul style="list-style-type: none"> - REV >>: left to right - REV <<: right to left - REV ><: outside toward center - REV <>: center toward outside - REV --: no display on the segments
	  2 options	 POS Position	<ul style="list-style-type: none"> - DRI: position in the race - LAP: number of laps
	  3 options	 TIME Time	<ul style="list-style-type: none"> - PBL: best personal lap time - C L: current lap time - L L: last lap time

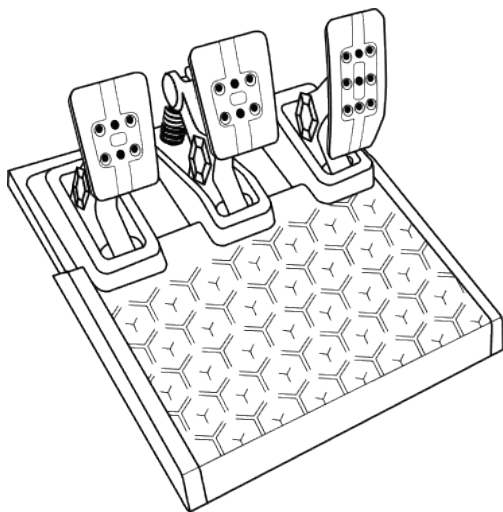
Please note:

- Validate your choices by pressing the DISPLAY button (11).
- The directional buttons (7) are disabled in games and in the console's interface when the DISPLAY button is enabled.

VARIOUS TIPS AND FAQs

Visit <https://support.thrustmaster.com>. Click **Racing Wheels / T248**, and then **Manual** or **FAQ**.

T3PM PEDAL SET



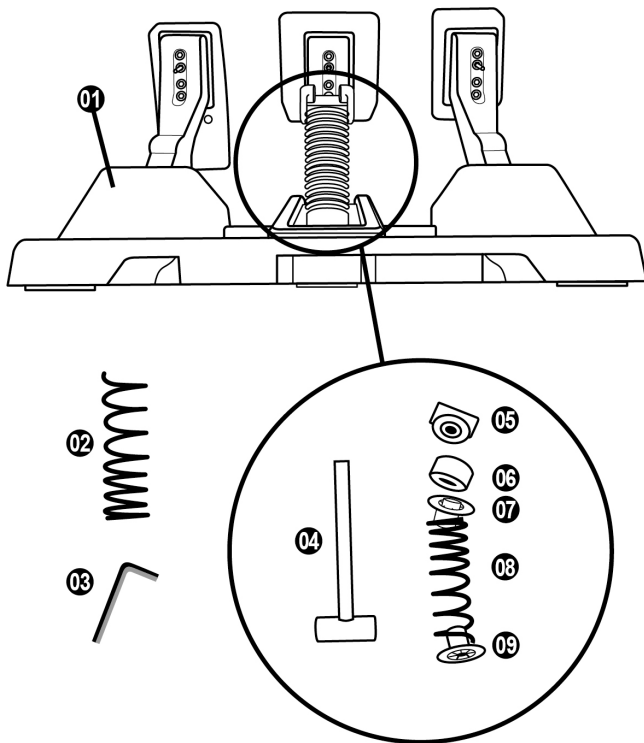
ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

PORTUGUÊS
DO BRASIL

TECHNICAL FEATURES



- 1 Pedal set
- 2 Additional hard spring (black)
- 3 2.5 mm Allen key
- 4 Spring retaining rod
- 5 Upper retaining head with washer

- 6 Elastomer cushioning ring (white – Shore 70)
- 7 Upper plastic spacer (red)
- 8 Soft spring (silver – installed by default)
- 9 Lower plastic spacer (red)

WARNING

Before using this product, please read this manual carefully and save it for later reference.



For safety reasons, never use the pedal set with bare feet or while wearing only socks on your feet.
THRUSTMASTER® DISCLAIMS ALL RESPONSIBILITY IN THE EVENT OF INJURY RESULTING FROM USE OF THE PEDAL SET WITHOUT SHOES.



Warning – Pedal set pinch hazard when playing

- * Keep the pedal set out of children's reach.
- * During gameplay, never place your fingers on or anywhere near the sides of the pedals.
- * During gameplay, never place your fingers on or anywhere near the pedal's rear base.
- * During gameplay, never place your fingers on or anywhere near the pedal's front base.

NEVER



NEVER



NEVER



AUTOMATIC CALIBRATION OF THE PEDAL SET



IMPORTANT

- Never connect the pedal set to the racing wheel's base (or disconnect it from the base) when it is connected to the PS4™ console or PS5™ console, or during gameplay (this could result in improper calibration).
Always connect the pedal set before connecting the racing wheel to the console.
- Once the racing wheel's calibration is complete and the game has been started, the pedals are automatically calibrated after a few presses.
- Never press the pedals during the racing wheel's self-calibration phase or while a game is loading!
This could result in improper calibration.

If your racing wheel and/or pedal set do not function correctly, or if they seem to be improperly calibrated:

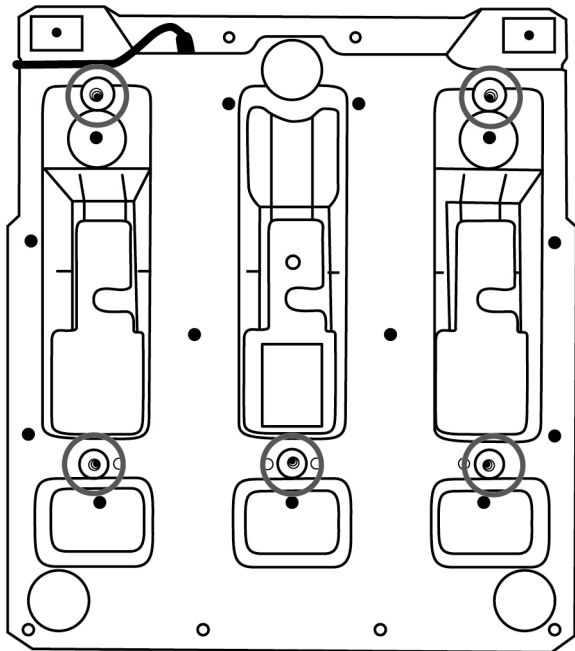
Power off your console and completely disconnect the racing wheel. Then reconnect all cables (including the power supply cable and the pedal set), and restart your console and your game.

ATTACHING THE PEDAL SET TO A SUPPORT OR COCKPIT

The pedal set can be attached to a variety of different compatible supports (sold separately) using the five M6-type threaded holes located underneath the base. To do so, screw at least two M6 screws (not included) through the support shelf, and into the threaded holes on the underside of the pedal set's base.



Important: the length of the M6 screws must not exceed the thickness of your support by more than 0.47 inches/12 mm, so as not to risk damaging the pedal set's internal components.

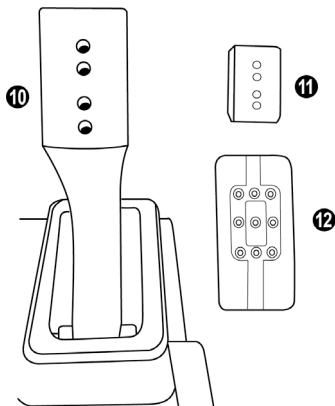


The pedal set's setup diagrams for cockpits and other supports are available at <https://support.thrustmaster.com>: click Racing Wheels / T3PM, and then Template - Cockpit setup.

ADJUSTING THE PEDAL SET

Each of the three pedals includes:

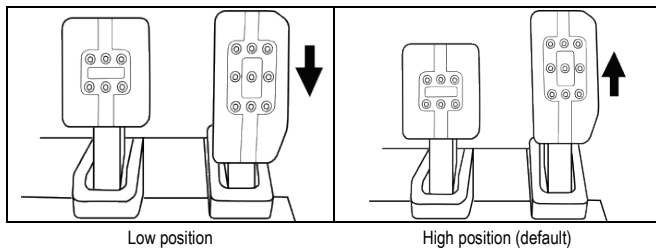
- A pedal arm (10) with two perforations.
- A plastic head support (11) (placed between the head and the arm) with four perforations.
- A metal head (12) with multiple perforations (nine for the accelerator – six for the brake – six for the clutch).



ATTENTION: To avoid any calibration problems, be sure to always disconnect your wheel's USB cable from the console or PC before making any adjustments to your pedal set.

Adjusting the HEIGHT of the gas pedal

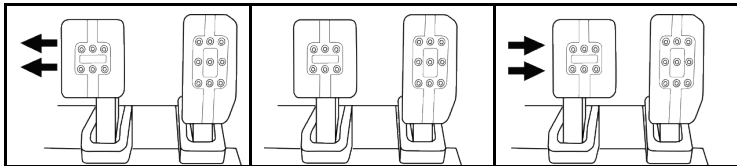
- Using the included 2.5 mm Allen key (3), unscrew the two screws holding the metal head (12) and its support (11) in place.
- Select your preferred height position, then replace and re-tighten the screws so that the metal head (12) and its support (11) are held firmly in place.



Adjusting the SPACING of the three pedals

- Using the included 2.5 mm Allen key (3), unscrew the two screws holding the metal head (12) and its support (11) in place.
- Select your preferred position (to the left, centered, or to the right), then replace and re-tighten the screws so that the metal head (12) and its support (11) are held firmly in place.

Examples illustrating the brake pedal:



Left position

Centered position
(default)

Right position

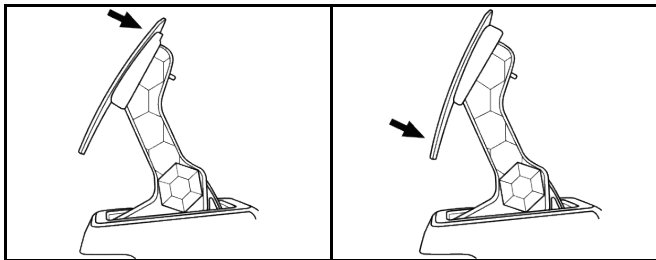
Number of possible spacing positions per pedal:

- Three for gas pedal
- Three for brake pedal
- Three for clutch pedal

Adjusting the INCLINATION of the pedals

- Using the included 2.5 mm Allen key (3), unscrew the two screws holding the metal head (12) and its support (11) in place.
- Turn the plastic head support (11) 180°, then replace and re-tighten the screws so that the metal head (12) and its support (11) are held firmly in place.

Examples illustrating the gas pedal:



Less inclined position (default)

More inclined position

Number of possible inclination positions per pedal:

- Two for gas pedal
- Two for brake pedal
- Two for clutch pedal

INCLUDED SET OF BRAKE SPRINGS

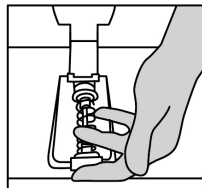
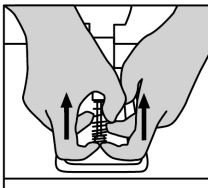
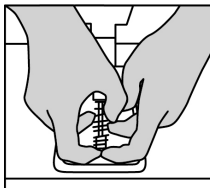
4 possible configurations and settings for the brake pressure force

*This mod lets you experience a different feel and resistance when braking.
You can choose to install it or not, according to your preferences.*

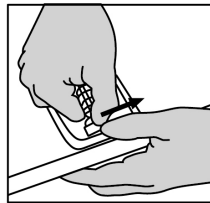
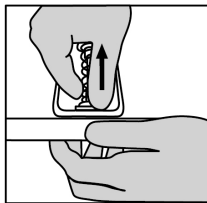
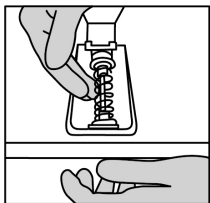
Brake resistance	Soft	Medium (by default)	Hard	Very hard
Recommended use	Desk	Desk	Pedal set support	Cockpit
Soft silver spring (8)	x	x		
White elastomer cushioning ring (6)		x		x
Hard black spring (2)			x	x

1. Pull hard on the lower plastic spacer (9) to compress the spring and remove the spring retaining rod (4) from its location.

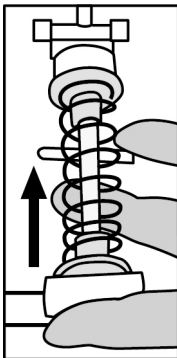
Method 1:



Method 2:



2. Reposition the different elements on the spring retaining rod (4).
Start with the lower plastic spacer (9), your choice of spring (2) or (8), and then the upper plastic spacer (7).
3. After your selected configuration, install the elastomer cushioning ring (6).
4. Adjust the upper retaining head with washer (5) and position it in its location.
5. Strongly compress the spring in order to place the spring retaining rod (4) in its location



A video showing how to change the spring is available at <https://support.thrustmaster.com>: click **Racing Wheels / T3PM**.

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).

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).

DECLARATION OF CONFORMITY

CANADIAN COMPLIANCE NOTICE: this Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

USA COMPLIANCE NOTICE: 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. 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.

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 on and off, 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**<https://support.thrustmaster.com>**UK: 020 3147 4889****US: (866) 889-5036****Canada: 866-889-2181**

COPYRIGHT

©2021 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. Manufactured and distributed by Guillemot Corporation S.A. All other trademarks and brand names are hereby acknowledged and are the property of their respective owners. Contents, design, and specifications are subject to changes without notice and may vary from one country to another. Photos and illustrations not binding. Designed in North America and Europe, made in China.

For use exclusively with PlayStation®5 consoles and PlayStation®4 consoles.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" and "PlayStation Shapes Logo" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and distributed under license from Sony Interactive Entertainment LLC.

ENVIRONMENTAL PROTECTION RECOMMENDATION



In the European Union, the UK and Turkey: 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. Colors and decorations may vary.

Plastic fasteners and adhesives should be removed from the product before it is used.

www.thrustmaster.com

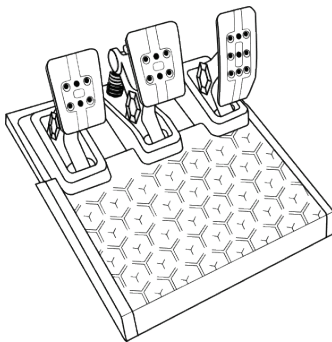
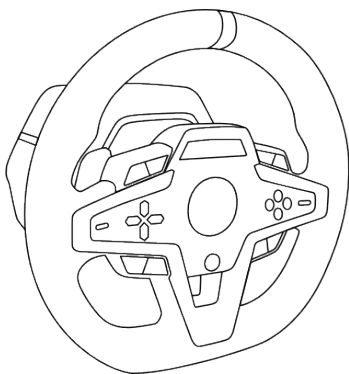
**Applicable to EU, UK and Turkey only*



T248

Pour consoles PlayStation®5 et consoles PlayStation®4

Manuel de l'utilisateur



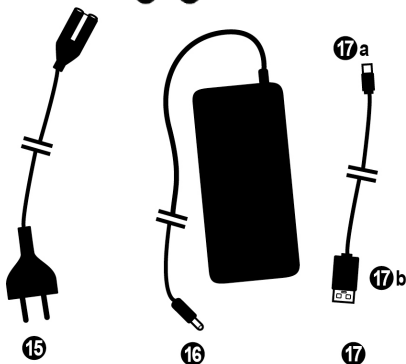
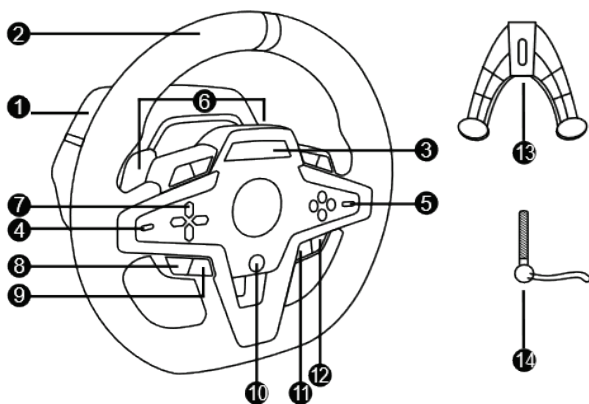
ENGLISH

FRANÇAIS

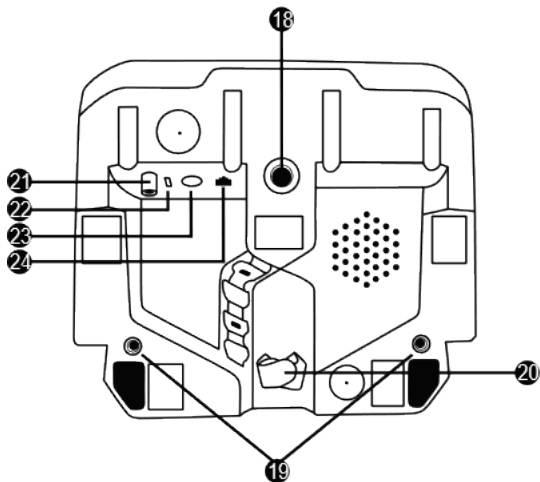
ESPAÑOL

PORTUGUÊS
DO BRASIL

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES



- 1 Base T248
- 2 Roue du volant
- 3 Ecran T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display)
- 4 Sélecteur encodeur et fonction encodeur push
- 5 Encodeur + et -
- 6 2 palettes de vitesses magnétiques (Up et Down)
- 7 Boutons directionnels
- 8 Bouton SHARE sur consoles PS4™
Bouton CREATE sur consoles PS5™
- 9 Bouton MODE
- 10 Bouton PS
- 11 Bouton DISPLAY
- 12 Bouton OPTIONS sur consoles PS4™ et consoles PS5™
- 13 Système de fixation
- 14 Vis de serrage métallique
- 15 Câble d'alimentation (EU/US ou UK...)
- 16 Adaptateur secteur
- 17 Câble USB-C (17a) – USB-A (17b)



- | | |
|--|--|
| 18 Gros pas de vis (pour le système de fixation et la vis de serrage) | 22 Connecteur USB-C du volant |
| 19 Pas de vis pour fixation cockpit (<i>non inclus</i>) | 23 Connecteur mini-DIN pour la boîte de vitesses, le frein à main ou le hub Thrustmaster (<i>vendus séparément</i>) |
| 20 Serre-câble auto-agrippant | 24 Connecteur RJ12 pour le pédalier |
| 21 Connecteur pour l'adaptateur secteur | |

AVERTISSEMENTS

Avant d'utiliser ce produit, lisez attentivement cette documentation et conservez-la pour pouvoir la consulter ultérieurement.



Avertissement – Choc électrique

- * Conservez le produit dans un endroit sec et ne l'exposez ni à la poussière ni au soleil.
- * Ne tordez pas et ne tirez pas sur les connecteurs et câbles.
- * Ne renversez pas de liquide sur le produit et ses connecteurs.
- * Ne mettez pas le produit en court-circuit.
- * Ne démontez jamais le produit, ne le jetez pas au feu et ne l'exposez pas à des températures élevées.
- * N'utilisez pas de câble d'alimentation autre que celui fourni avec votre volant.
- * N'utilisez pas le câble d'alimentation secteur si celui-ci où ses connecteurs sont endommagés, fendus ou cassés.
- * Assurez-vous que le câble d'alimentation secteur est parfaitement inséré dans la prise murale et dans son connecteur situé à l'arrière de la base du volant.
- * N'ouvrez pas l'appareil. L'appareil ne contient pas de pièces réparables par l'utilisateur. Confiez toute réparation au fabricant, à une agence spécifiée ou un technicien qualifié.
- * Utilisez uniquement les systèmes de fixation /accessoires spécifiés par le fabricant.
- * Si le volant fonctionne de manière anormale (s'il émet des sons, de la chaleur ou des odeurs anormales), arrêtez immédiatement de l'utiliser, débranchez le câble d'alimentation de la prise électrique et déconnectez les autres câbles.
- * Lorsque vous n'utilisez pas le volant pendant une période prolongée, débranchez le câble d'alimentation secteur de la prise électrique.
- * La prise électrique doit être située à proximité de l'équipement et doit être facilement accessible.



Utilisez uniquement le bloc d'alimentation listé dans le manuel de l'utilisateur.

Information relative au bloc d'alimentation

Informations publiées	Valeur	Unité
Nom ou marque du fabricant	GUILLEMOT CORPORATION S.A.	
Numéro d'entreprise	414 196 758 Rennes	
Adresse	Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex France	
Identifiant du modèle	A481-1852590D	
Tension d'entrée	100 - 240	V
Fréquence AC d'entrée	50 - 60	Hz
Tension de sortie	18,5	V CC
Courant de sortie	2,6	A
Puissance de sortie	47,9	W
Efficacité active moyenne	87,8	%
Efficacité en charge faible (10 %)	87,8	%
Consommation électrique sans charge	0,10	W

**Grilles d'aération**

Veillez à n'obstruer aucune grille d'aération de la base du volant. Pour assurer une ventilation optimale, respectez les points ci-après :

- * Placez la base à 10 cm au moins d'une surface murale.
- * Ne placez pas la base dans un endroit exigü.
- * Ne couvrez pas la base.
- * Ne laissez pas la poussière s'accumuler sur les grilles d'aération.



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

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

**Avertissement – Blessures dues au retour de force et aux mouvements répétitifs**

Jouer avec un volant à retour de force peut causer des douleurs aux muscles et aux articulations. Afin d'éviter tout problème :

- * Evitez les périodes trop longues de jeu.
- * Faites une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu.
- * Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras, des pieds ou des jambes, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de recommencer à jouer.
- * Si les symptômes ou les douleurs indiqués ci-dessus persistent lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.
- * Laissez hors de portée des enfants.
- * Lors des phases de jeu, laissez toujours vos deux mains correctement positionnées sur le volant sans jamais le lâcher complètement.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos mains ou vos doigts sous les pédales ou à proximité du pédalier.
- * Lors des phases de calibration et de jeu, ne jamais introduire une main ou un bras à l'intérieur de la roue du volant.
- * Vérifiez que la base du volant est correctement fixée, conformément aux instructions du manuel.

PRODUIT LOURD

Produit à manipuler uniquement par des personnes âgées de 14 ans ou plus



Ne pas laisser tomber le produit sur vous ou une autre personne

TOUJOURS



JAMAIS



JAMAIS



Avertissement – Risque de pincement au niveau du pédalier lors des phases de jeu

- * Laissez le pédalier hors de portée des enfants.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité des côtés des pédales.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité de la base arrière des pédales.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité de la base avant des pédales.

JAMAIS



JAMAIS



JAMAIS



Avertissement – Risque de pincement au niveau du pédalier lorsque vous n'utilisez pas le pédalier

- * Placez le pédalier dans un endroit sûr et hors de portée des enfants.

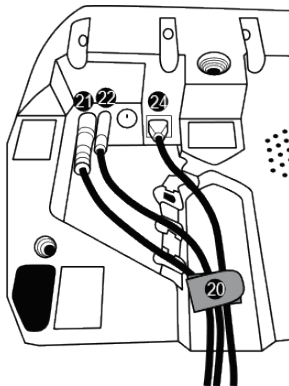
FIXATION DU VOLANT

Fixer le volant sur une table ou un bureau

Commencez par connecter sous le volant :

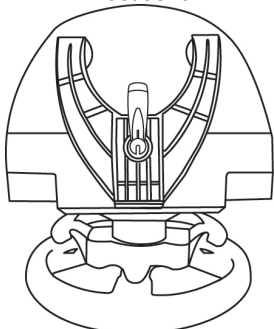
- l'adaptateur secteur (21),
- le câble USB-C (17a) dans le connecteur USB C (22),
- le pédalier T3PM (24).

Veillez à suivre les chemins de câbles et à attacher les câbles à l'aide du serre-câble (20) prévu à cet effet.

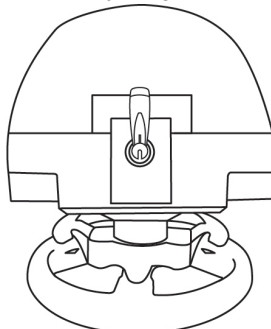


1. Placez le volant sur une table ou autre surface plane.
2. Placez la vis de serrage (14) dans le système de fixation (13), puis vissez l'ensemble (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) dans le gros pas de vis (18) situé sous le volant, jusqu'à ce que ce dernier soit parfaitement stable.

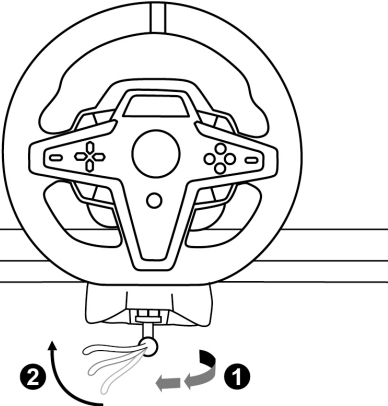
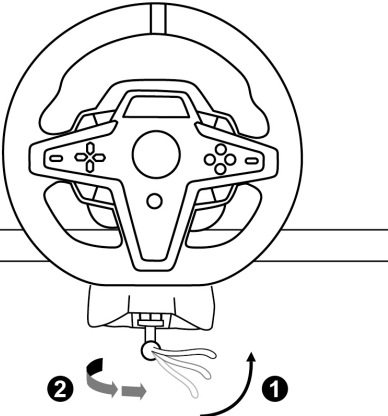
TOUJOURS



JAMAIS



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

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

Fixer le volant sur un cockpit (non inclus)

1. Placez la base du volant sur la tablette du cockpit.
2. Vissez 2 vis M6 (non fournies) dans la tablette du cockpit et dans les 2 pas de vis situés sous le volant **(19)**.



La longueur des vis M6 ne doit pas dépasser l'épaisseur de votre support +12 mm afin de ne pas endommager les composants internes de la base.

3. Si nécessaire, vissez en plus le système de fixation classique **(13, 14)** dans le gros pas de vis **(18)**.

Le plan d'implantation du T248 pour les supports est disponible sur <https://support.thrustmaster.com> : cliquez sur Volants / T248, puis sur Template - Cockpit Setup.

INSTALLATION

CALIBRAGE AUTOMATIQUE DU VOLANT

La roue du volant s'autocalibre de manière automatique une fois le volant relié au secteur et le connecteur USB connecté à la console PlayStation®5 ou la console PlayStation®4.

Cette opération entraîne des mouvements rapides du volant de gauche à droite sur 900° avant de s'immobiliser au centre.



ATTENTION :

**Lors des phases d'autocalibration de la roue du volant, ne jamais toucher au volant
(au risque de fausser la calibration ou de se blesser).**

CALIBRAGE AUTOMATIQUE DES PÉDALES

Ne jamais débrancher ou brancher le pédalier de la base du volant lorsque celui-ci est connecté à la console ni en cours de jeu (pour ne pas fausser la calibration)

= le pédalier doit toujours être branché avant de relier le volant à la console.

Une fois le volant autocalibré et le jeu lancé, les pédales se calibrent automatiquement après quelques pressions.



ATTENTION :

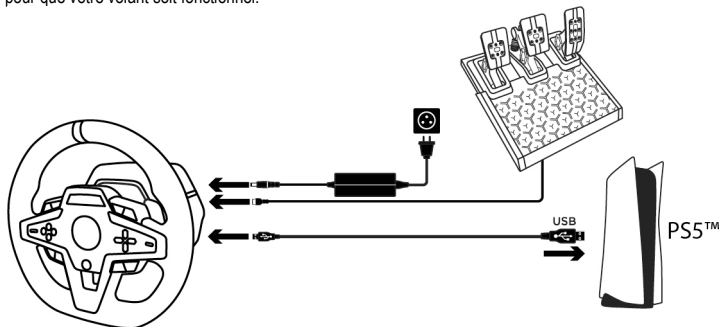
**Lors des phases d'autocalibration de la roue du volant et lorsque votre jeu se lance,
ne jamais appuyer sur les pédales
(au risque de fausser la calibration)**

Si votre volant et vos pédales ne fonctionnent pas correctement ou semblent mal calibrés :

Eteignez votre console, déconnectez entièrement votre volant, reconnectez tous les câbles (avec le câble d'alimentation secteur et le pédalier), redémarrez et relancez votre jeu.

INSTALLATION SUR CONSOLES PLAYSTATION®4 OU SUR CONSOLES PLAYSTATION®5

1. Branchez l'adaptateur secteur sur une prise de courant.
2. Branchez le câble USB A (**17b**) sur un port USB A de la console PS4™ ou de la console PS5™. Une fois votre console allumée, votre volant s'autocalibre de manière automatique.
3. Appuyez sur le bouton PS (**10**) du volant, puis connectez-vous à votre compte PlayStation™Network pour que votre volant soit fonctionnel.



Vous êtes maintenant prêt à jouer !

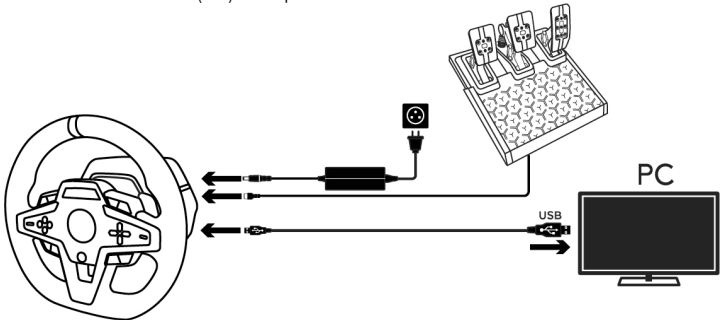
Remarques :

- La liste des jeux compatibles avec la console PlayStation®4 et la console PlayStation®5 et le T248 est disponible ici : <https://support.thrustmaster.com> (dans la rubrique **Volants / T248 / Paramètres de jeux**). Cette liste est régulièrement mise à jour.
- Le volant est reconnu dans les jeux comme un volant **Thrustmaster T-GT** ou un volant **Thrustmaster Advanced Racer**.

INSTALLATION SUR PC*

*Fonctionnalité PC non endossée par Sony Interactive Entertainment Europe et Sony Interactive Entertainment LLC.

1. Allez sur <https://support.thrustmaster.com> pour télécharger les pilotes et le logiciel Force Feedback pour PC. Cliquez sur **Volants / T248** puis **Pilotes**.
2. Branchez l'adaptateur secteur sur une prise de courant.
3. Branchez le câble USB A (**17b**) sur un port USB A de votre PC.



Vous êtes maintenant prêt à jouer !

Remarque :

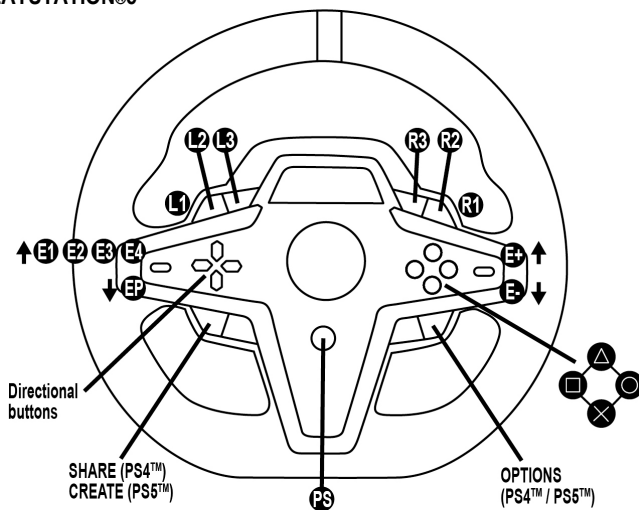
- Dans le Panneau de configuration et dans les jeux, le volant est connu sous le nom **Thrustmaster Advanced Racer**.

METTRE A JOUR LE FIRMWARE DU VOLANT

Aller sur <https://support.thrustmaster.com>.

Cliquez sur **Volants / T248 / Firmware** puis suivez les instructions.

MAPPING POUR CONSOLES PLAYSTATION®4 OU CONSOLES PLAYSTATION®5



E1P ↓	E2P ↓	E3P ↓	E4P ↓
E1+ ↑	E2+ ↑	E3+ ↑	E4+ ↑
E1- ↓	E2- ↓	E3- ↓	E4- ↓

UTILISATION DES ENCODEURS E1 / E2 / E3 / E4

Vous pouvez choisir l'encodeur actif en actionnant le sélecteur encodeur (4) vers le haut. L'encodeur actif s'affiche à l'écran : successivement E1, E2, E3, E4, puis de nouveau E1...

Lorsque l'encodeur (E1, E2, E3 ou E4) est sélectionné, les fonctions associées sont les suivantes :

- Push (P) en actionnant le sélecteur encodeur (4) vers le bas.
- + en actionnant l'encodeur droit (5) vers le haut.
- - en actionnant l'encodeur droit (5) vers le bas.

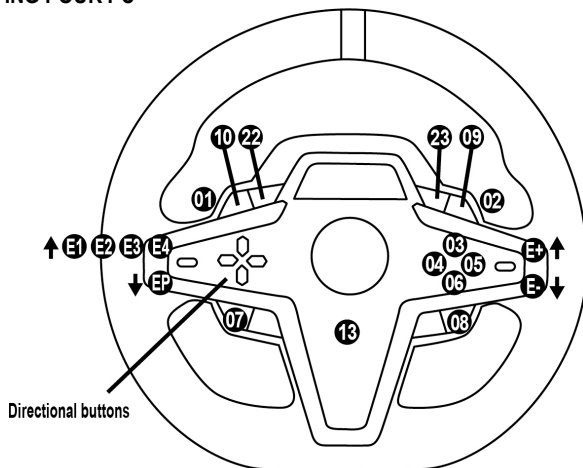
L'action correspondante s'affiche à l'écran.

Remarques :

- Les encodeurs E1, E2, E3, E4 fonctionnent dans les jeux compatibles avec les encodeurs Thrustmaster (F1 2020, F1 2021, Gran Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione et d'autres jeux bientôt disponibles).

- L'écran affichant les informations de télémétrie fonctionne dans les jeux compatibles avec le SDK Thrustmaster. La liste des jeux compatibles est disponible ici : <https://support.thrustmaster.com> (dans la rubrique **Volants / T248 / Paramètres de jeux**). Cette liste est régulièrement mise à jour.

MAPPING POUR PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

UTILISATION DES ENCODEURS E1 / E2 / E3 / E4

Vous pouvez choisir l'encodeur actif en actionnant le sélecteur encodeur (4) vers le haut. L'encodeur actif s'affiche à l'écran : successivement E1, E2, E3, E4, puis de nouveau E1...

Lorsque l'encodeur (E1, E2, E3 ou E4) est sélectionné, les fonctions associées sont les suivantes :

- Push (P) en actionnant le sélecteur encodeur (4) vers le bas.
- + en actionnant l'encodeur droit (5) vers le haut.
- - en actionnant l'encodeur droit (5) vers le bas.

L'action correspondante s'affiche à l'écran.

Remarques :

- Les encodeurs E1, E2, E3, E4 fonctionnent dans la plupart des jeux.
- L'écran affichant les informations de télémétrie fonctionne dans les jeux compatibles avec le SDK Thrustmaster. La liste des jeux compatibles est disponible ici : <https://support.thrustmaster.com> (dans la rubrique **Volants / T248 / Paramètres de jeux**). Cette liste est régulièrement mise à jour.

BOUTON MODE









AFFICHAGE DES INFORMATIONS SUR LE VOLANT ET CONFIGURATION DU VOLANT ET DU PÉDALIER

Un appui sur le bouton MODE (9) permet d'entrer dans le menu MODE.

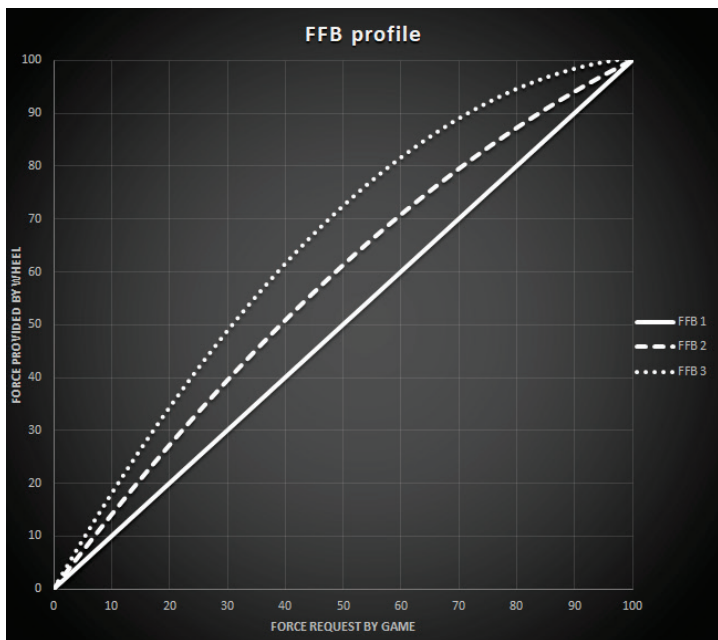
Seuls les 2 premiers segments sont affichés tant que vous vous trouvez dans ce menu.



Utilisez les boutons directionnels (7) comme suit dans ce menu :

Navigation		Ecran	Informations / Options
  7 niveaux	 3 options	PS/PC Choix du système : console PS4™, console PS5™ ou PC	- Choix de la console PS4™ (par défaut) - Choix de la console PS5™ - Choix du PC Remarque : Pour valider votre choix de système, appuyez sur le bouton MODE (9). Le choix est enregistré lorsque vous quittez le menu et que EXIT s'affiche.
	 3 affichages	ABOUT Informations générales	- Version du firmware de la base - Nom du périphérique connecté au port mini-DIN (23) - Type du pédalier connecté au port RJ12 (24)
	 3 options	FFB Choix du profil de retour de force (cf. COURBES FFB)	- FFB 1 - FFB 2 (par défaut) - FFB 3
	 6 options	ROT° Choix de l'angle de rotation. (uniquement pour les jeux dans lesquels l'angle de rotation n'est pas automatique)	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = Automatique (par défaut)
	 2 options	PEDAL Choix de la configuration du pédalier	- FLOOR : position plancher (par défaut) - INV. : position suspendue (les pédales d'accélérateur et d'embrayage sont inversées)
	1 affichage	TEMP Température du moteur	Affichage de la température du moteur en temps réel
	 1 option	RESET Pour reconfigurer le volant en mode « par défaut ».	- N : No - Y : Yes Sélectionnez Y puis appuyez sur le bouton MODE (9). Le volant est reconfiguré lorsque vous quittez le menu et que EXIT s'affiche.

COURBES FFB



FFB 1

L'effet FFB 1 fournit un retour de force linéaire. La force ressentie est 100% proportionnelle à la force demandée dans le jeu.

FFB 2 et FFB 3

Les effets FFB 2 et FFB 3 boostent le retour de force pour accentuer la force ressentie par rapport à la force demandée dans le jeu.

Remarques :

- Validez vos choix par un appui sur le bouton MODE (9), EXIT s'affiche avant de revenir sur votre écran par défaut.
- Les boutons directionnels (7) sont désactivés dans les jeux et dans l'interface de la console lorsque le menu MODE est actif.

BOUTON DISPLAY

CONFIGURATION DE L’AFFICHAGE DES PARAMETRES DE TELEMETRIE

(dans les jeux compatibles)









Remarques :

- La liste des jeux compatibles avec l’écran T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) est disponible ici : <https://support.thrustmaster.com> (dans la rubrique **Volants / T248 / Paramètres de jeux**). Cette liste est régulièrement mise à jour.
- Le bouton DISPLAY n’est fonctionnel que dans ces jeux.

Un appui sur le bouton DISPLAY (**11**) permet d’entrer dans le menu DISPLAY.
Seuls les 2 derniers segments sont affichés tant que vous vous trouvez dans ce menu.



Utilisez les boutons directionnels (**7**) comme suit dans ce menu :

Navigation		Ecran	Informations / Options
  5 niveaux	Non	 Boîte de vitesses	
	Non	SPEED Vitesse	
	  5 options pour l'affichage sur les segments	RPM RPM et choix de visualisation sur les 9 segments	<ul style="list-style-type: none"> - REV >> : gauche vers droite - REV << : droite vers gauche - REV >< : extérieur vers centre - REV <> : centre vers extérieur - REV -- : pas d'affichage sur les segments
	  2 options	POS Position	<ul style="list-style-type: none"> - DRI : position en course - LAP : nombre de tours
	  3 options	TIME Temps	<ul style="list-style-type: none"> - PBL : meilleur temps personnel au tour - C L : temps du tour actuel - L L : temps du dernier tour

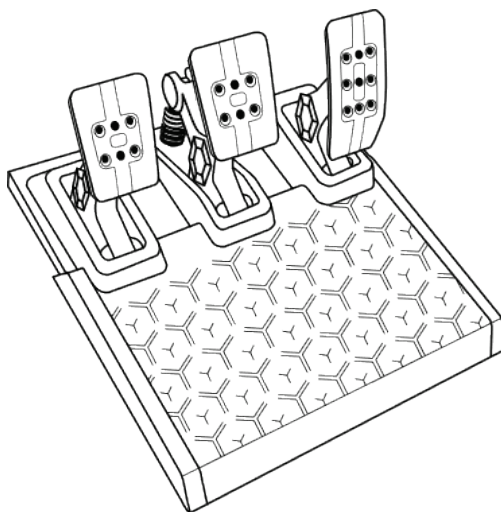
Remarques :

- Validez vos choix par un appui sur le bouton DISPLAY (11).
- Les boutons directionnels (7) sont désactivés dans les jeux et dans l'interface de la console lorsque le menu DISPLAY est actif.

AIDES & FAQ DIVERSES

Allez sur <https://support.thrustmaster.com>. Cliquez sur **Volants / T248** puis **Manuel utilisateur** ou **FAQ**.

Pédalier T3PM



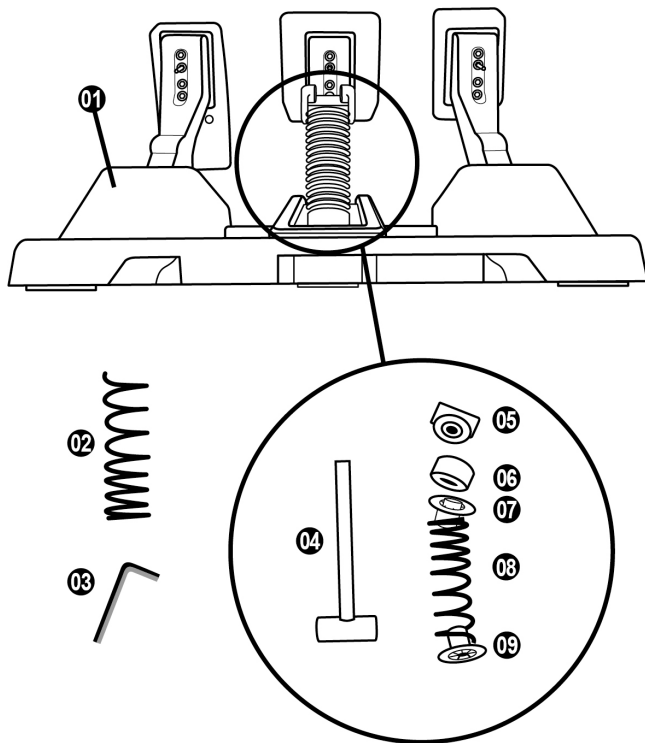
ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

PORTUGUÊS
DO BRASIL

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES



- 1 Pédalier
- 2 Ressort dur supplémentaire (noir)
- 3 Clé Allen 2,5 mm
- 4 Tige de maintien du ressort
- 5 Tête de maintien supérieure avec rondelle

- 6 Tampon élastomère (blanc – Shore 70)
- 7 Entretoise plastique supérieure (rouge)
- 8 Ressort souple (argent – monté par défaut)
- 9 Entretoise plastique inférieure (rouge)

AVERTISSEMENT

Avant d'utiliser ce produit, lisez attentivement cette documentation et conservez-la pour pouvoir la consulter ultérieurement.



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

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



Avertissement – Risque de pincement au niveau du pédalier lors des phases de jeu

- * Laissez le pédalier hors de portée des enfants.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité des côtés des pédales.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité de la base arrière des pédales.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité de la base avant des pédales.

JAMAIS



JAMAIS



JAMAIS



CALIBRAGE AUTOMATIQUE DES PÉDALES



IMPORTANT

- Ne branchez ou débranchez jamais le pédalier de la base du volant lorsque celui-ci est connecté à la console PS4™ ou la console PS5™, ou en cours de jeu, pour ne pas fausser la calibration. Branchez toujours le pédalier avant de relier le volant à la console.
- Une fois le volant autocalibré et le jeu lancé, les pédales se calibrent automatiquement après quelques pressions.
- Lors des phases d'autocalibration de la roue du volant et lorsque votre jeu se lance, n'appuyez jamais sur les pédales, au risque de fausser la calibration.

Si vos pédales ne fonctionnent pas correctement ou semblent mal calibrées

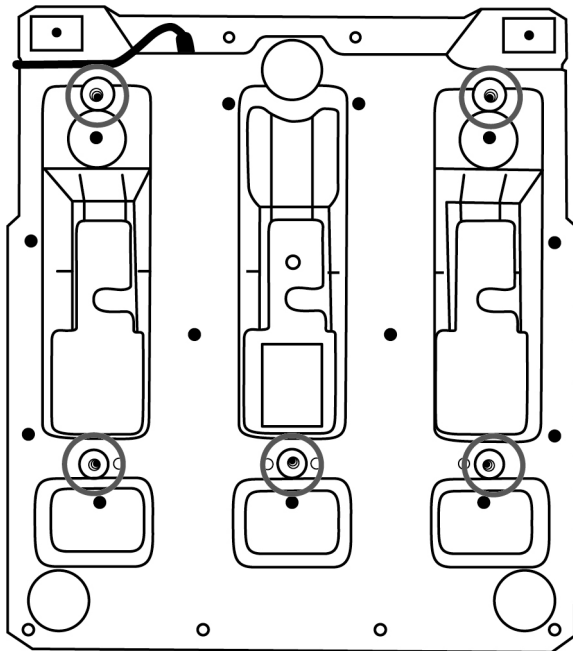
Éteignez votre console, déconnectez entièrement votre volant, reconnectez tous les câbles (y compris le câble d'alimentation secteur et le câble du pédalier), redémarrez la console et relancez votre jeu.

FIXATION DU PÉDALIER SUR UN SUPPORT OU UN COCKPIT

Le pédalier peut être fixé sur divers supports compatibles (vendus séparément) via cinq pas de vis type M6 situés sous sa base. Pour ce faire : vissez au minimum deux vis M6 (non fournies) dans la tablette du support et dans les pas de vis du pédalier.



La longueur des vis M6 ne doit pas dépasser l'épaisseur de votre support +12 mm afin de ne pas endommager les composants internes du pédalier.

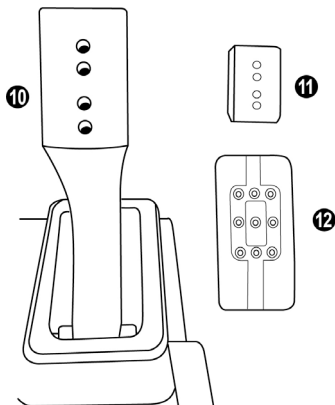


Le plan d'implantation du pédalier pour les supports est disponible sur <https://support.thrustmaster.com> : cliquez sur Volants / T3PM, puis sur Template - Cockpit Setup.

REGLAGES DU PEDALIER

Chacune des 3 pédales comprend :

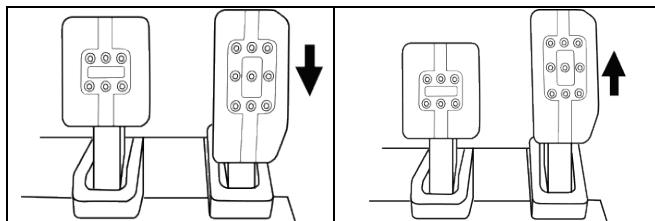
- Un bras de pédale (**10**) avec 2 perforations.
- Un support de tête plastique (**11**) (placé entre la tête et le bras) avec 4 perforations.
- Une tête métallique (**12**) avec plusieurs perforations (9 pour l'accélérateur – 6 pour le frein – 6 pour l'embrayage).



ATTENTION : Pour éviter tout problème de calibration, débranchez toujours le câble USB de votre volant avant d'effectuer des réglages sur votre pédalier.

Ajuster la HAUTEUR de la pédale d'accélérateur

- A l'aide de la clé Allen 2,5 mm fournie (**3**), dévissez les 2 vis maintenant la tête métallique (**12**) et son support (**11**).
- Choisissez ensuite votre position en hauteur, puis revissez le tout.



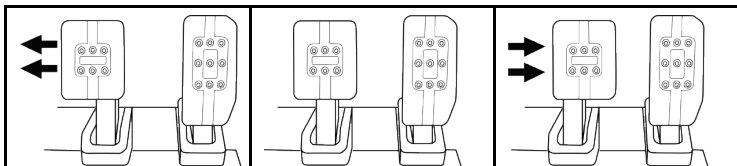
Position basse

Position haute (par défaut)

Ajuster l'ECARTEMENT des 3 pédales

- A l'aide de la clé Allen 2,5 mm fournie (3), dévissez les 2 vis maintenant la tête métallique (12) et son support (11).
- Choisissez ensuite votre position (à gauche, au centre ou à droite), puis revissez le tout.

Exemples ici avec la pédale de frein :



Position à gauche

Position au centre
(par défaut)

Position à droite

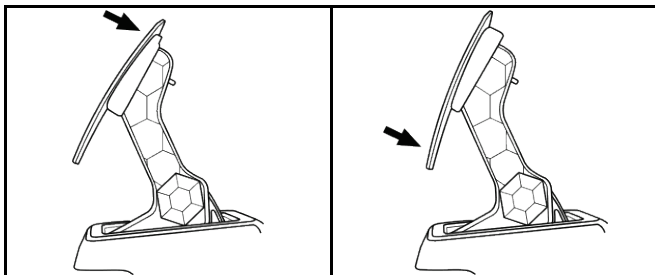
Nombre de positions en écartement possibles par pédale :

- 3 pour la pédale d'accélérateur
- 3 pour la pédale de frein
- 3 pour la pédale d'embrayage

Ajuster l'INCLINAISON des pédales

- A l'aide de la clé Allen 2,5 mm fournie (3), dévissez les 2 vis maintenant la tête métallique (12) et son support (11).
- Retournez ensuite le support de tête plastique (11) de 180°, puis revissez le tout.

Exemples ici avec la pédale d'accélérateur :



Position moins inclinée (par défaut)

Position plus inclinée

Nombre de positions d'inclinaison possibles par pédale :

- 2 pour la pédale d'accélérateur
- 2 pour la pédale de frein
- 2 pour la pédale d'embrayage

KIT de ressort de frein inclus.

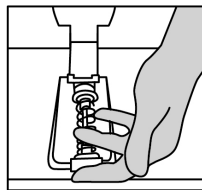
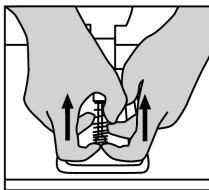
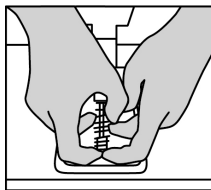
4 configurations et réglages possibles pour la force de pression du frein.

Ce MOD permet d'apporter un feeling et une résistance différents lors des freinages.
Il appartiendra à chacun de l'installer ou non en fonction de ses préférences.

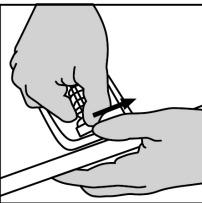
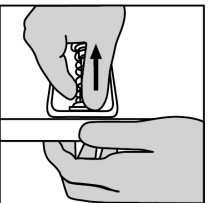
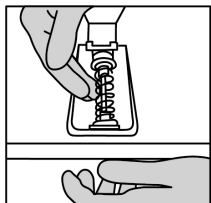
Resistance Frein	Souple	Medium (par défaut)	Dur	Ultra Dur
Utilisation recommandée	Bureau	Bureau	Support de pédalier	Cockpit
Ressort souple argent (8)	x	x		
Tampon élastomère blanc (6)		x		x
Ressort dur noir (2)			x	x

1. Tirez fortement sous l'entretoise inférieure (9) pour compresser le ressort et sortir la tige de maintien du ressort (4) de son emplacement.

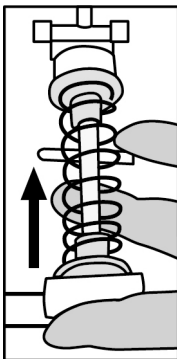
Méthode 1 :



Méthode 2 :



2. Repositionnez les différents éléments sur la tige de maintien (4). Commencez par l'entretoise plastique inférieure (9), le ressort de votre choix (2) ou (8), puis l'entretoise plastique supérieure (7).
3. Suivant votre configuration choisie, installez le tampon élastomère (6).
4. Ajoutez la tête de maintien supérieure avec rondelle (5) et positionnez-la dans son emplacement.
5. Comprimez fortement le ressort pour remettre en place la tige de maintien du ressort (4) dans son emplacement.



Une vidéo de montage du ressort est disponible sur <https://support.thrustmaster.com> : cliquez sur **Volants / T3PM**.

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^{er} 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.

Responsabilité

Lorsque la loi applicable l'autorise, Guillemot Corporation S.A. (ci-après « Guillemot ») et ses filiales excluent toute responsabilité pour tous dommages causés par un ou plusieurs des faits suivants: (1) le produit a été modifié, ouvert, altéré, (2) l'irrespect des instructions de montage, (3) l'utilisation inappropriée ou abusive, la négligence, l'accident (un choc, par exemple), (4) l'usure normale du produit, (5) l'utilisation du produit en dehors du cadre privé, à des fins professionnelles ou commerciales (salles de jeu, formations, compétitions, par exemple). Lorsque la loi applicable l'autorise, Guillemot et ses filiales excluent toute responsabilité pour tout dommage dont la cause n'est pas liée à un défaut matériel ou à un vice de fabrication du produit (y compris, mais non limitativement, tout dommage causé directement ou indirectement par tout logiciel, ou par une combinaison du produit Thrustmaster avec tout élément inadapté, notamment alimentations électriques, batteries, chargeurs, ou tous autres éléments non-fournis par Guillemot pour ce produit).

Déclaration de conformité

UTILISATEURS CANADIENS :

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

THRUSTMASTER®

SUPPORT TECHNIQUE

<https://support.thrustmaster.com>



COPYRIGHT

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. Fabriqué et distribué par Guillemot Corporation S.A. Toutes les autres marques déposées et noms commerciaux sont reconnus par les présentes et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays. Photos et illustrations non contractuelles. Conçu en Amérique du Nord et en Europe, fabriqué en Chine.

À utiliser exclusivement avec les consoles PlayStation®5 et les consoles PlayStation®4.

“PS”, “PlayStation”, “PS5”, “PS4” et “PlayStation Shapes Logo” sont des marques déposées ou des marques de Sony Interactive Entertainment Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Fabriqué et distribué sous licence de Sony Interactive Entertainment LLC.

RECOMMANDATION RELATIVE A LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT



* Dans l'Union Européenne, au Royaume-Uni et en Turquie : 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.

Il est recommandé de retirer les attaches en plastique et les adhésifs avant d'utiliser le produit.

www.thrustmaster.com

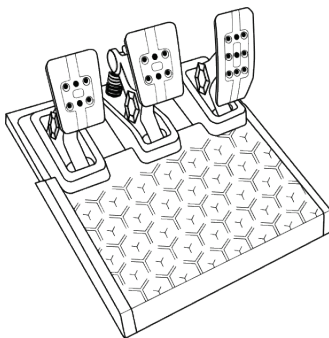
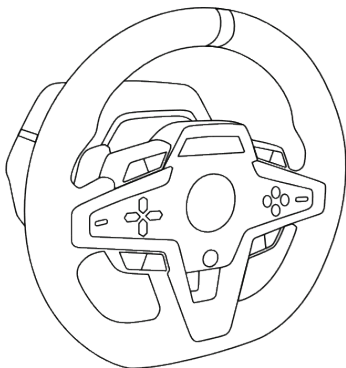
**Applicable à l'UE, au RU et à la Turquie uniquement*



T248

Para consolas PlayStation®5 y consolas PlayStation®4

Manual del usuario



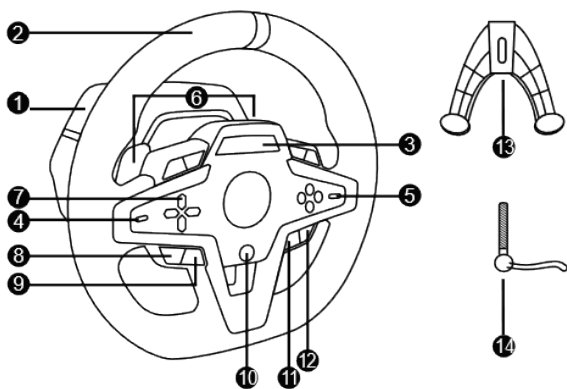
ENGLISH

FRANÇAIS

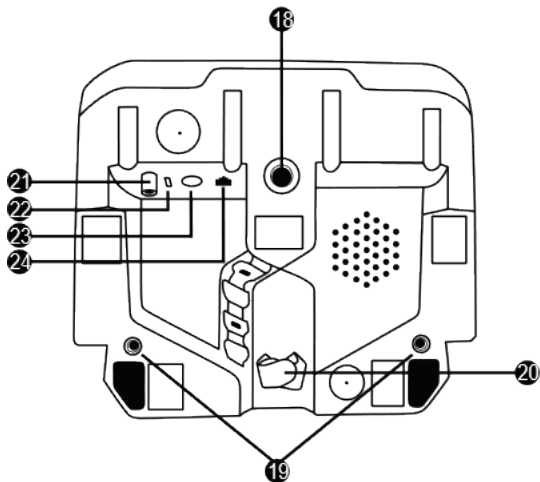
ESPAÑOL

PORTUGUÊS
DO BRASIL

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS



- | | |
|---|--|
| 1 Base T248 | 10 Botón PS |
| 2 Aro de volante | 11 Botón DISPLAY |
| 3 Pantalla T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) | 12 Botón OPTIONS en consolas PS4™ y consolas PS5™ |
| 4 Interruptor selector de codificador y función de pulsador del codificador | 13 Sistema de fijación |
| 5 Interruptor selector de codificador + y - | 14 Tornillo de sujeción metálico |
| 6 2 levas magnéticas de cambio de marchas (Arriba y Abajo) | 15 Cable de alimentación (UE/EE. UU. o Reino Unido...) |
| 7 Botones de dirección | 16 Adaptador de corriente |
| 8 Botón SHARE en consolas PS4™ | 17 Cable USB-C (17a) – USB-A (17b) |
| Botón CREATE en consolas PS5™ | |
| 9 Botón MODE | |



- | | |
|--|---|
| 18 Agujero roscado grande (para sistema de fijación y tornillo de sujeción) | 22 Conector USB-C del volante de carreras |
| 19 Agujeros roscados para la fijación a una cabina de carreras <i>(no incluida)</i> | 23 Conector mini-DIN para palanca de cambios, freno de mano o hub de Thrustmaster <i>(todos ellos vendidos por separado)</i> |
| 20 Sujetacables con cierre de velcro | 24 Conector RJ12 para juego de pedales |
| 21 Conector del adaptador de corriente | |

ADVERTENCIA

Antes de utilizar este producto, lee detenidamente este manual y consévalo para consultarlo posteriormente.



Advertencia – Descarga eléctrica

- * Mantén el producto en un lugar seco y no lo expongas al polvo ni a la luz directa del sol.
- * No retuerzas ni tires de los conectores ni de los cables.
- * No derrames líquidos en el producto ni en sus conectores.
- * No cortocircuites el producto.
- * No desmontes nunca el producto ni lo lances al fuego ni lo expongas a temperaturas elevadas.
- * No utilices otro cable de fuente de alimentación distinto del proporcionado con el volante de carreras.
- * No utilices el cable de fuente de alimentación si el cable o los conectores están dañados, partidos o rotos.
- * Asegúrate de que el cable de fuente de alimentación esté enchufado correctamente en un enchufe eléctrico, y conectado correctamente al conector de la parte trasera de la base del volante de carreras.
- * No abras el volante de carreras: en el interior no hay piezas que pueda reparar el usuario. Las reparaciones las debe realizar el fabricante, su representante autorizado o un técnico cualificado.
- * Utiliza únicamente sistemas de fijación/accesorios especificados por el fabricante.
- * Si el volante de carreras se comporta de forma anormal (si emite sonidos anormales, calor u olores), deja de utilizarlo inmediatamente, desenchufa el cable de fuente de alimentación del enchufe eléctrico y desconecta los demás cables.
- * Si no vas a utilizar el volante de carreras durante un período de tiempo prolongado, desenchufa su cable de fuente de alimentación del enchufe eléctrico.
- * El enchufe eléctrico debe estar situado cerca del equipo y ser fácilmente accesible.



Utiliza únicamente la fuente de alimentación indicada en las instrucciones para el usuario.

Información del adaptador de fuente de alimentación

Información publicada	Valor	Unidad
Nombre o marca comercial del fabricante, número de registro comercial y dirección	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex Francia	
Identificador de modelo	A481-1852590D	
Voltaje de entrada	100 - 240	V
Frecuencia de CA de entrada	50 - 60	Hz
Voltaje de salida	18,5	V CC
Corriente de salida	2,6	A
Potencia de salida	47,9	W
Eficiencia activa promedio	87,8	%
Eficiencia a baja carga (10%)	87,8	%
Consumo de energía sin carga	0,10	W



Rejillas de ventilación

Asegúrate de no bloquear ninguna de las rejillas de ventilación de la base del volante de carreras. Para obtener una ventilación óptima, respeta los puntos siguientes:

- * Coloca la base del volante al menos a 10 cm de distancia de las paredes.
- * No coloques la base en espacios estrechos.
- * No tapes la base.
- * No dejes que se acumule polvo en las rejillas de ventilación.



Por razones de seguridad, no uses nunca los pedales con los pies descalzos o únicamente con calcetines en los pies.

THRUSTMASTER® DECLINA TODA RESPONSABILIDAD EN CASO DE LESIONES PRODUCTO DEL USO DE LOS PEDALES SIN CALZADO.



Advertencia – Lesiones debidas al Force Feedback y los movimientos repetitivos

Jugar con un volante con Force Feedback puede producir dolor en las articulaciones o en los músculos. Para evitar problemas:

- * Evita jugar durante períodos prolongados.
- * Haz descansos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.
- * Si sientes fatiga o dolor en las manos, muñecas, brazos, pies o piernas, deja de jugar y descansa durante unas horas antes de volver a jugar.
- * Si los síntomas o el dolor indicados persisten cuando vuelves a jugar, deja de hacerlo y consulta al médico.
- * Mantén el volante fuera del alcance de los niños.
- * Durante el juego, mantén siempre ambas manos colocadas correctamente en el volante sin dejarlas completamente caídas.
- * Mientras estés jugando, no coloques nunca las manos ni los dedos debajo de los pedales, ni tampoco cerca de ellos.
- * Durante la calibración y el juego, no metas nunca las manos ni los brazos a través de las aberturas del volante de carreras.
- * Asegúrate de que la base del volante de carreras esté fijada correctamente, según las instrucciones de este manual.



El producto solo lo pueden manejar usuarios mayores de 14 años

PRODUCTO PESADO



¡Ten cuidado de no dejar caer el producto encima de ti o de otra persona!

SIEMPRE



NUNCA



NUNCA



Advertencia – Peligro de pillarse los dedos con los pedales mientras se juega

- * Mantén los pedales fuera del alcance de los niños.
- * Cuando juegues, no pongas nunca los dedos en los lados de los pedales ni cerca de ellos.
- * Cuando juegues, no pongas nunca los dedos sobre la base trasera de los pedales ni cerca de ella.
- * Cuando juegues, no pongas nunca los dedos sobre la base delantera de los pedales ni cerca de ella.

NUNCA



NUNCA



NUNCA



Advertencia – Peligro de pillarse los dedos con los pedales cuando no se juega

- * Guarda los pedales en un lugar seguro y lejos del alcance de los niños.

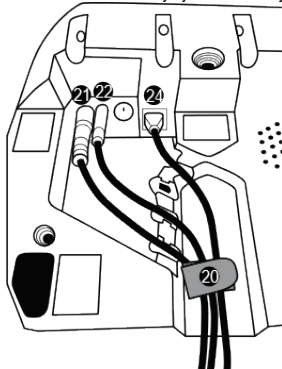
FIJACIÓN DEL VOLANTE DE CARRERAS

Fijación del volante de carreras a una mesa o un escritorio

Comienza conectando en la cara inferior del volante:

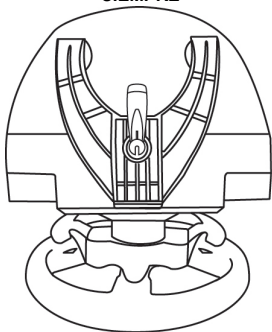
- el adaptador de corriente (21);
- el cable USB-C (17a) al conector USB-C (22);
- el juego de pedales T3PM (24).

Asegúrate de seguir las rutas de los distintos cables y fíjalos con el sujetacables de velcro (20).

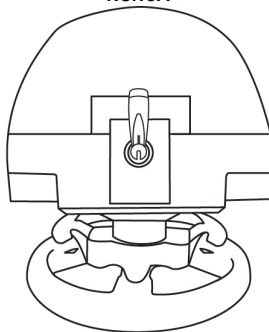


1. Coloca el volante de carreras sobre una mesa o en otra superficie horizontal, plana y estable.
2. Inserta el tornillo de sujeción (14) en el sistema de fijación (13) y, a continuación, aprieta el dispositivo girando el tornillo a la izquierda, para que entre en el agujero roscado grande (18) situado debajo del volante de carreras, hasta que el volante esté perfectamente estable.

SIEMPRE

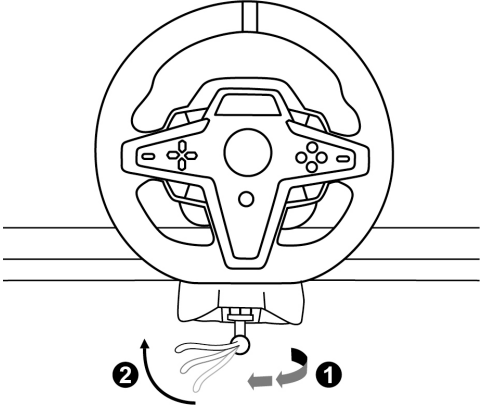
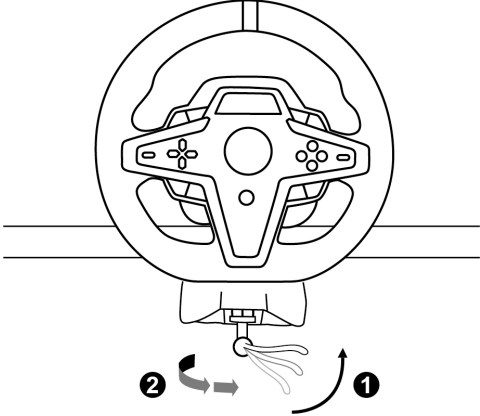


NUNCA



ADVERTENCIA: ¡No aprietes nunca el tornillo solo, sin el sistema de fijación en su sitio!

(De hacerlo así, se podría dañar el volante).

COLOCACIÓN / RETIRADA	DIRECCIÓN
<p><u>Para apretar:</u></p> <p><i>Gira el tornillo hacia la izquierda</i></p>	
<p><u>Para aflojar:</u></p> <p><i>Gira el tornillo hacia la derecha</i></p>	

Fijación del volante de carreras a una cabina de carreras (no incluida)

1. Coloca la base del volante de carreras en el estante de la cabina.
2. Atornilla dos tornillos M6 (no incluidos) en el estante de la cabina y en los dos agujeros roscados situados en la cara inferior del volante de carreras (19).

Importante

La longitud de los dos tornillos M6 no debe exceder el grosor del estante en más de 12 mm; tornillos más largos podrían dañar los componentes internos situados en la base del volante de carreras.

3. Si es necesario, también puedes atornillar el sistema de fijación estándar (13, 14) en el agujero roscado grande (18).

Los diagramas de configuración del volante de carreras T248 para cabinas y otros soportes están disponibles en <https://support.thrustmaster.com>; haz clic **Volantes de carreras / T248**, y después en **Template - Cockpit Setup** (Plantilla - Configuración de la cabina).

INSTALACIÓN

CALIBRACIÓN AUTOMÁTICA DEL VOLANTE

El volante se calibra solo automáticamente cuando enchufas el volante de carreras a la red eléctrica y conectas el conector USB del volante de carreras a la consola PlayStation®5 o la consola PlayStation®4.

Durante esta fase, el volante de carreras girará rápidamente hacia la izquierda y la derecha, cubriendo un ángulo de 900 grados, antes de detenerse en el centro.



ADVERTENCIA:

**¡No toques nunca el volante de carreras durante la fase de autocalibración!
(Esto podría provocar una calibración incorrecta y lesiones personales).**

CALIBRACIÓN AUTOMÁTICA DE LOS PEDALES

No conectes nunca los pedales a la base del volante de carreras (ni los desconectes de la base) cuando esté conectada al sistema o durante el juego (esto podría provocar una calibración incorrecta).

Conecta siempre los pedales antes de conectar el volante de carreras al sistema.

Una vez que se ha realizado la calibración del volante de carreras y el juego se ha ejecutado, los pedales se calibran automáticamente tras presionarlos unas cuantas veces.



ADVERTENCIA:

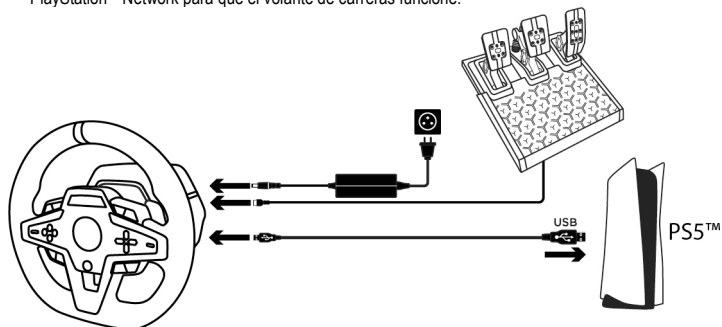
**¡No presiones nunca los pedales durante la fase de autocalibración
del volante de carreras ni mientras se está cargando un juego!
(Esto podría provocar una calibración incorrecta).**

Si el volante de carreras y/o los pedales no funcionan correctamente, o si la calibración parece incorrecta:

Apaga la consola, desconecta por completo el volante de carreras, vuelve a conectar todos los cables (incluyendo el cable de fuente de alimentación y los pedales) y reinicia la consola y el juego.

INSTALACIÓN EN CONSOLAS PLAYSTATION®4 O CONSOLAS PLAYSTATION®5

1. Enchufa el cable de alimentación y el adaptador de corriente en un enchufe eléctrico.
2. Conecta el cable USB-A (**17b**) a un puerto USB-A en la consola PS4™ o la consola PS5™. Una vez encendida la consola, el volante de carreras se calibrará solo automáticamente.
3. Pula el botón PS (**10**) en el volante de carreras e inicia sesión en tu cuenta de PlayStation™Network para que el volante de carreras funcione.



¡Ya estás preparado para jugar!

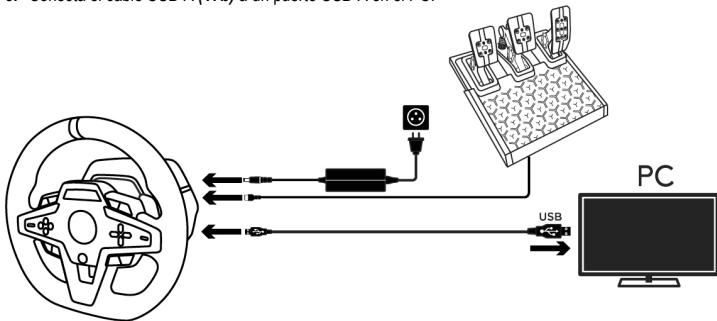
Nota:

- La lista de juegos compatibles con la consola PlayStation®4 y la consola PlayStation®5 y el volante de carreras T248 está disponible aquí: <https://support.thrustmaster.com> (en la sección **Volantes de carreras / T248 / Configuración de juegos**). Esta lista se actualiza regularmente.
- El volante de carreras se reconoce en los juegos como un volante **Thrustmaster T-GT** o un volante **Thrustmaster Advanced Racer**.

INSTALACIÓN EN PC*

* Funcionalidad de PC no avalada por Sony Interactive Entertainment Europe y Sony Interactive Entertainment LLC.

1. Visita <https://support.thrustmaster.com> para descargar los controladores y el software Force Feedback para PC. Haz clic en **Volantes de carreras / T248 / Controladores**.
2. Enchufa el cable de alimentación y el adaptador de corriente en un enchufe eléctrico.
3. Conecta el cable USB-A (**17b**) a un puerto USB-A en el PC.



¡Ya estás preparado para jugar!

Nota:

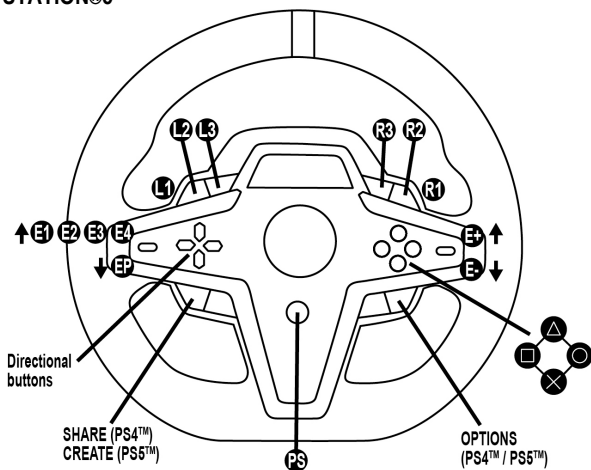
- En el Panel de control y en los juegos, el volante de carreras se reconoce con el nombre **Thrustmaster Advanced Racer**.

ACTUALIZACIÓN DEL FIRMWARE DEL VOLANTE DE CARRERAS

Visita <https://support.thrustmaster.com>.

Haz clic en **Volantes de carreras / T248 / Firmware**, y sigue las instrucciones.

MAPEADO PARA CONSOLAS PLAYSTATION®4 O CONSOLAS PLAYSTATION®5



E1P ↓	E2P ↓	E3P ↓	E4P ↓
E1+ ↑	E2+ ↑	E3+ ↑	E4+ ↑
E1- ↓	E2- ↓	E3- ↓	E4- ↓

USO DE LOS CODIFICADORES E1 / E2 / E3 / E4

Puedes seleccionar el codificador activo empujando el interruptor selector de codificador (4) hacia arriba. El codificador activo se muestra en la pantalla: E1, E2, E3, E4 en sucesión, y luego E1... y así sucesivamente.

Cuando se selecciona el codificador (E1, E2, E3 o E4), las funciones asociadas son las siguientes:

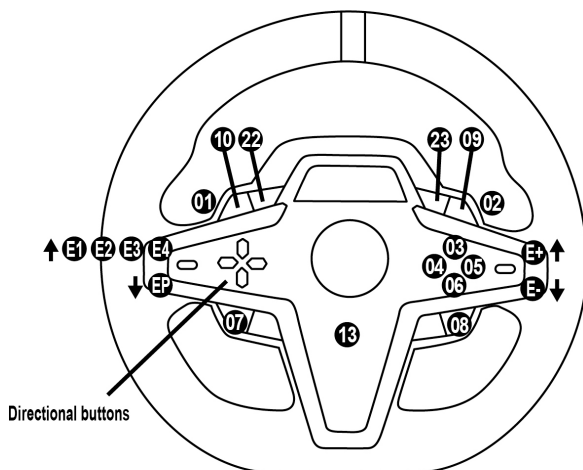
- **Push (P)** empujando el interruptor selector de codificador (4) hacia abajo.
- **+** empujando el interruptor selector de codificador del lado derecho (5) hacia arriba.
- **-** empujando el interruptor selector de codificador del lado derecho (5) hacia abajo.

La acción correspondiente se muestra en la pantalla.

Nota:

- Los codificadores E1, E2, E3 y E4 funcionan en juegos compatibles con los codificadores Thrustmaster (F1 2020, F1 2021, Gran Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione, y otros próximos juegos).
- La pantalla muestra las funciones de información de telemetría en juegos compatibles con el SDK (kit de desarrollo de software) de Thrustmaster. La lista de juegos compatibles está disponible aquí: <https://support.thrustmaster.com> (en la sección **Volantes de carreras / T248 / Configuración de juegos**). Esta lista se actualiza regularmente.

MAPEADO PARA PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

USO DE LOS CODIFICADORES E1 / E2 / E3 / E4

Puedes seleccionar el codificador activo empujando el interruptor selector de codificador (4) hacia arriba. El codificador activo se muestra en la pantalla: E1, E2, E3, E4 en sucesión, y luego E1... y así sucesivamente.

Cuando se selecciona el codificador (E1, E2, E3 o E4), las funciones asociadas son las siguientes:

- **Push (P)** empujando el interruptor selector de codificador (4) hacia abajo.
- **+** empujando el interruptor selector de codificador del lado derecho (5) hacia arriba.
- **-** empujando el interruptor selector de codificador del lado derecho (5) hacia abajo.

La acción correspondiente se muestra en la pantalla.

Nota:

- Los codificadores E1, E2, E3 y E4 funcionan en la mayoría de los juegos.
- La pantalla muestra las funciones de información de telemetría en juegos compatibles con el SDK (kit de desarrollo de software) de Thrustmaster. La lista de juegos compatibles está disponible aquí: <https://support.thrustmaster.com> (en la sección **Volantes de carreras / T248 / Configuración de juegos**). Esta lista se actualiza regularmente.

BOTÓN MODE

VISUALIZACIÓN DE INFORMACIÓN SOBRE EL VOLANTE DE CARRERAS Y CONFIGURACIÓN DEL VOLANTE DE CARRERAS Y EL JUEGO DE PEDALES

Pulsa el botón MODE (9) para entrar en el menú MODE (MODO).
Cuando estás en este menú sólo se muestran los dos primeros segmentos.



Usa los botones de dirección (7) en este menú de la siguiente manera:









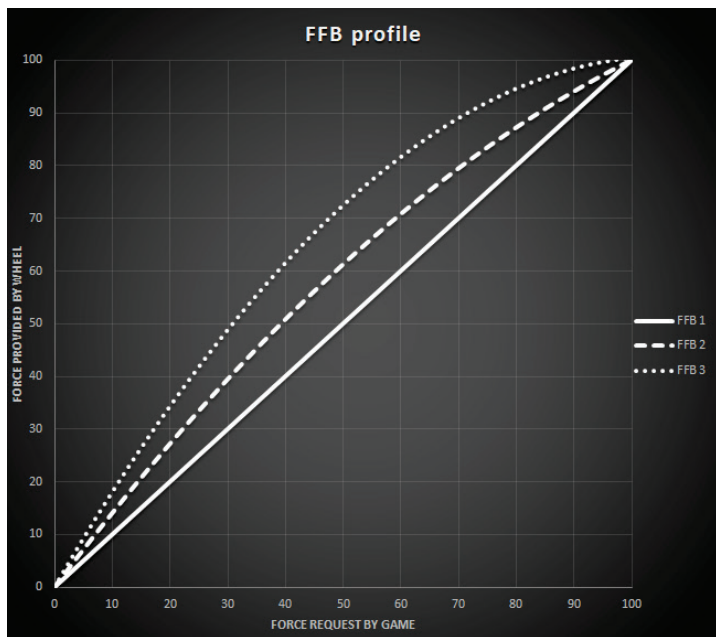
Navegación		Pantalla	Información / Opciones
  7 niveles	 3 opciones	PS/PC Seleccionar el sistema: consola PS4™, consola PS5™ o PC	<ul style="list-style-type: none">- Selección de consola PS4™ (de forma predeterminada)- Selección de consola PS5™- Selección de sistema de PC Nota: Para validar el sistema elegido, pulsa el botón MODE (9). La selección se guardará cuando EXIT aparezca en la pantalla.
	 3 pantallas	ABOUT Información general	<ul style="list-style-type: none">- Versión de firmware de la base del volante de carreras- Nombre del dispositivo conectado al conector mini-DIN (23)- Tipo de juego de pedales conectado al conector RJ12 (24)
	 3 opciones	FFB Seleccionar el perfil de Force Feedback (consulta la sección DIAGRAMA DE PERFIL DE FFB)	<ul style="list-style-type: none">- FFB 1- FFB 2 (de forma predeterminada)- FFB 3
	 6 opciones	ROT° Seleccionar el ángulo de giro (sólo para juegos en los que el ángulo de giro no es automático)	<ul style="list-style-type: none">- 270°- 360°- 540°- 720°- 900°- AUTO = automático (de forma predeterminada)
	 2 opciones	PEDAL Seleccionar la configuración del juego de pedales	<ul style="list-style-type: none">- FLOOR: posición en el suelo (de forma predeterminada)- INV.: posición suspendida (los pedales del acelerador y del embrague están invertidos)
	1 visualización	TEMP Temperatura del motor	Temperatura del motor del volante de carreras mostrada en tiempo real
	 1 opción	RESET Restablece el volante de carreras al modo predeterminado.	<ul style="list-style-type: none">- N: No- Y: Sí Selecciona Y, después pulsa el botón MODE (9). El volante de carreras se restablece cuando EXIT aparece en la pantalla.

DIAGRAMA DE PERFIL DE FFB



FFB 1

El efecto FFB 1 proporciona Force Feedback lineal. La fuerza que sientes es 100% proporcional a la fuerza solicitada por el juego.

FFB 2 y FFB 3

Los efectos FFB 2 y FFB 3 potencian el Force Feedback para acentuar la fuerza que sientes en relación con la fuerza solicitada por el juego.

Nota:

- Valida tus elecciones pulsando el botón MODE (9): EXIT (SALIR) se muestra antes de regresar a la pantalla predeterminada.
- Los botones de dirección (7) están desactivados en los juegos y en la interfaz de la consola cuando el botón MODE está activado.

BOTÓN DISPLAY

CONFIGURACIÓN DE LA VISUALIZACIÓN DE LOS AJUSTES DE TELEMETRÍA

(en juegos compatibles)

Nota:











- La lista de juegos compatibles con la pantalla T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) está disponible aquí: <https://support.thrustmaster.com> (en la sección **Volantes de carreras / T248 / Configuración de juegos**). Esta lista se actualiza regularmente.
- El botón DISPLAY solo funciona en estos juegos.

Pulsa el botón DISPLAY **(11)** para entrar en el menú DISPLAY (VISUALIZACIÓN).

Cuando estás en este menú sólo se muestran los dos últimos segmentos.



Usa los botones de dirección **(7)** en este menú de la siguiente manera:

Navegación		Pantalla	Información / Opciones
  5 niveles	No	 Cambio de marchas	
	No	SPEED  Velocidad	
	 5 opciones para mostrar en los segmentos	RPM  RPM y elección de vista en los 9 segmentos	<ul style="list-style-type: none"> - REV >>: de izquierda a derecha - REV <<: de derecha a izquierda - REV ><: de afuera hacia el centro - REV <>: del centro hacia afuera - REV --: sin visualización en los segmentos
	 2 opciones	POS  Posición	<ul style="list-style-type: none"> - DRI: posición en la carrera - LAP: número de vueltas
	 3 opciones	TIME  Tiempo	<ul style="list-style-type: none"> - PBL: mejor tiempo de vuelta personal - C L: tiempo de vuelta actual - L L: tiempo de la última vuelta

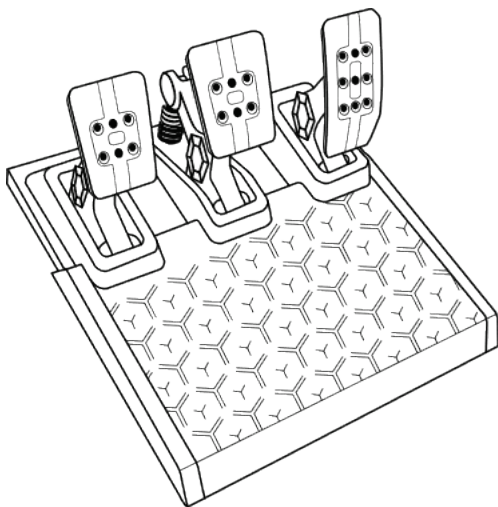
Nota:

- Valida tus elecciones pulsando el botón DISPLAY (11).
- Los botones de dirección (7) están desactivados en los juegos y en la interfaz de la consola cuando el botón DISPLAY está activado.

VARIOS CONSEJOS Y PREGUNTAS FRECUENTES

Visita <https://support.thrustmaster.com>. Haz clic en **Volantes de carreras / T248**, y después en **Manual** o **PF** (Preguntas frecuentes).

JUEGO DE PEDALES T3PM



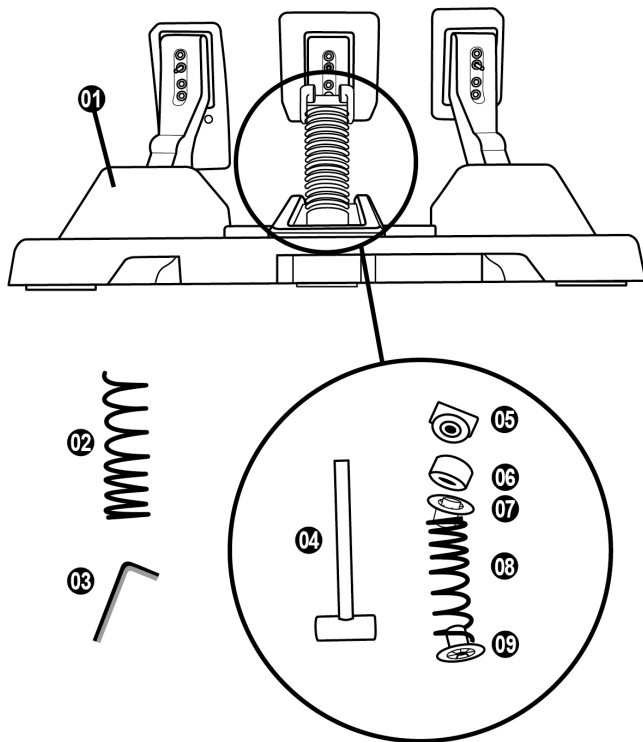
ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

PORTUGUÊS
DO BRASIL

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS



- 1 Juego de pedales
- 2 Muelle duro adicional (negro)
- 3 Llave Allen de 2,5 mm
- 4 Varilla de retención del muelle
- 5 Cabezal de retención superior con arandela

- 6 Anillo de amortiguación de elastómero (blanco – Shore 70)
- 7 Espaciador de plástico superior (rojo)
- 8 Muelle blando (plateado – instalado por defecto)
- 9 Espaciador de plástico inferior (rojo)

ADVERTENCIA

Antes de utilizar este producto, lee detenidamente este manual y consérvalo para consultarlo posteriormente.



Por razones de seguridad, no uses nunca los pedales con los pies descalzos o únicamente con calcetines en los pies.

THRUSTMASTER® DECLINA TODA RESPONSABILIDAD EN CASO DE LESIONES PRODUCTO DEL USO DE LOS PEDALES SIN CALZADO.



Advertencia – Peligro de pillarse los dedos con los pedales mientras se juega

- * Mantén los pedales fuera del alcance de los niños.
- * Cuando juegues, no pongas nunca los dedos en los lados de los pedales ni cerca de ellos.
- * Cuando juegues, no pongas nunca los dedos sobre la base trasera de los pedales ni cerca de ella.
- * Cuando juegues, no pongas nunca los dedos sobre la base delantera de los pedales ni cerca de ella.

NUNCA



NUNCA



NUNCA



CALIBRACIÓN AUTOMÁTICA DE LOS PEDALES



IMPORTANTE

- No conectes nunca los pedales a la base del volante de carreras (ni los desconectes de la base) cuando esté conectada a la consola PS4™ o la consola PS5™, o durante el juego (esto podría provocar una calibración incorrecta).
Conecta siempre los pedales antes de conectar el volante de carreras a la consola.
- Una vez que se ha realizado la calibración del volante de carreras y el juego se ha ejecutado, los pedales se calibran automáticamente tras presionarlos unas cuantas veces.
- ¡No presiones nunca los pedales durante la fase de autocalibración del volante de carreras ni mientras se está cargando un juego! Esto podría provocar una calibración incorrecta.

Si el volante de carreras y/o los pedales no funcionan correctamente, o si la calibración parece incorrecta:

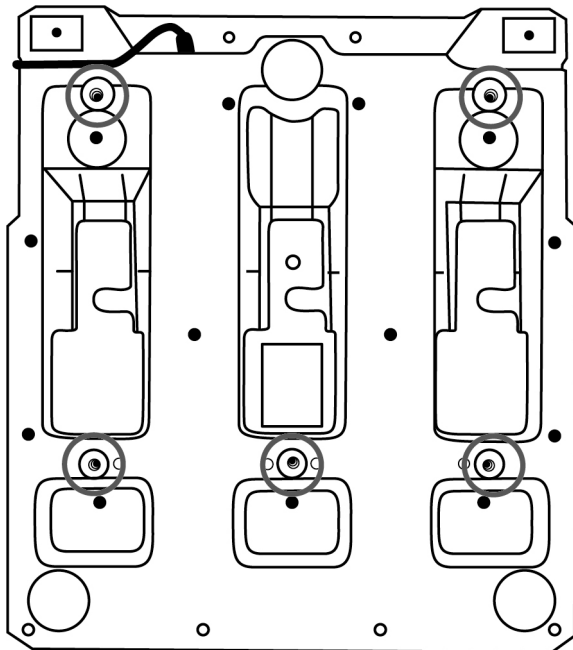
Apaga la consola, desconecta por completo el volante de carreras, vuelve a conectar todos los cables (incluyendo el cable de fuente de alimentación y los pedales) y reinicia la consola y el juego.

FIJACIÓN DE LOS PEDALES A UN SOPORTE O UNA CABINA

El juego de pedales se puede fijar a diversos soportes compatibles (vendidos por separado), usando los cinco agujeros con rosca M6 situados bajo la base. Para hacerlo, atornilla al menos dos tornillos M6 (no incluidos) a través del estante del soporte y en los agujeros roscados en la cara inferior de la base de los pedales.



Importante: la longitud de los tornillos M6 no debe superar el grosor de su soporte en más de 12 mm, para no correr el riesgo de dañar los componentes internos de los pedales.

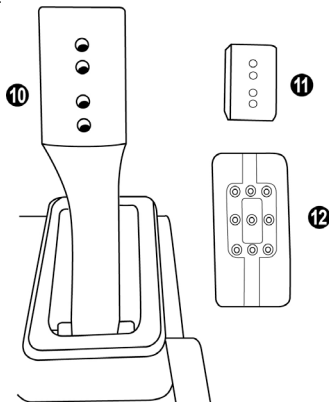


Los diagramas de configuración de los pedales para cabinas y otros soportes están disponibles en <https://support.thrustmaster.com>: haz clic en Volantes de carreras / T3PM, y después en **Template - Cockpit setup** (Plantilla - Configuración de la cabina).

AJUSTE DE LOS PEDALES

Cada uno de los tres pedales incluye:

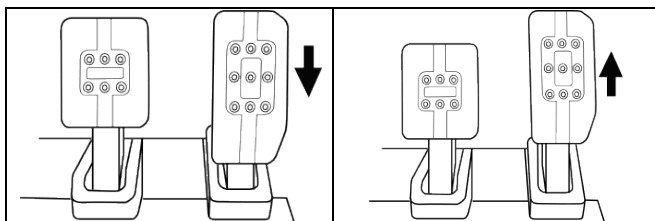
- Un brazo del pedal (10) con dos perforaciones.
- Un soporte de plástico del cabezal (11) (situado entre el cabezal y el brazo) con cuatro perforaciones.
- Un cabezal metálico (12) con varias perforaciones (nueve para el acelerador, seis para el freno y seis para el embrague).



ATENCIÓN: Para evitar problemas de calibración, asegúrate de desconectar siempre el cable USB del volante de la consola o del PC antes de hacer ajustes en los pedales.

Ajuste de la ALTURA del pedal de gas

- Con la llave Allen de 2,5 mm incluida (3), desatornilla los dos tornillos que sujetan el cabezal metálico (12) y su soporte (11) en su sitio.
- Selecciona la posición de altura que prefieras y, después, sustituye y vuelve a apretar los tornillos de forma que el cabezal metálico (12) y su soporte (11) queden sujetos firmemente en su sitio.



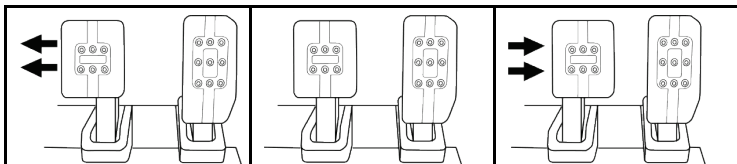
Posición baja

Posición alta (predeterminada)

Ajuste del ESPACIADO de los tres pedales

- Con la llave Allen de 2,5 mm incluida (3), desatornilla los dos tornillos que sujetan el cabezal metálico (12) y su soporte (11) en su sitio.
- Selecciona la posición de altura que prefieras (a la izquierda, centrada o a la derecha) y, a continuación, sustituye y vuelve a apretar los tornillos de forma que el cabezal metálico (12) y su soporte (11) queden sujetos firmemente en su sitio.

Ejemplos que ilustran el pedal del freno:



Posición izquierda

Posición centrada (predet.)

Posición derecha

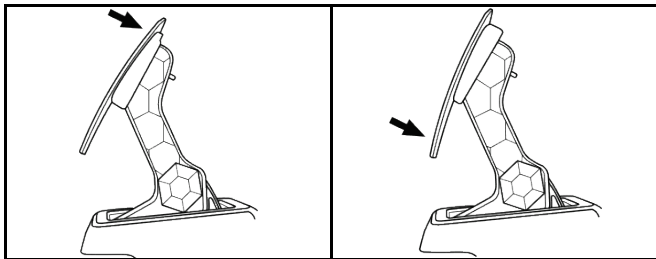
Número de posiciones de espaciado posibles por pedal:

- Tres para el pedal de gas
- Tres para el pedal del freno
- Tres para el pedal del embrague

Ajuste de la INCLINACIÓN de los pedales

- Con la llave Allen de 2,5 mm incluida (3), desatornilla los dos tornillos que sujetan el cabezal metálico (12) y su soporte (11) en su sitio.
- Gira el soporte de plástico del cabezal (11) 180° y, después, sustituye y vuelve a apretar los tornillos de forma que el cabezal metálico (12) y su soporte (11) queden sujetos firmemente.

Ejemplos que ilustran el pedal de gas:



Posición menos inclinada (predeterminada)

Posición más inclinada

Número de posiciones de inclinación posibles por pedal:

- Dos para el pedal de gas
- Dos para el pedal del freno
- Dos para el pedal del embrague

JUEGO DE MUELLES DEL FRENO INCLUIDOS

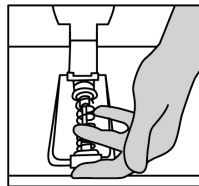
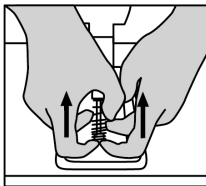
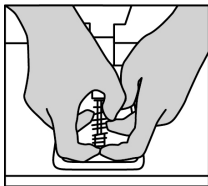
4 configuraciones y ajustes posibles para la fuerza de presión del freno

*Este mod te permite experimentar una resistencia y sensación diferentes al frenar.
Puedes optar por instalarlo o no, según tus preferencias.*

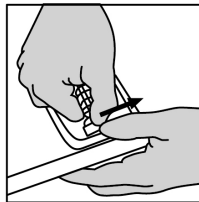
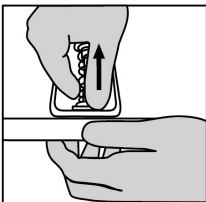
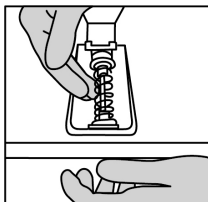
Resistencia del freno	Suave	Media (predet.)	Dura	Muy dura
Uso recomendado	Escritorio	Escritorio	Soporte de pedales	Cabina
Muelle plateado blando (8)	x	x		
Anillo de amortiguación de elastómero blanco (6)		x		x
Muelle negro duro (2)			x	x

1. Tira con fuerza del espaciador de plástico inferior (9) para comprimir el muelle y retira la varilla de retención del muelle (4) de su ubicación.

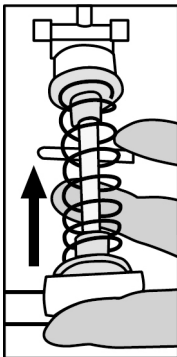
Método 1:



Método 2:



2. Vuelve a colocar los diferentes elementos en la varilla de retención del muelle (4).
Comienza con el espaciador de plástico inferior (9), el muelle que elijas (2) u (8), y luego el espaciador de plástico superior (7).
3. Después de la configuración seleccionada, instala el anillo de amortiguación de elastómero (6).
4. Ajusta el cabezal de retención superior con la arandela (5) y colócalo en su ubicación.
5. Comprime fuertemente el muelle para colocar la varilla de retención del muelle (4) en su ubicación.



Un video que muestra cómo cambiar el muelle está disponible en <https://support.thrustmaster.com>; haz clic en **Volantes de carreras / T3PM**.

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 hiciere 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).

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD

NOTICIA DE CONFORMIDAD EN USA: este dispositivo cumple con los límites para dispositivos de computación de Clase B de acuerdo con la Parte 15 de las reglas FCC.

THRUSTMASTER®

SOPORTE TÉCNICO

<https://support.thrustmaster.com>



COPYRIGHT

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos reservados. Thrustmaster® es una marca comercial registrada de Guillemot Corporation S.A. Fabricado y distribuido por Guillemot Corporation S.A. Todas las demás marcas comerciales y nombres de marca se reconocen por la presente y son propiedad de sus respectivos dueños. Los contenidos, diseños y especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso y pueden variar de un país a otro. Fotos e ilustraciones no vinculantes. Diseñado en Norteamérica y Europa, fabricado en China.

Para usar exclusivamente con consolas PlayStation®5 y consolas PlayStation®4.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" y "PlayStation Shapes Logo" son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Sony Interactive Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Fabricado y distribuido con licencia de Sony Interactive Entertainment LLC.

RECOMENDACIÓN DE PROTECCIÓN AMBIENTAL



- * En la Unión Europea, Reino Unido y Turquía: 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.

Los adhesivos y los cierres de plástico se deben quitar del producto antes de utilizarlo.

www.thrustmaster.com

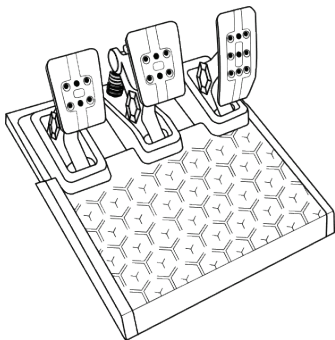
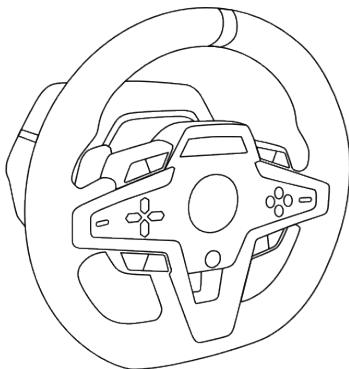
**Aplicable únicamente a la UE, Reino Unido y Turquía*



T248

Para consoles PlayStation®5 e consoles PlayStation®4

Manual do Usuário



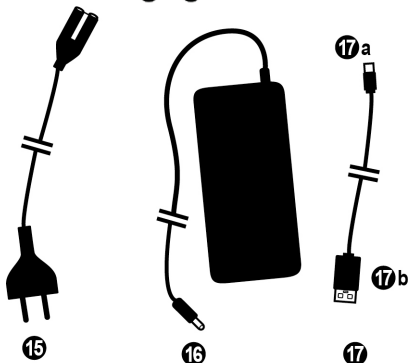
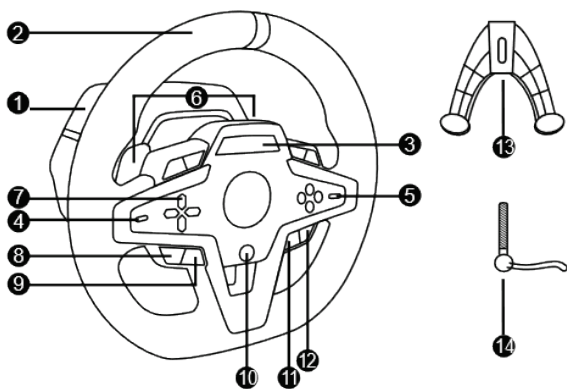
ENGLISH

FRANÇAIS

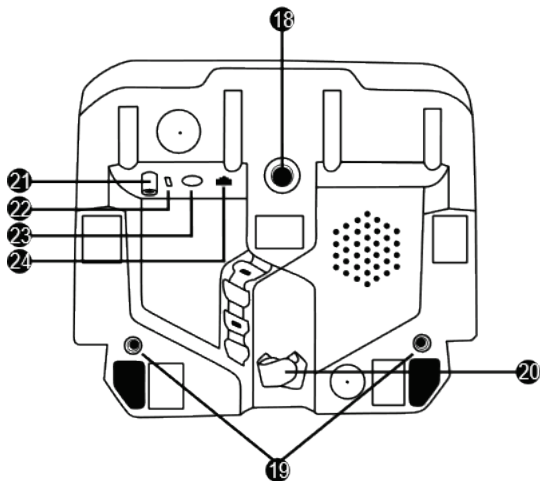
ESPAÑOL

**PORTUGUÊS
DO BRASIL**

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS



- | | | | |
|---|--|----|--|
| 1 | Base do T248 | 10 | Botão PS |
| 2 | Volante | 11 | Botão DISPLAY |
| 3 | Tela T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) | 12 | Botão OPTIONS em consoles PS4™ e consoles PS5™ |
| 4 | Seletor de codificador e função de pressionar do codificador | 13 | Sistema de fixação |
| 5 | Seletor + e - do codificador | 14 | Parafuso de metal para fixação |
| 6 | 2 borboletas magnéticas de câmbio (para cima e para baixo) | 15 | Cabo de alimentação (UE/EUA ou Reino Unido...) |
| 7 | Botões direcionais | 16 | Adaptador de alimentação |
| 8 | Botão SHARE em consoles PS4™ | 17 | Cabo USB-C (17a) – USB-A (17b) |
| 9 | Botão MODE | | |



- | | | | |
|----|---|----|--|
| 18 | Orifício com rosca (para sistema e parafuso de fixação) | 22 | Conector USB-C do volante |
| 19 | Orifícios com rosca para fixação em um cockpit de corrida (<i>não incluído</i>) | 23 | Conector Mini-DIN para câmbio, freio de mão ou hub Thrustmaster (todos vendidos separadamente) |
| 20 | Suporte de cabo com velcro de fixação | 24 | Conector RJ12 para conjunto de pedais |
| 21 | Conector do adaptador de alimentação | | |

AVISO

Antes de usar este produto, leia atentamente este manual e guarde-o para referência futura.



Aviso – Choque elétrico

- * Mantenha o produto em um local seco e não o exponha ao pó ou à luz solar.
- * Não torça nem puxe os conectores e cabos.
- * Não derrame qualquer líquido no produto ou nos seus conectores.
- * Não cause curto-circuito no produto.
- * Nunca desmonte o produto; não o jogue no fogo e não o exponha a altas temperaturas.
- * Não use um cabo de alimentação diferente do fornecido com o volante.
- * Não use o cabo de alimentação se o cabo ou seus conectores estiverem danificados, rachados ou quebrados.
- * Certifique-se de que o cabo de alimentação esteja devidamente conectado a uma tomada elétrica e ao conector na parte traseira da base do volante.
- * Não abra o volante: não há peças internas que possam ser reparadas pelo usuário. Os reparos devem ser realizados pelo fabricante, pelo seu representante autorizado ou por um técnico qualificado.
- * Use apenas sistemas de fixação/acessórios especificados pelo fabricante.
- * Se o volante estiver funcionando de maneira anormal (se estiver emitindo sons, calor ou odores anormais), pare de usá-lo imediatamente, desconecte o cabo de alimentação da tomada elétrica e desconecte os outros cabos.
- * Se você não for usar o volante por um longo período, desconecte o cabo de alimentação da tomada elétrica.
- * A tomada elétrica deve estar localizada perto do equipamento, e deve ser facilmente acessível.



Use apenas a fonte de alimentação listada nas instruções do usuário.

Informações para adaptador de fonte de alimentação

Informação publicada	Valor	Unidade
Nome do fabricante ou marca comercial, número de registro comercial e endereço	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex França	
Identificador do modelo	A481-1852590D	
Tensão de entrada	100 - 240	V
Frequência CA de entrada	50 - 60	Hz
Tensão de saída	18,5	V CC
Corrente de saída	2,6	A
Potência de saída	47,9	W
Eficiência ativa média	87,8	%
Eficiência em carga baixa (10%)	87,8	%
Consumo de energia sem carga	0,10	W



Aberturas de ventilação

Certifique-se de não bloquear nenhuma das aberturas de ventilação na base do volante. Para garantir a ventilação ideal, certifique-se de fazer o seguinte:

- * Posicione a base do volante a pelo menos 10 cm de distância de qualquer superfície.
- * Não coloque a base em espaços apertados.
- * Não cubra a base.
- * Não deixe que qualquer poeira se acumule nas aberturas de ventilação.



Por razões de segurança, nunca use o conjunto de pedais com os pés descalços

ou enquanto estiver usando apenas meias nos pés.

A THRUSTMASTER® RENUNCIA A TODA A RESPONSABILIDADE EM CASO DE LESÃO DECORRENTE DO USO DO CONJUNTO DE PEDAIS SEM SAPATOS.



Aviso – Lesões devido ao Force Feedback e movimentos repetidos

Jogar com um volante com Force Feedback pode causar dores musculares ou nas articulações. Para evitar problemas:

- * Evite jogar por longos períodos.
- * Faça intervalos de 10 a 15 minutos após cada hora de jogo.
- * Se sentir fadiga ou dor nas mãos, pulsos, braços, pés ou pernas, pare de jogar e descanse por algumas horas antes de começar a jogar novamente.
- * Se os sintomas ou dores indicados persistirem quando você começar a jogar novamente, pare de jogar e consulte um médico.
- * Mantenha fora do alcance de crianças.
- * Durante o jogo, sempre deixe as duas mãos posicionadas corretamente no volante, sem soltar completamente.
- * Durante o jogo, nunca coloque as mãos ou dedos sob os pedais ou em qualquer lugar próximo ao conjunto de pedais.
- * Durante a calibragem e o jogo, nunca coloque a mão ou o braço nas aberturas do volante.
- * Certifique-se de que a base do volante está devidamente fixada, de acordo com as instruções deste manual.



Produto a ser manuseado apenas por usuários maiores de 14 anos

PRODUTO PESADO



Tenha cuidado para não deixar o produto cair em você ou em qualquer outra pessoa!

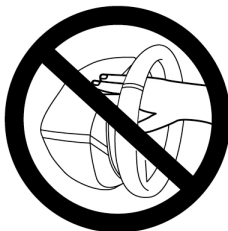
SEMPRE



NUNCA



NUNCA



Aviso – Perigo de esmagamento do pedal ao jogar

- * Mantenha o conjunto de pedais fora do alcance de crianças.
- * Durante o jogo, nunca coloque os dedos sobre ou perto das laterais dos pedais.
- * Durante o jogo, nunca coloque os dedos sobre ou perto da base traseira dos pedais.
- * Durante o jogo, nunca coloque os dedos sobre ou perto da base frontal dos pedais.

NUNCA



NUNCA



NUNCA



Aviso – Perigo de esmagamento do pedal ao não jogar

- * Guarde o conjunto de pedais em um local seguro e mantenha-o fora do alcance de crianças.

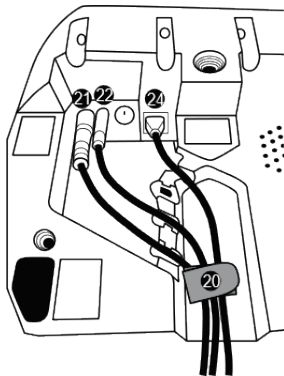
FIXAÇÃO DO VOLANTE

Fixe o volante a uma mesa ou escrivaninha

Comece conectando na parte inferior do volante:

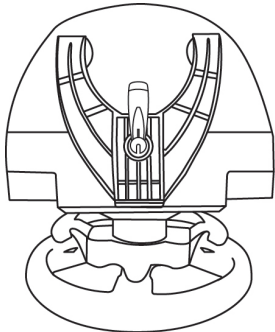
- o adaptador de alimentação (21);
- o cabo USB-C (17a) ao conector USB-C (22);
- o conjunto de pedais T3PM (24).

Certifique-se de seguir os caminhos para os diferentes cabos e prenda-os usando o suporte com velcro (20).

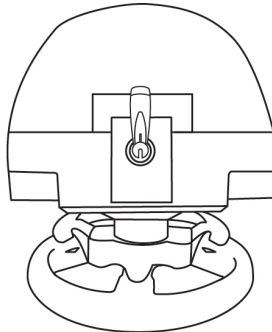


1. Coloque o volante sobre uma mesa ou qualquer outra superfície horizontal, plana e estável.
2. Insira o parafuso de fixação (14) no sistema de fixação (13), depois aperte o dispositivo girando o parafuso no sentido anti-horário, de modo que ele entre no grande orifício com rosco (18) localizado embaixo do volante, até que o volante esteja perfeitamente estável.

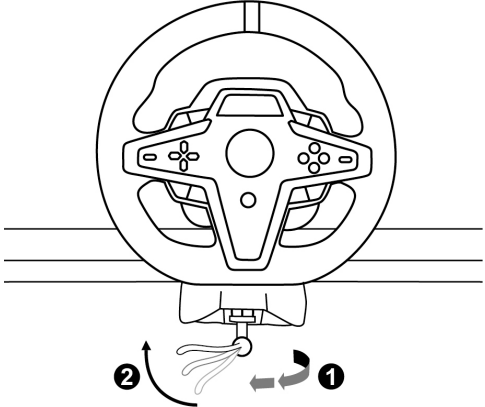
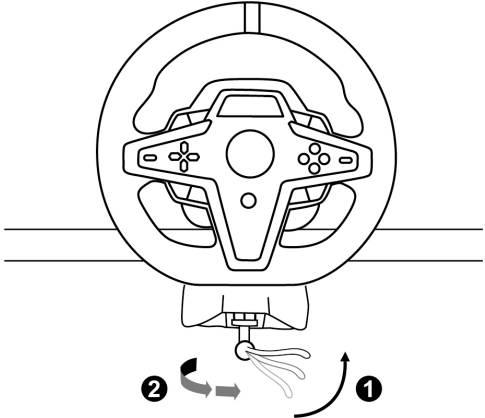
SEMPRE



NUNCA



AVISO: Nunca aperte o parafuso sozinho sem o sistema de fixação no lugar!
(Isso pode danificar o volante.)

FIXAÇÃO / REMOÇÃO	DIREÇÃO
<p><u>Para apertar:</u></p> <p><i>Gire o parafuso no sentido anti-horário</i></p>	
<p><u>Para soltar:</u></p> <p><i>Gire o parafuso no sentido horário</i></p>	

Fixação do volante a um cockpit de corrida (não incluído)

1. Coloque a base do volante na prateleira do cockpit.
2. Aparafuse dois parafusos M6 (não incluídos) na prateleira do cockpit e nos dois orifícios com rosca na parte inferior do volante (19).

Importante

O comprimento dos dois parafusos M6 não deve exceder a espessura da prateleira em mais de 12 mm/0,47 polegadas; parafusos mais longos podem causar danos aos componentes internos localizados na base do volante.

3. Se necessário, você também pode aparafusar o sistema de fixação padrão (13, 14) no orifício roscado grande (18).

Os diagramas de configuração do volante T248 para cockpits e outros suportes estão disponíveis em <https://support.thrustmaster.com>: clique em **Volantes / T248** e depois em **Template - Cockpit Setup** (Modelo - Configuração em cockpit).

INSTALAÇÃO

CALIBRAGEM AUTOMÁTICA DO VOLANTE

O volante é calibrado automaticamente ao conectá-lo a uma tomada e ao conector USB do console PlayStation®5 ou do console PlayStation®4.

Durante esta fase, o volante irá girar rapidamente para a esquerda e para a direita, cobrindo um ângulo de 900 graus antes de parar no centro.



AVISO:

Nunca toque no volante durante a calibragem automática!
(Isso pode causar uma calibragem incorreta e/ou ferimentos.)

CALIBRAGEM AUTOMÁTICA DO CONJUNTO DE PEDAIS

Nunca conecte o conjunto de pedais à base do volante (ou desconecte-o da base) quando ele estiver conectado ao sistema ou durante o jogo (isso pode resultar em calibragem inadequada).

Sempre conecte o conjunto de pedais antes de conectar o volante ao sistema.

Assim que a calibragem do volante estiver concluída e o jogo tiver sido iniciado, os pedais serão calibrados automaticamente após algumas pressões.



AVISO:

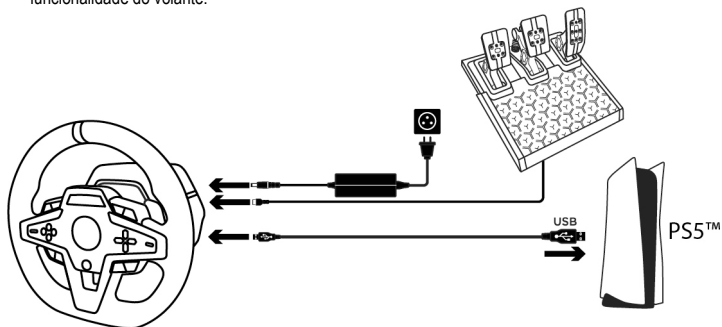
Nunca pressione os pedais durante a calibragem do volante ou enquanto um jogo estiver sendo carregado!
(Isso pode resultar em calibragem inadequada.)

Se o volante e/ou o conjunto de pedais não funciona corretamente, ou parece estar calibrado incorretamente:

Desligue o console e desconecte o volante completamente. Depois reconecte todos os cabos (incluindo o cabo de alimentação e o conjunto de pedais) e reinicie o console e o jogo.

INSTALAÇÃO EM CONSOLES PLAYSTATION®4 OU CONSOLES PLAYSTATION®5

1. Conecte o cabo de alimentação e o adaptador de alimentação a uma tomada elétrica.
2. Conecte o cabo USB-A (**17b**) a uma porta USB-A no console PS4™ ou no console PS5™. Quando o console for ligado, o volante será calibrado automaticamente.
3. Pressione o botão PS (**10**) no volante e acesse sua conta da PlayStation™Network para ativar a funcionalidade do volante.



Você está pronto para jogar!

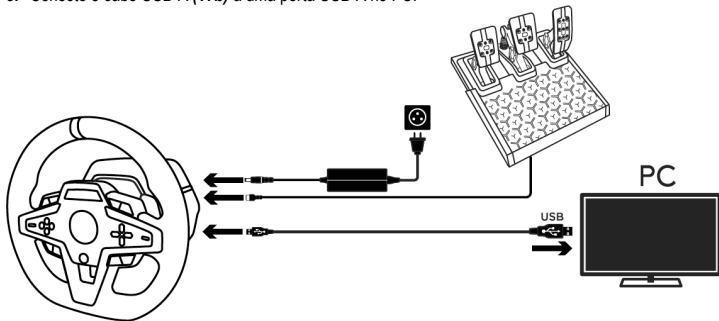
Observação:

- A lista de jogos compatíveis com o console PlayStation®4, com o console PlayStation®5 e com o volante T248 está disponível aqui: <https://support.thrustmaster.com> (na seção **Volantes / T248 / Configurações de jogos**). A lista é atualizada regularmente.
- O volante é reconhecido em jogos como um volante Thrustmaster T-GT ou Thrustmaster Advanced Racer.

INSTALAÇÃO NO PC*

* A funcionalidade com PC não é aprovada pela Sony Interactive Entertainment Europe e Sony Interactive Entertainment LLC.

1. Visite <https://support.thrustmaster.com> para baixar os drivers e software Force Feedback para PC. Clique em **Volantes / T248 / Controladores**.
2. Conecte o cabo de alimentação e o adaptador de alimentação a uma tomada elétrica.
3. Conecte o cabo USB-A (**17b**) a uma porta USB-A no PC.



Você está pronto para jogar!

Observação:

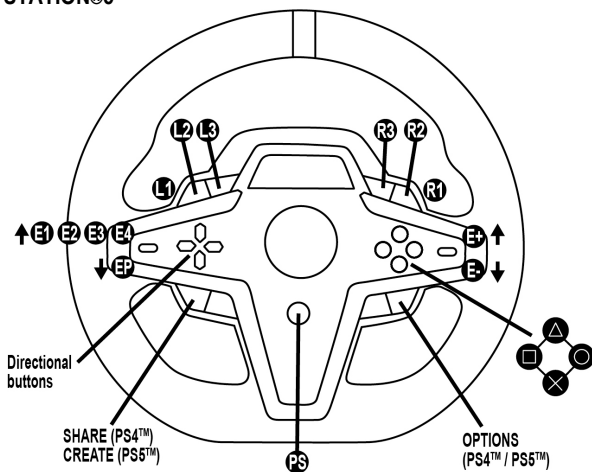
- No Painel de Controle e nos jogos, o volante é reconhecido com o nome **Thrustmaster Advanced Racer**.

ATUALIZAÇÃO DO FIRMWARE DO VOLANTE

Visite <https://support.thrustmaster.com>.

Clique em **Volantes / T248 / Firmware** e siga as instruções.

MAPEAMENTO PARA CONSOLES PLAYSTATION®4 OU CONSOLES PLAYSTATION®5



E1P ↓	E2P ↓	E3P ↓	E4P ↓
E1+ ↑	E2+ ↑	E3+ ↑	E4+ ↑
E1- ↓	E2- ↓	E3- ↓	E4- ↓

USANDO OS CODIFICADORES E1 / E2 / E3 / E4

Para selecionar o codificador ativo, empurre o seletor de codificador (4) para cima. O codificador ativo é exibido na tela: E1, E2, E3, E4 em sucessão, depois E1... e assim por diante novamente.

Quando o codificador (E1, E2, E3 ou E4) for selecionado, as funções associadas são as seguintes:

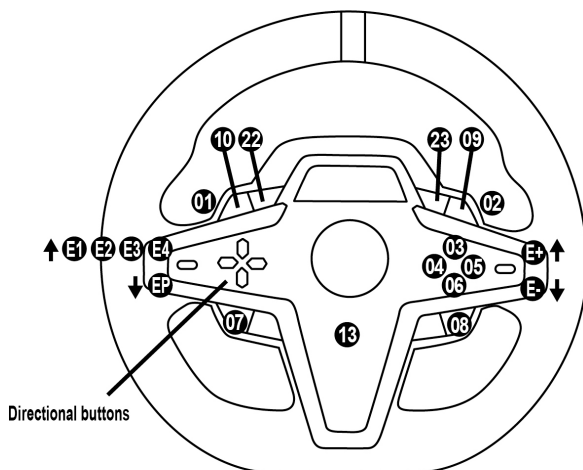
- **Push (P)** empurrando o seletor de codificador (4) para baixo.
- **+** empurrando o seletor de codificador no lado direito (5) para cima.
- **-** empurrando o seletor de codificador no lado direito (5) para baixo.

A ação correspondente é exibida na tela.

Observação:

- Os codificadores E1, E2, E3 e E4 funcionam em jogos compatíveis com os codificadores da Thrustmaster (F1 2020, F1 2021, Gran Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione e outros jogos futuros).
- A tela que exibe funções de informação de telemetria em jogos compatíveis com Thrustmaster SDK (kit de desenvolvimento de software). A lista de jogos compatíveis está disponível aqui: <https://support.thrustmaster.com> (na seção Volantes / T248 / Configurações de jogos). A lista é atualizada regularmente.

MAPEAMENTO PARA PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

USANDO OS CODIFICADORES E1 / E2 / E3 / E4

Para selecionar o codificador ativo, empurre o seletor de codificador (4) para cima. O codificador ativo é exibido na tela: E1, E2, E3, E4 em sucessão, depois E1... e assim por diante novamente. Quando o codificador (E1, E2, E3 ou E4) for selecionado, as funções associadas são as seguintes:

- **Push (P)** empurrando o seletor de codificador (4) para baixo.
- **+** empurrando o seletor de codificador no lado direito (5) para cima.
- **-** empurrando o seletor de codificador no lado direito (5) para baixo.

A ação correspondente é exibida na tela.

Observação:

- Os codificadores E1, E2, E3 e E4 funcionam na maioria dos jogos.
- A tela que exibe funções de informação de telemetria em jogos compatíveis com Thrustmaster SDK (kit de desenvolvimento de software). A lista de jogos compatíveis está disponível aqui: <https://support.thrustmaster.com> (na seção **Volantes / T248 / Configurações de jogos**). A lista é atualizada regularmente.

BOTÃO MODE

EXIBINDO INFORMAÇÕES SOBRE O VOLANTE E CONFIGURANDO O VOLANTE E O CONJUNTO DE PEDAIS

Pressione o botão MODE (9) para entrar no menu MODE (MODO).

Apenas os dois primeiros segmentos são exibidos quando você está neste menu.



Use os botões direcionais (7) neste menu da seguinte maneira:









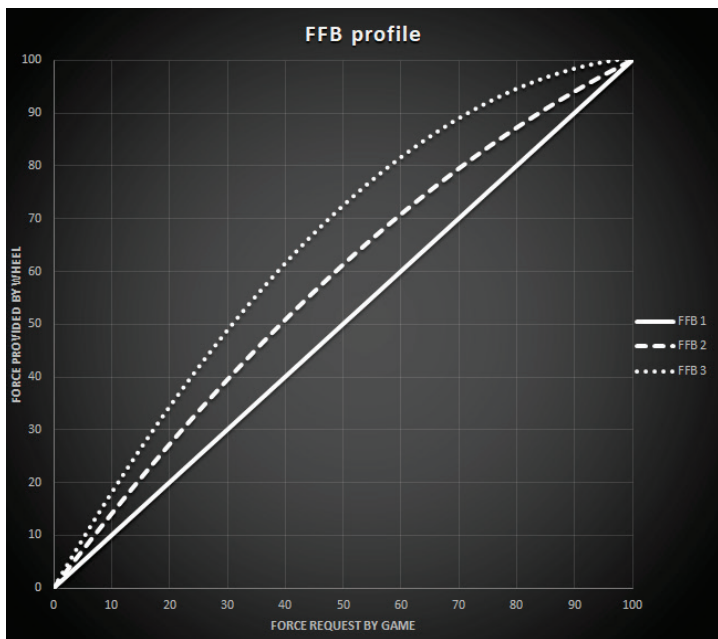
Navegação		Tela	Informações / Opções
  7 níveis	 3 opções	PS/PC Selecione seu sistema: console PS4™, console PS5™ ou PC	- Seleção do console PS4™ (<i>por padrão</i>) - Seleção do console PS5™ - Seleção do PC Nota: Para validar a escolha de sistema, pressione o botão MODE (9). A seleção será salva quando EXIT aparecer na tela.
	 3 telas	ABOUT Informações gerais	- Versão do firmware da base do volante - Nome do dispositivo conectado ao conector mini-DIN (23) - Tipo de conjunto de pedais conectado ao conector RJ12 (24)
	 3 opções	FFB Selecione o perfil Force Feedback (<i>consulte a seção DIAGRAMA DE PERFIL DE FFB</i>)	- FFB 1 - FFB 2 (<i>por padrão</i>) - FFB 3
	 6 opções	ROT° Selecione o ângulo de rotação (<i>apenas para jogos em que o ângulo de rotação não é automático</i>)	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = automático (<i>por padrão</i>)
	 2 opções	PEDAL Selecione a configuração do conjunto de pedais	- FLOOR: posição no chão (<i>por padrão</i>) - INV.: posição suspensa (<i>os pedais do acelerador e da embreagem são invertidos</i>)
	1 tela	TEMP Temperatura do motor	A temperatura do motor é exibida em tempo real no volante
	 1 opção	RESET Retorna o volante ao modo padrão.	- N: Não - Y: Sim Selecione Y e pressione o botão MODE (9). O volante será redefinido quando EXIT aparecer na tela.

DIAGRAMA DE PERFIL DE FFB



FFB 1

O efeito FFB 1 fornece Force Feedback linear. A força que você sente é 100% proporcional à força solicitada pelo jogo.

FFB 2 e FFB 3

Os efeitos FFB 2 e FFB 3 potencializam o Force Feedback de forma a acentuar a força que você sente em relação à força solicitada pelo jogo.

Observação:

- Para validar sua escolha, pressione o botão MODE (9): EXIT (SAIR) é exibido antes de retornar à tela padrão.
- Os botões direcionais (7) são desativados em jogos e na interface do console quando o botão MODE estiver ativado.

BOTÃO DISPLAY

CONFIGURAÇÃO DA EXIBIÇÃO DE TELEMETRIA

(em jogos compatíveis)

Observação:

- A lista de jogos compatíveis com a tela T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) está disponível aqui: <https://support.thrustmaster.com> (na seção **Volantes / T248 / Configurações de jogos**). A lista é atualizada regularmente.
- O botão DISPLAY funciona apenas nesses jogos.

Pressione o botão DISPLAY (**11**) para entrar no menu DISPLAY (EXIBIÇÃO). Apenas os dois últimos segmentos são exibidos quando você está neste menu.





Use os botões direcionais (**7**) neste menu da seguinte maneira:

ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

PORTUGUÊS
DO BRASIL

Navegação		Tela	Informações / Opções
  5 níveis	Não	 Câmbio	
	Não	 Velocidade	
	 5 opções para exibição nos segmentos	 RPM e escolha de visualização entre os 9 segmentos	<ul style="list-style-type: none"> - REV >>: esquerda para a direita - REV <<: direita para a esquerda - REV ><: fora para o centro - REV <>: centro para fora - REV --: sem exibição nos segmentos
	 2 opções	 Posição	<ul style="list-style-type: none"> - DRI: posição na corrida - LAP: número de voltas
	 3 opções	 Hora	<ul style="list-style-type: none"> - PBL: tempo da melhor volta pessoal - C L: tempo da volta atual - L L: tempo da última volta

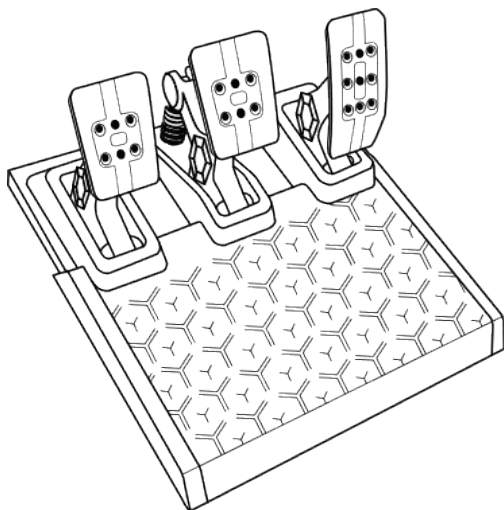
Observação:

- Para validar sua escolha, pressione o botão DISPLAY (11).
- Os botões direcionais (7) são desativados em jogos e na interface do console quando o botão DISPLAY estiver ativado.

DIVERSAS DICAS E PERGUNTAS

Visite <https://support.thrustmaster.com>. Clique em **Volantes / T248**, depois em **Manual** ou **FAQ** (Perguntas Frequentes).

CONJUNTO DE PEDAIS T3PM



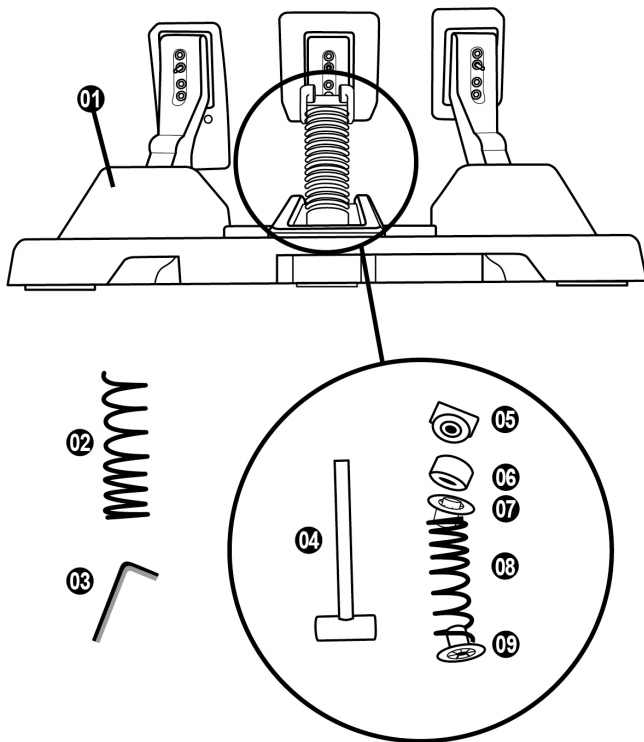
ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

**PORTUGUÊS
DO BRASIL**

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS



- 1 Conjunto de pedais
- 2 Mola dura adicional (preta)
- 3 Chave sextavada de 2,5 mm
- 4 Haste de retenção da mola
- 5 Cabeça de retenção superior com arruela

- 6 Anel de amortecimento de elastômero (branco - Shore 70)
- 7 Espaçador de plástico superior (vermelho)
- 8 Mola macia (prata - instalada por padrão)
- 9 Espaçador de plástico inferior (vermelho)

AVISO

Antes de usar este produto, leia atentamente este manual e guarde-o para referência futura.



Por razões de segurança, nunca use o conjunto de pedais com os pés descalços ou enquanto estiver usando apenas meias nos pés.
A THRUSTMASTER® RENUNCIA A TODA A RESPONSABILIDADE EM CASO DE LESÃO DECORRENTE DO USO DO CONJUNTO DE PEDAIS SEM SAPATOS.



Aviso – Perigo de esmagamento do pedal ao jogar

- * Mantenha o conjunto de pedais fora do alcance de crianças.
- * Durante o jogo, nunca coloque os dedos sobre ou perto das laterais dos pedais.
- * Durante o jogo, nunca coloque os dedos sobre ou perto da base traseira dos pedais.
- * Durante o jogo, nunca coloque os dedos sobre ou perto da base frontal dos pedais.

NUNCA



NUNCA



NUNCA



CALIBRAGEM AUTOMÁTICA DO CONJUNTO DE PEDAIS



IMPORTANTE

- Nunca conecte o conjunto de pedais à base do volante (ou desconecte-o da base) quando ele estiver conectado ao console PS4™ ou console PS5™, ou durante o jogo (isso pode resultar em calibragem inadequada).
Sempre conecte o conjunto de pedais antes de conectar o volante ao console.
- Assim que a calibragem do volante estiver concluída e o jogo tiver sido iniciado, os pedais serão calibrados automaticamente após algumas pressões.
- Nunca pressione os pedais durante a fase de calibragem do volante ou enquanto um jogo estiver carregando! Isso pode resultar em calibragem inadequada.

Se o volante e/ou o conjunto de pedais não funciona corretamente, ou parece estar calibrado incorretamente:

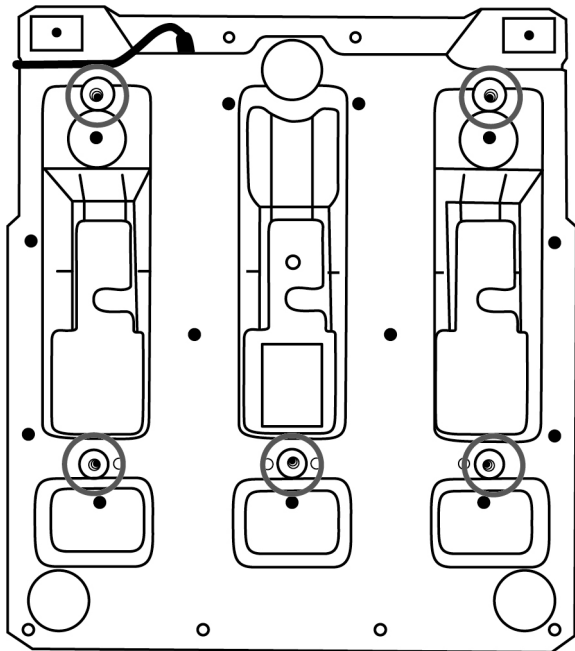
Desligue o console e desconecte o volante completamente. Depois reconecte todos os cabos (incluindo o cabo de alimentação e o conjunto de pedais) e reinicie o console e o jogo.

FIXAÇÃO DO CONJUNTO DE PEDAIS A UM SUPORTE OU COCKPIT

O conjunto de pedais pode ser conectado a uma variedade de suportes compatíveis diferentes (vendidos separadamente) usando os cinco orifícios roscados do tipo M6 localizados embaixo da base. Para fazer isso, aparafuse pelo menos dois parafusos M6 (não incluídos) através da prateleira de suporte e nos orifícios roscados na parte inferior da base do conjunto de pedais.



Importante: o comprimento dos parafusos M6 não deve exceder a espessura do suporte em mais de 12 mm/0,47 polegadas, para não correr o risco de danificar os componentes internos do conjunto de pedais.

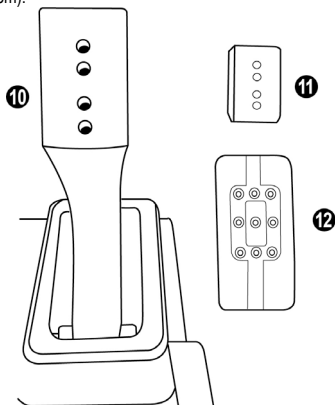


Os diagramas de configuração para cockpits e outros suportes estão disponíveis em <https://support.thrustmaster.com>: clique em **Volantes / T3PM** e depois em **Template - Cockpit setup** (Modelo - Configuração em cockpit).

AJUSTE DO CONJUNTO DE PEDAIS

Cada um dos três pedais inclui:

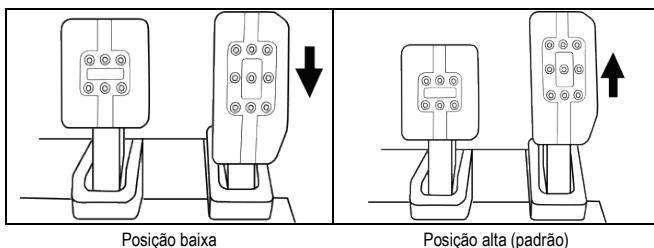
- Uma haste de pedal (10) com duas perfurações.
- Um suporte para a cabeça (11) (colocado entre a cabeça e o braço) com quatro perfurações.
- Uma cabeça de metal (12) com múltiplas perfurações (nove para o acelerador – seis para o freio – seis para a embreagem).



ATENÇÃO: Para evitar problemas de calibragem, certifique-se de sempre desconectar o cabo USB do volante do console ou do PC antes de fazer ajustes no conjunto de pedais.

Ajuste da ALTURA do pedal do acelerador

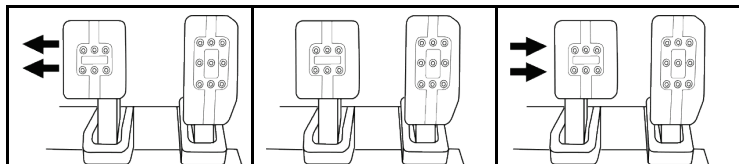
- Usando a chave sextavada de 2,5 mm incluída (3), desaparafuse os dois parafusos que prendem a cabeça de metal (12) e seu suporte (11) no lugar.
- Selecione sua posição de altura preferida, depois recoloque e reaperte os parafusos de forma que a cabeça de metal (12) e seu suporte (11) sejam mantidos firmemente no lugar.



Ajuste do ESPAÇAMENTO dos três pedais

- Usando a chave sextavada de 2,5 mm incluída (3), desaparafuse os dois parafusos que prendem a cabeça de metal (12) e seu suporte (11) no lugar.
- Selecione sua posição preferida (à esquerda, centralizado ou à direita), depois recoloca e reaperte os parafusos de forma que a cabeça de metal (12) e seu suporte (11) sejam mantidos firmemente no lugar.

Exemplos ilustrando o pedal do freio:



Posição esquerda

Posição centralizada
(padrão)

Posição direita

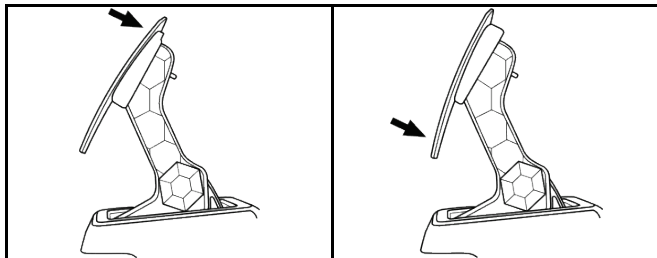
Número de posições de espaçamento possíveis por pedal:

- Três para o pedal do acelerador
- Três para o pedal do freio
- Três para o pedal da embreagem

Ajuste da INCLINAÇÃO dos pedais

- Usando a chave sextavada de 2,5 mm incluída (3), desaparafuse os dois parafusos que prendem a cabeça de metal (12) e seu suporte (11) no lugar.
- Gire o suporte de plástico da cabeça (11) 180°, depois recoloca e reaperte os parafusos de forma que a cabeça de metal (12) e seu suporte (11) sejam mantidos firmemente no lugar.

Exemplos ilustrando o pedal do acelerador:



Posição menos inclinada (padrão)

Posição mais inclinada

Número de posições de inclinação possíveis por pedal:

- Duas para o pedal do acelerador
- Duas para o pedal do freio
- Duas para o pedal da embreagem

CONJUNTO DE MOLAS DE FREIO INCLUÍDO

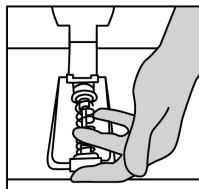
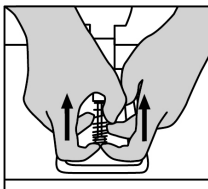
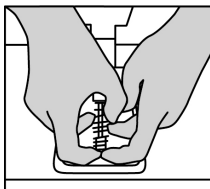
4 configurações e ajustes possíveis para a força de pressão de frenagem

Esta modificação permite que você experimente uma sensação e resistência diferentes ao frear. Você pode optar por instalá-la ou não, de acordo com suas preferências.

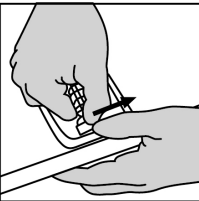
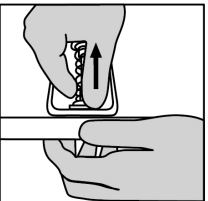
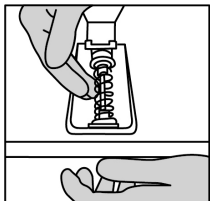
Resistência do freio	Macia	Média (por padrão)	Dura	Muito dura
Uso recomendado	Mesa	Mesa	Suporte do conjunto de pedais	Cockpit
Mola prateada macia (8)	x	x		
Anel de amortecimento de elastômero branco (6)		x		x
Mola preta dura (2)			x	x

1. Puxe com força o espaçador de plástico inferior (9) para comprimir a mola e remova a haste de retenção da mola (4) de seu lugar.

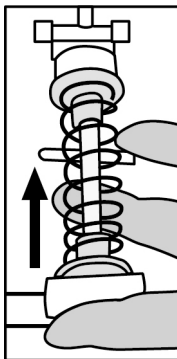
Método 1:



Método 2:



2. Reposicione os diferentes elementos na haste de retenção da mola (4).
Comece com o espaçador de plástico inferior (9), sua escolha de mola (2) ou (8), depois o espaçador de plástico superior (7).
3. Após sua configuração selecionada, instale o anel de amortecimento de elastômero (6).
4. Ajuste a cabeça de retenção superior com a arruela (5) e posicione-a em seu lugar.
5. Comprima fortemente a mola para colocar a haste de retenção da mola (4) em seu lugar.



Um vídeo mostrando como trocar a mola está disponível em <https://support.thrustmaster.com>: clique em **Volantes / T3PM**.

INFORMAÇÕES SOBRE A GARANTIA PARA O CONSUMIDOR

A Guillemot Corporation S.A., com sede social situada 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 fabricação 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. Em outros 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 na data de compra do produto Thrustmaster (se tal ação não existir no país correspondente, então o período de garantia será de um (1) ano a partir da data de compra original do produto Thrustmaster).

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

No caso de o produto apresentar algum defeito durante o período da garantia, contate imediatamente o Suporte Técnico, que lhe indicará o procedimento a tomar. Se o defeito se confirmar, o produto deverá 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 respectivas subsidiárias (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 como resultado de utilização inadequada ou abusiva, negligência, acidente, desgaste normal ou qualquer outra causa relacionada a um defeito de material ou fabricação (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 usado para qualquer outro propósito além do uso doméstico, inclusive para fins profissionais ou comerciais (salas de jogos, treinamento ou competições, por exemplo); (3) na eventualidade de não cumprimento 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, como baterias descartáveis e almofadas de fones de ouvido, 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 (exceto por 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.

Nos Estados Unidos da América e no Canadá, a presente garantia está limitada ao mecanismo interno e à caixa do produto. Em nenhuma circunstância serão a Guillemot ou as respectivas subsidiárias consideradas responsáveis perante terceiros por quaisquer danos indiretos ou acidentais resultantes da violação de quaisquer garantias expressas ou implícitas. Alguns estados/províncias não permitem a limitação da duração de uma garantia implícita ou a exclusão ou limitação de responsabilidade por danos indiretos ou acidentais, portanto as limitações ou exclusões supracitadas podem não se aplicar a você. A presente garantia concede-lhe direitos legais específicos, e você também pode ter outros direitos, que variam de acordo com o estado ou a província.

Responsabilidade

Se for permitido pela legislação em vigor, a Guillemot Corporation S.A. (a seguir designada como "Guillemot") e as respectivas subsidiárias rejeitam qualquer responsabilidade por quaisquer danos resultantes de uma ou mais das seguintes causas: (1) o produto foi modificado, aberto ou alterado; (2) não cumprimento das instruções de montagem; (3) utilização imprópria ou abusiva, negligência ou acidente (um impacto, por exemplo); (4) desgaste normal; (5) utilização do produto para qualquer outro propósito além do uso doméstico, inclusive para fins profissionais ou comerciais (salas de jogos, treinamento ou competições, por exemplo). Se for permitido ao abrigo da legislação aplicável, a Guillemot e as respectivas subsidiárias rejeitam qualquer responsabilidade por danos relacionados a um defeito de material ou fabricação 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

<https://support.thrustmaster.com>



DECLARAÇÃO DE CONFORMIDADE

Aviso de Cumprimento dos EUA: Este equipamento foi testado e considerado em conformidade com os limites para um dispositivo digital Classe B, conforme a Parte 15 das regras da FCC.

DIREITOS AUTORAIS

©2021 Guillemot Corporation S.A. Todos os direitos reservados. Thrustmaster® é uma marca registrada da Guillemot Corporation S.A. Fabricado e distribuído pela Guillemot Corporation S.A. Todas as outras marcas são por este meio reconhecidas e pertencem aos seus respectivos proprietários. O conteúdo, o design e as especificações estão sujeitos a alterações sem aviso prévio e podem variar de um país para outro. Fotografias e ilustrações não são vinculativas. Projetado na América do Norte e Europa, fabricado na China.

Para uso exclusivo com consoles PlayStation®5 e consoles PlayStation®4.

“PS”, “PlayStation”, “PS5”, “PS4” e “PlayStation Shapes Logo” são marcas registradas ou marcas comerciais da Sony Interactive Entertainment Inc. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos proprietários. Fabricado e distribuído sob licença da Sony Interactive Entertainment LLC.

RECOMENDAÇÕES DE PROTEÇÃO AMBIENTAL

Respeite a legislação local sobre a reciclagem de equipamento elétrico e eletrônico.

Guarde estas informações. As cores e as decorações podem variar.

Os prendedores de plástico e os adesivos devem ser removidos do produto antes da utilização.

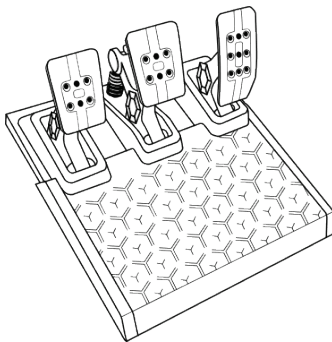
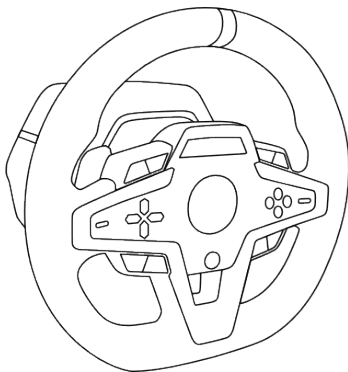
www.thrustmaster.com



T248

Per console PlayStation®5 e console PlayStation®4

Manuale d'uso



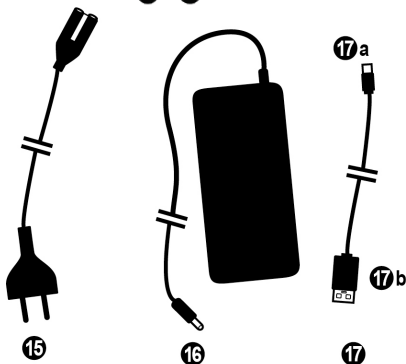
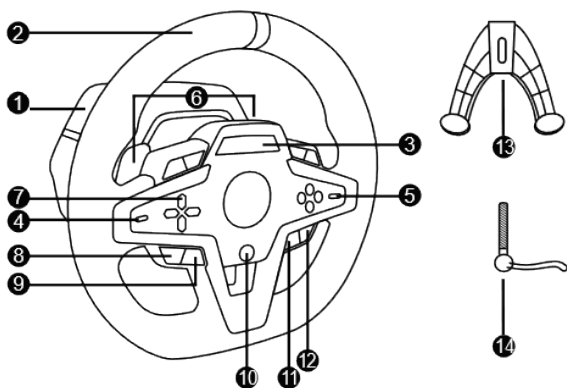
ITALIANO

DEUTSCH

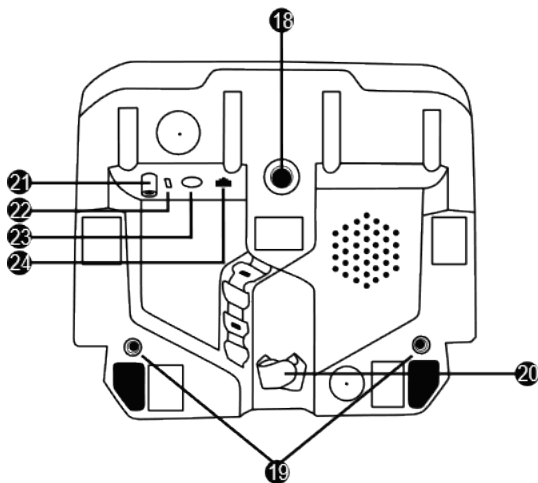
NEDERLANDS

TÜRKÇE

CARATTERISTICHE TECNICHE



- | | | | |
|---|---|----|---|
| 1 | Base T248 | 10 | Pulsante PS |
| 2 | Corona del volante | 11 | Pulsante DISPLAY |
| 3 | Display T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) | 12 | Pulsante OPTIONS su console PS4™ e console PS5™ |
| 4 | Selettore codificatori e funzione a pressione codificatore | 13 | Sistema di fissaggio |
| 5 | Selettore codificatori + e - | 14 | Vite metallica di serraggio |
| 6 | 2 leve del cambio magnetiche (Up e Down) | 15 | Cavo di alimentazione (UE/USA o UK...) |
| 7 | Pulsanti direzionali | 16 | Alimentatore |
| 8 | Pulsante SHARE su console PS4™
Pulsante CREATE su console PS5™ | 17 | Cavo USB-C (17a) – USB-A (17b) |
| 9 | Pulsante MODE | | |



- | | |
|--|---|
| 18 Foro grande filettato (per sistema di fissaggio e vite di serraggio) | 22 Connettore USB-C del volante |
| 19 Fori filettati per il montaggio in un abitacolo (non incluso) | 23 Connettore mini-DIN per cambio, freno a mano o hub Thrustmaster (tutti venduti separatamente) |
| 20 Passacavi con chiusura a strappo | 24 Connettore RJ12 per pedaliera |
| 21 Connettore alimentatore | |

ATTENZIONE

Prima di utilizzare questo prodotto, leggi con attenzione il presente manuale, conservandolo per una futura consultazione.



Attenzione – Shock elettrico

- * Conserva questo prodotto in un luogo asciutto e non esporlo alla polvere o alla luce del sole.
- * Non torcere e non tirare i connettori e i cavi.
- * Non versare alcun liquido sul prodotto o sui relativi connettori.
- * Non cortocircuitare il prodotto.
- * Non smontare questo prodotto; non gettarlo nel fuoco e non esporlo alle alte temperature.
- * Non usare un altro cavo di alimentazione oltre a quello fornito assieme al tuo volante.
- * Non utilizzare il cavo di alimentazione qualora quest'ultimo o i connettori dovessero risultare danneggiati, divisi o rotti.
- * Assicurati che il cavo di alimentazione si ben inserita in una presa di corrente e correttamente connesso al connettore presente nella parte posteriore della base del volante.
- * Non aprire il volante: all'interno non vi sono componenti utili all'utente. Qualunque riparazione dovrà essere effettuata dal produttore, da un suo rappresentante autorizzato o da un tecnico qualificato.
- * Usa unicamente sistemi di fissaggio/ accessori indicati dal produttore.
- * Qualora il volante non dovesse funzionare correttamente (se dovesse generare un qualunque suono inusuale, calore o odori), smetti immediatamente di utilizzarlo, scollega il cavo di alimentazione dal relativo connettore e scollega tutti gli altri cavi.
- * Se pensi di non dover utilizzare il volante per un lungo periodo di tempo, scollega l'alimentatore dalla presa di corrente.
- * La presa elettrica deve trovarsi nei pressi delle apparecchiature e deve risultare facilmente accessibile.



Utilizza esclusivamente l'alimentazione indicata nelle istruzioni.

Informazioni per l'alimentatore

Informazione pubblicata	Valore	Unità
Nome o marchio del produttore, numero di registrazione commerciale e indirizzo	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex Francia	
Identificativo modello	A481-1852590D	
Voltaggio in ingresso	100 - 240	V
Frequenza AC in ingresso	50 - 60	Hz
Voltaggio in uscita	18,5	V DC
Corrente in uscita	2,6	A
Potenza in uscita	47,9	W
Efficienza attiva media	87,8	%
Efficienza a basso carico (10%)	87,8	%
Consumo energetico in assenza di carico	0,10	W

**Prese d'aria**

Accertati di non ostruire nessuna delle prese d'aria presenti nella base del volante. Per una ventilazione ottimale, attieniti alle seguenti indicazioni:

- * Colloca la base ad almeno 10cm di distanza dal muro.
- * Non collocare la base in uno spazio angusto.
- * Non coprire la base.
- * Non lasciare che la polvere si accumuli sulle prese d'aria.



Per motivi di sicurezza, non utilizzare mai la pedaliera a piedi nudi o indossando solamente i calzini.

THRUSTMASTER® DECLINA OGNI RESPONSABILITÀ IN CASO DI INFORTUNI DERIVANTI DALL'USO DELLA PEDALIERA SENZA SCARPE.

**Attenzione – Infortuni derivanti dal force feedback e dai movimenti ripetuti**

Giocare con un volante force-feedback potrebbe causare dolori muscolari o articolari. Per evitare qualsiasi problema:

- * Evita di giocare per lunghi periodi di tempo.
- * Prenditi 10-15 minuti di pausa per ogni ora di gioco.
- * Qualora dovessi avvertire fatica o dolore a mani, polsi, braccia, piedi o gambe, smetti di giocare e riposati per alcune ore prima di ricominciare a giocare.
- * Qualora i sintomi o il dolore sopradescritti dovessero persistere anche quando ricominci a giocare, smetti di giocare e consulta il tuo medico.
- * Tenere lontano dalla portata dei bambini.
- * Mentre giochi, mantieni sempre le mani sul volante in posizione corretta, senza mai lasciarlo andare completamente.
- * Mentre giochi, non infilare mai le tue mani o le tue dita sotto ai pedali o in una qualsiasi posizione nei pressi della pedaliera.
- * Durante la calibrazione e mentre giochi, non infilare mai la tua mano o il tuo braccio attraverso le aperture del volante.
- * Assicurati che la base del volante sia ben fissata, così come indicato dalle istruzioni nel presente manuale.



Prodotto maneggiabile solo da utenti con un'età minima di 14 anni

PRODOTTO PESANTE

Fai attenzione a non far cadere il prodotto addosso a te o a chiunque altro!

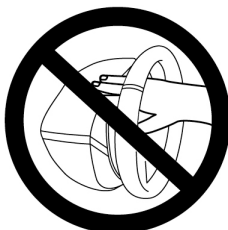
SEMPRE



MAI



MAI



Attenzione – Rischio di schiacciamento da pedaliera mentre giochi

- * Tieni la pedaliera lontana dai bambini.
- * Mentre giochi, non appoggiare mai le tue dita su o nei pressi dei lati dei pedali.
- * Mentre giochi, non appoggiare mai le tue dita su o nei pressi della base posteriore dei pedali.
- * Mentre giochi, non appoggiare mai le tue dita su o nei pressi della base anteriore dei pedali.

MAI



MAI



MAI



Attenzione – Rischio di schiacciamento da pedaliera quando non giochi

- * Conserva la pedaliera in un posto sicuro e tienila lontana dalla portata dei bambini.

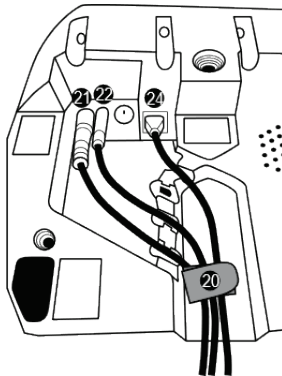
FISSAGGIO DEL VOLANTE

Fissaggio del volante su un tavolo o su una scrivania

Inizia collegando, nella parte inferiore del volante:

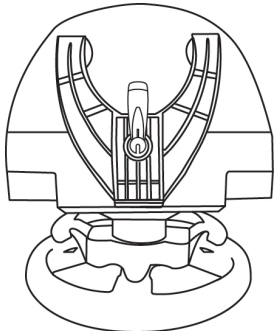
- l'alimentatore (21);
- il cavo USB-C (17a) al connettore USB-C (22);
- la pedaliera T3PM (24).

Assicurati di far seguire ai vari cavi la relativa traccia e uniscili tra loro utilizzando l'apposito passacavi a strappo (20).

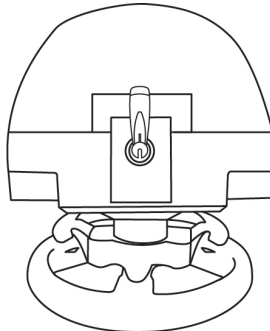


1. Colloca il volante su un tavolo o su una qualsiasi altra superficie orizzontale, piana e stabile.
2. Inserisci la vite di serraggio (14) nel sistema di fissaggio (13), dopodiché fissa la periferica girando la vite in senso antiorario, in modo tale che penetri nel foro grande filettato (18) presente sotto al volante, sino a quando il volante non risulti perfettamente stabile.

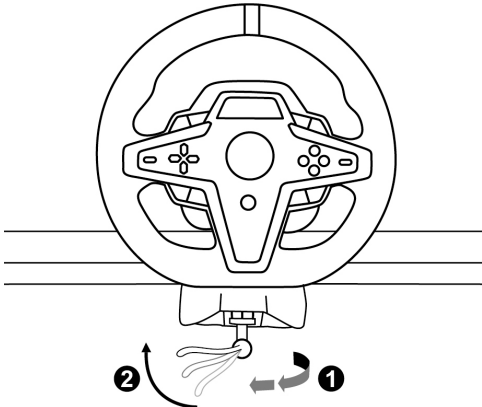
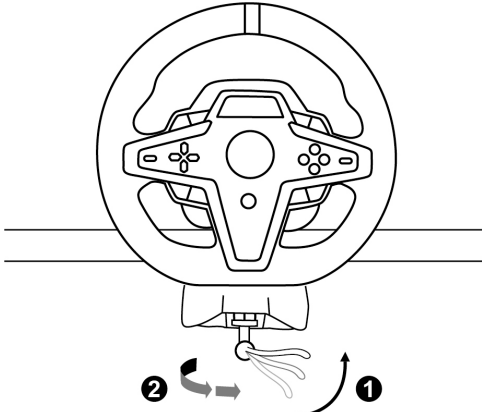
SEMPRE



MAI



ATTENZIONE: Non stringere mai la vite senza aver posizionato il sistema di fissaggio!
(Potresti danneggiare il volante)

FISSAGGIO / RIMOZIONE	DIREZIONE
<p><u>Per stringere:</u> Gira la vite in senso antiorario</p>	
<p><u>Per allentare:</u> Gira la vite in senso orario</p>	

Montaggio del volante in un abitacolo (non incluso)

1. Colloca la base del volante sul piano dell'abitacolo.
2. Inserisci due viti M6 (non incluse) nel piano dell'abitacolo e nei due fori filettati presenti nella parte inferiore del volante **(19)**.

Importante

La lunghezza delle due viti M6 non deve superare di oltre 12mm lo spessore del piano: viti più lunghe potrebbero danneggiare i componenti interni presenti nella base del volante.

3. Se necessario, nel foro grande filettato **(18)** puoi anche avvitare il sistema di fissaggio standard **(13, 14)**.

Gli schemi di montaggio del volante T248, su abitacoli e altri supporti, sono disponibili sul sito <https://support.thrustmaster.com>: clicca su Volanti / T248, quindi scegli Template - Cockpit Setup (Schemi – Montaggio su abitacoli).

INSTALLAZIONE

CALIBRAZIONE AUTOMATICA DEL VOLANTE

Il volante si calibra automaticamente nel momento in cui colleghi il volante ad una presa elettrica e inserisci il connettore USB del volante nella console PlayStation®5 o nella console PlayStation®4. Durante questa fase, il volante si muoverà rapidamente a destra e a sinistra, coprendo un angolo di 900 gradi, prima di fermarsi in posizione centrale.



ATTENZIONE:

**Non toccare mai il volante durante la fase di auto-calibrazione!
(Ciò potrebbe causare un'errata calibrazione e/o infortuni personali)**

CALIBRAZIONE AUTOMATICA DELLA PEDALIERA

Non collegare mai la pedaliera alla base del volante (né scollegarla mai dalla base) mentre il volante è collegato al sistema o mentre stai giocando (ciò potrebbe causare un'errata calibrazione).

Collega sempre la pedaliera prima di collegare il volante al sistema.

Una volta completata la calibrazione del volante e avviato il gioco, i pedali si auto-calibreranno dopo averli premuti alcune volte.



ATTENZIONE:

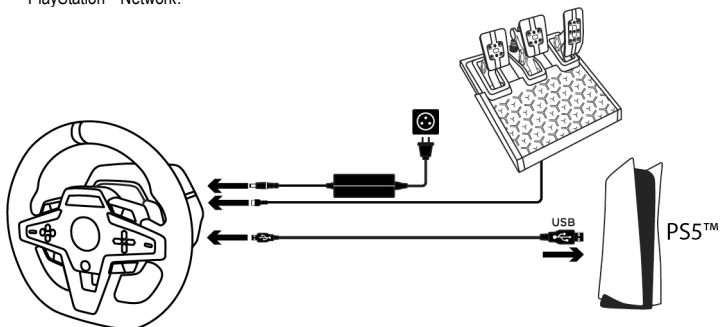
**Non premere mai i pedali durante la fase di auto-calibrazione
del volante o durante il caricamento di un gioco!
(Ciò potrebbe causare un'errata calibrazione)**

Se il tuo volante e/o la tua pedaliera non funzionassero correttamente, o dovessero sembrarti mal calibrati:

Spegni la tua console e scollega completamente il volante. Ricollega quindi tutti i cavi (compresi i cavi di alimentazione e della pedaliera) e riavvia la tua console e il tuo gioco.

INSTALLAZIONE SU CONSOLE PLAYSTATION®4 O CONSOLE PLAYSTATION®5

1. Collega il cavo di alimentazione e l'alimentatore ad una presa di corrente.
2. Collega il cavo USB-A (**17b**) ad una porta USB-A della console PS4™ o della console PS5™. Dopo aver acceso la console, il tuo volante si calibrerà automaticamente.
3. Per rendere operativo il tuo volante, premi il pulsante PS (**10**) sul volante e accedi al tuo account PlayStation™Network.



Ora sei pronto/a per giocare!

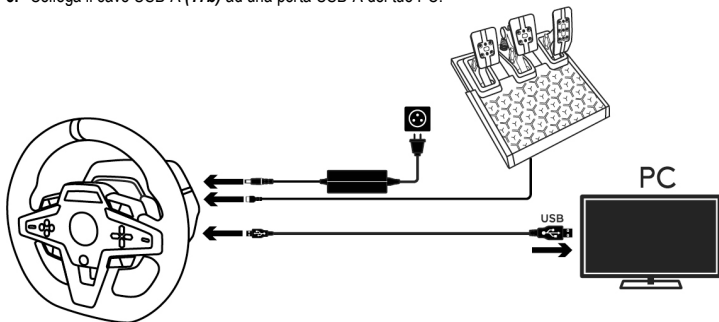
Nota bene:

- L'elenco dei giochi compatibili con il volante T248 e con la console PlayStation®4 e la console PlayStation®5, è disponibile qui: <https://support.thrustmaster.com> (nella sezione **Volanti / T248 / Impostazioni giochi**). Questo elenco viene costantemente aggiornato.
- Nei giochi, il volante viene riconosciuto come volante **Thrustmaster T-GT** o volante **Thrustmaster Advanced Racer**.

INSTALLAZIONE SU PC*

* La funzionalità su PC non viene avallata da Sony Interactive Entertainment Europe e Sony Interactive Entertainment LLC.

1. Visita il sito <https://support.thrustmaster.com> per scaricare i driver e il software Force Feedback per PC. Clicca su **Volanti / T248 / Driver**.
2. Collega il cavo di alimentazione e l'alimentatore ad una presa di corrente.
3. Collega il cavo USB-A (**17b**) ad una porta USB-A del tuo PC.



Ora sei pronto/a per giocare!

Nota bene:

- Nel Pannello di controllo e nei giochi, il volante viene riconosciuto con il nome di **Thrustmaster Advanced Racer**.

AGGIORNARE IL FIRMWARE DEL VOLANTE

Visita il sito <https://support.thrustmaster.com>.

Clicca su **Volanti / T248 / Firmware** e segui le istruzioni.

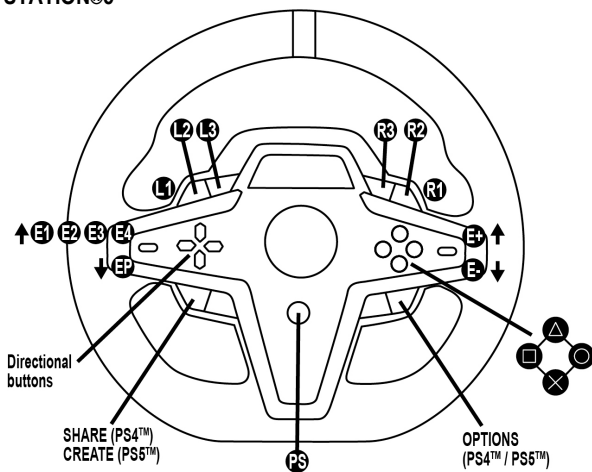
MAPPATURA PER CONSOLE PLAYSTATION®4 O CONSOLE PLAYSTATION®5

ITALIANO

DEUTSCH

NEDERLANDS

TÜRKÇE



E1P ↓	E2P ↓	E3P ↓	E4P ↓
E1+ ↑	E2+ ↑	E3+ ↑	E4+ ↑
E1- ↓	E2- ↓	E3- ↓	E4- ↓

UTILIZZANDO I CODIFICATORI E1 / E2 / E3 / E4

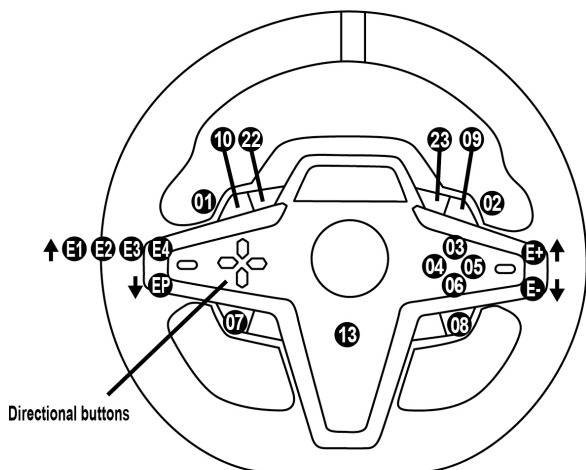
Puoi selezionare il codificatore attivo spostando verso l'alto il selettore codificatori (4). Il codificatore attivo verrà visualizzato sul display: E1, E2, E3, E4 in successione, poi ancora E1... e via di seguito. Una volta selezionato il codificatore (E1, E2, E3 o E4), le funzioni ad esso associate sono le seguenti:

- **Push (P)** spostando verso il basso il selettore codificatori (4).
- **+** spostando verso l'alto il selettore codificatori di destra (5).
- **-** spostando verso il basso il selettore codificatori di destra (5).

L'azione corrispondente verrà visualizzata sul display.

Nota bene:

- I codificatori E1, E2, E3 ed E4 funzionano nei giochi compatibili con i codificatori Thrustmaster (F1 2020, F1 2021, Gran Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione e altri giochi di prossima uscita).
- Il display con i dati della telemetria funziona nei giochi compatibili con l'SDK (software development kit) Thrustmaster. L'elenco dei giochi compatibili è disponibile qui: <https://support.thrustmaster.com> (nella sezione **Volanti / T248 / Impostazioni giochi**). Questo elenco viene aggiornato regolarmente.



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

UTILIZZANDO I CODIFICATORI E1 / E2 / E3 / E4

Puoi selezionare il codificatore attivo spostando verso l'alto il selettore codificatori (4). Il codificatore attivo verrà visualizzato sul display: E1, E2, E3, E4 in successione, poi ancora E1... e via di seguito. Una volta selezionato il codificatore (E1, E2, E3 o E4), le funzioni ad esso associate sono le seguenti:

- **Push (P)** spostando verso il basso il selettore codificatori (4).
- **+** spostando verso l'alto il selettore codificatori di destra (5).
- **-** spostando verso il basso il selettore codificatori di destra (5).

L'azione corrispondente verrà visualizzata sul display.

Nota bene:

- I codificatori E1, E2, E3 ed E4 funzionano nella maggior parte dei giochi.
- Il display con i dati della telemetria funziona nei giochi compatibili con l'SDK (software development kit Thrustmaster). L'elenco dei giochi compatibili è disponibile qui: <https://support.thrustmaster.com> (nella sezione **Volanti / T248 / Impostazioni giochi**). Questo elenco viene aggiornato regolarmente.

PULSANTE MODE

VISUALIZZAZIONE DATI SUL VOLANTE E CONFIGURAZIONE DI VOLANTE E PEDALIERA

Premi il pulsante MODE (9) per entrare nel menu MODE (MODALITÀ).
Quando ti trovi in questo menu, vengono visualizzati i primi due segmenti.



In questo menu, puoi utilizzare i pulsanti direzionali (7) in questo modo:









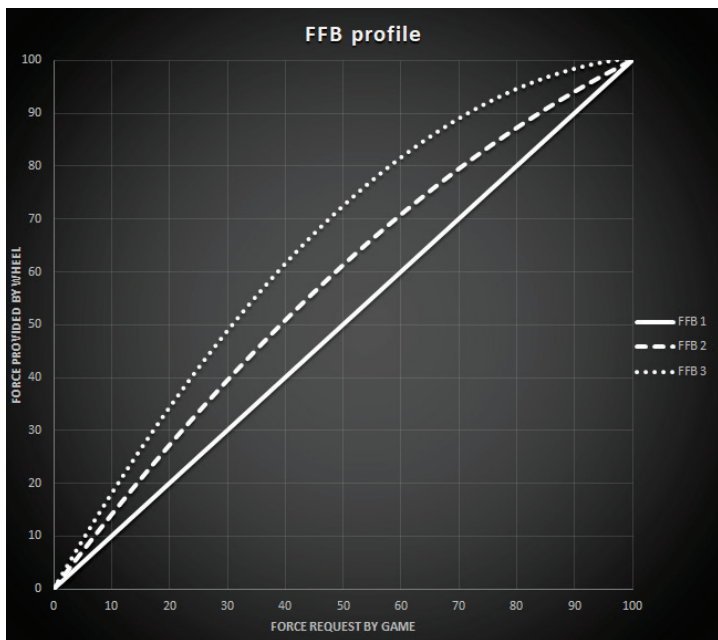
Navigazione		Display	Informazioni / Opzioni
  7 livelli	 3 opzioni	PS/PC Selezione il tuo sistema: console PS4™, console PS5™ o PC	<ul style="list-style-type: none">- Scelta console PS4™ (predefinita)- Scelta console PS5™- Scelta sistema PC Nota: per confermare la scelta del tuo sistema, premi il pulsante MODE (9). La scelta verrà salvata quando apparirà sullo schermo la scritta EXIT.
	 3 visualizzazioni	ABOUT Informazioni generali	<ul style="list-style-type: none">- Versione del firmware della base del volante- Nome della periferica collegata al connettore mini-DIN (23)- Tipo di pedaliera collegata al connettore RJ12 (24)
	 3 opzioni	FFB Scelta del profilo Force Feedback (vedi il capitolo DIAGRAMMA PROFILO FFB)	<ul style="list-style-type: none">- FFB 1- FFB 2 (predefinita)- FFB 3
	 6 opzioni	ROT° Scelta dell'angolo di rotazione (solo per i giochi in cui l'angolo di rotazione non è automatico)	<ul style="list-style-type: none">- 270°- 360°- 540°- 720°- 900°- AUTO = automatico (predefinita)
	 2 opzioni	PEDAL Scelta della configurazione della pedaliera	<ul style="list-style-type: none">- FLOOR: sul pavimento (predefinita)- INV.: sospesa (i pedali di acceleratore e frizione sono invertiti)
	1 visualizzazione	TEMP Temperatura motore	Temperatura del motore del volante visualizzata in tempo reale
	 1 opzione	RESET Riporta il volante alla modalità predefinita.	<ul style="list-style-type: none">- N: No- Y: Sì Selezione Y, quindi premi il pulsante MODE (9). Il volante si resetta quando appare sullo schermo la scritta EXIT.

DIAGRAMMA PROFILO FFB



FFB 1

L'effetto FFB 1 genera un Force Feedback lineare. La forza da te percepita è totalmente proporzionale alla forza richiesta dal gioco.

FFB 2 e FFB 3

Gli effetti FFB 2 e FFB 3 amplificano il Force Feedback, per accentuare la forza da te percepita rispetto alla forza richiesta dal gioco.

Nota bene:

- Conferma le tue scelte premendo il pulsante MODE (9): prima di ritornare alla tua schermata predefinita, compare la scritta EXIT (ESCI).
- Quando viene attivato il pulsante MODE, nei giochi e nell'interfaccia della console, i pulsanti direzionali (7) risulteranno disattivati.

PULSANTE DISPLAY

CONFIGURAZIONE DELLA VISUALIZZAZIONE DEI PARAMETRI DELLA TELEMETRIA

(nei giochi compatibili)











Nota bene:

- L'elenco dei giochi compatibili con il display T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) è disponibile qui: <https://support.thrustmaster.com> (nella sezione **Volanti / T248 / Impostazioni giochi**). Questo elenco viene aggiornato regolarmente.
- Il pulsante DISPLAY funziona solo in questi giochi.

Premi il pulsante DISPLAY **(11)** per entrare nel menu DISPLAY (DISPLAY).
Quando ti trovi in questo menu, vengono visualizzati soltanto gli ultimi due segmenti.



In questo menu, utilizza i pulsanti direzionali **(7)** in questo modo:

Navigazione		Display	Informazioni / Opzioni
  5 levels	No	 Cambio marcia	
	No	SPEED  Velocità	
	 5 opzioni di visualizzazione tramite i segmenti	RPM  Giri/min. e scelta di visualizzazione tramite i 9 segmenti	<ul style="list-style-type: none"> - REV >>: da sinistra a destra - REV <<: da destra a sinistra - REV ><: dall'esterno al centro - REV <>: dal centro all'esterno - REV --: nessuna visualizzazione dei segmenti
	 2 opzioni	POS  Posizione	<ul style="list-style-type: none"> - DRI: posizione in gara - LAP: numero di giri
	 3 opzioni	TIME  Tempo	<ul style="list-style-type: none"> - PBL: miglior tempo sul giro personale - C L: tempo giro attuale - L L: tempo ultimo giro

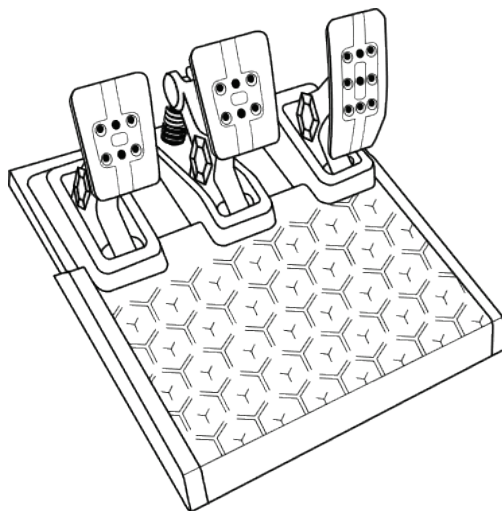
Nota bene:

- Conferma le tue scelte premendo il pulsante DISPLAY (11).
- Quando viene attivato il pulsante MODE, nei giochi e nell'interfaccia della console, i pulsanti direzionali (7) risulteranno disattivati.

CONSIGLI VARI E RISPOSTE ALLE DOMANDE PIÙ FREQUENTI

Visita il sito <https://support.thrustmaster.com>. Clicca su **Volanti / T248** e quindi su **Manuale o FAQ** (Risposte alle domande più frequenti).

PEDALIERA T3PM



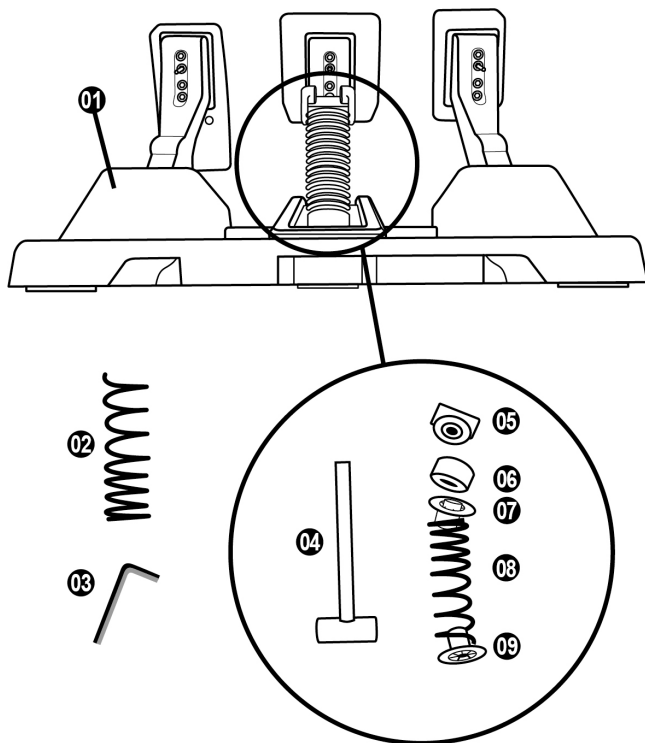
ITALIANO

DEUTSCH

NEDERLANDS

TÜRKÇE

CARATTERISTICHE TECNICHE



- 1 Pedaliera
- 2 Molla dura aggiuntiva (nera)
- 3 Chiave a brugola da 2,5 mm
- 4 Barra di trazione della molla
- 5 Testa di fissaggio con rondella

- 6 Anello ammortizzante in elastomero (bianco - Shore 70)
- 7 Distanziatore superiore in plastica (rosso)
- 8 Molla morbida (argentata - preinstallata)
- 9 Distanziatore inferiore in plastica (rosso)

ATTENZIONE

Prima di utilizzare questo prodotto, leggi con attenzione il presente manuale, conservandolo per una futura consultazione.



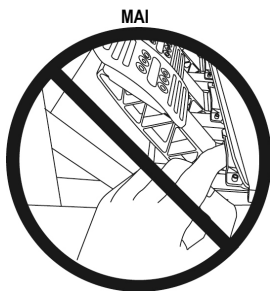
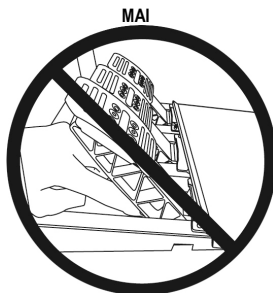
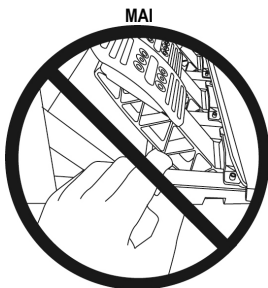
Per ragioni di sicurezza, non utilizzare mai la pedaliera a piedi nudi o indossando unicamente dei calzini.

THRUSTMASTER® DECLINA OGNI RESPONSABILITÀ IN CASO DI INFORTUNIO DERIVANTE DALL'USO DELLA PEDALIERA SENZA SCARPE.



Attenzione – Rischio di schiacciamento durante le sessioni di gioco con la pedaliera

- * Tieni la pedaliera lontana dai bambini.
- * Mentre giochi, non appoggiare mai le tue dita su o nei pressi dei lati dei pedali.
- * Mentre giochi, non appoggiare mai le tue dita su o nei pressi della base posteriore dei pedali.
- * Mentre giochi, non appoggiare mai le tue dita su o nei pressi della base anteriore dei pedali.



CALIBRAZIONE AUTOMATICA DELLA PEDALIERA



IMPORTANTE

- Non collegare mai la pedaliera alla base del volante (né scollegarla mai dalla base) mentre il volante è collegato alla console PS4™ o alla console PS5™ console o mentre stai giocando (ciò potrebbe causare un'errata calibrazione).
Collega sempre la pedaliera prima di collegare il volante alla console.
- Una volta completata la calibrazione del volante e avviato il gioco, i pedali si auto-calibreranno dopo averli premuti alcune volte.
- Non premere mai i pedali durante la fase di auto-calibrazione del volante o durante il caricamento di un gioco! Ciò potrebbe causare un'errata calibrazione.

Se il tuo volante e/o la tua pedaliera non funzionassero correttamente, o dovessero sembrarti mal calibrati:

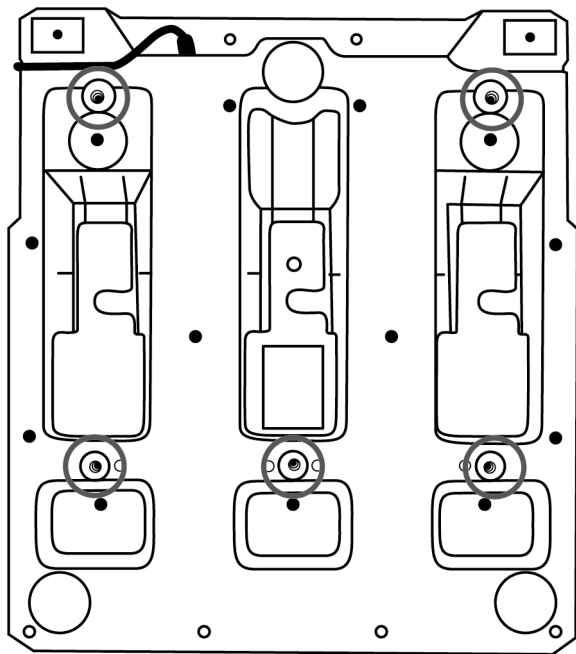
Spegni la tua console e scollega completamente il volante. Ricollega quindi tutti i cavi (compresi i cavi di alimentazione e della pedaliera) e riavvia la tua console e il tuo gioco.

FISSARE LA PEDALIERA A UN SUPPORTO O A UN ABITACOLO

La pedaliera può essere fissata a svariati supporti compatibili (venduti separatamente), sfruttando i 5 fori filettati, tipo M6, presenti sotto la base. Per far questo, stringi almeno due viti M6 (non incluse) attraverso la superficie di supporto e i fori filettati presenti solo la base della pedaliera.



Importante: la lunghezza delle viti M6 non deve superare di oltre 12mm lo spessore del tuo supporto; altrimenti rischieresti di danneggiare i componenti interni della pedaliera.

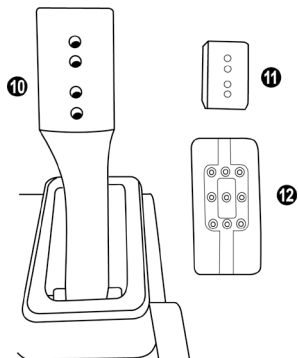


Gli schemi di installazione della pedaliera per abitacoli e altri supporti, sono disponibili sul sito <https://support.thrustmaster.com>: clicca su Volanti / T3PM e quindi su Template - Cockpit setup (Schemi - Montaggio su abitacoli).

REGOLAZIONE DELLA PEDALIERA

Ciascuno dei tre pedali include:

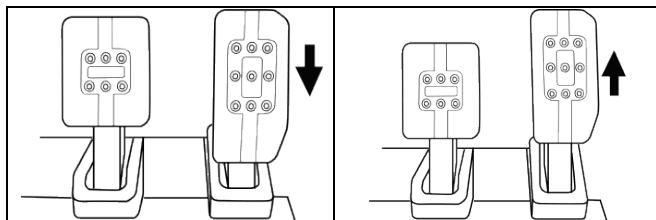
- Un braccio del pedale (**10**) con due perforazioni.
- Un support in plastica per la testa (**11**) (collocato tra la testa e il braccio) con quattro perforazioni.
- Una testa in metallo (**12**) con svariate perforazioni (nove per l'acceleratore – sei per il freno – sei per la frizione).



ATTENZIONE: per evitare problemi di calibrazione, prima di effettuare qualsiasi regolazione alla tua pedaliera, assicurati sempre di aver scollegato, dalla console o dal PC, il cavo USB del tuo volante.

Regolazione dell'ALTEZZA del pedale dell'acceleratore

- Utilizzando l'acclusa chiave a brugola da 2,5 mm (**3**), estrai le due viti che tengono assieme la testa in metallo (**12**) e il relativo supporto (**11**).
- Scegli il livello di altezza che preferisci, dopodiché reinserisci le viti e stringile finché la testa in metallo (**12**) e il relativo supporto (**11**) non risultino ben fissati.



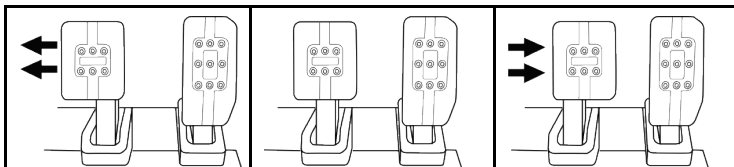
Posizione bassa

Posizione alta (predefinita)

Regolazione della SPAZIATURA per i tre pedali

- Utilizzando l'acclusa chiave a brugola da 2,5 mm (3), estrai le due viti che tengono assieme la testa in metallo (12) e il relativo supporto (11).
- Scegli la tua posizione preferita (a sinistra, al centro o a destra), dopodiché reinserisci le viti e stringile finché la testa in metallo (12) e il relativo supporto (11) non risultino ben fissati.

Illustrazioni di esempio per il pedale del freno:



Posizione a sinistra

Posizione centrale
(predefinita)

Posizione a destra

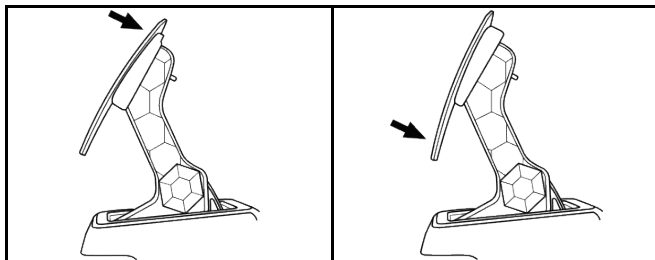
Numero delle possibili posizioni di spaziatura per i vari pedali:

- Tre per il pedale dell'acceleratore
- Tre per il pedale del freno
- Tre per il pedale della frizione

Regolazione dell'INCLINAZIONE dei pedali

- Utilizzando l'acclusa chiave a brugola da 2,5 mm (3), estrai le due viti che tengono assieme la testa in metallo (12) e il relativo supporto (11).
- Ruota di 180° il supporto in plastica della (11), dopodiché reinserisci le viti e stringile finché la testa in metallo (12) e il relativo supporto (11) non risultino ben fissati.

Illustrazioni di esempio per il pedale dell'acceleratore:



Posizione a minor inclinazione (predefinita)

Posizione a inclinazione maggiore

Numero delle possibili posizioni di inclinazione per i vari pedali:

- Due per il pedale dell'acceleratore
- Due per il pedale del freno
- Due per il pedale della frizione

ACCLUSO SET DI MOLLE PER IL FRENO

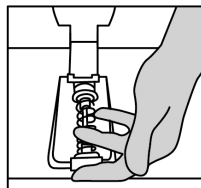
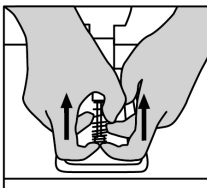
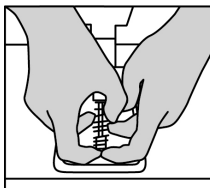
4 possibili configurazioni e impostazioni per la forza sul pedale del freno

Questo modulo ti consente di cambiare la percezione e la resistenza durante le frenate.
Puoi decidere di installarlo o meno, in base alle tue preferenze.

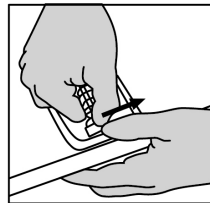
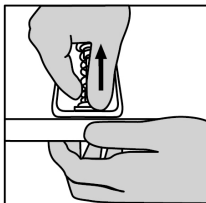
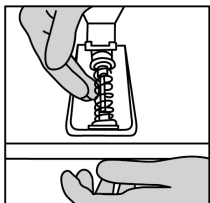
Resistenza del freno	Morbida	Media (predefinita)	Dura	Durissima
Uso consigliato	Scrivania	Scrivania	Supporto per pedaliere	Abitacolo
Molla morbida argentata (8)	x	x		
Anello ammortizzante in elastomero bianco (6)		x		x
Molla dura nera (2)			x	x

1. Tira con forza il distanziatore inferiore in plastica (9) per comprimere la molla ed estrai la barra di trazione della molla (4) dalla relativa sede.

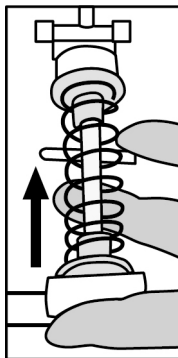
Metodo 1:



Metodo 2:



2. Riposiziona i vari elementi lungo la barra di trazione della molla (4).
Inizia con il distanziatore inferiore in plastica (9), poi la molla da te scelta (2) o (8), infine il distanziatore superiore in plastica (7).
3. Dopo aver scelto la configurazione, inserisci l'anello ammortizzante in elastomero (6).
4. Regola la testa di fissaggio con rondella (5) e inseriscila nella relativa posizione.
5. Comprimi con forza la molla per poter inserire la barra di trazione della molla (4) nella relativa posizione.



Sul sito <https://support.thrustmaster.com> è disponibile un video su come cambiare le molla: clicca su **Volanti / T3PM**.

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, borsette, 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

<https://support.thrustmaster.com>



COPYRIGHT

©2021 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato di proprietà di Guillemot Corporation S.A. Fabbriato e distribuito da Guillemot Corporation S.A. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali vengono qui citati previa autorizzazione e appartengono ai legittimi proprietari. Contenuti, design e caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e potrebbero variare da una nazione all'altra. Foto e illustrazioni puramente indicative. Progettato in Europa e Nord America, fabbricato in Cina.

Utilizzabile esclusivamente con console PlayStation®5 e console PlayStation®4.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" e "PlayStation Shapes Logo" sono marchi o marchi registrati di proprietà di Sony Interactive Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi appartengono ai legittimi proprietari. Prodotto e distribuito su licenza di Sony Interactive Entertainment LLC.

RACCOMANDAZIONI SULLA TUTELA DELL'AMBIENTE



- * Nell'Unione Europea, Regno Unito e Turchia: 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.

I ganci di plastica e gli adesivi dovrebbero essere rimossi dal prodotto prima che quest'ultimo venga utilizzato.

www.thrustmaster.com

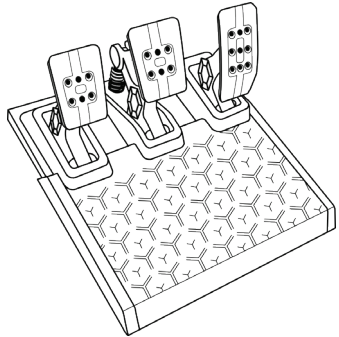
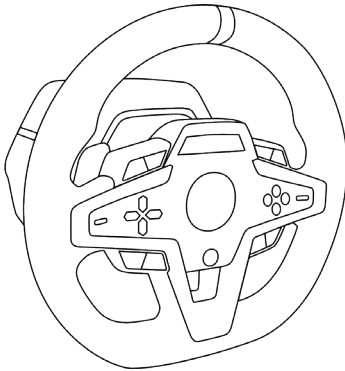
**Valido solo in UE, Regno Unito e Turchia*



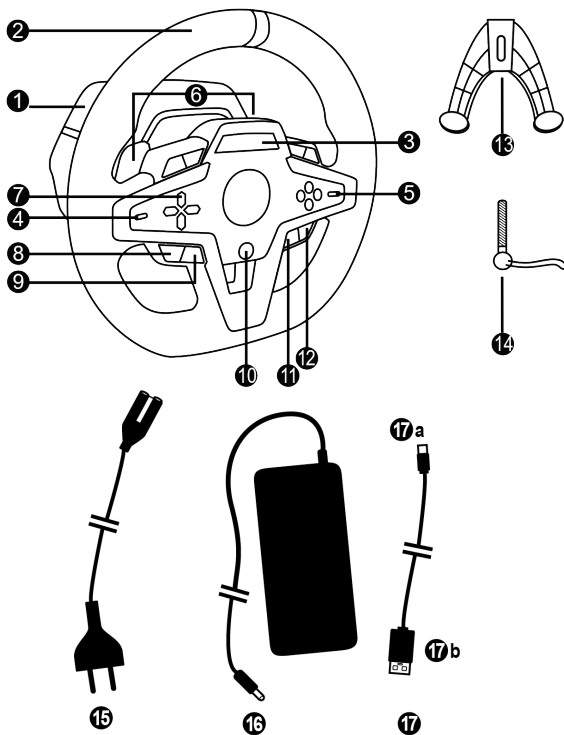
T248

Für PlayStation®5-Konsolen und PlayStation®4-Konsolen

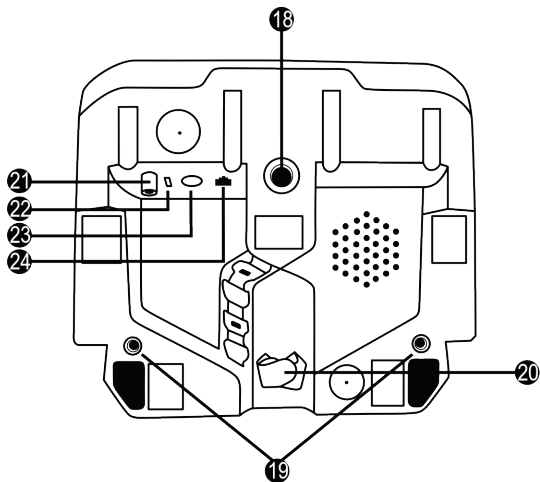
Benutzerhandbuch



TECHNISCHE AUSSTATTUNG



- | | | | |
|---|---|----|--|
| 1 | T248-Basis | 10 | PS-Taste |
| 2 | Lenkrad | 11 | DISPLAY-Taste |
| 3 | T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display)-
Bildschirm | 12 | OPTIONS-Taste auf PS4™-Konsolen und
PS5™-Konsolen |
| 4 | Encoder-Wählschalter und Encoder-Push-
Funktion | 13 | Befestigungssystem |
| 5 | + und - Encoder-Wählschalter | 14 | Befestigungsschraube aus Metall |
| 6 | 2 magnetische Schaltwippen (hoch und
herunter) | 15 | Netzkabel (EU/US oder UK...) |
| 7 | Richtungstasten | 16 | Netzadapter |
| 8 | SHARE-Taste auf PS4™-Konsolen
CREATE-Taste auf PS5™-Konsolen | 17 | USB-C- (17a) – USB-A- (17b) Kabel |
| 9 | MODE-Taste | | |



- | | |
|--|---|
| <p>18 Große Gewindebohrung (für Befestigungssystem und Befestigungsschraube)</p> <p>19 Gewindebohrungen zum Einbau in ein Renncockpit (<i>nicht im Lieferumfang enthalten</i>)</p> <p>20 Kabelhalterung mit Klettbandbefestigung</p> <p>21 Anschluss für Netzadapter</p> | <p>22 USB-C-Anschluss des Rennlenkrads</p> <p>23 Mini-DIN-Anschluss für Thrustmaster Schalthebel, Handbremse oder Hub (<i>alle separat erhältlich</i>)</p> <p>24 RJ12-Anschluss für Pedalset</p> |
|--|---|

WARNHINWEISE

Lesen Sie dieses Handbuch vor der Verwendung des Produkts sorgfältig durch und bewahren Sie es zum späteren Nachschlagen auf.



Vorsicht – Stromschlaggefahr!

- * Bewahren Sie das Produkt an einem trockenen Ort auf und setzen Sie es weder Staub noch Sonnenlicht aus.
- * Verdrehen Sie nicht die Anschlüsse und Kabel und ziehen Sie nicht daran.
- * Verschütten Sie keine Flüssigkeiten auf das Produkt oder seine Anschlüsse.
- * Schließen Sie das Produkt nicht kurz.
- * Zerlegen Sie nicht das Produkt; werfen Sie es nicht ins Feuer und setzen Sie es keinen hohen Temperaturen aus.
- * Verwenden Sie kein anderes Stromversorgungskabel als das, das mit Ihrem Lenkrad geliefert wurde.
- * Verwenden Sie das Stromversorgungskabel nicht, wenn das Kabel oder seine Stecker beschädigt, gespalten oder gebrochen sind.
- * Vergewissern Sie sich, dass das Stromversorgungskabel ordnungsgemäß in eine Steckdose eingesteckt und ordnungsgemäß mit dem Anschluss an der Rückseite der Lenkradbasis verbunden ist.
- * Öffnen Sie das Rennlenkrad nicht: Es befinden sich keine vom Benutzer zu wartenden Teile im Inneren. Reparaturen dürfen nur vom Hersteller, seinem Beauftragten oder einem qualifizierten Techniker durchgeführt werden.
- * Verwenden Sie nur die vom Hersteller angegebenen Befestigungssysteme/Zubehörteile.
- * Wenn das Rennlenkrad nicht ordnungsgemäß funktioniert (wenn es anormale Geräusche, Wärme oder Gerüche abgibt), stellen Sie den Betrieb sofort ein, ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose und ziehen Sie die anderen Kabel ab.
- * Wenn Sie das Rennlenkrad über einen längeren Zeitraum nicht benutzen, ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose.
- * Die Steckdose muss sich in der Nähe des Geräts befinden und leicht zugänglich sein.



Verwenden Sie nur die in der Gebrauchsanweisung aufgeführte Stromversorgung.

Informationen zum Netzadapter

Angezeigte Information	Wert	Einheit
Name des Herstellers oder Marke, Handelsregisternummer und Adresse	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex Frankreich	
Modell-Bezeichnung	A481-1852590D	
Eingangsspannung	100 - 240	V
Eingangs-AC-Frequenz	50 - 60	Hz
Ausgangsspannung	18,5	V DC
Ausgangsstrom	2,6	A
Ausgangsleistung	47,9	W
Durchschnittlicher Wirkungsgrad	87,8	%
Wirkungsgrad bei geringer Last (10 %)	87,8	%
Leistungsaufnahme bei Null-Last	0,10	W



Lüftungsschlitze

Stellen Sie sicher, dass Sie die Lüftungsschlitze an der Basis des Lenkrads nicht blockieren. Um eine optimale Belüftung zu gewährleisten, beachten Sie bitte folgende Punkte:

- * Stellen Sie die Lenkradbasis mit einem Mindestabstand von 10 cm zu Wandflächen auf.
- * Stellen Sie die Basis nicht in engen Umgebungen auf.
- * Decken Sie die Basis nicht ab.
- * Achten Sie darauf, dass sich kein Staub auf den Lüftungsöffnungen abgelagert.



**Benutzen Sie das Pedalset aus Sicherheitsgründen niemals barfuß
oder wenn Sie nur Socken an den Füßen tragen.
THRUSTMASTER® LEHNT JEDE HAFTUNG IM FALLE VON VERLETZUNGEN
AB, DIE DURCH DIE BENUTZUNG DES PEDALSETS OHNE SCHUHE
ENTSTEHEN.**



Vorsicht – Verletzungsgefahr durch Force Feedback und wiederkehrende Bewegungen

Das Spielen mit einem Force-Feedback-Rennlenkrad kann zu Muskel- oder Gelenkschmerzen führen. So vermeiden Sie mögliche Probleme:

- * Vermeiden Sie längere Spielperioden.
- * Machen Sie nach jeder Stunde Spielzeit eine 10- bis 15-minütige Pause.
- * Wenn Sie Ermüdungserscheinungen oder Schmerzen in den Händen, Handgelenken, Armen, Füßen oder Beinen verspüren, hören Sie auf zu spielen und ruhen Sie sich einige Stunden aus, bevor Sie wieder mit dem Spielen beginnen.
- * Wenn die angegebenen Symptome oder Schmerzen bei Wiederaufnahme des Spiels anhalten, hören Sie auf zu spielen und suchen Sie Ihren Arzt auf.
- * Außerhalb der Reichweite von Kindern aufbewahren.
- * Lassen Sie während des Spielens immer beide Hände korrekt auf dem Lenkrad liegen, ohne es vollständig loszulassen.
- * Legen Sie während des Spielens niemals Ihre Hände oder Finger unter die Pedale oder in die Nähe des Pedalsets.
- * Stecken Sie während der Kalibrierung und des Spiels niemals Ihre Hand oder Ihren Arm durch die Öffnungen des Lenkrads.
- * Vergewissern Sie sich, dass der Sockel des Rennrads gemäß den Anweisungen in diesem Handbuch ordnungsgemäß befestigt ist.

SCHWERES PRODUKT



Das Produkt darf nur von Benutzern bedient werden, die 14 Jahre oder älter sind.



Lassen Sie das Produkt nicht auf sich oder andere Personen fallen!

IMMER



NIE



NIE



Vorsicht – Einklemmgefahr am Pedalset während des Spielens

- * Bewahren Sie das Pedalset außerhalb der Reichweite von Kindern auf.
- * Bringen Sie während des Spielens niemals Ihre Finger auf oder in die Nähe der Seiten der Pedale.
- * Bringen Sie während des Spielens niemals Ihre Finger auf oder in die Nähe der Pedalrückseite.
- * Bringen Sie während des Spielens niemals Ihre Finger auf oder in die Nähe der Pedalvorderseite.

NIE



NIE



NIE



Vorsicht – Einklemmgefahr am Pedalset, wenn damit nicht gespielt wird

- * Bewahren Sie das Pedalset an einem sicheren Ort und außerhalb der Reichweite von Kindern auf.

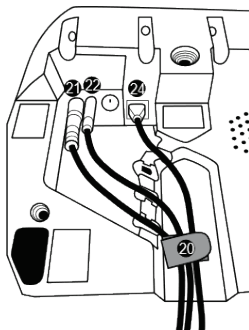
BEFESTIGEN DES RENNLENKRADS

Befestigen des Rennlenkrads auf einem Tisch oder Schreibtisch

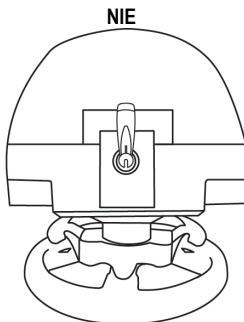
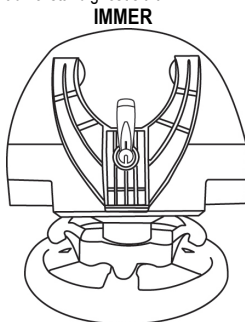
Beginnen Sie mit den Anschlüssen an der Unterseite des Lenkrads:

- der Netzadapter (21);
- das USB-C-Kabel (17a) mit dem USB-C-Anschluss (22);
- das T3PM-Pedalset (24).

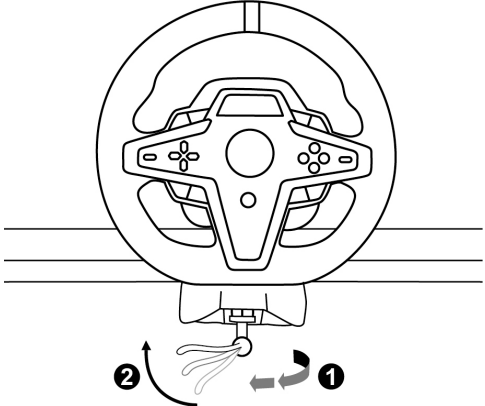
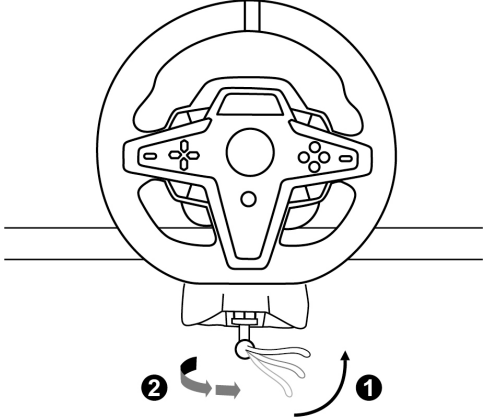
Beachten Sie die Wege für die verschiedenen Kabel und befestigen Sie die Kabel mit dem Klettverschluss-Kabelhalter (20).



1. Stellen Sie das Rennlenkrad auf einen Tisch oder eine andere waagerechte, ebene und stabile Fläche.
2. Stecken Sie die Befestigungsschraube (14) in das Befestigungssystem (13) und ziehen Sie die Vorrichtung fest, indem Sie die Schraube gegen den Uhrzeigersinn drehen, sodass sie in die große Gewindebohrung (18), die sich unterhalb des Rennlenkrads befindet, eingreift, bis das Lenkrad vollständig fest sitzt.

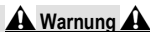


ACHTUNG: Ziehen Sie die Schraube niemals allein ohne vorhandenes Befestigungssystem an!
(Dadurch könnte das Rennlenkrad beschädigt werden.)

MONTAGE / ABMONTIEREN	RICHTUNG
<p>Montieren:</p> <p><i>Drehen der Schraube entgegen dem Uhrzeigersinn</i></p>	
<p>Abmontieren:</p> <p><i>Drehen der Schraube im Uhrzeigersinn</i></p>	

Einbau des Rennlenkrads in ein Cockpit (nicht im Lieferumfang enthalten)

1. Legen Sie die Basis des Rennlenkrads auf die Cockpit-Auflage.
2. Schrauben Sie zwei M6-Schrauben (nicht im Lieferumfang enthalten) in die Cockpit-Auflage und in die beiden Gewindebohrungen an der Unterseite des Rennlenkrads **(19)**.



Warnung

Die Länge der beiden M6-Schrauben darf die Dicke der Auflage um nicht mehr als 12 mm überschreiten; längere Schrauben könnten zu Beschädigungen der im Boden des Rennlenkrads befindlichen Bauteile führen.

3. Bei Bedarf können Sie auch das Standard-Befestigungssystem **(13, 14)** in die große Gewindebohrung **(18)** einschrauben.

Die **Setup-Diagramme des T248-Rennlenkrads für Cockpits und andere Befestigungen** finden Sie unter <https://support.thrustmaster.com>: Klicken Sie auf **Lenkräder / T248** und dann **Template - Cockpit Setup**.

INSTALLATION

AUTOMATISCHE LENKRADKALIBRIERUNG

Das Rennlenkrad kalibriert sich automatisch selbst beim Anschluss desselben an die Stromversorgung und den USB-Anschluss des Lenkrads an die PlayStation®5-Konsole oder PlayStation®4-Konsole.

Während dieser Phase dreht sich das Lenkrad schnell nach rechts und links und deckt dabei einen Rotationswinkel von 900° ab. Danach stoppt das Lenkrad in der mittigen Position.



WARNUNG:

Berühren Sie das Rennlenkrad niemals während der Kalibrierungsphase!
(Dies kann zu Kalibrierungsfehlern und/oder Verletzungen führen.)

AUTOMATISCHE KALIBRIERUNG DES PEDALSETS

Verbinden/Trennen Sie das Pedalset niemals mit/von der Rennlenkradbasis, wenn diese mit dem System verbunden ist oder während eines Spiels (dies kann zu Kalibrierungsfehlern führen).

Schließen Sie immer zuerst das Pedalset an, bevor Sie das Rennlenkrad an das System anschließen.

Nach der Selbstkalibrierung des Rennlenkrads und nach dem Spielstart werden die Pedale nach mehrmaligem Niederdrücken automatisch kalibriert.



WARNUNG:

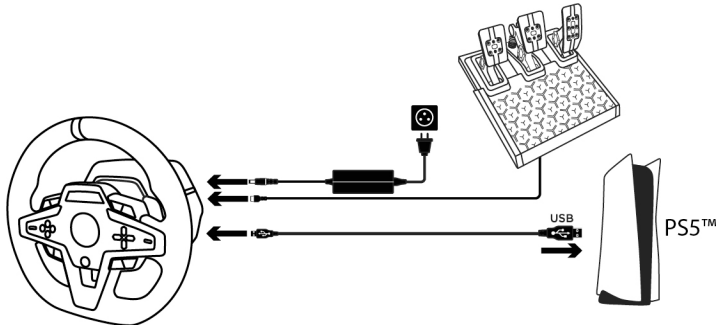
Betätigen Sie die Pedale niemals während der Selbstkalibrierung des Lenkrads oder während ein Spiel geladen wird
(dies kann zu Kalibrierungsfehlern führen)!!

Falls Ihr Rennlenkrad und/oder das Pedalset nicht ordnungsgemäß funktionieren oder die Kalibrierung nicht korrekt zu sein scheint:

Schalten Sie Ihr System aus. Trennen Sie das Rennlenkrad komplett von dem System. Schließen Sie die Kabel (auch Netz- und Pedalset-Kabel) erneut an. Starten Sie dann Ihre Konsole und das Spiel neu.

INSTALLATION AUF PLAYSTATION®4-KONSOLEN ODER PLAYSTATION®5-KONSOLEN

1. Schließen Sie das Netzkabel und den Netzadapter an eine Steckdose an.
2. Verbinden Sie das USB-A-Kabel (**17b**) mit einem USB-A-Anschluss an der PS4™-Konsole oder der PS5™-Konsole. Sobald die Konsole eingeschaltet ist, kalibriert sich Ihr Rennlenkrad automatisch.
3. Drücken Sie die PS-Taste (**10**) am Rennlenkrad und melden Sie sich bei Ihrem PlayStation™Network-Konto an, damit Ihr Rennlenkrad funktionsbereit ist.



Sie können nun an den Start gehen und Ihr Rennen bestreiten!

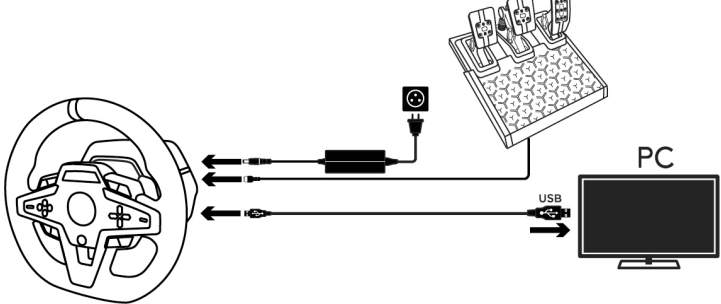
Wichtiger Hinweis:

- Die Liste der Spiele, die mit der PlayStation®4-Konsole und der PlayStation®5-Konsole und dem T248-Rennlenkrad kompatibel sind, finden Sie hier: <https://support.thrustmaster.com> (im Bereich **Lenkräder / T248 / Spiele-Einstellungen**). Diese Liste wird regelmäßig aktualisiert.
- Das Rennlenkrad wird in Spielen als **Thrustmaster T-GT-Rennlenkrad** oder als **Thrustmaster Advanced Racer-Rennlenkrad** erkannt.

INSTALLATION AUF DEM PC*

* PC-Funktionalität nicht von Sony Interactive Entertainment Europe und Sony Interactive Entertainment LLC bestätigt.

1. Besuchen Sie <https://support.thrustmaster.com>, um die Treiber und die Force-Feedback-Software für den PC herunterzuladen. Klicken Sie auf **Lenkräder / T248 / Treiber**.
2. Schließen Sie das Netzkabel und den Netzadapter an eine Steckdose an.
3. Verbinden Sie das USB-A-Kabel (**17b**) mit einem USB-A-Anschluss an Ihrem PC.



Sie können nun an den Start gehen und Ihr Rennen bestreiten!

Wichtiger Hinweis:

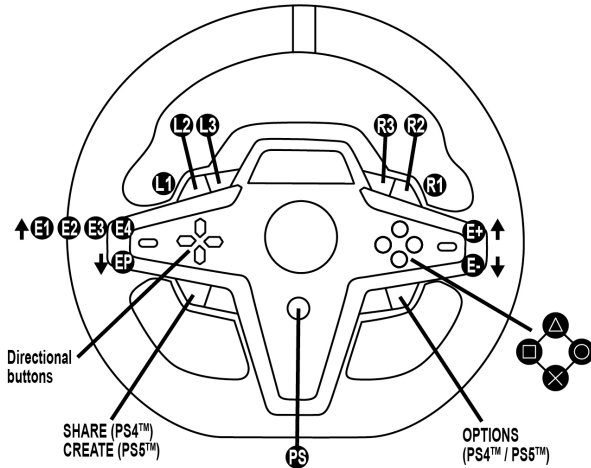
- In der Systemsteuerung und in Spielen wird das Rennlenkrad unter dem Namen **Thrustmaster Advanced Racer** erkannt.

AKTUALISIERUNG DER FIRMWARE DES RENNLENKRADS

Besuchen Sie <https://support.thrustmaster.com>.

Klick Sie auf **Lenkräder / T248 / Firmware** und folgen Sie den Anweisungen.

MAPPING FÜR PLAYSTATION®4-KONSOLEN ODER PLAYSTATION®5-KONSOLEN



E1P ↓	E2P ↓	E3P ↓	E4P ↓
E1+ ↑	E2+ ↑	E3+ ↑	E4+ ↑
E1- ↓	E2- ↓	E3- ↓	E4- ↓

VERWENDUNG DER ENCODER E1 / E2 / E3 / E4

Den aktiven Encoder wählen Sie aus, indem Sie den Encoderwählschalter (4) nach oben schieben. Der aktive Encoder wird auf dem Bildschirm angezeigt: Nacheinander E1, E2, E3, E4, dann wieder E1... und so weiter.

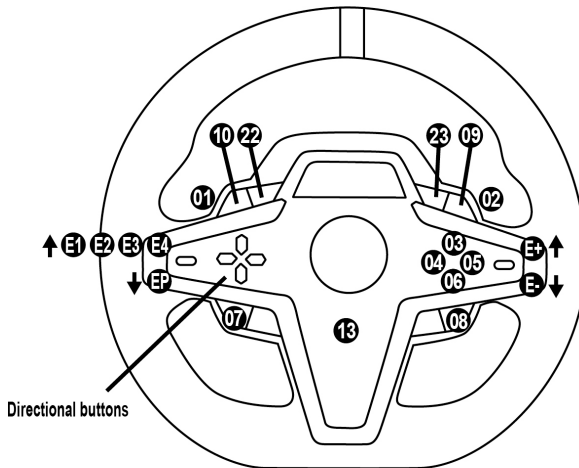
- Wenn der Encoder (E1, E2, E3 oder E4) ausgewählt ist, stehen die folgenden zugehörigen Funktionen zur Verfügung:
- **Push (P)** durch Drücken des Encoder-Wählschalters (4) nach unten.
- **+** durch Schieben des Encoder-Wählschalters auf der rechten Seite (5) nach oben.
- **-** durch Drücken des rechten Encoder-Wählschalters (5) nach unten.

Die entsprechende Aktion wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Wichtiger Hinweis:

- Die Encoder E1, E2, E3 und E4 funktionieren in Spielen, die mit Thrustmaster-Encodern kompatibel sind (F1 2020, F1 2021, Gran Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione und andere zukünftige Spiele).
- Der Bildschirm, auf dem Telemetriedaten angezeigt werden, funktioniert in Spielen, die mit dem Thrustmaster SDK (Software Development Kit) kompatibel sind. Die Liste der kompatiblen Spiele ist hier verfügbar: <https://support.thrustmaster.com> (im Bereich **Lenkräder / T248 / Spiele-Einstellungen**). Diese Liste wird regelmäßig aktualisiert.

MAPPING FÜR PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

VERWENDUNG DER ENCODER E1 / E2 / E3 / E4

Den aktiven Encoder wählen Sie aus, indem Sie den Encoderwählschalter (4) nach oben schieben. Der aktive Encoder wird auf dem Bildschirm angezeigt: Nacheinander E1, E2, E3, E4, dann wieder E1... und so weiter.

- Wenn der Encoder (E1, E2, E3 oder E4) ausgewählt ist, stehen die folgenden zugehörigen Funktionen zur Verfügung:
- **Push (P)** durch Drücken des Encoder-Wählschalters (4) nach unten.
- **+** durch Schieben des Encoder-Wählschalters auf der rechten Seite (5) nach oben.
- **-** durch Drücken des rechten Encoder-Wählschalters (5) nach unten.

Die entsprechende Aktion wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Wichtiger Hinweis:

- Die Encoder E1, E2, E3 und E4 funktionieren in den meisten Spielen.
- Der Bildschirm, auf dem Telemetriedaten angezeigt werden, funktioniert in Spielen, die mit dem Thrustmaster SDK (Software Development Kit) kompatibel sind. Die Liste der kompatiblen Spiele ist hier verfügbar: <https://support.thrustmaster.com> (im Bereich **Lenkräder / T248 / Spiele-Einstellungen**). Diese Liste wird regelmäßig aktualisiert.









MODE-TASTE

ANZEIGE VON INFORMATIONEN AUF DEM RENNLENKRAD SOWIE DIE KONFIGURATION DES RENNLENKRADS UND DES PEDALSETS

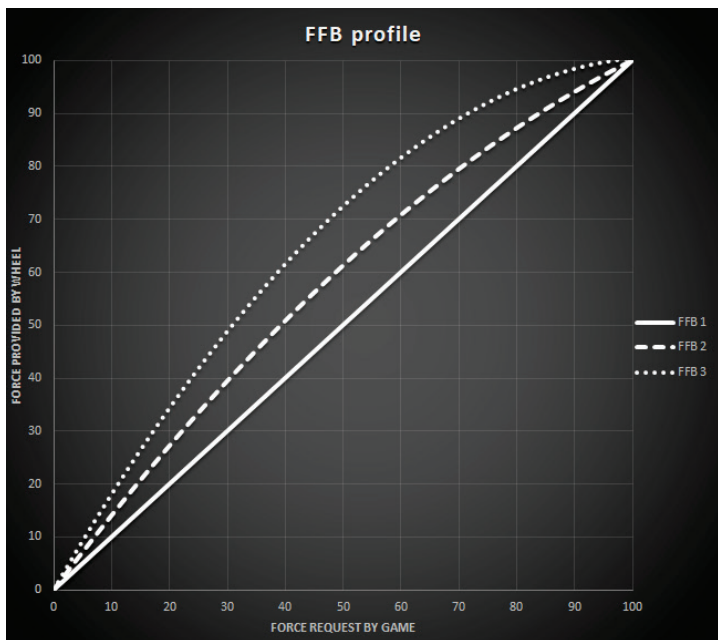
Drücken Sie die MODE-Taste (9), um das MODE (MODUS)-Menü aufzurufen.
In diesem Menü werden nur die ersten beiden Segmente angezeigt.



Mit Hilfe der Richtungstasten (7) können Sie in diesem Menü wie folgt vorgehen:

Navigation		Bildschirm	Information / Optionen
  7 Ebenen	 3 Optionen	PS/PC Wählen Sie Ihr System: PS4™-Konsole, PS5™- Konsole oder PC	- Wahl der PS4™-Konsole <i>(Standardeinstellung)</i> - Wahl der PS5™-Konsole - Wahl des PC-Systems Hinweis: Zur Bestätigung Ihrer Systemauswahl drücken Sie die MODE-Taste (9). Die Auswahl wird gespeichert, wenn EXIT auf dem Bildschirm erscheint.
	 3 Anzeigen	ABOUT Allgemeine Informationen	- Firmware-Version der Lenkradbasis - Name der mit dem Mini-DIN-Stecker verbundenen Geräte (23) - Typ des Pedalsets, das mit dem RJ12-Stecker verbunden ist (24)
	 3 Optionen	FFB Wählen Sie das Force-Feedback-Profil (<i>siehe Abschnitt FFB-PROFIL-DIAGRAMM</i>)	- FFB 1 - FFB 2 (<i>Standardeinstellung</i>) - FFB 3
	 6 Optionen	ROT° Wählen Sie den Rotationswinkel <i>(nur für Spiele, bei denen der Rotationswinkel nicht automatisch ist)</i>	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = automatisch (<i>Standardeinstellung</i>)
	 2 Optionen	PEDAL Wählen Sie die Konfiguration des Pedalsets	- FLOOR: Bodenposition (<i>Standardeinstellung</i>) - INV.: suspendierte Position (<i>das Gas- und Kupplungspedal sind vertauscht</i>)
	1 Anzeige	TEMP Motortemperatur	Anzeige der Motortemperatur des Rennlenkrads in Echtzeit
	 1 Option	RESET Setzen Sie das Rennlenkrad auf den Standardmodus zurück.	- N: Nein - Y: Ja Wählen Sie Y und drücken dann die MODE-Taste (9). Das Rennlenkrad wird zurückgesetzt, wenn EXIT auf dem Bildschirm erscheint.

FFB-PROFIL-DIAGRAMM



FFB 1

Der Effekt FFB 1 bietet lineares Force Feedback. Die Kraft, die Sie spüren, ist zu 100 % proportional zu der vom Spiel angeforderten Kraft.

FFB 2 und FFB 3

Die Effekte FFB 2 und FFB 3 verstärken das Force Feedback, um die Kraft, die Sie spüren, im Verhältnis zu der vom Spiel angeforderten Kraft zu betonen.

Wichtiger Hinweis:

- Bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Drücken der MODE-Taste (9): EXIT (Verlassen) wird angezeigt, bevor Sie zu Ihrem Standardbildschirm zurückkehren.
- Die Richtungstasten (7) sind in Spielen und in der Benutzeroberfläche der Konsole deaktiviert, wenn die MODE-Taste aktiviert ist.

DISPLAY-TASTE

KONFIGURIEREN DER ANZEIGE DER TELEMETRIE-EINSTELLUNGEN

(in kompatiblen Spielen)











Wichtiger Hinweis:

- Die Liste der Spiele, die mit dem T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display)-Bildschirm kompatibel sind, finden Sie hier: <https://support.thrustmaster.com> (im Bereich **Lenkräder / T248 / Spiele-Einstellungen**). Diese Liste wird regelmäßig aktualisiert.
- Die DISPLAY-Taste funktioniert nur in diesen Spielen.

Drücken Sie die DISPLAY-Taste **(11)**, um das DISPLAY-Menü aufzurufen.
In diesem Menü werden nur die letzten beiden Segmente angezeigt.



Verwenden Sie die Richtungstasten **(7)** in diesem Menü wie folgt:

Navigation		Bildschirm	Information / Optionen
  5 Ebenen	Keine	 Schaltung	
	Keine	SPEED  Geschwindigkeit	
	 5 Optionen für die segment-übergreifende Anzeige	RPM  Drehzahl (RPM) und Auswahl der Ansicht über die 9 Segmente	<ul style="list-style-type: none"> - REV >>: links nach rechts - REV <<: rechts nach links - REV >: außen zur Mitte hin - REV <: Mitte nach außen hin - REV --: keine Anzeige der Segmente
	 2 Optionen	POS  Position	<ul style="list-style-type: none"> - DRI: Position im Rennen - LAP: Zahl der Runden
	 3 Optionen	TIME  Zeit	<ul style="list-style-type: none"> - PBL: beste persönliche Rundenzeit - C L: aktuelle Rundenzeit - L L: letzte Rundenzeit

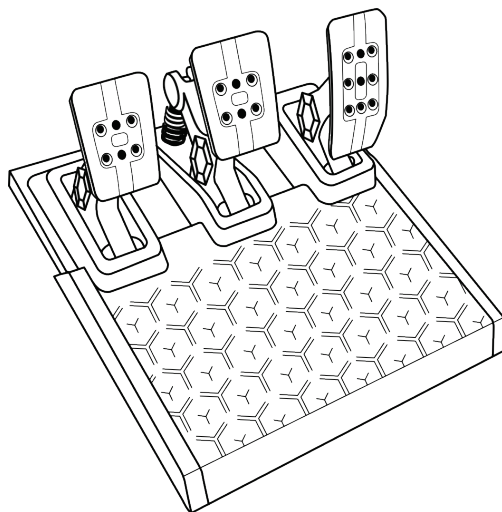
Wichtiger Hinweis:

- Bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Drücken der DISPLAY-Taste (11).
- Die Richtungstasten (7) sind in Spielen und in der Benutzeroberfläche der Konsole deaktiviert, wenn die DISPLAY-Taste aktiviert ist.

VERSCHIEDENE TIPPS UND FAQs

Besuchen Sie <https://support.thrustmaster.com>. Klicken Sie auf **Lenkräder / T248** und dann **Benutzerhandbuch** oder **FAQ**.

T3PM-PEDALSET



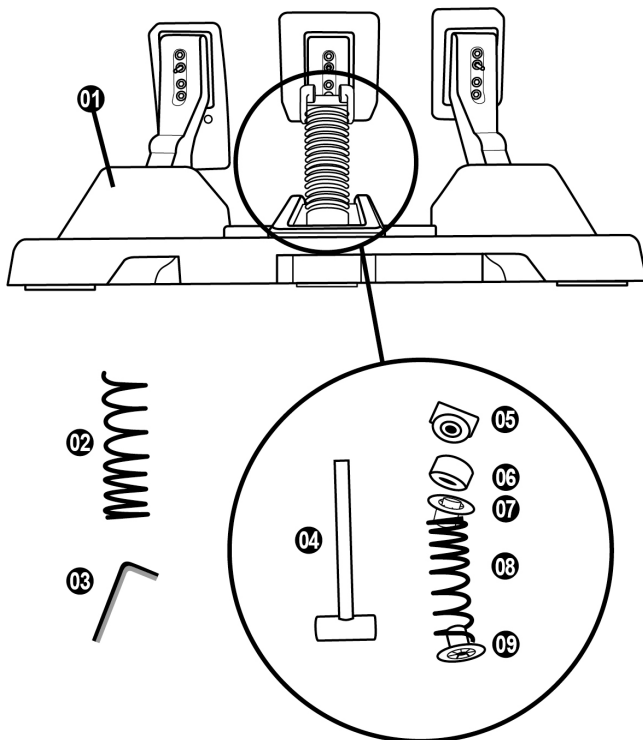
ITALIANO

DEUTSCH

NEDERLANDS

TÜRKÇE

TECHNISCHE AUSSTATTUNG



- 1 Pedalset
- 2 Zusätzliche harte Feder (schwarz)
- 3 2,5-mm-Inbusschlüssel
- 4 Feder-Haltestange
- 5 Oberer Haltekopf mit Unterlegscheibe

- 6 Elastomer-Dämpfungsring (weiß – Shore 70)
- 7 Oberer Kunststoff-Distanzring (rot)
- 8 Weiche Feder (silber - standardmäßig eingebaut)
- 9 Unteres Kunststoff-Distanzstück (rot)

WARNHINWEISE

Lesen Sie dieses Handbuch vor der Verwendung des Produkts sorgfältig durch und bewahren Sie es zum späteren Nachschlagen auf.

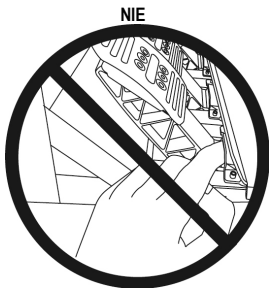
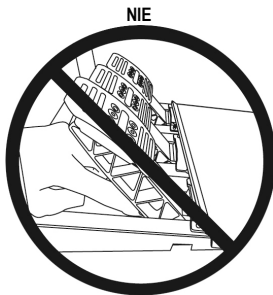


Benutzen Sie das Pedalset aus Sicherheitsgründen niemals barfuß oder wenn Sie nur Socken an den Füßen tragen.
THRUSTMASTER® LEHNT JEDE HAFTUNG IM FALLE VON VERLETZUNGEN AB, DIE DURCH DIE BENUTZUNG DES PEDALSETS OHNE SCHUHE ENTSTEHEN.



Vorsicht – Einklemmgefahr am Pedalset während des Spielens

- * Bewahren Sie das Pedalset außerhalb der Reichweite von Kindern auf.
- * Bringen Sie während des Spielens niemals Ihre Finger auf oder in die Nähe der Seiten der Pedale.
- * Bringen Sie während des Spielens niemals Ihre Finger auf oder in die Nähe der Pedalrückseite.
- * Bringen Sie während des Spielens niemals Ihre Finger auf oder in die Nähe der Pedalvorderseite.



AUTOMATISCHE KALIBRIERUNG DES PEDALSETS



WARNUNG:

- Verbinden/Trennen Sie das Pedalset niemals mit/von der Rennlenkradbasis, wenn diese mit der PS4™-Konsole oder PS5™-Konsole verbunden ist oder während eines Spiels (dies kann zu Kalibrierungsfehlern führen).
Schließen Sie immer zuerst das Pedalset an, bevor Sie das Rennlenkrad an das System anschließen.
- Nach der Selbstkalibrierung des Rennlenkrads und nach dem Spielstart werden die Pedale nach mehrmaligem Niederdrücken automatisch kalibriert.
- Betätigen Sie die Pedale niemals während der Selbstkalibrierungsphase des Rennlenkrads oder während ein Spiel geladen wird! Dies könnte zu einer fehlerhaften Kalibrierung führen.

Falls Ihr Rennlenkrad und/oder das Pedalset nicht ordnungsgemäß funktionieren oder die Kalibrierung nicht korrekt zu sein scheint:

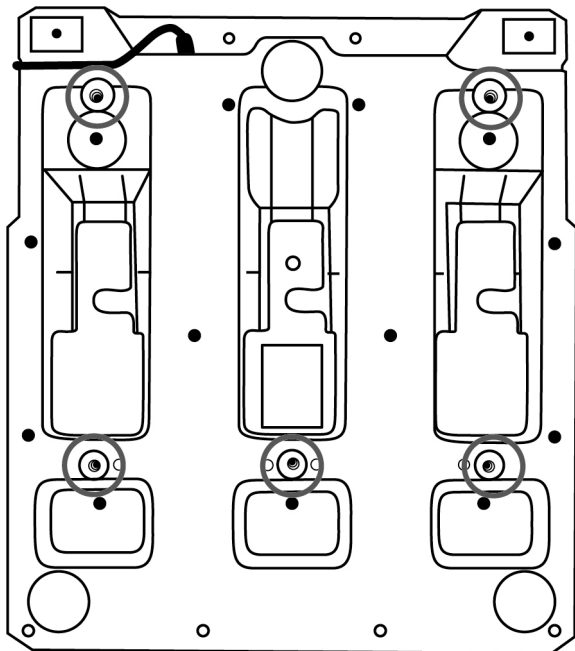
Schalten Sie Ihr System aus. Trennen Sie das Rennlenkrad komplett von dem System. Schließen Sie die Kabel (auch Netz- und Pedalset-Kabel) erneut an. Starten Sie dann Ihre Konsole und das Spiel neu.

MONTAGE DES PEDALSETS AUF EINE HALTERUNG ODER IN EIN COCKPIT

Das Pedalset kann über die fünf M6-Gewindebohrungen an der Unterseite der Basis an einer Vielzahl geeigneter Halterungen (separat erhältlich) befestigt werden. Schrauben Sie dazu mindestens zwei M6-Schrauben (nicht im Lieferumfang enthalten) durch die Auflageplatte und in die Gewindebohrungen an der Unterseite des Pedalsets.



Achtung: Die Länge der beiden M6-Schrauben darf die Dicke der Auflage um nicht mehr als 12 mm überschreiten; längere Schrauben könnten zu Beschädigungen der im Boden des Rennlenkrads befindlichen Bauteile führen.

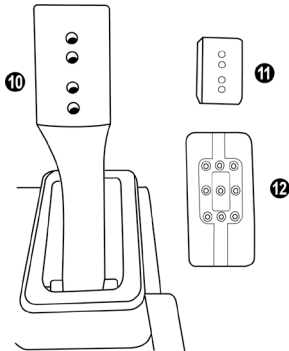


Die Setup-Diagramme für Cockpits und andere Befestigungen finden Sie unter <https://support.thrustmaster.com>: Klicken Sie auf Lenkräder / T3PM und dann Template - Cockpit Setup.

ANPASSEN DES PEDALSETS

Jedes der drei Pedale umfasst:

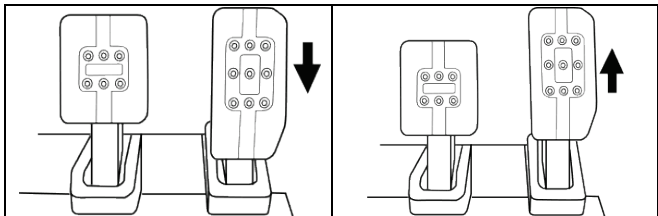
- Eine Pedalstange (10) mit zwei Perforierungen.
- Eine Plastik-Halterung (11) mit vier Perforierungen, die zwischen dem Kopf und der Stange platziert wird.
- Einen Metallkopf (12) mit mehreren Perforierungen (neun für das Gas – sechs für die Bremse – sechs für die Kupplung).



ACHTUNG: Um jegliche Kalibrierungsprobleme zu vermeiden, stellen Sie sicher, dass das USB-Kabel des Lenkrads von der Konsole oder dem PC getrennt ist, bevor Sie irgendwelche Anpassungen Ihres Pedalsets vornehmen.

Anpassen der HÖHE des Gaspedals

- Benutzen Sie den beigelegten 2,5-mm-Inbusschlüssel (3), um die beiden Schrauben, die den Pedalkopf aus Metall (12) und dessen Plastik-Halterung (11) halten, loszuschrauben.
- Wählen Sie Ihre bevorzugte Höhe und setzen dann die Schrauben wieder ein. Ziehen Sie diese fest, bis der Pedalkopf aus Metall (12) und dessen Plastik-Halterung (11) wieder fest sitzen.



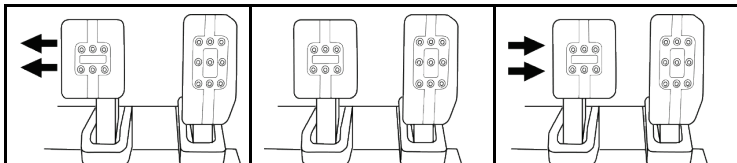
Tiefe Position

Hohe Position (voreingestellt)

Anpassen des ZWISCHENRAUMS der drei Pedale

- Benutzen Sie den beigelegten 2,5-mm-Inbusschlüssel (3), um die beiden Schrauben, die den Pedalkopf aus Metall (12) und dessen Plastik-Halterung (11) halten, loszuschrauben.
- Wählen Sie Ihre bevorzugte Position (links, Mitte, rechts) und setzen dann die Schrauben wieder ein. Ziehen Sie diese fest, bis der Pedalkopf aus Metall (12) und dessen Plastik-Halterung (11) wieder fest sitzen.

Zum Beispiel beim Bremspedal:



Linke Position

Mittige Position
(voreingestellt)

Rechte Position

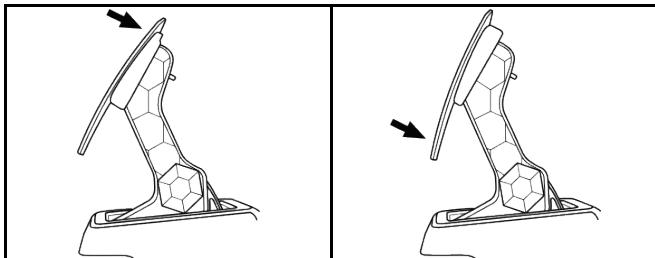
Anzahl der möglichen Abstandspositionen pro Pedal:

- Drei für das Gaspedal
- Drei für die Bremse
- Drei für die Kupplung

Anpassen der NEIGUNG der Pedale

- Benutzen Sie den beigelegten 2,5-mm-Inbusschlüssel (3), um die beiden Schrauben, die den Pedalkopf aus Metall (12) und dessen Plastik-Halterung (11) halten, loszuschrauben.
- Drehen Sie die Plastikhalterung (11) um 180° und setzen dann die Schrauben wieder ein. Ziehen Sie diese fest, bis der Pedalkopf aus Metall (12) und dessen Plastik-Halterung (11) wieder fest sitzen.

Zum Beispiel beim Gaspedal:



Weniger geneigte Position (voreingestellt)

Stärker geneigte Position

Anzahl der möglichen Neigungspositionen pro Pedal:

- Zwei für das Gaspedal
- Zwei für die Bremse
- Zwei für die Kupplung

MITGELIEFERTER BREMSFEDERN-SATZ

4 mögliche Konfigurationen und Einstellungen für die Bremsdruckkraft

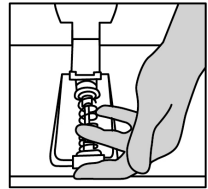
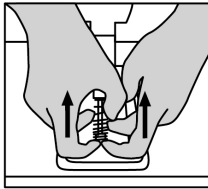
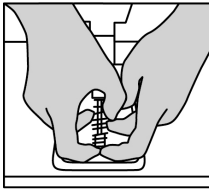
Mit diesem Mod können Sie ein individuelles Bremsgefühl und verschiedene Widerstände beim Bremsen erleben.

Sie können diesen je nach Ihren Vorlieben installieren oder nicht.

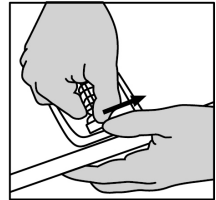
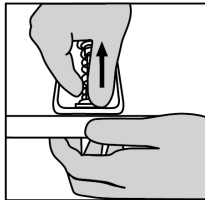
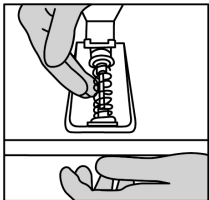
Bremswiderstand	Weich	Mittel (voreingestellt)	Hart	Sehr hart
Empfohlene Nutzung	Schreibtisch	Schreibtisch	Pedalsat- Auflage	Cockpit
Weiche silberne Feder (8)	x	x		
Weißer Elastomer- Dämpfungsring (6)		x		x
Harte schwarze Feder (2)			x	x

1. Ziehen Sie kräftig am unteren Kunststoff-Distanzstück (9), um die Feder zusammenzudrücken und die Federhaltestange (4) aus ihrer Position zu entfernen.

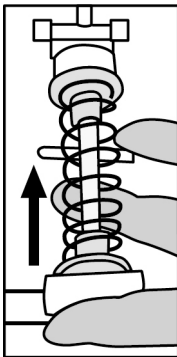
Methode 1:



Methode 2:



2. Setzen Sie die verschiedenen Elemente wieder auf die Federhaltestange (4).
Beginnen Sie mit dem unteren Kunststoff-Distanzstück (9), der Feder Ihrer bevorzugten Stärke (2) oder (8) und danach dem oberen Kunststoff-Distanzstück (7).
3. Setzen Sie nach der von Ihnen gewählten Konfiguration den Elastomer-Dämpfungsring (6) ein.
4. Stellen Sie den oberen Haltekopf mit Unterlegscheibe (5) ein und positionieren Sie ihn an seinem Platz.
5. Drücken Sie die Feder stark zusammen, um die Federhaltestange (4) in ihre Position zu bringen.



Ein entsprechendes Video, das den Wechsel der Feder zeigt, finden Sie unter <https://support.thrustmaster.com>: Klicken Sie auf **Lenkräder / T3PM**.

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 Instandsetzungsprozeduren, 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 professioneller oder kommerzieller 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

<https://support.thrustmaster.com>



COPYRIGHT

©2021 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist eine eingetragene Marke von Guillemot Corporation S.A. Alle anderen Marken sind im Besitz Ihrer jeweiligen Eigentümer. Inhalte, Designs und Spezifikationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden und können von Land zu Land unterschiedlich sein. Fotos und Illustrationen nicht verbindlich. Entwickelt in Nordamerika und Europa. Hergestellt in China.

Ausschließlich zur Verwendung mit PlayStation®5-Konsolen und PlayStation®4-Konsolen.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" und "PlayStation Shapes Logo" sind eingetragene Marken oder Warenzeichen von Sony Interactive Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind im Besitz ihrer jeweiligen Eigentümer. Hergestellt und vertrieben unter Lizenz von Sony Interactive Entertainment LLC.

HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



* In der Europäischen Union, dem Vereinigten Königreich und der Türkei: 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.
Plastikhalterungen und Aufkleber bitte vor der Nutzung des Produktes entfernen.

www.thrustmaster.com

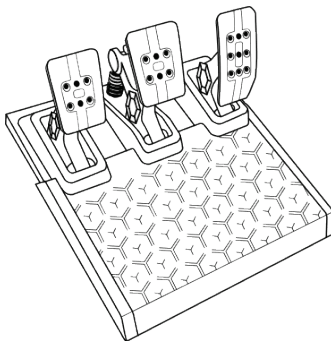
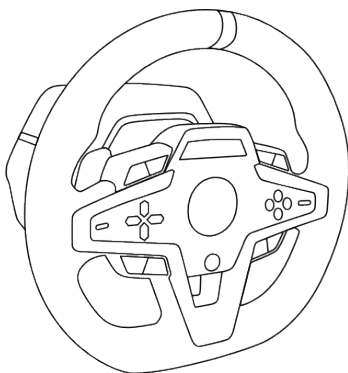
* Nur in der EU, dem Vereinigten Königreich und der Türkei anwendbar



T248

Voor PlayStation®5-consoles en PlayStation®4-consoles

Handleiding



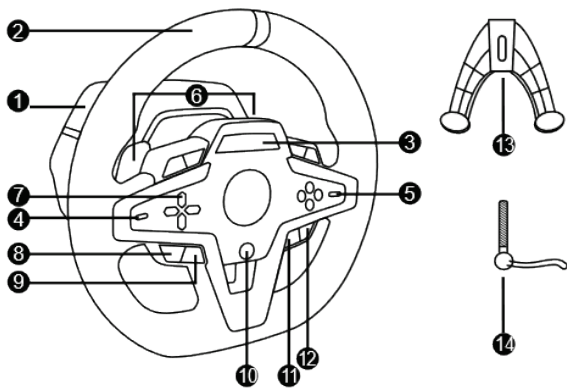
ITALIANO

DEUTSCH

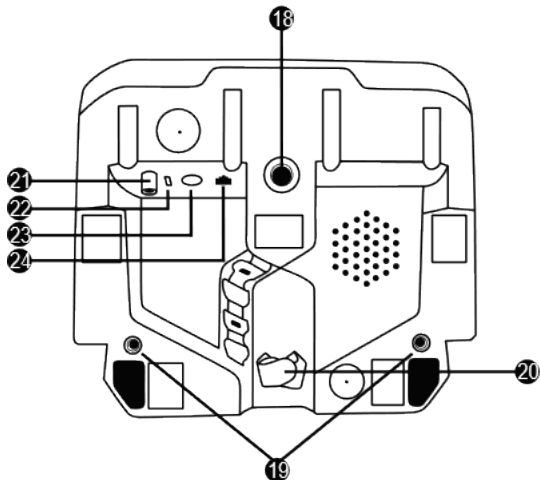
NEDERLANDS

TÜRKÇE

TECHNISCHE KENMERKEN



- | | | | |
|---|---|----|---|
| 1 | T248-stuurvoet | 9 | MODE-knop |
| 2 | Stuurhoepel | 10 | PS-knop |
| 3 | T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display)-
scherm | 11 | DISPLAY-knop |
| 4 | Draaiknopselectieschakelaar en
draaiknopdrukfunctie | 12 | OPTIONS-knop op PS4™-consoles en
PS5™-consoles |
| 5 | + en - draaiknopselectieschakelaar | 13 | Bevestigingssysteem |
| 6 | 2 magnetische schakelflippers (op- en
terugschakelen) | 14 | Metalen bevestigingsbout |
| 7 | Richtingsknoppen | 15 | Netstroomkabel (EU/US of UK...) |
| 8 | SHARE-knop op PS4™-consoles
CREATE-knop op PS5™-consoles | 16 | Voedingsadapter |
| | | 17 | USB-C (17a) – USB-A (17b) kabel |



- | | |
|---|---|
| 18 Groot schroefgat (voor bevestigingssysteem en -bout) | 22 USB-C-connector racestuur |
| 19 Schroefgaten voor bevestiging aan een racecockpit (<i>wordt niet meegeleverd</i>) | 23 Mini-DIN-connector voor Thrustmaster-shifter, -handrem of -hub (<i>worden apart verkocht</i>) |
| 20 Kabelgeleider | 24 RJ12-connector voor pedaalset |
| 21 Connector voor voedingsadapter | |

WAARSCHUWING

Lees, voordat u dit product gebruikt, deze handleiding zorgvuldig door en bewaar hem om eventueel op een later tijdstip te kunnen raadplegen.



Waarschuwing – Elektrische schok

- * Berg dit product op een droge plek op, uit de zon en stofvrij.
- * Trek nooit te hard aan een kabel of connector, en zorg dat er geen knikken in kabels komen.
- * Mors geen vloeistoffen op het product of op een connector.
- * Veroorzaak geen kortsluiting.
- * Haal het product nooit uit elkaar, gooi het niet in het vuur en stel het niet bloot aan hoge temperaturen.
- * Gebruik geen andere netstroomkabel dan de kabel meegeleverd bij het racestuur.
- * Gebruik de netstroomkabel nooit als de kabel, de stekkers of de connectoren zijn beschadigd, gescheurd of gebroken.
- * Controleer dat de netstroomkabel correct is aangesloten op het stopcontact en correct is aangesloten op de achterzijde van de voet van het racestuur.
- * Maak het stuur niet open. Er bevinden zich geen door de gebruiker te onderhouden of repareren onderdelen in. Alle reparaties dienen te worden uitgevoerd door de fabrikant, haar bevoegde vertegenwoordiger of een gekwalificeerd technicus.
- * Gebruik alleen door de fabrikant goedgekeurde hulpstukken en accessoires.
- * Als het racestuur zich vreemd gedraagt, bijvoorbeeld door rare geluiden te maken, heet te worden of te stinken, stop dan onmiddellijk met het gebruik, haal de stekker uit het stopcontact en maak alle andere kabels los.
- * Als het racestuur langere tijd niet wordt gebruikt, haal dan de stekker uit het stopcontact.
- * Het stopcontact moet in de buurt van de apparatuur zijn en moet goed bereikbaar zijn.



Gebruik geen andere voedingsadapter dan die vermeld wordt in de gebruiksinstructies.

Informatie voor voedingsadapter

Gepubliceerde informatie	Waarde	Eenheid
Naam of handelsmerk van fabrikant, commercieel inschrijvingsnummer en adres	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex Frankrijk	
Modelidentificatie	A481-1852590D	
Ingangsvoltage	100-240	V
Ingangswisselstroomfrequentie	50-60	Hz
Uitgangsvoltage	18,5	V DC
Uitgangsstroom	2,6	A
Uitgangsvermogen	47,9	W
Gemiddelde actieve efficiëntie	87,8	%
Efficiëntie bij lage belasting (10%)	87,8	%
Onbelast stroomverbruik	0,10	W



Ventilatieopeningen

Blokkeer nooit de ventilatieopeningen op de voet van het stuur. Aanwijzingen voor optimale ventilatie:

* Plaats de voet van het stuur minimaal 10 cm van een muur.

* Plaats de voet niet in een krappe ruimte.

* Leg nooit iets over de voet heen.

* Zorg dat de ventilatieopeningen stofvrij blijven.



**Om veiligheidsredenen mogen de pedalen nooit met blote voeten worden bediend
of met alleen sokken aan.**

**THRUSTMASTER® WIJST ELKE VERANTWOORDELIJKHEID AF IN GEVAL
VAN LETSEL ALS GEVOLG VAN HET GEBRUIK VAN DE PEDAAALSET
ZONDER SCHOENEN AAN TE HEBBEN.**



Waarschuwing – Mogelijk letsel ten gevolge van Force Feedback en repetitieve bewegingen

Gamen met een Force Feedback-stuur kan leiden tot pijn in de gewrichten of de spieren. Hoe problemen te voorkomen:

* Vermijd langdurige gamesessies.

* Neem na elk uur gamen een pauze van 10 tot 15 minuten.

* Stop met gamen bij last van vermoeidheid of pijn in handen, polsen, armen, voeten of benen, en rust een paar uur voordat u weer verder gaat met gamen.

* Stop al het gamen als de beschreven symptomen van pijn of ongemak blijven aanhouden tijdens het gamen en raadpleeg een huisarts.

* Houd het stuur, de voet en de pedaalset buiten het bereik van kinderen.

* Houd tijdens het gamen altijd twee handen in de juiste stand aan het stuur en laat het stuur nooit helemaal los.

* Zorg er tijdens het gamen voor dat handen of vingers nooit in de buurt van of onder de pedalen of de pedaalset komen.

* Steek tijdens het kalibreren en gamen nooit een vinger, hand of arm door de openingen van het racestuur.

* Zorg er voor dat de voet van het racestuur stevig vast zit, zoals beschreven in deze handleiding.



Dit product mag alleen worden verplaatst door gebruikers van 14 jaar of ouder

ZWAAR PRODUCT



Wees voorzichtig en laat het product niet op uzelf of iemand anders vallen!

ALTIJD



NOOIT



NOOIT



Waarschuwing – Pedaalset beknellingsgevaar bij gebruik

- * Houd de pedaalset buiten het bereik van kinderen.
- * Houd tijdens het gamen nooit uw vingers op of in de buurt van de zijanten van de pedalenvoeten.
- * Houd tijdens het gamen nooit uw vingers op of in de buurt van de achterkant van de pedalenvoeten.
- * Houd tijdens het gamen nooit uw vingers op of in de buurt van de voorkant van de pedalenvoeten.

ALTIJD



NOOIT



NOOIT



Waarschuwing – Pedaalset beknellingsgevaar wanneer niet wordt gebruikt

- * Berg de pedaalset op een veilige plaats op, buiten het bereik van kinderen.

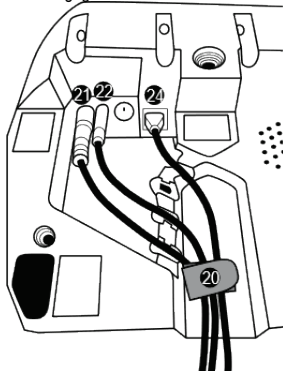
HET RACESTUUR BEVESTIGEN

Het racestuur op een tafel of werkblad bevestigen

Begin met het aansluiten op de onderkant van het stuur:

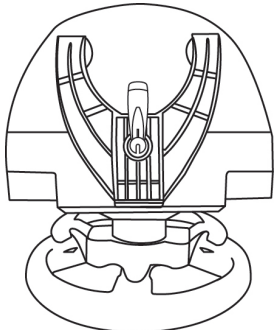
- de voedingsadapter (21);
- de USB-C-kabel (17a) naar de USB-C-connector (22);
- de T3PM-pedaalset (24).

Leg de verschillende kabels zoals aangegeven en maak de kabels vast onder de kabelgeleider (20).

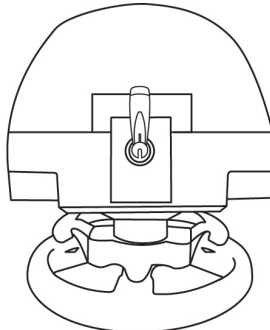


1. Plaats het racestuur op een tafel of een ander horizontaal, vlak en stabiel oppervlak.
2. Steek de bevestigingsbout (14) in het bevestigingssysteem (13) en draai de bout aan (tegen de klok in) zodat deze vast komt te zitten in het schroefgat (18) onder het racestuur en het stuur volledig stabiel is.

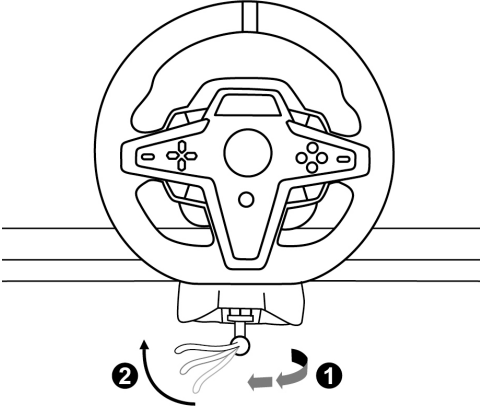
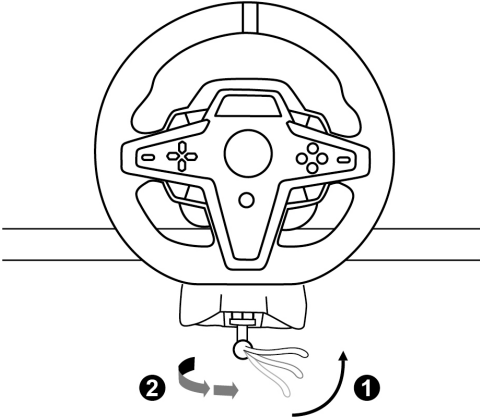
ALTIJD



NOOIT



WAARSCHUWING: Draai de bout nooit in het racestuur zonder het bevestigingssysteem!
(Daarmee kunt u het racestuur beschadigen).

BEVESTIGEN / VERWIJDEREN	RICHTING
<p><u>Vastdraaien:</u></p> <p><i>Draai de bout tegen de wijzers van de klok in</i></p>	
<p><u>Losdraaien:</u></p> <p><i>Draai de bout met de wijzers van de klok mee</i></p>	

Het racestuur aan een racecockpit bevestigen (wordt niet meegeleverd)

1. Plaats de voet van het racestuur op het cockpitpaneel
2. Draai twee M6-bouten (niet meegeleverd) in het cockpitpaneel en in de twee kleine schroefgaten aan de onderkant van het racestuur (19).



De M6-bouten mogen niet meer dan 12 mm langer zijn dan de dikte van het paneel. Langere bouten kunnen de componenten in de voet van het racestuur beschadigen.

3. Indien nodig kunt u ook het standaard bevestigingssysteem (13, 14) in het grote schroefgat (18) schroeven.

De setupschema's van het T248-racestuur voor cockpits en andere steunen zijn beschikbaar op <https://support.thrustmaster.com>. Klik op **Racesturen / T248** en vervolgens **Template - Cockpit Setup** (Sjabloon - Cockpitsetup).

INSTALLATIE

AUTOMATISCHE KALIBRATIE VAN HET STUUR

Het stuur kalibreert zichzelf automatisch wanneer u het op een stopcontact aansluit en de USB-connector van het stuur aansluit op de PlayStation®5-console of de PlayStation®4-console.

Tijdens deze kalibratie zal het stuur snel 900 graden linksom en rechtsom draaien voordat het stopt in de middenstand.



WAARSCHUWING:

Raak het stuur niet aan tijdens het automatisch kalibreren.

(Raakt u het stuur toch aan, dan kan dit leiden tot onjuiste kalibratie en/of persoonlijk letsel).

AUTOMATISCHE KALIBRATIE VAN DE PEDAALSET

Sluit de pedaalset nooit aan op de voet van het racestuur of koppel deze nooit los van de voet terwijl het is aangesloten op het systeem of tijdens het gamen. Doet u dit toch, dan kan dat leiden tot onjuiste kalibratie.

Sluit altijd eerst de pedaalset aan voordat u het racestuur aansluit op het systeem.

Nadat de kalibratie van het racestuur gereed is en de game gestart is, zijn de pedalen automatisch gekalibreerd na een paar keer intrappen.



WAARSCHUWING:

Trap de pedalen nooit in

tijdens het zelfkalibreren van het stuur of tijdens het laden van de game.

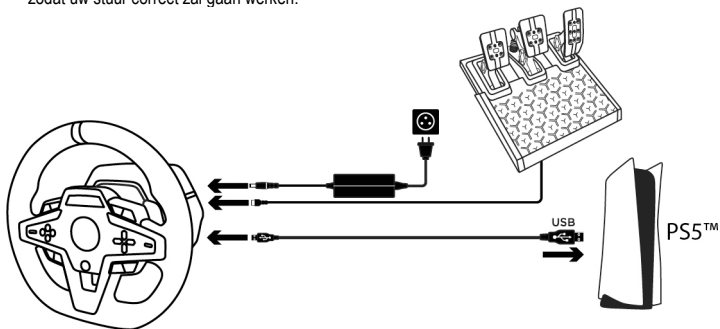
(Dit kan leiden tot een onjuiste kalibratie).

Als het racestuur en de pedaalset niet goed werken of niet goed gekalibreerd lijken te zijn:

Zet de console uit en koppel alle aansluitingen van het stuur los. Sluit daarna alle kabels weer aan, inclusief de voedingskabel en de pedaalset, en herstart de console en de game.

INSTALLATIE OP PLAYSTATION®4-CONSOLES OF PLAYSTATION®5-CONSOLES

1. Sluit de voedingsadapter aan op een stopcontact.
2. Sluit de USB-A-kabel (17b) aan op een USB-A-connector op de PS4™-console of de PS5™-console. Zodra de console stroom krijgt, zal het racestuur zichzelf automatisch gaan kalibreren.
3. Druk op de PS-knop (10) op het racestuur en meld u aan op uw PlayStation™Network-account zodat uw stuur correct zal gaan werken.



Nu kan er gespeeld worden!

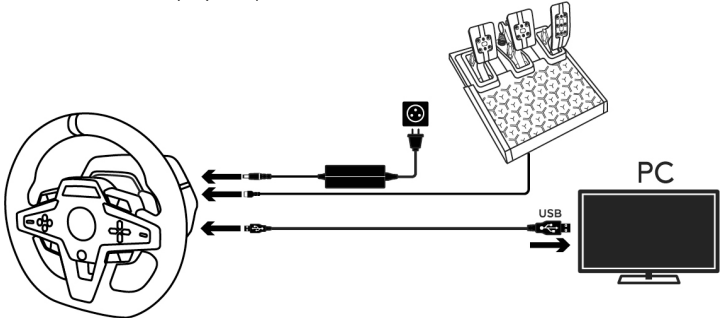
Opmerking:

- Het overzicht van games compatibel met de PlayStation®4-console en de PlayStation®5-console en het T248-racestuur is hier beschikbaar: <https://support.thrustmaster.com> (in de sectie **Racesturen / T248 / Games-instellingen**). Deze lijst wordt regelmatig bijgewerkt.
- Het racestuur wordt in games herkend als een **Thrustmaster T-GT**-racestuur of een **Thrustmaster Advanced Racer**-racestuur.

INSTALLATIE OP DE PC*

*PC-functionaliteit wordt niet ondersteund door Sony Interactive Entertainment Europe en Sony Interactive Entertainment LLC.

1. Ga naar <http://support.thrustmaster.com> en download de drivers en de Force Feedback-software voor de PC. Klik op **Racesturen / T248 / Drivers**.
2. Sluit de voedingsadapter aan op een stopcontact.
3. Sluit de USB-A-kabel (**17b**) aan op de USB-connector van de PC.



Nu kan er gespeeld worden!

Opmerking:

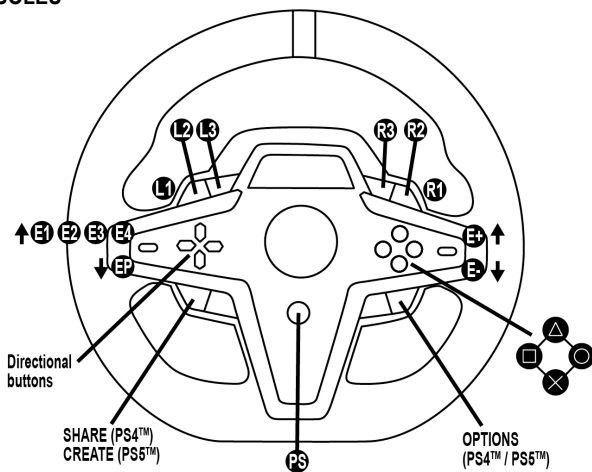
- In het configuratiescherm en in games, wordt het racestuur herkend als een **Thrustmaster Advanced Racer**-racestuur.

DE FIRMWARE VAN HET STUUR BIJWERKEN

Ga naar <https://support.thrustmaster.com>.

Klik op **Racesturen / T248 / Firmware** en volg de instructies.

MAPPING VOOR PLAYSTATION®4-CONSOLES OF PLAYSTATION®5-CONSOLES



E1P ↓	E2P ↓	E3P ↓	E4P ↓
E1+ ↑	E2+ ↑	E3+ ↑	E4+ ↑
E1- ↓	E2- ↓	E3- ↓	E4- ↓

DE DRAAIKNOPPEN E1 / E2 / E3 / E4 GEBRUIKEN

U kunt kiezen welke draaiknop actief is door de draaiknopselectieschakelaar (4) omhoog te duwen. Het scherm toont de actieve draaiknop. E1, E2, E3, E4 opeenvolgend en vervolgens E1... enz.

Wanneer de draaiknop (E1, E2, E3 of E4) is geselecteerd, zijn de bijbehorende functies als volgt:

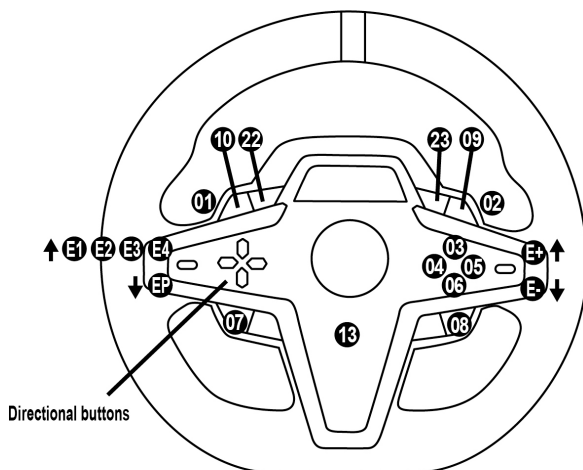
- **Push (P)** door de draaiknopselectieschakelaar (4) omlaag te duwen.
- **+** door de draaiknopselectieschakelaar aan de rechterzijde (5) omhoog te duwen.
- **-** door de draaiknopselectieschakelaar aan de rechterzijde (5) omlaag te duwen.

Het scherm toont de bijbehorende actie.

Opmerking:

- De draaiknoppen E1, E2, E3 en E4 werken in games compatibel met Thrustmaster-draaiknoppen (F1 2020, F1 2021, Gran Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione en andere binnenkort uit te brengen games).
- Het scherm toont functies voor telemetriegegevens in games compatibel met de Thrustmaster-SDK (Software Development Kit). Een overzicht van compatibele games is hier beschikbaar: <https://support.thrustmaster.com> (in de sectie **Racesturen / T248 / Games-instellingen**). Deze lijst wordt regelmatig bijgewerkt.

MAPPING VOOR DE PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

DE DRAAIKNOPPEN E1 / E2 / E3 / E4 GEBRUIKEN

U kunt de actieve draaiknop selecteren door de draaiknopselectieschakelaar (4) omhoog te duwen.

Het scherm toont de actieve draaiknop. E1, E2, E3, E4 opeenvolgend en vervolgens E1... enz.

Wanneer de draaiknop (E1, E2, E3 of E4) is geselecteerd, zijn de bijbehorende functies als volgt:

- **Push (P)** door de draaiknopselectieschakelaar (4) omlaag te duwen.
- **+** door de draaiknopselectieschakelaar aan de rechterzijde (5) omhoog te duwen.
- **-** door de draaiknopselectieschakelaar aan de rechterzijde (5) omlaag te duwen.

Het scherm toont de bijbehorende actie.

Opmerking:

- De draaiknoppen E1, E2, E3 en E4 werken in de meeste games.
- Het scherm toont functies voor telemetriegegevens in games compatibel met de Thrustmaster-SDK (Software Development Kit). Een overzicht van compatibele games is hier beschikbaar: <https://support.thrustmaster.com> (in de sectie **Racesturen / T248 / Games-instellingen**). Deze lijst wordt regelmatig bijgewerkt.








MODE-KNOP

INFORMATIE WEERGEVEN OP HET RACESTUUR EN HET RACESTUUR EN DE PEDAAALSET CONFIGUREREN

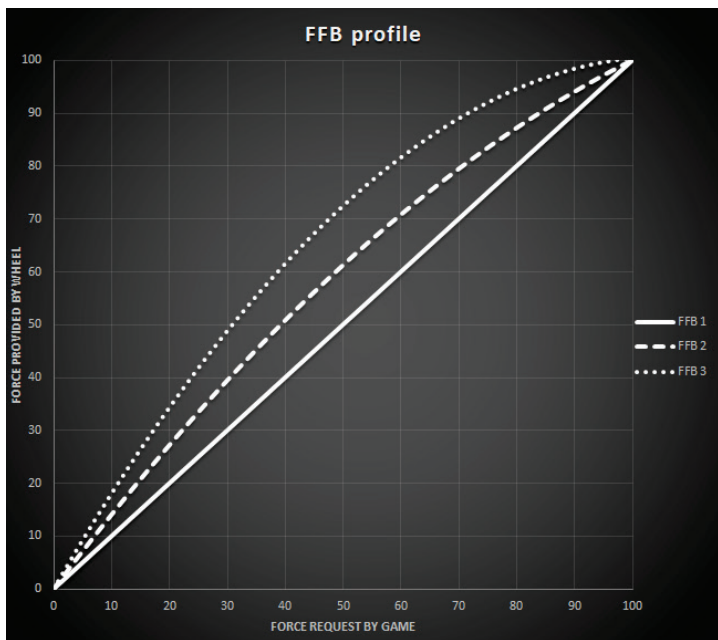
Druk op de MODE-knop (9) om het MODE-menu (Modus-menu) te activeren.
In het menu worden alleen de eerste twee segmenten weergegeven.



Gebruik in het menu de richtingsknoppen (7) als volgt:

	Navigatie	Scherm	Informatie / opties
  7 niveaus	 3 opties	PS/PC Selecteer uw systeem: PS™-console, PS5™-console of PC	- Selectie van PS4™-console (standaard) - Selectie van PS5™-console - Selectie van PC-systeem Opmerking: Druk op de MODE-knop (9) om uw systeemkeuze te bevestigen. Uw selectie wordt opgeslagen zodra EXIT op het scherm verschijnt.
	 3 weergaven	ABOUT Algemene informatie	- Firmwareversie van racestuurvoet - Naam van apparaat aangesloten op de mini-DIN-connector (23) - Type pedaalset aangesloten op de RJ12-connector (24)
	 3 opties	FFB Selecteer het Force Feedback-profiel (zie de sectie FFB-PROFIELSCHEMA)	- FFB 1 - FFB 2 (standaard) - FFB 3
	 6 opties	ROT° Selecteer de draaihoek (alleen voor games waarin de draaihoek niet automatisch is)	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = automatisch (standaard)
	 2 opties	PEDAL Selecteer de pedaalsetconfiguratie	- FLOOR: staande stand (standaard) - INV.: hangende stand (het gaspedaal en koppelpedaal zijn omgekeerd)
	1 weergave	TEMP Motortemperatuur	Realtime weergave van de motortemperatuur van het stuur.
	 1 optie	RESET Zet het racestuur terug in de standaardmodus.	- N: Neer - Y: Ja Kies Y en druk vervolgens op de MODE-knop (9). Zodra EXIT op het scherm verschijnt, is het racestuur opnieuw ingesteld.

FFB-PROFIELSCHEMA



FFB

Het FFB 1-effect levert lineaire Force Feedback. De kracht die de rijder voelt, is 100% in verhouding tot de kracht die de game vraagt.

FFB 2 en FFB 3

De FFB 2- en FFB 3-effecten versterken de Force Feedback om de kracht de benadrukken die de rijder voelt in verhouding tot de kracht die de game vraagt.

Opmerking:

- Druk op de MODE-knop (9) om uw keuzes te bevestigen: EXIT (AFSLUITEN) wordt weergegeven voordat uw standaardscherm weer verschijnt.
- Wanneer de MODE-knop is ingeschakeld, zijn de richtingsknoppen (7) uitgeschakeld in games en in de interface van de console.

DISPLAY-KNOP

DE WEERGAVE VAN TELEMETRIE-INSTELLINGEN CONFIGUREREN

(in compatibele games)









Opmerking:

- Het overzicht van games compatibel met het T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display)-scherm is hier beschikbaar: <https://support.thrustmaster.com> (in de sectie **Racesturen / T248 / Games-instellingen**). Deze lijst wordt regelmatig bijgewerkt.
- De DISPLAY-knop werkt alleen in deze games.

Druk op de DISPLAY-knop **(11)** om het DISPLAY-menu te openen.
In dit menu worden alleen de eerste twee segmenten getoond.



Gebruik in het menu de richtingsknoppen **(7)** als volgt:

Navigatie		Scherf	Informatie / opties
  5 niveaus	Nee	 Shifter	
	Nee	 SPEED Snelheid	
	  5 opties voor weergave van de segmenten	 RPM Toerental en weergavekeuze van de 9 segmenten	<ul style="list-style-type: none"> - REV >>: van links naar rechts - REV <<: van rechts naar links - REV ><: van buiten naar midden - REV <>: van midden naar buiten - REV -: geen weergave op de segmenten
	  2 opties	 POS Positie	<ul style="list-style-type: none"> - DRI: positie in de race - LAP: aantal rondes
	  3 opties	 TIME Tijd	<ul style="list-style-type: none"> - PBL: persoonlijk beste ronde - C L: huidige rondetijd - L L: laatste rondetijd

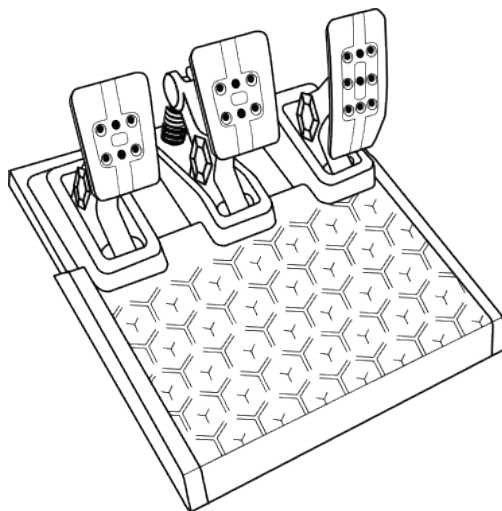
Opmerking:

- Druk op de DISPLAY-knop (11) om uw keuzes te bevestigen.
- Wanneer de DISPLAY-knop is ingeschakeld zijn de richtingsknoppen (7) uitgeschakeld in games en in de interface van de console.

TIPS EN FAQ's

Ga naar <https://support.thrustmaster.com>. Klik op **Racesturen / T248** en vervolgens op **Handleiding** of **FAQ**.

T3PM-PEDAALSET



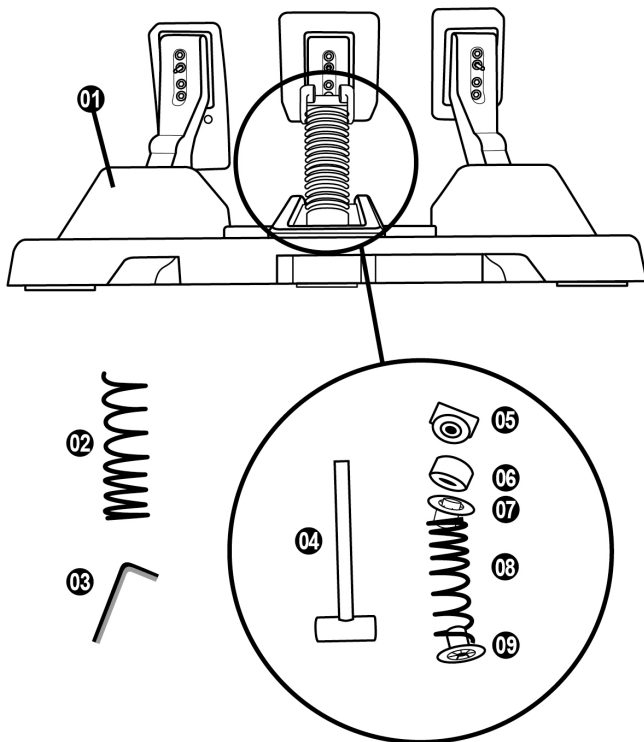
ITALIANO

DEUTSCH

NEDERLANDS

TÜRKÇE

TECHNISCHE KENMERKEN



- 1 Pedaalset
- 2 Extra harde veer (zwart)
- 3 2,5 mm inbussleutel
- 4 Veerborgstaaf
- 5 Bovenste borgkop met ring

- 6 Elastomeer dempring (wit – Shore 70)
- 7 Bovenste kunststof afstandhouder (rood)
- 8 Zachte veer (zilver – standaard geïnstalleerd)
- 9 Onderste kunststof afstandhouder (rood)

WAARSCHUWING

Lees, voordat u dit product gebruikt, deze handleiding zorgvuldig door en bewaar hem om eventueel op een later tijdstip te kunnen raadplegen.



Om veiligheidsredenen mogen de pedalen nooit met blote voeten worden bediend of met alleen sokken aan.

THRUSTMASTER® WIJST ELKE VERANTWOORDELIJKHEID AF IN GEVAL VAN LETSEL ALS GEVOLG VAN HET GEBRUIK VAN DE PEDAALSET ZONDER SCHOENEN AAN.



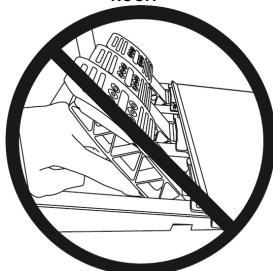
Waarschuwing – Pedaalset beknellingsgevaar bij gebruik

- * Houd de pedaalset buiten het bereik van kinderen.
- * Houd tijdens het gamen nooit uw vingers op of in de buurt van de zijkant van de pedalenvoeten.
- * Houd tijdens het gamen nooit uw vingers op of in de buurt van de achterkant van de pedalenvoeten.
- * Houd tijdens het gamen nooit uw vingers op of in de buurt van de voorkant van de pedalenvoeten.

NOOIT



NOOIT



NOOIT



AUTOMATISCHE KALIBRATIE VAN DE PEDAALSET



BELANGRIJK

- Sluit de pedaalsset nooit aan op de voet van het racestuur of koppel deze nooit los van de voet terwijl het is aangesloten op de PS4™-console of de PS5™-console of tijdens het gamen. Doet u dit toch, dan kan dat leiden tot een onjuiste kalibratie.
Sluit altijd eerst de pedaalsset aan voordat u het racestuur aansluit op de console.
- Nadat de kalibratie van het racestuur gereed is en de game gestart is, zijn de pedalen automatisch gekalibreerd na een paar keer intrappen.
- Trap nooit de pedalen in tijdens het zelfkalibreren van het stuur of tijdens het laden van de game.
Dit kan leiden tot een onjuiste kalibratie.

Als het racestuur en de pedaalsset niet goed werken of niet goed gekalibreerd lijken te zijn:

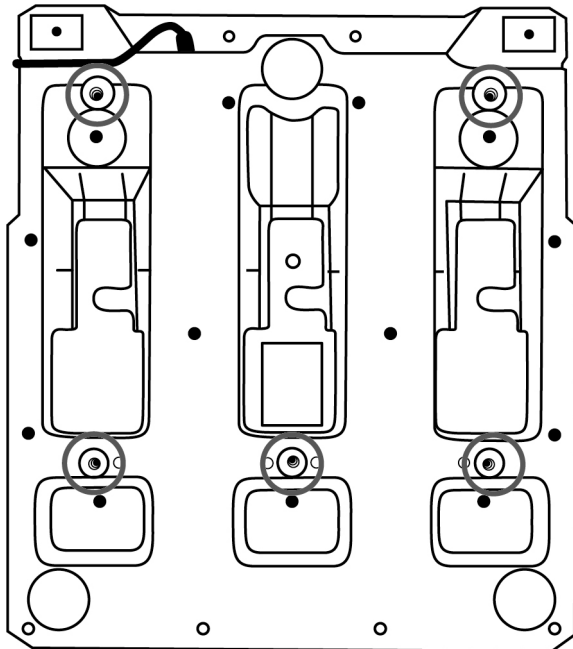
Zet de console uit en koppel alle aansluitingen van het stuur los. Sluit daarna alle kabels weer aan, inclusief de voedingskabel en de pedaalsset, en herstart de console en de game.

DE PEDAALSET AAN EEN STEUN OF COCKPIT BEVESTIGEN

De pedaalset kan aan een aantal verschillende compatibele (afzonderlijk aan te schaffen) steunen worden bevestigd met behulp van de vijf M6-schroefgaten die zich onder de voet bevinden. Draai ten minste twee M6-bouten (niet meegeleverd) door het steunpaneel en in de schroefgaten aan de onderkant van de pedaalsetvoet.



Belangrijk: om beschadiging van de interne onderdelen van de pedaalset te voorkomen, mogen de M6-bouten niet langer zijn dan de dikte van de steun plus een extra 12 mm.

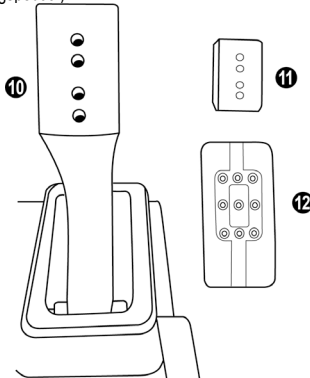


De setupschema's van de pedaalset voor cockpits en andere steunen zijn beschikbaar op <https://support.thrustmaster.com>. Klik op **Racesturen / T3PM** en vervolgens **Template - Cockpit Setup** (Sjabloon - Cockpitsetup).

DE PEDAALSET VERSTELLEN

Elk van de drie pedalen bestaat uit:

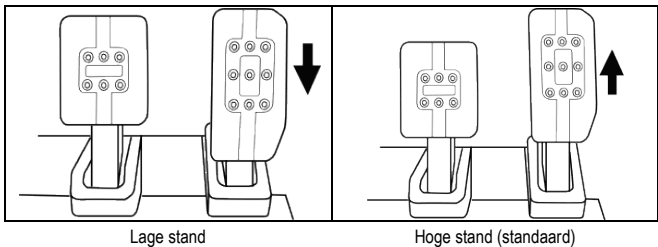
- Een pedaalarm (10) met twee gaten.
- Een kunststof tussenstuk (11) (wordt geplaatst tussen het pedaal en de arm van het pedaal) met vier gaten.
- Een metalen pedaal (12) met meerdere gaten (negen voor het gaspedaal, zes voor het rempedaal en zes voor het koppelpedaal).



LET OP: Om kalibratieproblemen te vermijden, moet u altijd de USB-kabel tussen stuur en console of pc loskoppelen voordat u een pedaal verstelt.

De HOOGTE van het gaspedaal afstellen

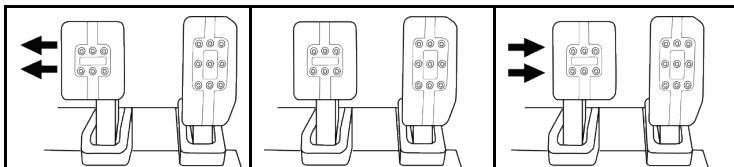
- Draai met behulp van de meegeleverde 2,5 mm inbussleutel (3) de twee bouten los waarmee het metalen pedaal (12) en de steun (11) vast zitten.
- Kies de gewenste pedaalhoogte en zet de twee bouten weer vast waarmee het metalen pedaal (12) en de steun (11) vast zitten.



De RUIJTE TUSSEN de drie pedalen afstellen

- Draai met behulp van de meegeleverde 2,5 mm inbussleutel (3) de twee bouten los waarmee het metalen pedaal (12) en de steun (11) vast zitten.
- Kies de gewenste pedaalstand (naar links, in het midden of naar rechts) en zet de twee bouten weer vast waarmee het metalen pedaal (12) en de steun (11) vast zitten.

Voorbeelden (in dit geval het rempedaal):



Linkerstand

Middenstand
(standaard)

Rechterstand

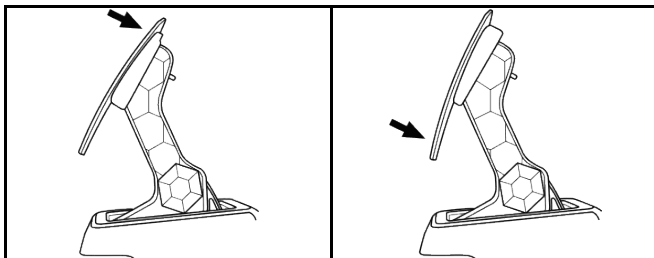
Aantal mogelijke standen van een pedaal:

- Drie voor gaspedaal
- Drie voor rempedaal
- Drie voor koppelpedaal

De HOEK van een pedaal afstellen

- Draai met behulp van de meegeleverde 2,5 mm inbussleutel (3) de twee bouten los waarmee het metalen pedaal (12) en de steun (11) vast zitten.
- Draai de kunststof steun (11) 180° om en zet de twee bouten weer vast waarmee het pedaal (12) en de steun (11) vast zitten.

Voorbeelden (in dit geval het gaspedaal):



Minst gekantelde stand (standaard)

Meest gekantelde stand

Aantal mogelijke hoekstanden van een pedaal:

- Twee voor gaspedaal
- Twee voor rempedaal
- Twee voor koppelpedaal

MEEGELEVERDE SET REMVEREN

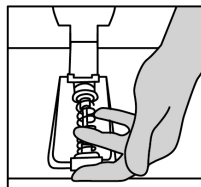
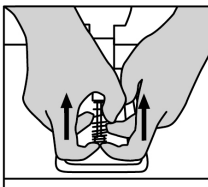
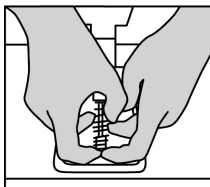
Vier mogelijke configuraties en instellingen voor remdrukkracht

Als u deze mod monteert, krijgt u een ander gevoel en een andere tegendruk in het rempedaal.
U kunt de mod geheel naar wens wel of niet installeren.

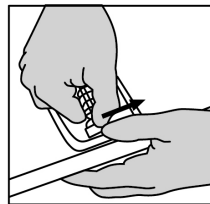
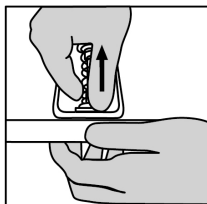
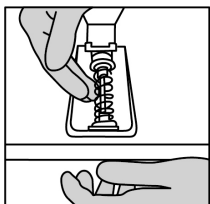
Remtegendruk	Zacht	Medium (standaard)	Hard	Zeer hard
Aanbevolen gebruik	Tafelblad/werkblad	Tafelblad/werkblad	Pedaalsetsteun	Cockpit
Zachte zilveren veer (8)	x	x		
Witte elastomeer dempring (6)		x		x
Harde zwarte veer (2)			x	x

1. Trek hard aan de onderste kunststof afstandhouder (9) om de ring samen te drukken en verwijder de veerborgstaaf (4).

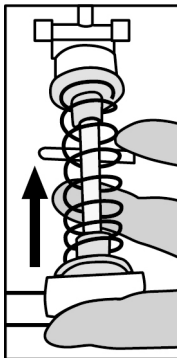
Methode 1:



Methode 2:



- Plaats de onderdelen op de veerborgstaaf (4).
Begin met de onderste kunststof afstandhouder (9), de gewenste veer ((2) of (8)), en tenslotte de bovenste kunststof afstandhouder (7).
- Monteer daarna de elastomeer demping (6).
- Verstel de bovenste borgkop met ring (5) en zet deze op zijn plek.
- Druk de veer goed samen om de veerborgstaaf (4) op zijn plek te kunnen zetten.



Een video die laat zien hoe de veer kan worden gewisseld, is te zien op <https://support.thrustmaster.com>: klik op **Racesturen / T3PM**.

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 consumentproducten 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

<https://support.thrustmaster.com>



COPYRIGHT

©2021 Guillemot Corporation S.A. Alle rechten voorbehouden. Thrustmaster® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A. Gefabriceerd en gedistribueerd door Guillemot Corporation S.A. Alle andere handelsmerken en merknamen worden hierbij erkend en zijn eigendom van de respectieve eigenaren. Inhoud, ontwerp en specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd en kunnen per land verschillen. Aan foto's en illustraties kunnen geen rechten worden ontleend. Ontworpen in Europa en Noord-Amerika. Gefabriceerd in China. Voor exclusief gebruik met PlayStation®5-consoles en PlayStation®4-consoles.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" en het "PlayStation Shapes Logo" zijn geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van Sony Interactive Entertainment Inc. Alle rechten voorbehouden. Alle andere handelsmerken zijn het eigendom van hun respectieve eigenaren. Geproduceerd en gedistribueerd door Guillemot Corporation S.A. onder licentie van Sony Interactive Entertainment LLC.

AANBEVELINGEN VOOR DE BESCHERMING VAN HET MILIEU



In de Europese Unie, het Verenigd Koninkrijk en Turkije: 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.

Plastic bevestigingen en hechtmaterialen moeten van het product worden verwijderd voordat het wordt gebruikt.

www.thrustmaster.com

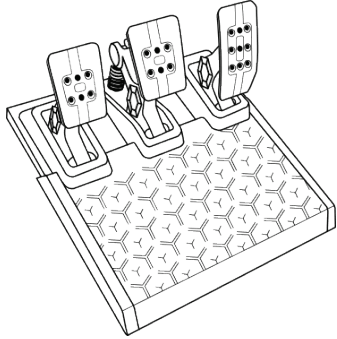
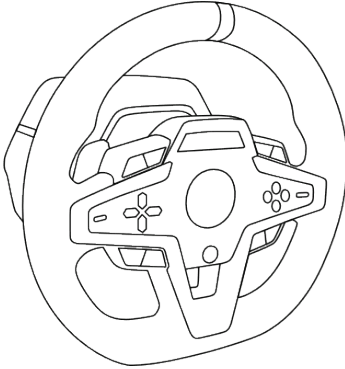
**Alleen van toepassing in de EU, het VK en Turkije*



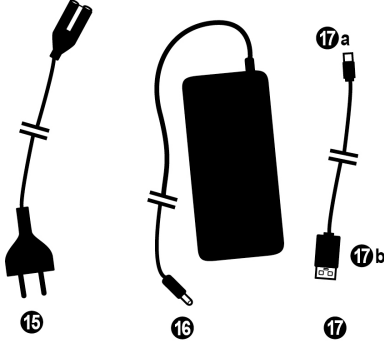
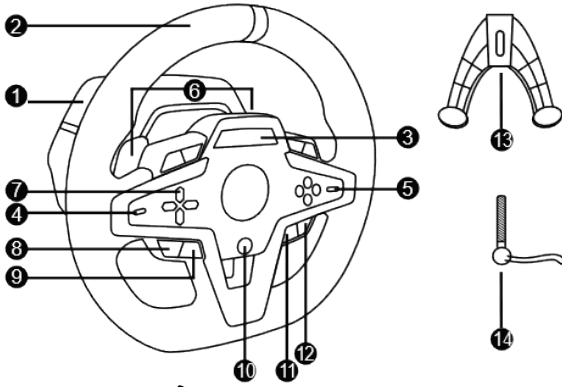
T248

PlayStation®5 konsolları ve PlayStation®4 konsolları için

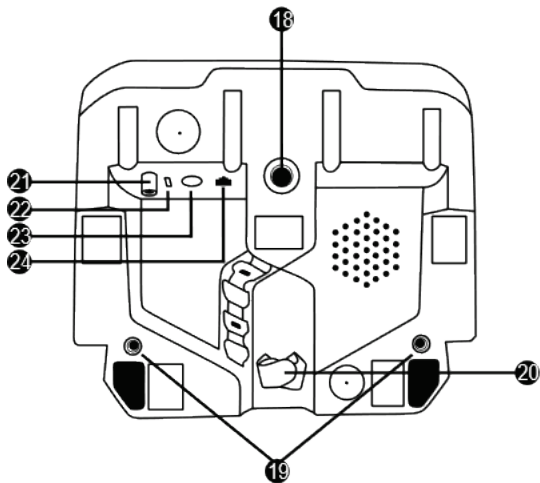
Kullanma Kılavuzu



TEKNİK ÖZELLİKLER



- 1 T248 tabanı
- 2 Direksiyon simidi
- 3 T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) ekranı
- 4 Enkoder seçme düğmesi ve enkoder push fonksiyonu
- 5 + ve - enkoder seçme düğmesi
- 6 2 manyetik direksiyondan kumandalı vites (Yukarı ve Aşağı)
- 7 Yön düğmeleri
- 8 PS4™ konsollarındaki SHARE düğmesi
PS5™ konsollarındaki CREATE düğmesi
- 9 MODE düğmesi
- 10 PS düğmesi
- 11 DISPLAY düğmesi
- 12 PS4™ konsollarındaki ve PS5™ konsollarındaki OPTIONS düğmesi
- 13 Montaj sistemi
- 14 Metal bağlantı vidası
- 15 Güç kablosu (AB/ABD veya İngiltere...)
- 16 Güç adaptörü
- 17 USB-C (17a) – USB-A (17b) kablosu



- 18 Büyük dişli delik (montaj sistemi ve sabitleme vidası için)
- 19 Yarış kokpitine (ürünle verilmez) montaj için dişli delikler
- 20 Cırt cırt kablo tutucu
- 21 Güç adaptörü konektörü
- 22 Yarış direksiyonu USB-C konektörü
- 23 Thrustmaster vites, el freni veya hub (hepsi ayrı satılır) için Mini-DIN konektörü
- 24 Pedal seti için RJ12 konektörü

UYARI

Bu ürünü kullanmadan önce lütfen bu kılavuzu dikkatlice okuyun ve daha sonra başvurma ihtiyacı duymanız halinde kullanmak üzere güvenli bir yerde saklayın.



Uyarı - Elektrik çarpması

- * Ürünü kuru bir yerde saklayın ve toza veya güneş ışığına maruz bırakmayın.
- * Konektörleri ve kabloları bükmeyin ve çekmeyin.
- * Ürünün veya konektörlerinin üzerine herhangi bir sıvı dökmeyin.
- * Ürünü kısa devre yapmayın.
- * Ürünü asla parçalarına ayırmayın, ateşe atmayın ve yüksek sıcaklıklara maruz bırakmayın.
- * Yarış direksiyonunuzla verilen elektrik kablosunun dışında elektrik kablosu kullanmayın.
- * Kablo veya fişi hasarlı, yarış veya kırıkta elektrik kablosunu kullanmayın.
- * Elektrik kablosunun prize ve yarış direksiyonu tabanının arka kısmında bulunan konektöre düzgün bir şekilde takıldığından emin olun.
- * Yarış direksiyonunun içini açmayın: İçinde kullanıcı tarafından bakım/onarım yapılabilecek parça yoktur. Tüm onarım işlemleri üretici firma, yetkili temsilcisi veya kalifiye teknisyen tarafından yapılmalıdır.
- * Sadece üretici tarafından belirtilmiş olan montaj sistemlerini/aksesuarları kullanın.
- * Yarış direksiyonu beklenmeyen şekilde çalışıyorsa (anormal sesler, ısı veya koku yayıyorsa) direksiyonu kullanmayı derhal kesin, elektrik kablosunu prizden çekin ve diğer kabloları ayırın.
- * Yarış direksiyonunu uzun süre kullanmayacaksınız elektrik kablosunu duvar prizinden çekin.
- * Elektrik prizi ekipmana yakın ve kolayca ulaşılabilir olmalıdır.



Sadece kullanma kılavuzunda listelenen güç kaynağını kullanın.

Güç besleme adaptörü için bilgi

Yayınlanan bilgi	Değer	Birim
Üreticinin adı veya ticari markası, ticari sicil numarası ve adresi	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex Fransa	
Model adı	A481-1852590D	
Giriş gerilimi	100 - 240	V
Giriş AC frekansı	50 - 60	Hz
Çıkış gerilimi	18,5	V DC
Çıkış akımı	2,6	A
Çıkış gücü	47,9	W
Ortalama aktif verimlilik	87,8	%
Düşük yükte (%10) verimlilik	87,8	%
Yüksüz güç tüketimi	0,10	W



Havalandırma delikleri

Yarış direksiyonunun tabanı üzerindeki hiçbir havalandırma deliğini bloke etmediğinizden emin olun. Optimum havalandırma için aşağıdaki noktalara dikkat edin:

- * Direksiyon tabanını tüm duvar yüzeylerinden en az 10 cm uzağa yerleştirin.
- * Tabanı dar yerlere yerleştirmeyin.
- * Tabanı örtmeyin.
- * Havalandırma deliklerinin üzerinde toz birikmesine izin vermeyin.



**Güvenlik nedeniyle pedal setini asla çıplak ayaklarla veya ayağınıza sadece çorap giyerek kullanmayın.
THRUSTMASTER® PEDAL SETİNİN AYAKKABISIZ KULLANILMASINDAN
KAYNAKLANAN YARALANMALARDA HİÇBİR SORUMLULUK KABUL ETMEZ.**



Uyarı - Force Feedback ve tekrarlanan hareketlerden dolayı yaralanma

Force Feedback direksiyonla oynamak kas veya eklem ağrısına neden olabilir. Her türlü sorunu önlemek için:

- * Uzun oyun periyotlarından sakının.
- * Her oyun saatinin ardından 10 ila 15 dakika ara verin.
- * Ellerinizde, bileklerinizde, kollarınızda, ayaklarınızda veya bacaklarınızda yorgunluk veya ağrı hissederseniz oynamayı kesin ve yeniden oynamaya başlamadan önce birkaç saat dinlenin.
- * Yeniden oynamaya başladığınızda belirtilen semptomlar veya ağrı tekrar ederse oynamayı kesin ve bir doktora başvurun.
- * Çocukların ulaşabileceği yerlerden uzak tutun.
- * Oyun oynarken kollarınızı, tamamen gitmesine izin vermeden daima yarış direksiyonunun üzerinde doğru konumlandırılmış olarak bırakın.
- * Oyun oynarken asla ellerinizi veya parmaklarınızı pedalların altına ya da pedal setine yakın yerlere koymayın.
- * Kalibrasyon ve oyun sırasında asla elinizi veya kolunuzu yarış direksiyonundaki deliklere sokmayın.
- * Yarış direksiyonu tabanının bu kılavuzda belirtildiği gibi düzgün bir şekilde sabitlendiğinden emin olun.



Sadece 14 yaş ve üzeri kullanıcılar tarafından kullanılacak ürün

AĞIR ÜRÜN



Ürünü kendinizin veya başkalarının üzerinde düşürmemeye dikkat edin!

DAİMA



ASLA



ASLA



Uyarı — Oynarken pedal seti sıkıştırma tehlikesi

- * Pedal setini çocukların ulaşabileceği yerlerden uzak tutun.
- * Oyun oynarken parmaklarınızı asla pedalların yanlarına veya yakın yerlere koymayın.
- * Oyun oynarken parmaklarınızı asla pedalların arka tabanı üzerine veya yakın yerlere koymayın.
- * Oyun oynarken parmaklarınızı asla pedalların ön tabanı üzerine veya yakın yerlere koymayın.

ASLA



ASLA



ASLA



Uyarı — Oynarken pedal seti sıkıştırma tehlikesi

- * Pedal setini güvenli ve çocukların ulaşamayacağı bir yerde saklayın.

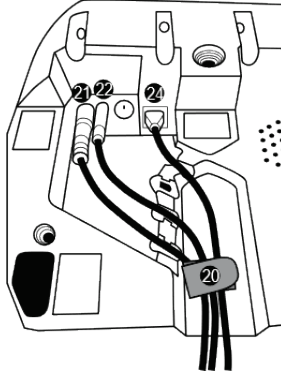
YARIŞ DİREKSİYONUNUN MONTE EDİLMESİ

Yarış direksiyonunun bir sehpa veya masaya monte edilmesi

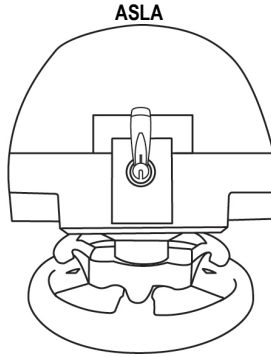
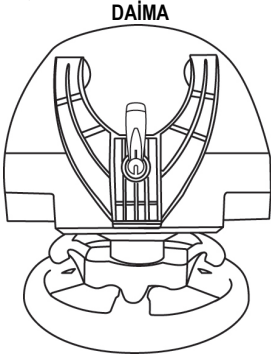
Direksiyonun alt tarafını bağlayarak başlayın:

- güç adaptörü (21);
- USB-C kablosunu (17a) USB-C konektörüne (22);
- T3PM pedal seti (24).

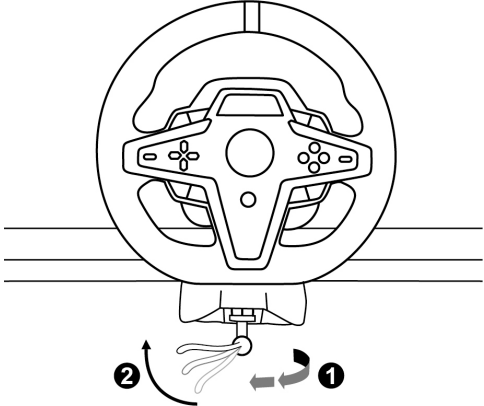
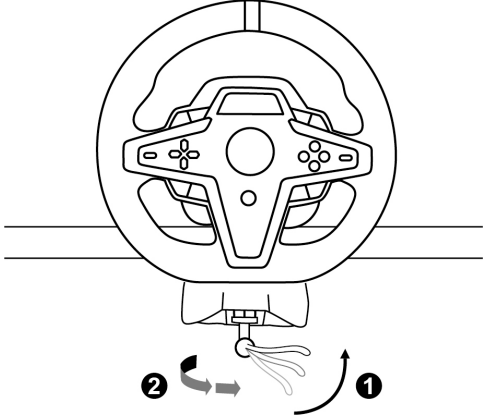
Farklı kablo yollarını takip ettiğinizden emin olun ve kabloları cırt cırt kablo tutucuyu (20) kullanarak tutturun.



1. Yarış direksiyonunu bir masa veya yatay, düz ve sağlam bir yüzeye yerleştirin.
2. Bağlantı vidasını (14) montaj sistemine (13) takın ve direksiyon tamamen sabitlenene dek bağlantı vidasını saatin aksi yönünde sıkarak, yarış direksiyonunu altındaki büyük dişli deliğe (18) geçirin.

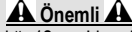


UYARI: Vidayı, montaj sistemi olmadan asla tek başına sıkmayın!
(Yarış direksiyonuna zarar verebilir.)

MONTE ETME / SÖKME	YÖN
<p><u>Sıkmak için:</u></p> <p><i>Vidayı saatin aksi yönünde çevirin</i></p>	
<p><u>Gevşetmek için:</u></p> <p><i>Vidayı saat yönünde çevirin</i></p>	

Yarıř direksiyonunu yarıř kokpitine (ürünle verilmez) takma

1. Yarıř direksiyonunun tabanını kokpit rafına yerleřtirin.
2. İki adet M6 vidayı (ürünle verilmez) kokpit rafına ve yarıř direksiyonunun altında bulunan iki diřli deliđe (19) vidalayın.



Önemli

İki M6 vidaların boyu raf kalınlıđı 12 mm'den daha fazla geçmemelidir; daha uzun vidalar yarıř direksiyonu tabanında bulunan dahili bileřenlere zarar verebilirler.

3. Gerekirse standart montaj sistemini (13, 14) büyük diřli deliđe (18) vidalayabilirsiniz.

T248 yarıř direksiyonunun kokpitler ve diđer desteklere kurulum řemaları <https://support.thrustmaster.com> adresinde mevcuttur: **Racing Wheels** (Yarıř Direksiyonları) / T248'e ve ardından **Template - Cockpit Setup** (řablon - Kokpit kurulumu) öđesine tıklayın.

KURULUM

OTOMATİK DİREKSİYON KALİBRASYONU

Yarış direksiyonunu elektrik prizine ve yarış direksiyonunun USB konektörünü PlayStation®5 konsoluna veya PlayStation®4 konsoluna bağladığınızda yarış direksiyonu kendini otomatik olarak kalibre eder.

Bu aşamada yarış direksiyonu, 900 derecelik bir açıyı kaplayıp merkezde durmadan önce sola ve sağa doğru hızlı bir şekilde döner.



UYARI:

**Otomatik kalibrasyon aşamasında yarış direksiyonuna asla dokunmayın.
(Hatalı kalibrasyona ve/veya yaralanmalara neden olabilir.)**

OTOMATİK PEDAL SETİ KALİBRASYONU

Sisteme bağlıyken veya oyun sırasında pedal setini asla yarış direksiyonu tabanına bağlamayın (veya tabandan ayırmayın) (hatalı kalibrasyona neden olabilir).

Pedal setini daima yarış direksiyonunu sisteme bağlamadan önce bağlayın.

Yarış direksiyonunun kalibrasyonu tamamlandığında ve oyun başlatıldığında pedallar, bir kaç basma sonunda otomatik olarak kalibre edilirler.



UYARI:

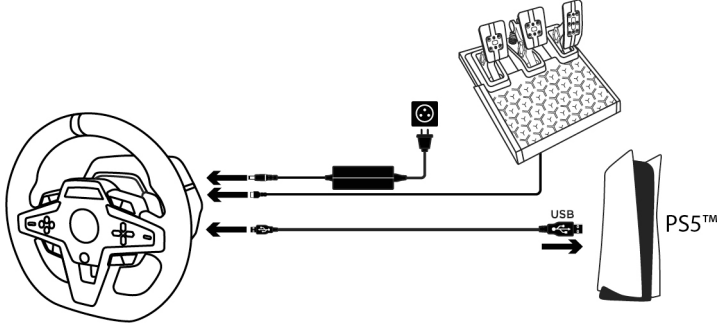
**Yarış direksiyonunun otomatik kalibrasyonu aşamasında
veya oyun yüklenirken asla pedallara basmayın!
(Hatalı kalibrasyona neden olabilir)**

Yarış direksiyonu ve/veya pedal seti düzgün çalışmıyorsa veya düzgün kalibre edilmemiş gibi gözüküyorsa:

Konsolunuzu kapatın ve yarış direksiyonunuzu tamamen ayırın. Tüm kabloları (elektrik kablosu ve pedal seti dahil) tekrar bağlayın, ardından konsolunuzu ve oyununuzu yeniden başlatın.

PLAYSTATION®4 KONSOLLARI VEYA PLAYSTATION®5 KONSOLLARINDA KURULUM

1. Güç kablosunu ve güç adaptörünü elektrik prizine takın.
2. USB-A kablosunu (17b) PS4™ konsolu veya PS5™ konsolu üzerindeki bir USB-A portuna bağlayın. Konsol açıldığında yarış direksiyonunuz otomatik olarak kendini kalibre edecektir.
3. Yarış direksiyonu üzerindeki PS düğmesine (10) basın ve yarış direksiyonunuzun çalışır duruma gelebilmesi için PlayStation™Network hesabınıza giriş yapın.



Artık oynamaya hazırsınız!

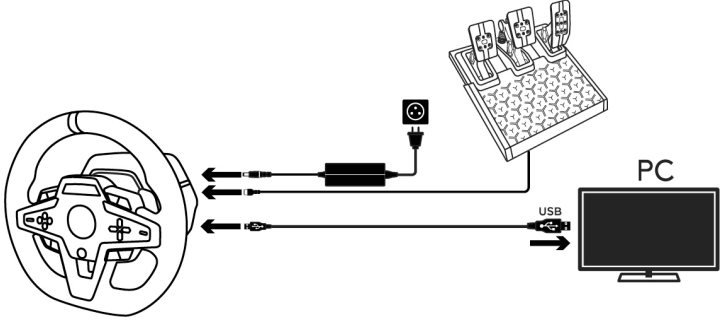
Lütfen unutmayın:

- PlayStation®4 konsolu, PlayStation®5 konsolu ve T248 yarış direksiyonu ile uyumlu oyunların listesi için bkz.: <https://support.thrustmaster.com> (Racing Wheels (Yarış Direksiyonları) / T248 / Games Settings (Oyun Ayarları) kısmında). Bu liste düzenli olarak güncellenir.
- Yarış direksiyonu, oyunlarda **Thrustmaster T-GT** yarış direksiyonu veya **Thrustmaster Advanced Racer** yarış direksiyonu olarak algılanır.

PC'DE KURULUM*

* PC işlevselliği Sony Interactive Entertainment Europe ve Sony Interactive Entertainment LLC tarafından tasdik edilmemiştir.

1. PC için sürücülerini ve Force Feedback yazılımını indirmek için <https://support.thrustmaster.com> adresini ziyaret edin. **Racing Wheels** (Yarış Direksiyonları) / **T248** / **Drivers** (Sürücüler) ögesine tıklayın.
2. Güç kablosunu ve güç adaptörünü elektrik prizine takın.
3. USB-A kablosunu (17b) PC'nizdeki bir USB-A portuna bağlayın.



Artık oynamaya hazırsınız!

Lütfen unutmayın:

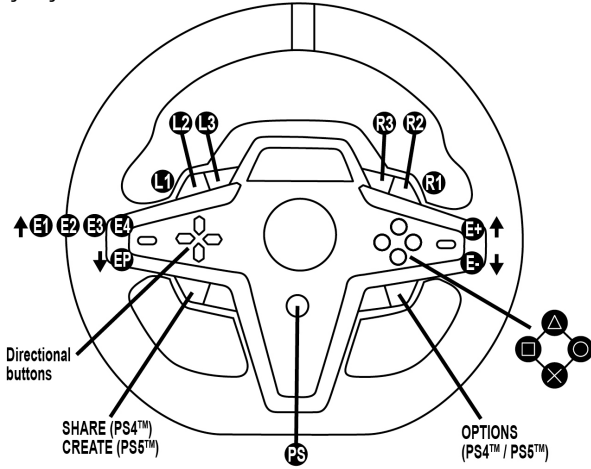
- Denetim Masasında ve oyunlarda yarış direksiyonu **Thrustmaster Advanced Racer** adı altında algılanır.

YARIŞ DİREKSİYONUNUN DONANIM YAZILIMINI GÜNCELLEME

<https://support.thrustmaster.com> adresini ziyaret edin.

Racing Wheels (Yarış Direksiyonları) / **T248** / **Firmware** (Donanım Yazılımı) ögesine tıklayın ve talimatları izleyin.

PLAYSTATION®4 KONSOLLARI VEYA PLAYSTATION®5 KONSOLLARI İÇİN EŞLEŞTİRME



E1P ↓	E2P ↓	E3P ↓	E4P ↓
E1+ ↑	E2+ ↑	E3+ ↑	E4+ ↑
E1- ↓	E2- ↓	E3- ↓	E4- ↓

E1 / E2 / E3 / E4 ENKODERLERİNİ KULLANARAK

Enkoder seçme düğmesini (4) yukarı itirerek aktif enkoderi seçebilirsiniz. Aktif enkoder ekranda gösterilir: E1, E2, E3, E4 peş peşe ve ardından E1... ve tekrar bu şekilde.

Enkoder (E1, E2, E3 veya E4) seçildiğinde ilgili fonksiyonlar şu şekildedir:

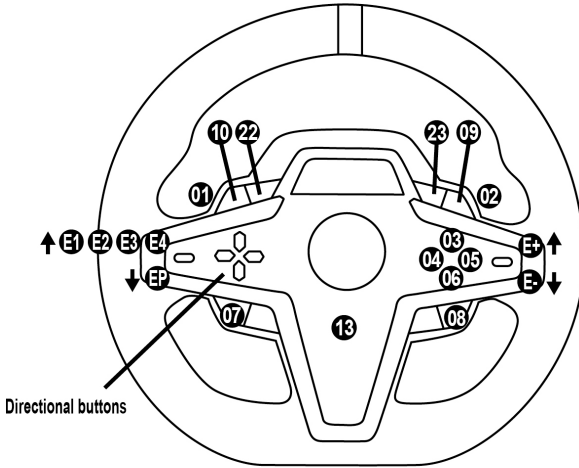
- **Push (P)**, enkoder seçme düğmesi (4) aşağı itirilerek.
- **+**, sağ taraftaki enkoder seçme düğmesi (5) yukarı itirilerek.
- **-**, sağ taraftaki enkoder seçme düğmesi (5) aşağı itirilerek.

İlgili işlem ekranda gösterilir.

Lütfen unutmayın:

- E1, E2, E3 ve E4 enkoderleri Thrustmaster enkoderleri ile uyumlu oyunlarda çalışır (F1 2020, F1 2021, Gran Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione diğer gelecek oyunlar).
- Telemetri bilgilerini gösteren ekran, Thrustmaster SDK (yazılım geliştirme seti) ile uyumlu oyunlarda çalışır. Uyumlu oyunların listesi için bkz.: <https://support.thrustmaster.com> (Racing Wheels (Yarış Direksiyonları) / T248 / Games Settings (Oyun Ayarları) kısmında). Bu liste düzenli olarak güncellenir.

PC İÇİN EŞLEŞTİRME



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

E1 / E2 / E3 / E4 ENKODERLERİNİ KULLANARAK

Enkoder seçme düğmesini (4) yukarı ittirerek aktif enkoderi seçebilirsiniz. Aktif enkoder ekranda gösterilir: E1, E2, E3, E4 peş peşe ve ardından E1... ve tekrar bu şekilde.

Enkoder (E1, E2, E3 veya E4) seçildiğinde ilgili fonksiyonlar şu şekildedir:

- **Push (P)**, enkoder seçme düğmesi (4) aşağı ittirilerek.
- **+**, sağ taraftaki enkoder seçme düğmesi (5) yukarı ittirilerek.
- **-**, sağ taraftaki enkoder seçme düğmesi (5) aşağı ittirilerek.

İlgili işlem ekranda gösterilir.

Lütfen unutmayın:

- E1, E2, E3 ve E4 enkoderleri çoğu oyunda çalışır.
- Telemetri bilgilerini gösteren ekran, Thrustmaster SDK (yazılım geliştirme seti) ile uyumlu oyunlarda çalışır. Uyumlu oyunların listesi için bkz.: <https://support.thrustmaster.com> (Racing Wheels (Yarış Direksiyonları) / T248 / Games Settings (Oyun Ayarları) kısmında). Bu liste düzenli olarak güncellenir.

MODE DÜĞMESİ








YARIŞ DİREKSİYONUNDA BİLGİ GÖRÜNTÜLEME VE YARIŞ DİREKSİYONU VE PEDAL SETİNİ YAPILANDIRMA

MODE düğmesine (9) basarak MODE (MOD) menüsüne girin.

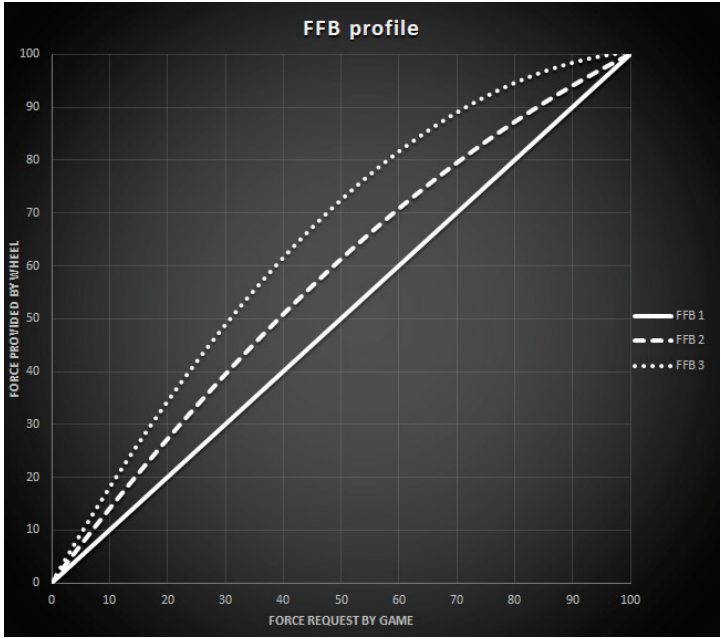
Bu menüdeyken sadece ilk iki segment görüntülenir.



Bu menüde yön düğmelerini (7) şu şekilde kullanın:

Gezinme	Ekran	Bilgi / Seçenekler	
 3 seçenek	PS/PC Sistemimizi seçin: PS4™ konsolu, PS5™ konsolu veya PC	- PS4™ konsolunun seçilmesi (varsayılan olarak) - PS5™ konsolunun seçilmesi - PC sisteminin seçilmesi Not: Sistem seçiminizi doğrulamak için MODE düğmesine (9) basın. Ekranda EXIT belirdiğinde seçim kaydedilir.	
 3 gösterim	ABOUT Genel bilgi	- Yarış direksiyonu tabanının donanım yazılımı sürümü - Mini-DIN konektörüne (23) bağlı cihazın adı - RJ12 konektörüne (24) bağlı pedal setinin tipi	
 7 seviye	 3 seçenek	FFB Force Feedback profilini seçin (bkz. FFB PROFİLİ ŞEMASI kısmı)	- FFB 1 - FFB 2 (varsayılan olarak) - FFB 3
 6 seçenek	ROT° Dönüş açısı seçimi (sadece dönüş açısının otomatik olmadığı oyunlar için)	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = otomatik (varsayılan olarak)	
 2 seçenek	PEDAL Pedal seti konfigürasyonunu seçin	- FLOOR: zemin pozisyonu (varsayılan olarak) - INV.: asılı pozisyon (gaz ve debriyaj pedalları yer değiştirir)	
1 gösterim	TEMP Motor sıcaklığı	Yarış direksiyonunun motor sıcaklığı gerçek zamanlı olarak görüntülenir	
 1 seçenek	RESET Yarış direksiyonunu varsayılan moda sıfırlayın.	- N: Hayır - Y: Evet Y'yi seçin, ardından MODE düğmesine (9) basın. Ekranda EXIT belirdiğinde yarış direksiyonu sıfırlanır.	

FFB PROFİLİ ŞEMASI



FFB 1

FFB 1 efekti doğrusal Force Feedback sağlar. Hissettiğiniz güç, oyunun gerektirdiği güçle %100 orantılıdır.

FFB 2 ve FFB 3

FFB 2 ve FFB 3 efektleri, oyunun gerektirdiği güçle bağlantılı olarak hissettiğiniz gücü vurgulamak için Force Feedback'i takviye eder.

Lütfen unutmayın:

- MODE düğmesine (9) basarak seçimlerinizi doğrulayın: EXIT (ÇIKIŞ), varsayılan ekranınıza dönmeye önce görüntülenir.
- Yön düğmeleri (7), MODE düğmesi etkinleştirildiğinde oyunlarda ve konsol arayüzünde devre dışı bırakılır.

DISPLAY DÜĞMESİ

TELEMETRİ AYARLARININ GÖRÜNTÜLENMESİNİ YAPILANDIRMA

(uyumlu oyunlarda)











Lütfen unutmayın:

- T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) ekranı ile uyumlu oyunların listesi için bkz.: <https://support.thrustmaster.com> (**Racing Wheels** (Yarış Direksiyonları) / **T248** / **Games Settings** (Oyun Ayarları) kısmında). Bu liste düzenli olarak güncellenir.
- DISPLAY düğmesi sadece bu oyunlarda çalışır.

DISPLAY düğmesine **(11)** basarak DISPLAY (GÖRÜNTÜLEME) menüsüne girin.
Bu menüdeyken sadece son iki segment görüntülenir.



Bu menüde yön düğmelerini **(7)** şu şekilde kullanın:

Gezinme		Ekran	Bilgi / Seçenekler
  5 seviye	Hayır	 Vites	
	Hayır	 Hız	
	 Segmentler boyunca görüntülemek için 5 seçenek	 9 segment boyunca devir ve görünüm tercihi	<ul style="list-style-type: none"> - REV >>: soldan sağa - REV <<: sağdan sola - REV ><: dışarıdan ortaya doğru - REV <>: ortadan dışarıya doğru - REV --: segmentlerde görüntüleme yok
	 2 seçenek	 Pozisyon	<ul style="list-style-type: none"> - DRI: yarıştaki pozisyon - LAP: tur sayısı
	 3 seçenek	 Zaman	<ul style="list-style-type: none"> - PBL: en iyi kişisel tur zamanı - C L: mevcut tur zamanı - L L: son tur zamanı

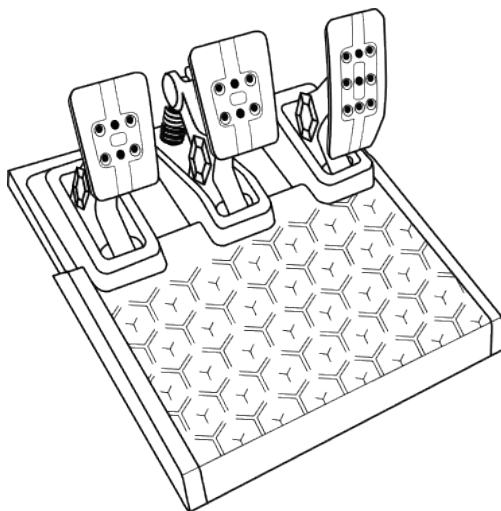
Lütfen unutmayın:

- DISPLAY düğmesine (**11**) basarak seçimlerinizi doğrulayın.
- Yön düğmeleri (**7**), DISPLAY düğmesi etkinleştirildiğinde oyunlarda ve konsol arayüzünde devre dışı bırakılır.

ÇEŞİTLİ İPUÇLARI VE SSS

<https://support.thrustmaster.com> adresini ziyaret edin. **Racing Wheels** (Yarış Direksiyonları) / **T248** ve ardından **Manual** (Kılavuz) veya **FAQ** (SSS) ögesine tıklayın.

T3PM PEDAL SETİ



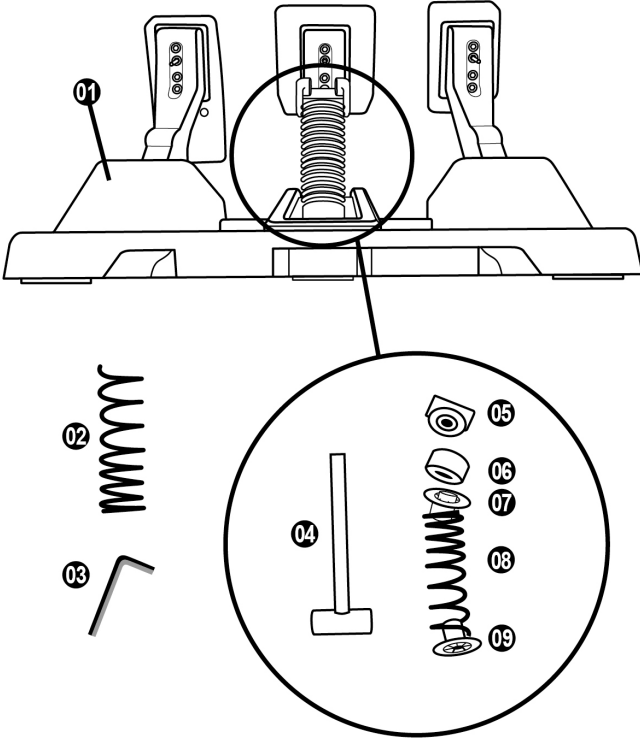
ITALIANO

DEUTSCH

NEDERLANDS

TÜRKÇE

TEKNİK ÖZELLİKLER



- 1 Pedal seti
- 2 Ek sert yay (siyah)
- 3 2,5 mm Allen anahtarı
- 4 Yay tutma çubuğu
- 5 Pul ile birlikte üst tutma başlığı

- 6 Elastomer tamponlama bileziği (beyaz - Shore 70)
- 7 Üst plastik ara parça (kırmızı)
- 8 Yumuşak yay (gümüş rengi - fabrikada takılmıştır)
- 9 Alt plastik ara parça (kırmızı)

UYARI

Bu ürünü kullanmadan önce lütfen bu kılavuzu dikkatlice okuyun ve daha sonra başvurma ihtiyacı duymanız halinde kullanmak üzere güvenli bir yerde saklayın.

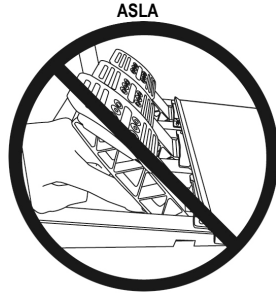
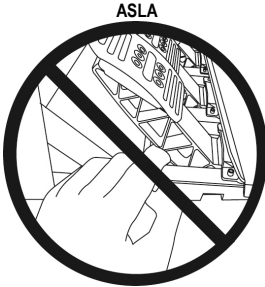


Güvenlik nedeniyle pedal setini asla çıplak ayaklarla veya ayağınıza sadece çorap giyerek kullanmayın.
THRUSTMASTER® PEDAL SETİNİN AYAKKABISIZ KULLANILMASINDAN KAYNAKLANAN YARALANMALARDA HİÇBİR SORUMLULUK KABUL ETMEZ.



Uyarı — Oynarken pedal seti sıkıştırma tehlikesi

- * Pedal setini çocukların ulaşabileceği yerlerden uzak tutun.
- * Oyun oynarken parmaklarınızı asla pedalların yanlarına veya yakın yerlere koymayın.
- * Oyun oynarken parmaklarınızı asla pedalların arka tabanı üzerine veya yakın yerlere koymayın.
- * Oyun oynarken parmaklarınızı asla pedalların ön tabanı üzerine veya yakın yerlere koymayın.



OTOMATİK PEDAL SETİ KALİBRASYONU



- PS4™ konsoluna veya PS5™ konsoluna bağlıyken veya oyun sırasında pedal setini asla yarış direksiyonu tabanına bağlamayın (veya tabandan ayırmayın) (hatalı kalibrasyona neden olabilir). Pedal setini daima yarış direksiyonunu konsola bağlamadan önce bağlayın.
- Yarış direksiyonunun kalibrasyonu tamamlandığında ve oyun başlatıldığında pedallar, bir kaç basma sonunda otomatik olarak kalibre edilirler.
- Yarış direksiyonunun otomatik kalibrasyonu aşamasında veya oyun yüklenirken asla pedallara basmayın! Hatalı kalibrasyona neden olabilir.

Yarış direksiyonu ve/veya pedal seti düzgün çalışmıyorsa veya düzgün kalibre edilmemiş gibi gözüküyorsa:

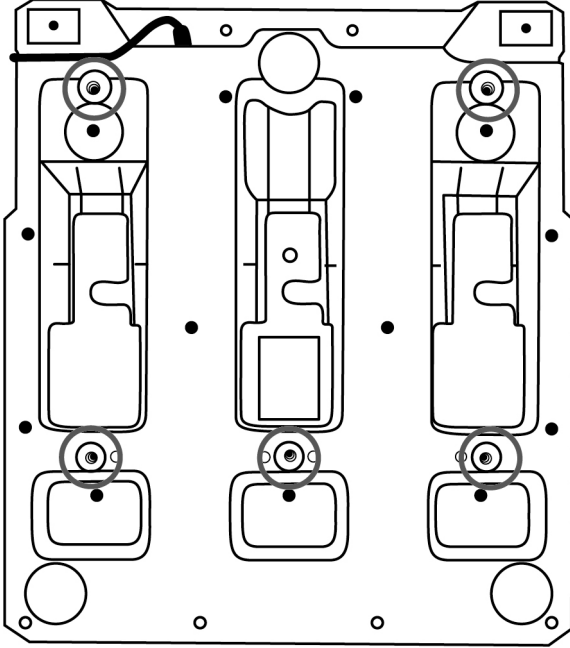
Konsolunuzu kapatın ve yarış direksiyonunuzu tamamen ayırın. Tüm kabloları (elektrik kablosu ve pedal seti dahil) tekrar bağlayın, ardından konsolunuzu ve oyununuzu yeniden başlatın.

PEDAL SETİNİ BİR DESTEK VEYA KOKPİTE MONTE ETME

Pedal seti, farklı bir çok uyumlu desteğe (ayrı olarak satılır) tabanın alt kısmında bulunan beş adet M6 tipi dişli delik kullanılarak monte edilebilir. Monte etmek için en az iki adet M6 vidayı (ürünle verilmez) destek rafından geçecek şekilde pedal seti tabanının altında bulunan dişli deliklere vidalayın.



Önemli: Pedal setinin iç bileşenlerinin zarar görmemesi için M6 vidaların uzunluğu, desteğinizin kalınlığını 12 mm'den daha fazla geçmemelidir.

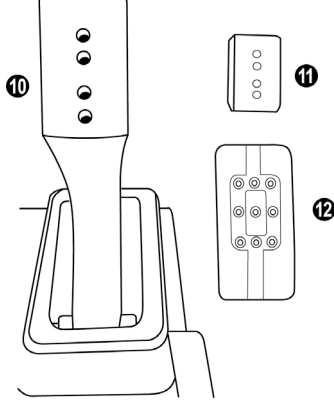


Pedal setinin kokpitler ve diğer desteklere kurulum şemaları <https://support.thrustmaster.com> adresinde mevcuttur: Racing Wheels (Yanış Direksiyonları) / T3PM ve ardından Template - Cockpit setup (Şablon - Kokpit kurulumu) öğesine tıklayın.

PEDAL SETİNİN AYARLANMASI

Üç pedal setinin her biri şunları içerir:

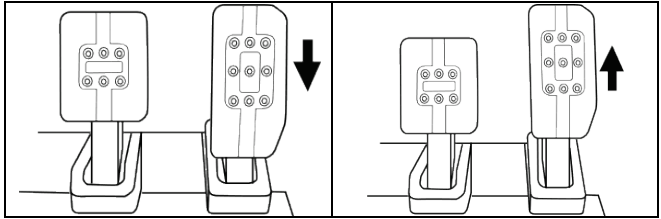
- İki delikli pedal kolu (**10**).
- Dört delikli plastik başlık desteği (**11**) (başlık ile kol arasına yerleştirilir).
- Çok delikli (gaz pedalında dokuz - fren pedalında altı - debriyajda altı) metal başlık (**12**).



DİKKAT: Kalibrasyon sorunlarını önlemek için pedal setinize herhangi bir ayar yapmadan önce mutlaka direksiyonunuzun USB kablosunu konsol veya PC'den ayırın.

Gaz pedalının YÜKSEKLİĞİNİN ayarlanması

- Ürünle verilen 2,5 mm Allen anahtarını (**3**) kullanarak metal başlık (**12**) ile desteğini (**11**) sabitleyen iki vidayı sökün.
- İsteddiğiniz yükseklik pozisyonunu seçerek metal başlık (**12**) ile desteğini (**11**) yerleştirerek sıkıca sabitleyecek şekilde vidaları sıkın.



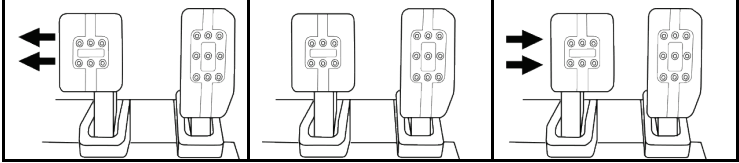
Alçak pozisyon

Yüksek pozisyon (fabrika çıkışı)

Üç pedal arasındaki BOŞLUĞUN ayarlanması

- Ürünle verilen 2,5 mm Allen anahtarını (3) kullanarak metal başlık (12) ile desteğini (11) sabitleyen iki vidayı sökün.
- İsteddiğiniz pozisyonu (sola, ortaya veya sağa) seçerek metal başlık (12) ile desteğini (11) yerleştirerek sıkıca sabitleyecek şekilde vidaları sıkın.

Fren pedalını gösteren örnekler:



Sol pozisyon

Orta pozisyon
(fabrika çıkışı)

Sağ pozisyon

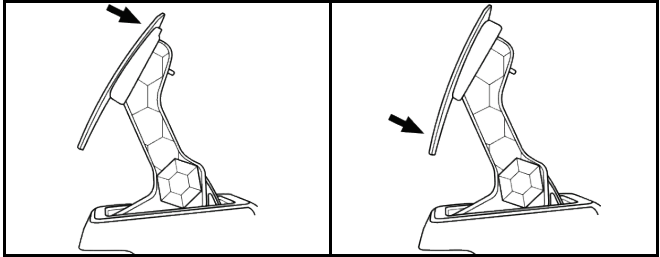
Pedal başına olası boşluk pozisyonu sayısı:

- Gaz pedalı için üç
- Fren pedalı için üç
- Debriyaj için üç

Üç pedalın EĞİMİNİN ayarlanması

- Ürünle verilen 2,5 mm Allen anahtarını (3) kullanarak metal başlık (12) ile desteğini (11) sabitleyen iki vidayı sökün.
- Plastik başlık desteğini (11) 180° döndürün, ardından metal başlık (12) ile desteğini (11) yerleştirerek sıkıca sabitleyecek şekilde vidaları sıkın.

Gaz pedalını gösteren örnekler:



Az eğimli pozisyon (fabrika çıkışı)

Çok eğimli pozisyon

Pedal başına olası eğim pozisyonu sayısı:

- Gaz pedalı için iki
- Fren pedalı için iki
- Debriyaj için iki

VERİLEN FREN YAYLARI SETİ

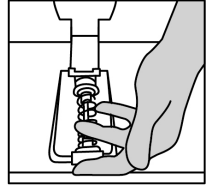
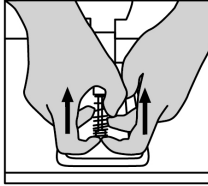
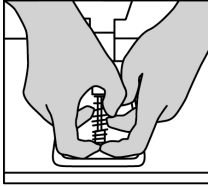
Fren baskı kuvveti için 4 olası konfigürasyon ve ayar

Bu mod frenleme sırasında farklı bir his ve direnç yaşamamanızı sağlar.
Tercihinize bağlı olarak takıp takmamayı seçebilirsiniz.

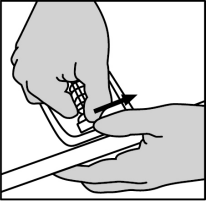
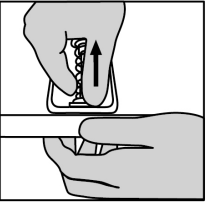
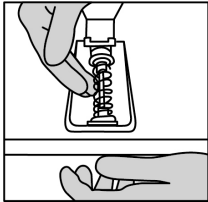
Fren direnci	Yumuşak	Orta (fabrika çıkışı)	Sert	Çok sert
Önerilen kullanım	Sıra	Sıra	Pedal seti desteği	Kokpit
Yumuşak gümüş rengi yay (8)	x	x		
Beyaz elastomer tamponlama bileziği (6)		x		x
Sert siyah yay (2)			x	x

1. Alt plastik ara parçayı (9) sert bir şekilde çekerek yayı sıkıştırın ve yay tutma çubuğunu (4) yerinden çıkarın.

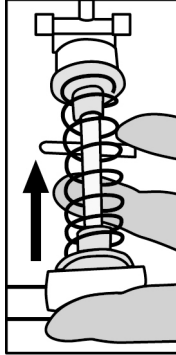
Yöntem 1:



Yöntem 2:



2. Yay tutma çubuğuna (4) farklı elemanları yeniden yerleştirin.
Alt plastik ara parça (9), tercih ettiğiniz yay (2) veya (8) ve ardından üst plastik ara parça (7) ile başlayın.
3. Seçtiğiniz konfigürasyondan sonra elastomer tamponlama bileziğini (6) takın.
4. Pul ile birlikte üst tutma başlığını (5) ayarlayın ve yerine yerleştirin.
5. Yaya güçlü bir şekilde bastırarak yay tutma çubuğunu (4) yerine yerleştirin.



Yayın değiştirilmesini gösteren video için bkz. <https://support.thrustmaster.com>: **Racing Wheels** (Yarış Direksiyonları) / **T3PM** ögesine tıklayın.

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 durumlara için geçerli değildir: (1) Ürün modifiye edilmişse, açılmışsa, üzerinde değişiklik yapılmışsa, uygunsuz veya kötü kullanım, ihmal, kaza, normal aşınma ya da malzeme veya üretim hatası ile ilgili olmayan nedenlerden dolayı hasar görmüşse (ancak bununla sınırlı kalmamak üzere, Thrustmaster ürününü 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 maksatlı olanlar da dahil olmak üzere (örneğin oyun salonları, eğitim, yarışlar) başka maksatlarla 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 bağlıları aşağıdakilerin biri veya daha fazlasından kaynaklanan her türlü hasara karşı tüm sorumluluğu reddeder: (1) Ürün modifiye edilmişse, açılmışsa, üzerinde değişiklik yapılmışsa; (2) montaj talimatlarına uyulmamışsa; (3) uygunsuz veya kötü kullanım, ihmal, kaza (örneğin bir darbe); (4) normal aşınma; (5) ürünün, evde kullanım dışında, profesyonel veya ticari maksatlı olanlar da dahil olmak üzere (örneğin oyun salonları, eğitim, yarışlar) başka maksatlarla kullanılması. Yürürlükte olan yasaların izin vermesi halinde, Guillemot ve bağlıları ürünle ilgili malzeme veya üretim hatası ile ilgili olmayan her türlü hasara karşı tüm sorumluluğu reddeder (ancak bununla sınırlı kalmamak üzere, herhangi bir yazılımdan veya Thrustmaster ürününün herhangi bir uygun olmayan elemanla birleştirilmesinden doğrudan veya dolaylı olarak kaynaklanan tüm hasarlar, buna dahil olarak özellikle güç kaynakları, yeniden doldurulabilir piller, şarj cihazları veya bu ürün için Guillemot tarafından tedarik edilmemiş tüm diğer elemanlar).

THRUSTMASTER®

TEKNİK DESTEK

<https://support.thrustmaster.com>



TELİF HAKKI

©2021 Guillemot Corporation S.A. Tüm hakları saklıdır. Thrustmaster®, Guillemot Corporation S.A.'nin tescilli ticari markasıdır. Guillemot Corporation S.A. tarafından üretilmekte ve dağıtılmaktadır. Diğer tüm ticari markalar ile marka adları işbu belgede tanınmış olup ilgili sahiplerine aittir. İçindekiler, tasarım ve teknik özellikler önceden haber vermeksizin değiştirilebilir ve ülkeden ülkeye farklılık gösterebilir. Fotoğraflar ve resimler bağlayıcı değildir. Kuzey Amerika ve Avrupa'da tasarlanmıştır, Çin'de üretilmiştir.

Sadece PlayStation®5 konsolları ve PlayStation®4 konsolları ile kullanım içindir.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" ve "PlayStation Shapes Logo", Sony Interactive Entertainment Inc.'in ticari veya tescilli ticari markalarıdır. Tüm hakları saklıdır. Diğer tüm ticari markalar ilgili sahiplerine aittir. Sony Interactive Entertainment LLC lisansı ile üretilmekte ve dağıtılmaktadır.

ÇEVRE KORUMA ÖNERİLERİ



* Avrupa Birliği, İngiltere ve Türkiye'de: 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.
Plastik tutturucular ve bantlar, kullanmadan önce üründen çıkarılmalıdır.

www.thrustmaster.com

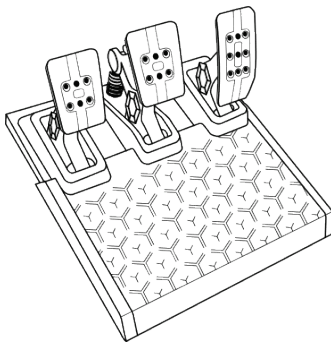
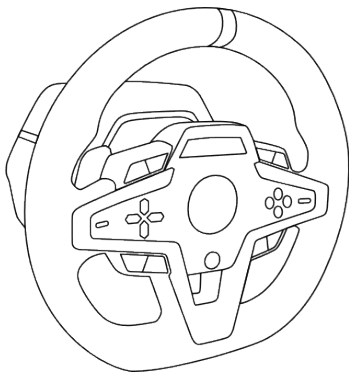
*Sadece AB, İngiltere ve Türkiye için geçerlidir



T248

Для консолей PlayStation®5 и консолей PlayStation®4

Руководство пользователя



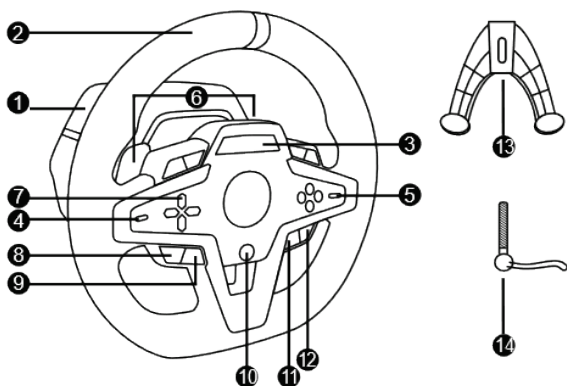
РУССКИЙ

PORTUGUÊS

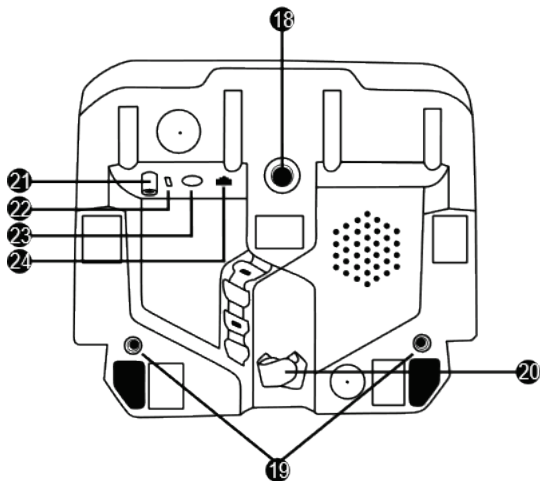
ČESTINA

POLSKI

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ



- | | | | |
|---|---|----|--|
| 1 | База T248 | 10 | Кнопка PS |
| 2 | Руль | 11 | Кнопка DISPLAY |
| 3 | Экран T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) | 12 | Кнопка OPTIONS на консолях PS4™ и консолях PS5™ |
| 4 | Переключатель энкодеров и переключатель энкодеров с кнопкой | 13 | Система крепления |
| 5 | Переключатель энкодеров + и - | 14 | Металлический крепежный винт |
| 6 | 2 магнитных подрулевых переключателя (вверх и вниз) | 15 | Кабель питания (версия для Европы, США или Великобритании) |
| 7 | Кнопки направления | 16 | Блок питания |
| 8 | Кнопка SHARE на консолях PS4™
Кнопка CREATE на консолях PS5™ | 17 | Кабель USB-C (17a) – USB-A (17b) |
| 9 | Кнопка MODE | | |



- | | |
|---|---|
| <p>18 Большое резьбовое отверстие (для системы крепления и крепежного винта)</p> <p>19 Резьбовые отверстия для крепления к гоночному кокпиту (<i>в комплект не входит</i>)</p> <p>20 Держатель кабеля с крепежной лентой</p> <p>21 Разъем для блока питания</p> | <p>22 Разъем USB-C для гоночного руля</p> <p>23 Разъем мини-DIN для подключения переключателя, ручного тормоза или хаба Thrustmaster (<i>все компоненты продаются отдельно</i>)</p> <p>24 Разъем RJ12 для педального блока</p> |
|---|---|

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Перед использованием данного устройства внимательно ознакомьтесь с настоящим руководством и сохраните его для последующего использования.



Предупреждение — опасность поражения электрическим током

- * Храните устройство в сухом месте и берегите его от воздействия пыли или солнечного света.
- * Избегайте перекручивания разъемов и кабелей и не тяните за них.
- * Не допускайте попадания жидкости на устройство или его разъемы.
- * Берегите устройство от короткого замыкания.
- * Ни в коем случае не разбирайте устройство; берегите его от огня и от воздействия высоких температур.
- * Используйте только кабель питания, поставляемый вместе с гоночным рулем.
- * Не используйте кабель питания, если он или его разъемы повреждены, рассечены или сломаны.
- * Проверьте правильность подключения кабеля питания к разъему на задней панели базы гоночного руля и к электрической розетке.
- * Не открывайте корпус гоночного руля: внутри нет деталей, предназначенных для обслуживания пользователем. Все ремонтные работы должны выполняться производителем, его официальным представителем или квалифицированным специалистом.
- * Используйте только те системы крепления или аксессуары, которые указаны производителем.
- * В случае неправильной работы гоночного руля (если он издает нехарактерные звуки, чрезмерно греется или от него исходит специфический запах), немедленно прекратите его использование, извлеките кабель питания из электрической розетки и отсоедините остальные кабели.
- * Если гоночный руль не будет использоваться в течение длительного времени, извлеките его кабель питания из электрической розетки.
- * Электрическая розетка должна быть расположена рядом с оборудованием в легкодоступном месте.



Используйте только тот источник питания, который указан в инструкции по эксплуатации.

Информация о блоке питания

Опубликованная информация	Значение	Единица
Название или товарный знак производителя, номер и адрес торговой регистрации	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex France/Франция	
Идентификатор модели	A481-1852590D	
Входное напряжение	100–240	В
Входная частота переменного тока	50–60	Гц
Выходное напряжение	18,5	В переменного тока
Выходной ток	2,6	А
Выходная мощность	47,9	Вт
Средний КПД в рабочем режиме	87,8	%
КПД при малой нагрузке (10 %)	87,8	%
Потребляемая мощность без нагрузки	0,10	Вт



Вентиляционные отверстия

Не блокируйте вентиляционные отверстия базы гоночного руля. Для обеспечения оптимальной вентиляции соблюдайте следующие условия.

- * Устанавливайте базу руля на расстоянии как минимум 10 см от стен.
- * Не устанавливайте базу в узком пространстве.
- * Не накрывайте базу.
- * Не допускайте скопления пыли на вентиляционных отверстиях.



Из соображений безопасности никогда не пользуйтесь педальным блоком с босыми ногами или в одних носках.
THRUSTMASTER® СНИМАЕТ С СЕБЯ ВСЯКУЮ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ В СЛУЧАЕ ТРАВМЫ, ПОЛУЧЕННОЙ В РЕЗУЛЬТАТЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПЕДАЛЬНОГО БЛОКА БЕЗ ОБУВИ.



Предупреждение — возможность травмирования в результате эффекта обратного сопротивления и повторяющихся движений

Игра с гоночным рулем с эффектом обратного сопротивления может вызвать боль в мышцах или суставах. Во избежание проблем:

- * Избегайте длительных игровых периодов.
- * После каждого часа игры делайте перерывы от 10 до 15 минут.
- * Почувствовав усталость или боль в руках или ногах, прекратите играть и отдохните несколько часов, прежде чем начать играть снова.
- * Если после возобновления игры указанные выше симптомы или боль присутствуют, прекратите играть и обратитесь к врачу.
- * Не допускайте детей к устройству.
- * Во время игры всегда держите обе руки на руле в правильном положении и не отпускайте его полностью.
- * Во время игры ни в коем случае не помещайте руки или пальцы под педали или рядом с педальным блоком.
- * Во время калибровки оборудования и в процессе игры ни в коем случае не вставляйте руки или пальцы в открытые места на гоночном руле.
- * Надежно закрепите базу гоночного руля в соответствии с указаниями, приведенными в данной инструкции.



Это устройство предназначено исключительно для пользователей в возрасте 14 лет и старше



Осторожно! Не уроните устройство на себя или других!

ВСЕГДА



НИКОГДА



НИКОГДА



Предупреждение — опасность защемления во время использования pedalного блока

- * Не допускайте детей к pedalному блоку.
- * Во время игры ни в коем случае не помещайте пальцы на боковую часть педалей или где-либо рядом.
- * Во время игры ни в коем случае не помещайте пальцы на заднюю часть педалей или где-либо рядом.
- * Во время игры ни в коем случае не помещайте пальцы на переднюю часть педалей или где-либо рядом.

НИКОГДА



НИКОГДА



НИКОГДА



Предупреждение — опасность защемления без использования pedalного блока

- * Храните pedalный блок в безопасном месте и не допускайте к нему детей.

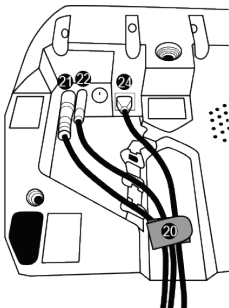
КРЕПЛЕНИЕ ГОНОЧНОГО РУЛЯ

Крепление гоночного руля на столе

В первую очередь выполните необходимые подключения на задней панели руля:

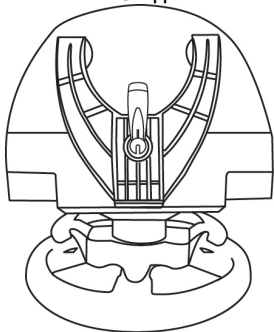
- блок питания (21);
- кабель USB-C (17a) к разъему USB-C (22);
- педальный блок ТЗРМ (24).

Разместите кабели в отведенных для них местах и закрепите их с помощью держателя с крепежной лентой (20).

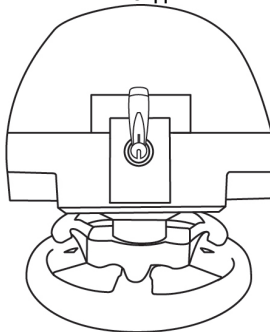


1. Положите гоночный руль на стол или любую другую ровную и устойчивую горизонтальную поверхность.
2. Вставьте крепежный винт (14) в систему крепления (13), затем закрепите устройство, поворачивая винт против часовой стрелки так, чтобы он перемещался в большом резьбовом отверстии (18), расположенном под гоночным рулем, пока руль не будет надежно закреплен.

ВСЕГДА

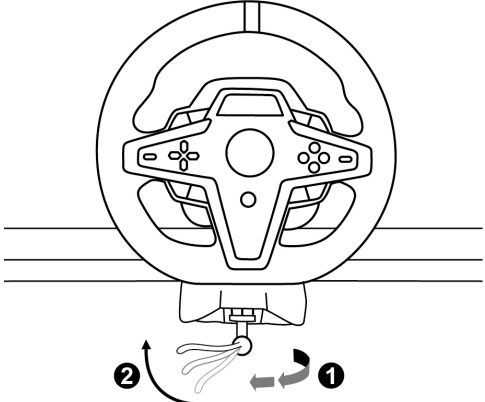
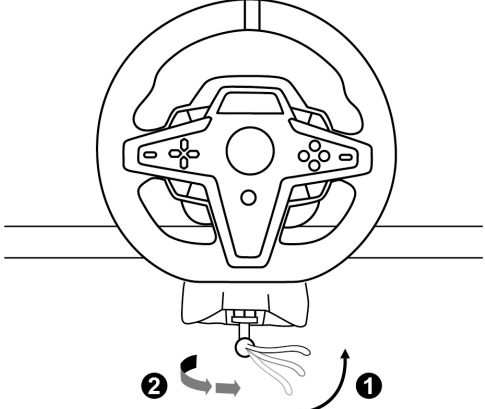


НИКОГДА



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Ни в коем случае не затягивайте винт без установленной на место системы крепления!

(Это может повредить гоночный руль.)

УСТАНОВКА/СНЯТИЕ	НАПРАВЛЕНИЕ
<p><u>Закручивание:</u></p> <p><i>Поворачивать винт против часовой стрелки</i></p>	
<p><u>Откручивание:</u></p> <p><i>Поворачивать винт по часовой стрелке</i></p>	

Крепление гоночного руля к кокпиту (в комплект не входит)

1. Установите базу гоночного руля на полке кокпита.
2. Вверните два винта М6 (в комплект не входят) в полку кокпита и в резьбовые отверстия на нижней панели гоночного руля (19).



Важно

Длина обоих винтов М6 не должна превышать толщину полки более чем на 12 мм, так как более длинные винты могут повредить внутренние компоненты базы гоночного руля.

3. При необходимости можно также прикрутить стандартную систему крепления (13, 14), используя большое резьбовое отверстие (18).

Схемы крепления гоночного руля T248 к кокпитам и другим поверхностям доступны на веб-сайте <https://support.thrustmaster.com>: щелкните **Гоночные рули / T248**, а затем **Template — Cockpit Setup** (Шаблон — Настройка кокпита).

УСТАНОВКА

АВТОМАТИЧЕСКАЯ КАЛИБРОВКА РУЛЯ

Гоночный руль автоматически калибруется после его подключения к электрической розетке и после подключения USB-кабеля руля к консоли PlayStation®5 или консоли PlayStation®4.

Во время этого процесса руль будет быстро поворачиваться влево и вправо с углом вращения 900 градусов, после чего остановится по центру.



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

**Ни в коем случае не прикасайтесь к гоночному рулю во время его калибровки!
(Это может привести к ошибкам калибровки или травмам.)**

АВТОМАТИЧЕСКАЯ КАЛИБРОВКА ПЕДАЛЬНОГО БЛОКА

Ни в коем случае не подключайте pedalный блок к базе гоночного руля (а также не отключайте его от базы), если он подключен к системе или используется для игры (это может привести к ошибкам при калибровке).

Педаальный блок следует подключать только перед подключением гоночного руля к системе.

Как только калибровка гоночного руля завершится и игра начнется, после нескольких нажатий педалей они будут автоматически откалиброваны.



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

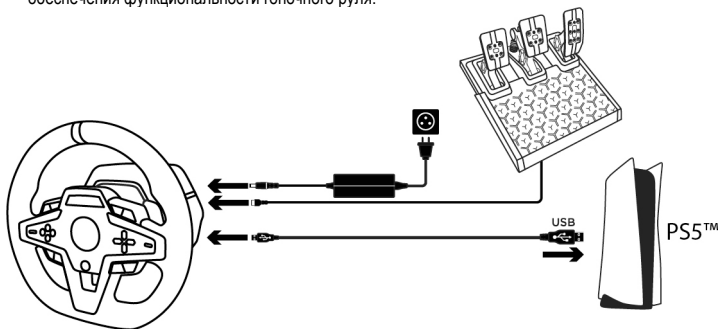
**Ни в коем случае не нажимайте педали в процессе калибровки гоночного руля
или во время загрузки игры!
(Это может привести к ошибкам калибровки.)**

Если гоночный руль или pedalный блок работают неправильно и/или, возможно, некорректно откалиброваны:

Выключите консоль и полностью отсоедините гоночный руль. Затем снова подключите все кабели (включая кабель питания и pedalный блок) и перезапустите консоль и игру.

УСТАНОВКА НА КОНСОЛЯХ PLAYSTATION®4 ИЛИ КОНСОЛЯХ PLAYSTATION®5

1. Подключите кабель питания и блок питания к электрической розетке.
2. Подключите кабель USB-A (17b) к порту USB-A на консоли PS4™ или консоли PS5™. После включения питания консоли будет выполнена автоматическая калибровка гоночного руля.
3. Нажмите кнопку PS (10) на руле и войдите в учетную запись PlayStation™Network для обеспечения функциональности гоночного руля.



Теперь вы готовы к игре!

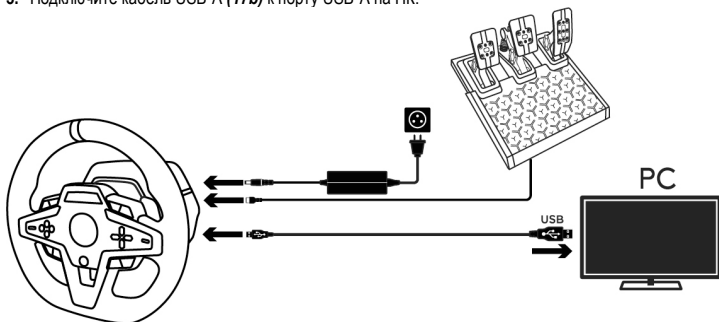
Обратите внимание:

- Список игр, совместимых с консолью PlayStation®4, консолью PlayStation®5 и гоночным рулем T248, доступен здесь: <https://support.thrustmaster.com> (в разделе **Гоночные рули / T248 / Игры настройки**). Этот список регулярно обновляется.
- Руль распознается в играх как гоночный руль Thrustmaster T-GT или как гоночный руль Thrustmaster Advanced Racer.

УСТАНОВКА НА ПК*

* Работа на ПК не была подтверждена компаниями Sony Interactive Entertainment Europe и Sony Interactive Entertainment LLC.

1. Перейдите на веб-сайт <https://support.thrustmaster.com>, чтобы загрузить драйверы и программное обеспечение для эффекта обратного сопротивления для ПК. Щелкните **Гоночные рули / T248 / Драйверы**.
2. Подключите кабель питания и блок питания к электрической розетке.
3. Подключите кабель USB-A (**17b**) к порту USB-A на ПК.



Теперь вы готовы к игре!

Обратите внимание:

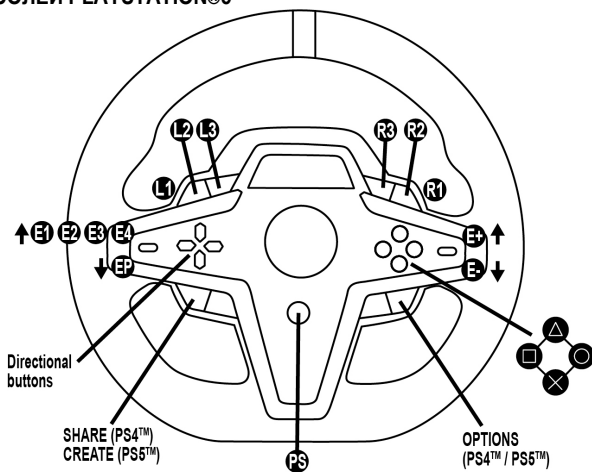
- На панели управления и в играх гоночный руль распознается как **Thrustmaster Advanced Racer**.

ОБНОВЛЕНИЕ ПРОШИВКИ ГОНОЧНОГО РУЛЯ

Перейдите на веб-сайт <https://support.thrustmaster.com>.

Щелкните **Гоночные рули / T248 / Прошивка** и следуйте инструкциям.

НАЗНАЧЕНИЕ КНОПОК ДЛЯ КОНСОЛЕЙ PLAYSTATION®4 ИЛИ КОНСОЛЕЙ PLAYSTATION®5



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭНКОДЕРОВ E1, E2, E3 И E4

Для выбора активного энкодера нажмите переключатель энкодеров (4) вверх. Активный энкодер отображается на экране: в последовательности E1, E2, E3, E4, затем E1, и так снова и снова.

Когда выбран энкодер (E1, E2, E3 или E4), связанные функции выбираются следующим образом:

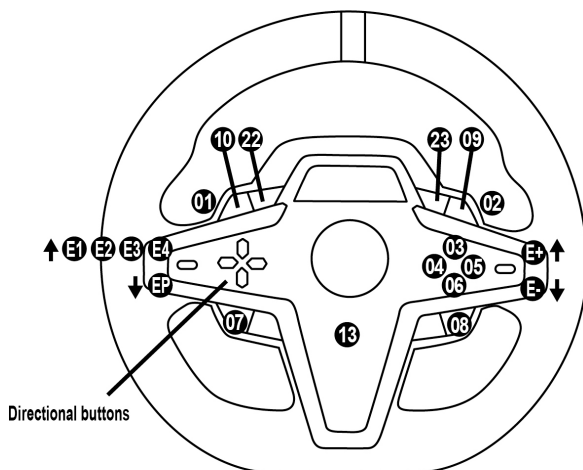
- **Push (P)** нажатием переключателя энкодеров (4) вниз.
- **+** нажатием переключателя энкодеров справа (5) вверх.
- **-** нажатием переключателя энкодеров справа (5) вниз.

Соответствующее действие отображается на экране.

Обратите внимание:

- Энкодеры E1, E2, E3 и E4 функционируют в играх, совместимых с энкодерами Thrustmaster (F1 2020, F1 2021, Gran Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione, а также с другими последующими играми).
- Экран с отображением телеметрической информации функционирует в играх, совместимых с Thrustmaster SDK (пакет средств разработки ПО). Список совместимых игр доступен здесь: <https://support.thrustmaster.com> (в разделе Гоночные рули / T248 / Игры настройки). Этот список регулярно обновляется.

НАЗНАЧЕНИЕ КНОПОК ДЛЯ ПК



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭНКОДЕРОВ E1, E2, E3 И E4

Для выбора активного энкодера нажмите переключатель энкодеров (4) вверх. Активный энкодер отображается на экране: в последовательности E1, E2, E3, E4, затем E1, и так снова и снова.

Когда выбран энкодер (E1, E2, E3 или E4), связанные функции выбираются следующим образом:

- **Push (P)** нажатием переключателя энкодеров (4) вниз.
- **+** нажатием переключателя энкодеров справа (5) вверх.
- **-** нажатием переключателя энкодеров справа (5) вниз.

Соответствующее действие отображается на экране.

Обратите внимание:

- Энкодеры E1, E2, E3 и E4 функционируют в большинстве игр.
- Экран с отображением телеметрической информации функционирует в играх, совместимых с Thrustmaster SDK (пакет средств разработки ПО). Список совместимых игр доступен здесь: <https://support.thrustmaster.com> (в разделе **Гоночные рули / T248 / Игры настройки**). Этот список регулярно обновляется.

КНОПКА MODE

ОТОБРАЖЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ О ГОНОЧНОМ РУЛЕ И НАСТРОЙКА ГОНОЧНОГО РУЛЯ И ПЕДАЛЬНОГО БЛОКА

Нажмите кнопку MODE (9) для перехода в меню MODE (Режим).
В этом меню отображаются только первые два сегмента.



В этом меню используйте кнопки направления (7) следующим образом:









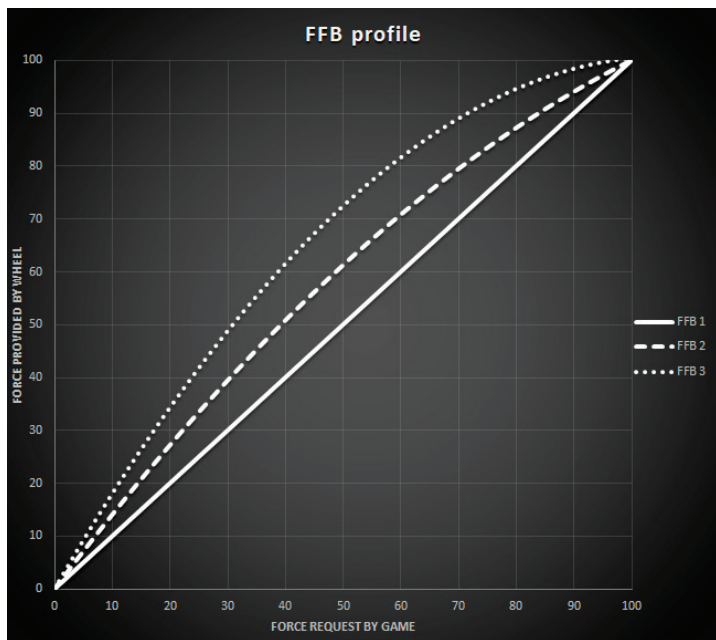
Навигация		Экран	Информация/опции
  7 уровней	 3 опции	PS/PC Выбор системы: Консоль PS4™, консоль PS5™ или ПК	- Выбор консоли PS4™ (по умолчанию) - Выбор консоли PS5™ - Выбор ПК Примечание. Для подтверждения выбора системы нажмите кнопку MODE (9). Выбор будет сохранен, когда на экране появится слово EXIT.
	 3 опции	ABOUT Общая информация	- Версия прошивки базы гоночного руля - Название устройства, подключенного к разъему мини-DIN (23) - Тип педального блока, подключенного к разъему RJ12 (24)
	 3 опции	FFB Выбор профиля эффекта сопротивления (FFB) (см. раздел «СХЕМА ПРОФИЛЕЙ FFB»)	- FFB 1 - FFB 2 (по умолчанию) - FFB 3
	 6 опций	ROT° Выбор угла поворота (только для иер, в которых угол поворота не является автоматическим)	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = автоматический (по умолчанию)
	 2 опции	PEDAL Выбор конфигурации педального блока	- FLOOR: напольное положение (по умолчанию) - INV: свободное положение (педаль газа и сцепления реверсированы)
	1 отображение	TEMP Температура мотора	Отображение температуры мотора гоночного руля в реальном времени
	 1 опция	RESET Сброс гоночного руля до режима по умолчанию.	- N: Нет - Y: Да Выберите Y, затем нажмите кнопку MODE (9). Гоночный руль будет сброшен, когда на экране появится слово EXIT.

СХЕМА ПРОФИЛЯ ЭФФЕКТА СОПРОТИВЛЕНИЯ (FFB)



FFB 1

Параметр FFB 1 обеспечивает линейный эффект сопротивления. Сила, которую вы ощущаете, на 100 % пропорциональна силе, необходимой для игры.

FFB 2 и FFB 3

Параметры FFB 2 и FFB 3 усиливают эффект обратного сопротивления, чтобы подчеркнуть силу, которую вы ощущаете в отношении силы, необходимой для игры.

Обратите внимание:

- Для проверки выбранных параметров нажмите кнопку MODE (9): EXIT (Выход) отображается перед возвращением на экран, используемый по умолчанию.
- При использовании кнопки MODE кнопки направления (7) будут неактивны в играх и в интерфейсе консоли.

КНОПКА DISPLAY

НАСТРОЙКА ОТОБРАЖЕНИЯ ТЕЛЕМЕТРИЧЕСКИХ ПАРАМЕТРОВ

(в совместимых играх)

Обратите внимание:











- Список игр, в которых поддерживается использование экрана T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display), доступен здесь: <https://support.thrustmaster.com> (в разделе **Гоночные рули / T248 / Игры настройки**). Этот список регулярно обновляется.
- Кнопка DISPLAY работает только в этих играх.

Нажмите кнопку DISPLAY **(11)** для перехода в меню DISPLAY (Отображение).

В этом меню отображаются только последние два сегмента.



В этом меню используйте кнопки направления **(7)** следующим образом:

Навигация		Экран	Информация/опции
  5 уровней	Нет	 Переключатель	
	Нет	SPEED  Скорость	
	 5 опций для отображения по сегментам	RPM  Частота вращения в минуту и выбор обзора среди 9 сегментов	<ul style="list-style-type: none"> - REV >>: слева направо - REV <<: справа налево - REV >: снаружи в центр - REV <: из центра наружу - REV -: без отображения для сегментов
	 2 опции	POS  Место	<ul style="list-style-type: none"> - DRI: место в гонке - LAP: количество кругов
	 3 опции	TIME  Время	<ul style="list-style-type: none"> - PBL: лучшее личное время прохождения круга - C L: текущее время прохождения круга - L L: последнее время прохождения круга

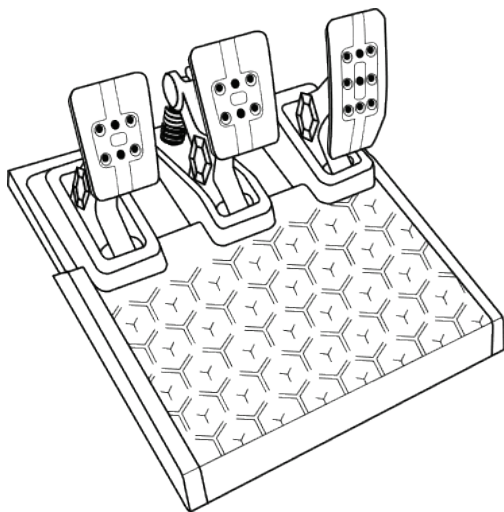
Обратите внимание:

- Для проверки выбранных параметров нажмите кнопку DISPLAY (11).
- При использовании кнопки DISPLAY кнопки направления (7) будут неактивны в играх и в интерфейсе консоли.

СОВЕТЫ И ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Перейдите на веб-сайт <https://support.thrustmaster.com>. Щелкните **Гоночные рули / T248**, затем **Инструкция по эксплуатации** или **Часто задаваемые вопросы**.

ПЕДАЛЬНЫЙ БЛОК ТЗРМ



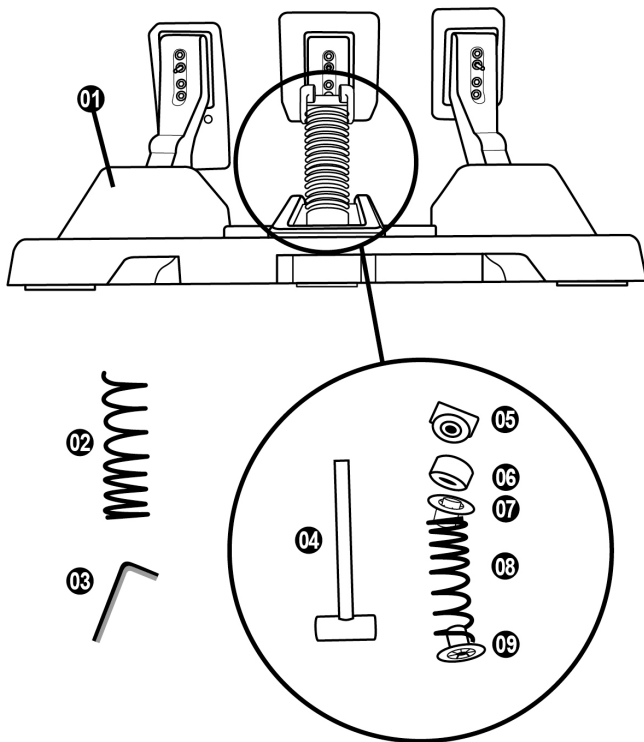
РУССКИЙ

PORTUGUÊS

ČESTINA

POLSKI

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ



- 1 Педальный блок
- 2 Дополнительная жесткая пружина (черная)
- 3 Шестигранный ключ 2,5 мм
- 4 Крепежный стержень для пружины
- 5 Верхняя удерживающая головка с шайбой

- 6 Эластомерное амортизирующее кольцо (белое — Shore 70)
- 7 Верхняя пластиковая прокладка (красная)
- 8 Мягкая пружина (серебристая — устанавливается изначально)
- 9 Нижняя пластиковая прокладка (красная)

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Перед использованием данного устройства внимательно ознакомьтесь с настоящим руководством и сохраните его для последующего использования.



Из соображений безопасности никогда не пользуйтесь педальным блоком с босыми ногами или в одних носках.
THRUSTMASTER® СНИМАЕТ С СЕБЯ ВСЯКУЮ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ В СЛУЧАЕ ТРАВМЫ, ПОЛУЧЕННОЙ В РЕЗУЛЬТАТЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПЕДАЛЬНОГО БЛОКА БЕЗ ОБУВИ.



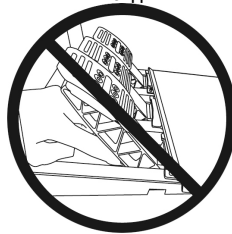
Предупреждение — опасность защемления во время использования педального блока

- * Не допускайте детей к педальному блоку.
- * Во время игры ни в коем случае не помещайте пальцы на боковую часть педалей или где-либо рядом.
- * Во время игры ни в коем случае не помещайте пальцы на заднюю часть педалей или где-либо рядом.
- * Во время игры ни в коем случае не помещайте пальцы на переднюю часть педалей или где-либо рядом.

НИКОГДА



НИКОГДА



НИКОГДА



АВТОМАТИЧЕСКАЯ КАЛИБРОВКА ПЕДАЛЬНОГО БЛОКА



ВАЖНО

- Ни в коем случае не подключайте педальный блок к базе гоночного руля (а также не отключайте его от базы), если он подключен к консоли PS4™ или консоли PS5™, либо используется для игры (это может привести к ошибкам при калибровке). Педальный блок следует подключать только перед подключением гоночного руля к консоли.
- Как только калибровка гоночного руля завершится и игра начнется, после нескольких нажатий педалей они будут автоматически откалиброваны.
- Ни в коем случае не нажимайте педали в процессе калибровки гоночного руля или во время загрузки игры! Это может привести к ошибкам калибровки.

Если гоночный руль или педальный блок работают неправильно и/или, возможно, некорректно откалиброваны:

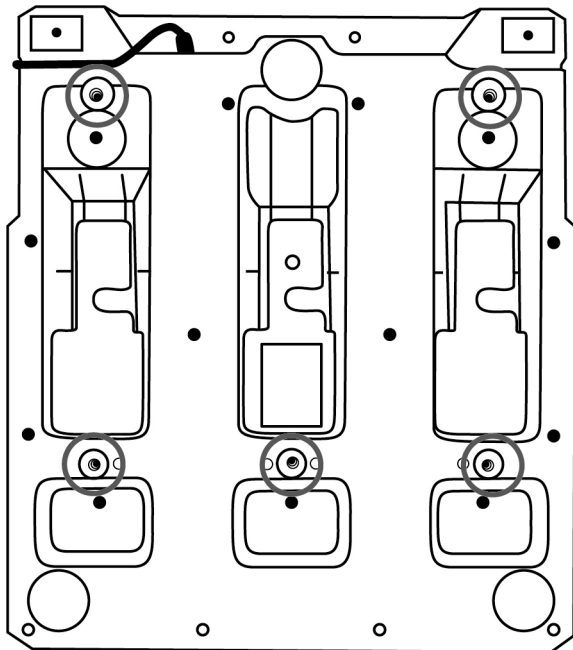
Выключите консоль и полностью отсоедините гоночный руль. Затем снова подключите все кабели (включая кабель питания и педальный блок) и перезапустите консоль и игру.

КРЕПЛЕНИЕ ПЕДАЛЬНОГО БЛОКА К ОПОРЕ ИЛИ КОКПИТУ

Педальный блок может крепиться к различным совместимым опорам (продаются отдельно) с использованием пяти резьбовых отверстий типа М6, расположенных на нижней панели базы. Для этого вверните как минимум два винта М6 (не входят в комплект) в резьбовые отверстия на нижней панели педального блока, пропустив их через полку опоры.



Важно: длина винтов М6 не должна превышать толщину опоры более чем на 12 мм, чтобы не повредить внутренние компоненты педального блока.

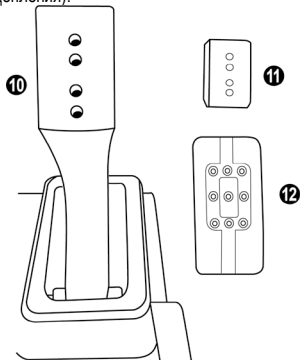


Схемы крепления педального блока к кокпитам и другим поверхностям доступны на веб-сайте <https://support.thrustmaster.com>: щелкните Гонимые рули / ТЗРМ, а затем Template — Cockpit Setup (Шаблон — Настройка кокпита).

РЕГУЛИРОВКА ПЕДАЛЬНОГО БЛОКА

Каждая из трех педалей состоит из следующих элементов:

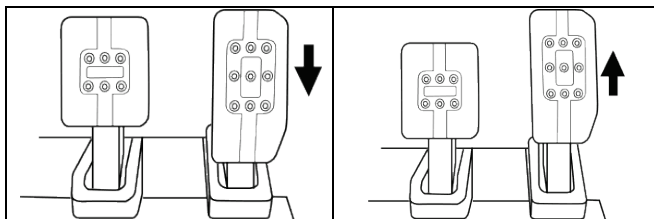
- Рычаг педали (10) с двумя отверстиями.
- Пластиковая опора головки педали (11) (устанавливается между головкой и рычагом педали) с четырьмя отверстиями.
- Металлическая головка (12) с несколькими отверстиями (девять для газа — шесть для тормоза — шесть для сцепления).



ВНИМАНИЕ: во избежание проблем с калибровкой перед изменением каких-либо параметров pedalного блока предварительно обязательно отключите USB-кабель руля от консоли или ПК.

Регулировка Высоты педали газа

- Шестигранным ключом 2,5 мм (3), входящим в комплект поставки, открутите два винта, с помощью которых крепится металлическая головка (12) и ее опора (11).
- Выберите необходимое положение по высоте, затем установите на место винты и затяните их так, чтобы металлическая головка (12) и ее опора (11) были надежно закреплены.



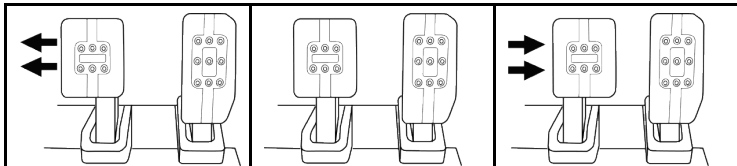
Низкое положение

Высокое положение (начальное)

Регулировка ПОЛОЖЕНИЯ головки трех педалей

- Шестигранным ключом 2,5 мм (3), входящим в комплект поставки, открутите два винта, с помощью которых крепится металлическая головка (12) и ее опора (11).
- Выберите необходимое положение (слева, по центру или справа), затем установите на место винты и затяните их так, чтобы металлическая головка (12) и ее опора (11) были надежно закреплены.

Примеры для педали тормоза:



Положение слева

Положение по
центру (начальное)

Положение справа

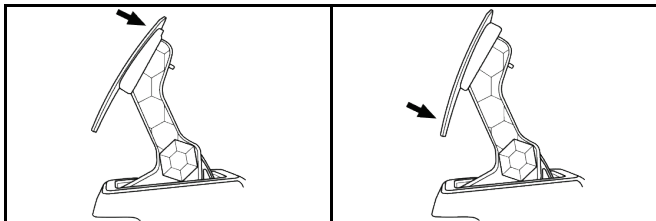
Количество возможных положений головки для каждой педали:

- Три для педали газа
- Три для педали тормоза
- Три для педали сцепления

Регулировка НАКЛОНА педалей

- Шестигранным ключом 2,5 мм (3), входящим в комплект поставки, открутите два винта, с помощью которых крепится металлическая головка (12) и ее опора (11).
- Поверните пластиковую опору головки (11) на 180°, затем установите на место винты и затяните их так, чтобы металлическая головка (12) и ее опора (11) были надежно закреплены.

Примеры для педали газа:



Положение с меньшим наклоном
(начальное)

Положение с большим наклоном

Количество возможных положений наклона для каждой педали:

- Два для педали газа
- Два для педали тормоза
- Два для педали сцепления

ПРИЛАГАЕМЫЙ КОМПЛЕКТ ТОРМОЗНЫХ ПРУЖИН

4 возможные конфигурации и настройки для силы нажатия тормоза

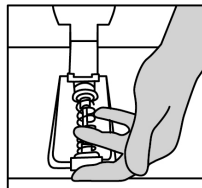
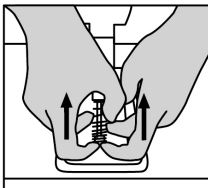
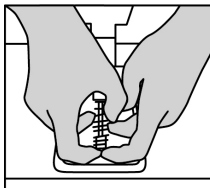
Этот комплект позволяет регулировать ощущение при нажатии и сопротивление педали тормоза.

Вы можете использовать его или нет, в зависимости от своих предпочтений.

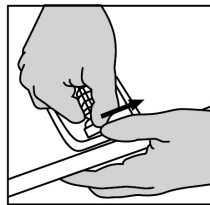
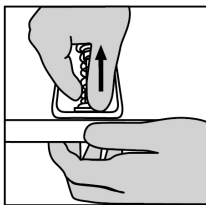
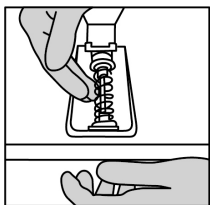
Сопротивление тормоза	Слабое	Среднее (начальное)	Сильное	Очень сильное
Рекомендуемое использование	Стол	Стол	Опора для педального блока	Кокпит
Мягкая серебристая пружина (8)	x	x		
Белое эластомерное амортизирующее кольцо (6)		x		x
Черная жесткая пружина (2)			x	x

1. С усилием потяните на себя нижнюю пластиковую прокладку (9), чтобы сжать пружину, и извлеките крепежный стержень пружины (4) из места его установки.

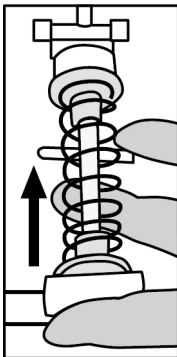
Метод 1:



Метод 2:



- Установите различные элементы на крепежном стержне для пружины (4).
Сначала установите нижнюю пластиковую прокладку (9), затем выбранную вами пружину (2) или (8), а в конце поместите верхнюю пластиковую прокладку (7).
- После выбранной конфигурации установите эластомерное амортизирующее кольцо (6).
- Отрегулируйте верхнюю удерживающую головку с шайбой (5) и установите ее на место.
- Сильно сожмите пружину, чтобы установить крепежный стержень пружины (4) на его место.



Видеоролик, демонстрирующий процедуру замены пружины, доступен на веб-сайте <https://support.thrustmaster.com>: щелкните **Гоночные рули / ТЗРМ**.

Сведения о потребительской гарантии

Корпорация Guillemot Corporation S.A., зарегистрированная по адресу Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Charlepie, 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 изделие Thrustmaster будет подвергнуто 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 проведение 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

<https://support.thrustmaster.com>



АВТОРСКИЕ ПРАВА

© Guillemot Corporation S.A., 2021. Все права защищены. Thrustmaster® является зарегистрированным товарным знаком корпорации Guillemot Corporation S.A. Выпускается и распространяется корпорацией Guillemot Corporation S.A. Все прочие товарные знаки и названия брендов подтверждаются настоящим документом и являются собственностью их соответствующих владельцев. Содержимое, дизайн и технические характеристики могут меняться без предварительного уведомления и отличаться в зависимости от страны. Фотографии и иллюстрации могут не соответствовать внешнему виду или функциям конкретного изделия. Разработан в Северной Америке и Европе. Изготовлен в Китае.

Для эксклюзивного использования с консолями PlayStation®5 и консолями PlayStation®4. «PS», «PlayStation», «PS5», «PS4» и «PlayStation Shapes Logo» являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками компании Sony Interactive Entertainment Inc. Все права защищены. Все прочие товарные знаки являются собственностью их соответствующих владельцев. Выпускается и распространяется по лицензии компании Sony Interactive Entertainment LLC.

При использовании изделия учитывайте следующее: цвета и дизайн могут различаться. Пластиковые стяжки и клейкую ленту следует снять перед использованием изделия.

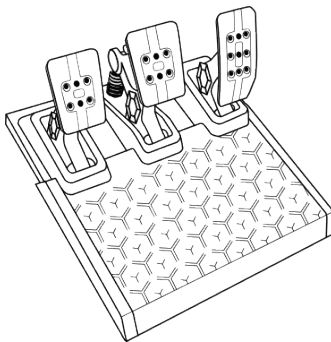
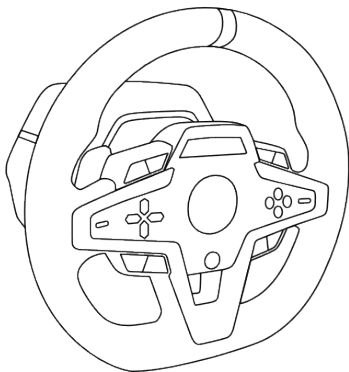
www.thrustmaster.com



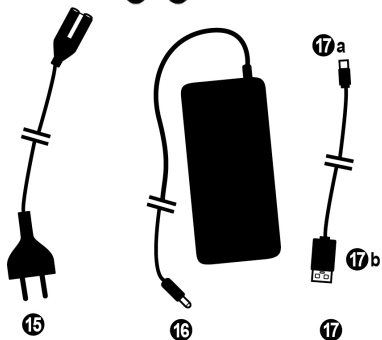
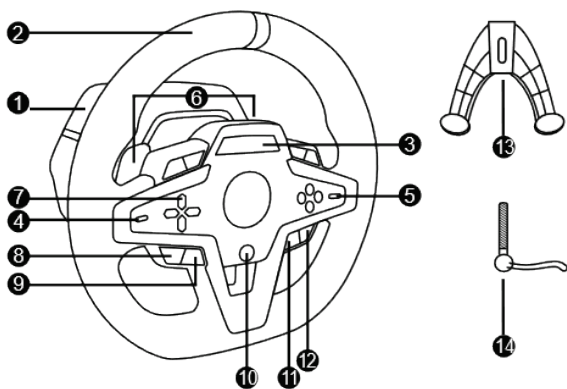
T248

Para consolas PlayStation®5 e consolas PlayStation®4

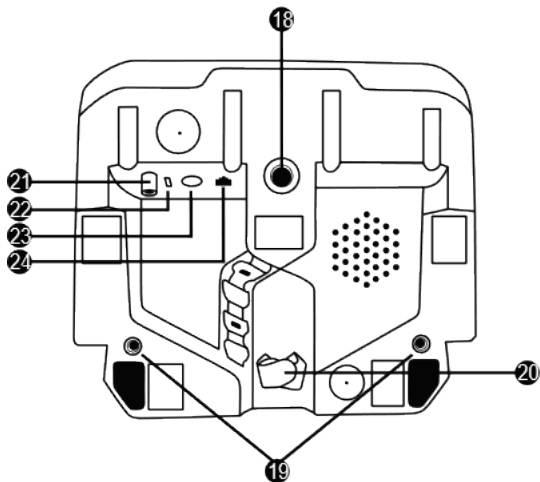
Manual do Utilizador



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS



- | | |
|---|---|
| 1 Base T248 | 10 Botão PS |
| 2 Aro do volante | 11 Botão DISPLAY |
| 3 Ecrã T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) | 12 Botão OPTIONS nas consolas PS4™ e PS5™ |
| 4 Seletor do codificador e função de pressão do codificador | 13 Sistema de fixação |
| 5 Seletor do codificador + e - | 14 Parafuso de aperto de metal |
| 6 2 patilhas de velocidades magnéticas (Para cima e Para baixo) | 15 Cabo de alimentação (UE/EUA ou UK...) |
| 7 Botões de direção | 16 Transformador |
| 8 Botão SHARE nas consolas PS4™
Botão CREATE nas consolas PS5™ | 17 Cabo USB-C (17a) – USB-A (17b) |
| 9 Botão MODE | |



- | | |
|--|---|
| <p>18 Orifício roscado grande (para sistema de fixação e parafuso de aperto)</p> <p>19 Orifícios roscados para fixação a um cockpit de corridas de automóveis (<i>não incluído</i>)</p> <p>20 Suporte de cabos com fecho de Velcro</p> <p>21 Conector do transformador</p> | <p>22 Conector USB-C do volante</p> <p>23 Conector mini-DIN para alavanca de velocidades, travão de mão ou concentrador Thrustmaster (<i>todos vendidos à parte</i>)</p> <p>24 Conector RJ12 para conjunto de pedais</p> |
|--|---|

AVISO

Antes de utilizar este produto, leia atentamente este manual e guarde-o para consulta futura.



Aviso – Choque elétrico

- * Conserve o produto num local seco e não o exponha ao pó nem à luz solar.
- * Não torça nem puxe os conectores e cabos.
- * Não derrame líquidos sobre o produto nem sobre os respetivos conectores.
- * Não provoque um curto-circuito do produto.
- * Nunca desmonte o produto, não o atire para o fogo e não o exponha a altas temperaturas.
- * Não utilize um cabo de alimentação diferente do fornecido com o seu volante.
- * Não utilize o cabo de alimentação se o cabo ou os respetivos conectores estiverem danificados, rachados ou partidos.
- * Certifique-se de que o cabo de alimentação está devidamente ligado a uma tomada elétrica e ao conector situado na parte posterior da base do volante.
- * Não abra o volante: não contém peças reparáveis pelo utilizador no interior. Quaisquer reparações devem realizadas pelo fabricante, pelo respetivo representante autorizado ou por um técnico qualificado.
- * Utilize apenas os sistemas de fixação/acessórios especificados pelo fabricante.
- * Se o volante não estiver a funcionar normalmente (se estiver a emitir quaisquer sons, calor ou cheiros anormais), pare imediatamente de utilizá-lo, desligue o cabo de alimentação da tomada elétrica e desligue os outros cabos.
- * Se previr que não irá utilizar o volante durante um longo período de tempo, desligue o respetivo cabo de alimentação da tomada elétrica.
- * A tomada elétrica tem de estar situada perto do equipamento e ser facilmente acessível.



Utilize apenas a fonte de alimentação indicada nas instruções do utilizador.

Informações sobre o transformador

Informações publicadas	Valor	Unidade
Nome ou marca comercial do fabricante, número de registo comercial e morada	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex França	
Identificador do modelo	A481-1852590D	
Tensão de entrada	100 - 240	V
Frequência de CA de entrada	50 - 60	Hz
Tensão de saída	18,5	V CC
Corrente de saída	2,6	A
Potência de saída	47,9	W
Eficiência ativa média	87,8	%
Eficiência com carga baixa (10%)	87,8	%
Consumo de energia sem carga	0,10	W



Aberturas de ventilação

Certifique-se de que não bloqueia quaisquer aberturas de ventilação na base do volante. Para garantir uma ventilação ótima, proceda da seguinte forma:

- * Posicione a base do volante pelo menos a 10 cm de distância das superfícies de quaisquer paredes.
- * Não coloque a base em espaços apertados.
- * Não cubra a base.
- * Não permita a acumulação de pó nas aberturas de ventilação.



Por motivos de segurança, nunca utilize o conjunto de pedais com os pés descalços

ou apenas com meias calçadas.

A THRUSTMASTER® REJEITA QUALQUER RESPONSABILIDADE EM CASO DE FERIMENTOS RESULTANTES DA UTILIZAÇÃO DO CONJUNTO DE PEDAIS SEM SAPATOS.



Aviso – Lesões causadas pelos efeitos Force Feedback e movimentos repetidos

Jogar com um volante de efeitos Force Feedback pode causar dores nos músculos ou nas articulações. Para evitar quaisquer problemas:

- * Evite períodos de jogo longos.
- * Faça pausas de 10 a 15 minutos após cada hora de jogo.
- * Se sentir fadiga ou dores nas mãos, pulsos, braços, pés ou pernas, pare de jogar e descanse durante algumas horas antes de voltar a jogar.
- * Se os sintomas ou as dores indicados persistirem quando voltar a jogar, pare de jogar e consulte o seu médico.
- * Guarde o volante fora do alcance das crianças.
- * Durante o jogo, coloque sempre ambas as mãos posicionadas corretamente no volante sem largar completamente.
- * Durante o jogo, nunca coloque as mãos ou os dedos por baixo dos pedais ou perto do conjunto de pedais
- * Durante a calibragem e o jogo, nunca coloque a mão ou o braço através das aberturas do volante.
- * Certifique-se de que a base do volante está devidamente segura, de acordo com as instruções deste manual.



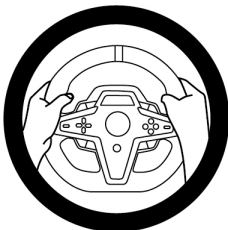
Produto para ser manuseado unicamente por utilizadores com 14 anos de idade ou mais velhos

PRODUTO PESADO



Tenha cuidado para não deixar cair o produto em cima de si ou de outra pessoa!

SEMPRE



NUNCA



NUNCA



Aviso – Perigo de entalamento no conjunto de pedais ao jogar

- * Mantenha o conjunto de pedais fora do alcance das crianças.
- * Durante o jogo, nunca coloque os dedos nos lados dos pedais ou perto dos mesmos.
- * Durante o jogo, nunca coloque os dedos na base posterior do pedal ou perto da mesma.
- * Durante o jogo, nunca coloque os dedos na base frontal do pedal ou perto da mesma.

NUNCA



NUNCA



NUNCA



Aviso – Perigo de entalamento no conjunto de pedais ao não estar a jogar

- * Guarde o conjunto de pedais num lugar seguro e mantenha-o fora do alcance das crianças.

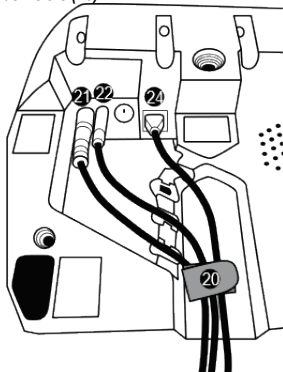
FIXAR O VOLANTE

Fixar o volante a uma mesa ou tampo de secretária

Comece por ligar à parte inferior do volante:

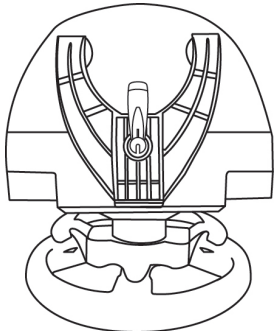
- O transformador (21);
- O cabo USB-C (17a) ao conector USB-C (22);
- O conjunto de pedais T3PM (24).

Certifique-se de que segue os caminhos para os diferentes cabos e prenda os cabos utilizando o suporte de cabos com fecho de Velcro (20).

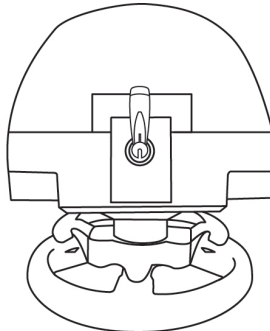


1. Coloque o volante numa mesa ou em qualquer outra superfície horizontal, plana e estável.
2. Insira o parafuso de aperto (14) no sistema de fixação (13) e aperte o dispositivo rodando o parafuso no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, de forma que entre no orifício roscado grande (18) situado por baixo do volante, até o volante estar perfeitamente estável.

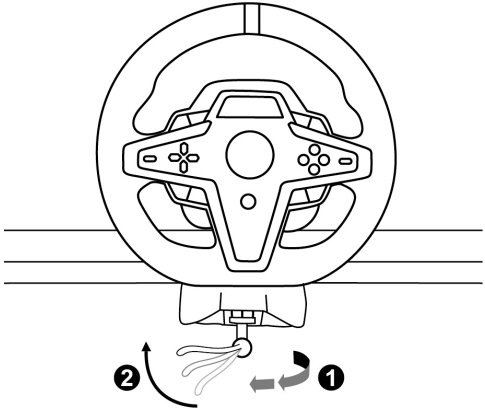
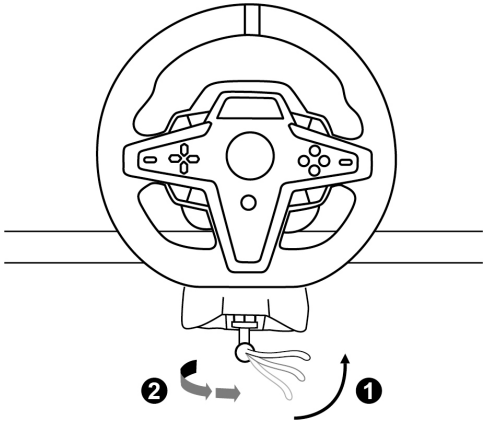
SEMPRE



NUNCA



AVISO: Nunca aperte o parafuso sozinho sem o sistema de fixação posicionado!
(Isto pode danificar o volante.)

DIREÇÃO	DE FIXAÇÃO / REMOÇÃO
<p>Para apertar:</p> <p><i>Rode o parafuso no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio</i></p>	
<p>Para soltar:</p> <p><i>Rode o parafuso no sentido dos ponteiros do relógio</i></p>	

Fixar o volante a um cockpit de corridas de automóveis (não incluído)

1. Coloque a base do volante na prateleira do cockpit.
2. Enrosque dois parafusos M6 (não incluídos) na prateleira do cockpit e nos dois orifícios roscados situados na parte inferior do volante (19).

Importante

O comprimento dos dois parafusos M6 não deve exceder a espessura da prateleira mais do que 12 mm/0,47 polegadas; os parafusos mais compridos podem danificar os componentes internos situados na base do volante.

3. Se necessário, pode também enroskar o sistema de fixação normal (13, 14) no orifício roscado grande (18).

Os diagramas de configuração do volante T248 para cockpits e outros suportes estão disponíveis em <https://support.thrustmaster.com>: clique em **Volantes / T248**, seguido de **Template - Cockpit Setup** (Modelo – Configuração do cockpit).

INSTALAÇÃO

CALIBRAGEM AUTOMÁTICA DO VOLANTE

O volante autocalibra-se quando o liga a uma tomada elétrica e liga o conector USB do volante à consola PlayStation®5 ou à consola PlayStation®4.

Durante esta fase, o volante irá rodar rapidamente para a esquerda e para a direita, cobrindo um ângulo de 900 graus, antes de parar no centro.



AVISO:

Nunca toque no volante durante a fase de autocalibragem!
(Isto pode causar uma calibragem incorreta e/ou ferimentos.)

CALIBRAGEM AUTOMÁTICA DO CONJUNTO DE PEDAIS

Nunca ligue o conjunto de pedais à base do volante (nem o desligue da base) quando estiver ligado ao sistema ou durante o jogo (isto pode resultar numa calibragem incorreta).

Ligue sempre o conjunto de pedais antes de ligar o volante ao sistema.

Quando a calibragem do volante estiver concluída e o jogo tiver começado, os pedais serão calibrados automaticamente após algumas pressões.



AVISO:

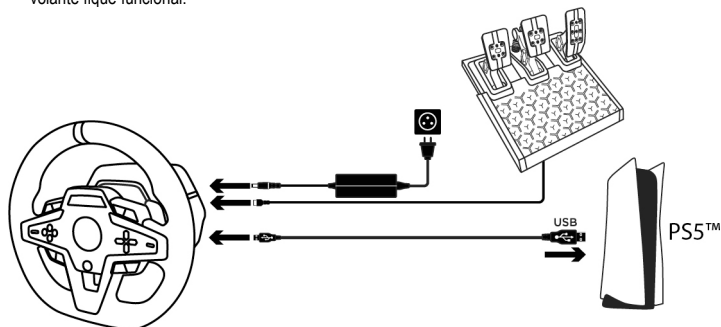
Nunca pressione os pedais durante a fase de autocalibragem do volante ou enquanto um jogo estiver a ser carregado!
(Isto pode resultar numa calibragem incorreta.)

Se o volante e/ou o conjunto de pedais não funcionam corretamente, ou caso pareçam estar calibrados incorretamente:

Desligue a consola e desligue completamente os cabos do volante. Em seguida, volte a ligar todos os cabos (incluindo o cabo de alimentação e o conjunto de pedais) e reinicie a consola e o jogo.

INSTALAÇÃO EM CONSOLAS PLAYSTATION®4 OU CONSOLAS PLAYSTATION®5

1. Ligue o cabo de alimentação e o transformador a uma tomada elétrica.
2. Ligue o cabo USB-A (**17b**) a uma porta USB-A na consola PS4™ ou na consola PS5™. Quando a consola for ligada, o volante irá autocalibrar-se automaticamente.
3. Prima o botão PS (**10**) no volante e inicie sessão na sua conta PlayStation™Network para que o volante fique funcional.



Está agora pronto para começar a jogar!

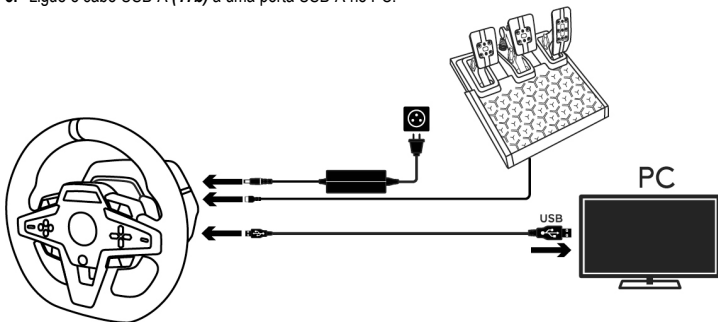
Nota:

- A lista de jogos compatíveis com a consola PlayStation®4 e a consola PlayStation®5 e o volante T248 está disponível aqui: <https://support.thrustmaster.com> (na secção **Volantes / T248 / Configurações de jogos**). Esta lista é atualizada regularmente.
- O volante é reconhecido nos jogos como um volante **Thrustmaster T-GT** ou um volante **Thrustmaster Advanced Racer**.

INSTALAÇÃO NO PC*

* A funcionalidade no PC não é aprovada pela Sony Interactive Entertainment Europe e Sony Interactive Entertainment LLC.

1. Visite <https://support.thrustmaster.com> para transferir os controladores e o software de efeitos Force Feedback para o PC. Clique em **Volantes / T248 / Controladores**.
2. Ligue o cabo de alimentação e o transformador a uma tomada elétrica.
3. Ligue o cabo USB-A (17b) a uma porta USB-A no PC.



Está agora pronto para começar a jogar!

Nota:

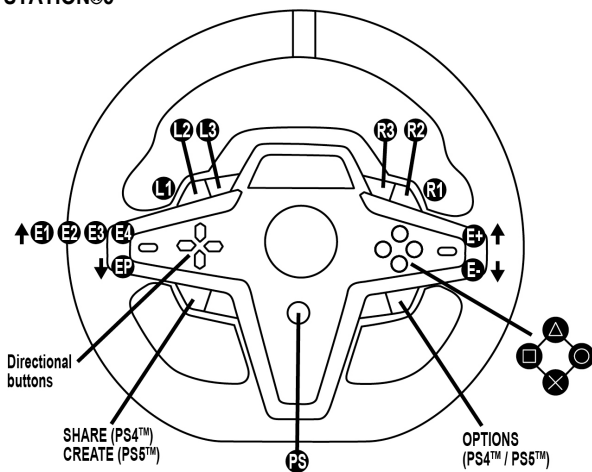
- No Painel de Controlo e nos jogos, o volante é reconhecido sob o nome **Thrustmaster Advanced Racer**.

ATUALIZAR O FIRMWARE DO VOLANTE

Visite <https://support.thrustmaster.com>.

Clique em **Racing Wheels Volantes / T248 / Firmware** e siga as instruções.

MAPEAMENTO PARA CONSOLAS PLAYSTATION®4 OU CONSOLAS PLAYSTATION®5



E1P ↓	E2P ↓	E3P ↓	E4P ↓
E1+ ↑	E2+ ↑	E3+ ↑	E4+ ↑
E1- ↓	E2- ↓	E3- ↓	E4- ↓

UTILIZAR OS CODIFICADORES E1 / E2 / E3 / E4

Pode selecionar o codificador ativo pressionando o seletor do codificador (4) para cima. O codificador ativo é apresentado no ecrã: E1, E2, E3, E4 sucessivamente, seguindo-se novamente E1, etc.

Quando o codificador (E1, E2, E3 ou E4) está selecionado, as funções associadas são como se segue:

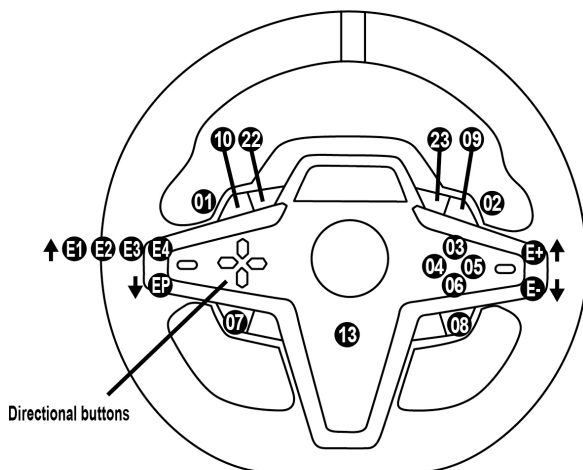
- **Push (P)** pressionando o seletor do codificador (4) para baixo.
- **+** pressionando o seletor do codificador no lado direito (5) para cima.
- **-** pressionando o seletor do codificador no lado direito (5) para baixo.

A ação correspondente é apresentada no ecrã.

Nota:

- Os codificadores E1, E2, E3 e E4 funcionam em jogos compatíveis com codificadores Thrustmaster (F1 2020, F1 2021, Gran Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione e outros jogos futuros).
- As informações de telemetria com apresentação no ecrã funcionam em jogos compatíveis com o Thrustmaster SDK (kit de desenvolvimento de software). A lista de jogos compatíveis está disponível aqui: <https://support.thrustmaster.com> (na secção **Volantes / T248 / Configurações de jogos**). Esta lista é atualizada regularmente.

MAPEAMENTO PARA O PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

UTILIZAR OS CODIFICADORES E1 / E2 / E3 / E4

Pode selecionar o codificador ativo pressionando o seletor do codificador (4) para cima. O codificador ativo é apresentado no ecrã: E1, E2, E3, E4 sucessivamente, seguindo-se novamente E1, etc.

Quando o codificador (E1, E2, E3 ou E4) está selecionado, as funções associadas são como se segue:

- **Push (P)** pressionando o seletor do codificador (4) para baixo.
- **+** pressionando o seletor do codificador no lado direito (5) para cima.
- **-** pressionando o seletor do codificador no lado direito (5) para baixo.

A ação correspondente é apresentada no ecrã.

Nota:

- Os codificadores E1, E2, E3 e E4 funcionam na maioria dos jogos.
- As informações de telemetria com apresentação no ecrã funcionam em jogos compatíveis com o Thrustmaster SDK (kit de desenvolvimento de software). A lista de jogos compatíveis está disponível aqui: <https://support.thrustmaster.com> (na secção Volantes / T248 / Configurações de jogos). Esta lista é atualizada regularmente.

BOTÃO MODE

APRESENTAR INFORMAÇÕES SOBRE O VOLANTE E CONFIGURAR O VOLANTE E O CONJUNTO DE PEDAIS

Prima o botão MODE (9) para aceder ao menu MODE (MODO).

Quando está neste menu, apenas são apresentados os dois primeiros segmentos.



Utilize os botões de direção (7) neste menu como se segue:









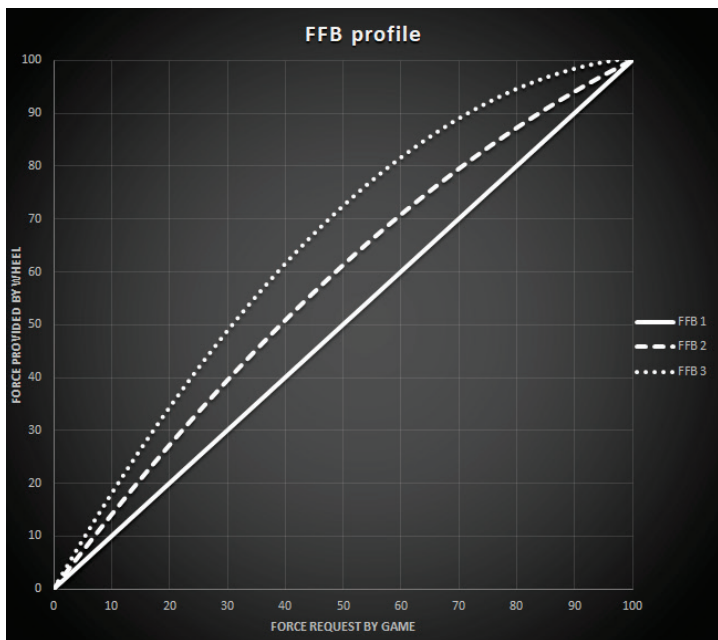
Navegação		Ecrã	Informações / Opções
  7 níveis	 3 opções	PS/PC Selecione o seu sistema: consola PS4™, consola PSS™ ou PC	<ul style="list-style-type: none">- Seleção da consola PS4™ (predefinição)- Seleção da consola PS5™- Seleção do sistema PC Nota: Para validar a sua seleção de sistema, prima o botão MODE (9). A seleção será guardada quando a indicação EXIT for apresentada no ecrã.
	 3 apresentações	ABOUT Informações gerais	<ul style="list-style-type: none">- Versão do firmware da base do volante- Nome do dispositivo ligado ao conector mini-DIN (23)- Tipo de conjunto de pedais ligado ao conector RJ12 (24)
	 3 opções	FFB Selecione o perfil de efeitos Force Feedback (consulte a secção DIAGRAMA DO PERFIL DE FFB)	<ul style="list-style-type: none">- FFB 1- FFB 2 (predefinição)- FFB 3
	 6 opções	ROT° Selecione o ângulo de rotação (apenas para jogos nos quais o ângulo de rotação não é automático)	<ul style="list-style-type: none">- 270°- 360°- 540°- 720°- 900°- AUTO = automático (predefinição)
	 2 opções	PEDAL Selecione a configuração do conjunto de pedais	<ul style="list-style-type: none">- FLOOR: posição no chão (predefinição)- INV.: posição em suspensão (os pedais do acelerador e da embraiagem são invertidos)
	1 monitor	TEMP Temperatura do motor	A temperatura do motor do volante é apresentada em tempo real
	 1 opção	RESET Reponha o modo predefinido do volante.	<ul style="list-style-type: none">- N: Não- Y: Sim Selecione Y e em seguida prima o botão MODE (9). O volante é reposto quando a indicação EXIT surge no ecrã.

DIAGRAMA DO PERFIL DE FFB



FFB 1

O modo FFB 1 fornece efeitos Force Feedback lineares. A força que sente é 100% proporcional à força solicitada pelo jogo.

FFB 2 e FFB 3

Os modos FFB 2 e FFB 3 aumentam os efeitos Force Feedback de modo a acentuar a força que sente em relação à força solicitada pelo jogo.

Nota:

- Valide as suas seleções premindo o botão MODE (9): a indicação EXIT (SAIR) é apresentada antes de regressar ao ecrã predefinido.
- Os botões de direção (7) são desativados nos jogos e na interface da consola quando o botão MODE é ativado.

BOTÃO DISPLAY

CONFIGURAR A APRESENTAÇÃO DAS DEFINIÇÕES DE TELEMETRIA

(nos jogos compatíveis)



Nota:

- A lista de jogos compatíveis com o ecrã T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) está disponível aqui: <https://support.thrustmaster.com> (na secção **Volantes / T248 / Configurações de jogos**). Esta lista é atualizada regularmente.
- O botão DISPLAY apenas funciona nestes jogos.

Prima o botão DISPLAY (**11**) para aceder ao menu DISPLAY (APRESENTAÇÃO). Quando está neste menu, apenas são apresentados os dois últimos segmentos.



Utilize os botões de direção (**7**) neste menu como se segue:

Navegação		Ecrã	Informações / Opções
  5 níveis	Não	 Alavanca de velocidades	
	Não	 Velocidade	
	 5 opções de apresentação em todos os segmentos	 Seleção das RPM e da vista nos 9 segmentos	<ul style="list-style-type: none"> - REV >>: da esquerda para a direita - REV <<: da direita para a esquerda - REV ><: de fora para o centro - REV <>: do centro para fora - REV --: sem apresentação nos segmentos
	 2 opções	 Posição	<ul style="list-style-type: none"> - DRI: posição na corrida - LAP: número de voltas
	 3 opções	 Tempo	<ul style="list-style-type: none"> - PBL: melhor tempo da volta pessoal - C L: tempo da volta atual - L L: tempo da última volta

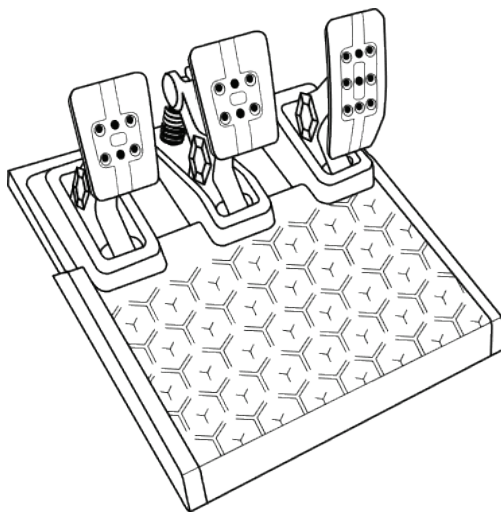
Nota:

- Valide as suas seleções premindo o botão DISPLAY (11).
- Os botões de direção (7) são desativados nos jogos e na interface da consola quando o botão DISPLAY é ativado.

VÁRIAS SUGESTÕES E PERGUNTAS FREQUENTES

Visite <https://support.thrustmaster.com>. Clique em **Volantes / T248**, seguido de **Manual** ou **FAQ** (Perguntas frequentes).

CONJUNTO DE PEDAIS T3PM



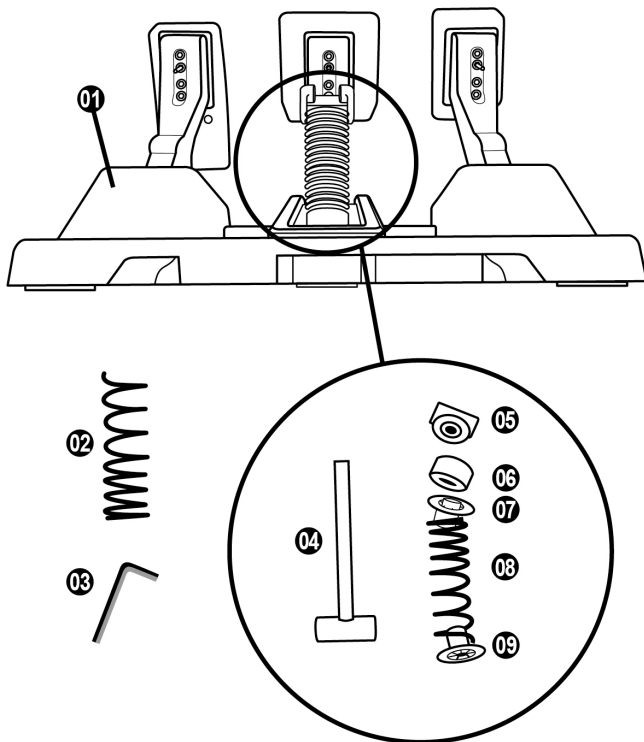
РУССКИЙ

PORTUGUÊS

ČESTINA

POLSKI

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS



- 1 Conjunto de pedais
- 2 Mola dura adicional (preta)
- 3 Chave sextavada de 2,5 mm
- 4 Haste de retenção da mola
- 5 Cabeça de retenção superior com anilha

- 6 Anel de amortecimento de elastômero (branco – Shore 70)
- 7 Espaçador de plástico superior (vermelho)
- 8 Mola suave (prateada – instalada por predefinição)
- 9 Espaçador de plástico inferior (vermelho)

AVISO

Antes de utilizar este produto, leia atentamente este manual e guarde-o para consulta futura.



Por motivos de segurança, nunca utilize o conjunto de pedais com os pés descalços ou apenas com meias calçadas.
A THRUSTMASTER® REJEITA QUALQUER RESPONSABILIDADE EM CASO DE FERIMENTOS RESULTANTES DA UTILIZAÇÃO DO CONJUNTO DE PEDAIS SEM SAPATOS.



Aviso – Perigo de entalamento no conjunto de pedais ao jogar

- * Mantenha o conjunto de pedais fora do alcance das crianças.
- * Durante o jogo, nunca coloque os dedos nos lados dos pedais ou perto dos mesmos.
- * Durante o jogo, nunca coloque os dedos na base posterior do pedal ou perto da mesma.
- * Durante o jogo, nunca coloque os dedos na base frontal do pedal ou perto da mesma.

NUNCA



NUNCA



NUNCA



CALIBRAGEM AUTOMÁTICA DO CONJUNTO DE PEDAIS



IMPORTANTE

- Nunca ligue o conjunto de pedais à base do volante (nem o desligue da base) quando estiver ligado à consola PS4™ ou à consola PS5™, nem durante o jogo (isto pode causar uma calibragem incorreta).
Ligue sempre o conjunto de pedais antes de ligar o volante à consola.
- Quando a calibragem do volante estiver concluída e o jogo tiver começado, os pedais serão calibrados automaticamente após algumas pressões.
- Nunca pressione os pedais durante a fase de autocalibragem do volante ou enquanto um jogo estiver a ser carregado! Isto pode resultar numa calibragem incorreta.

Se o volante e/ou o conjunto de pedais não funcionam corretamente, ou caso pareçam estar calibrados incorretamente:

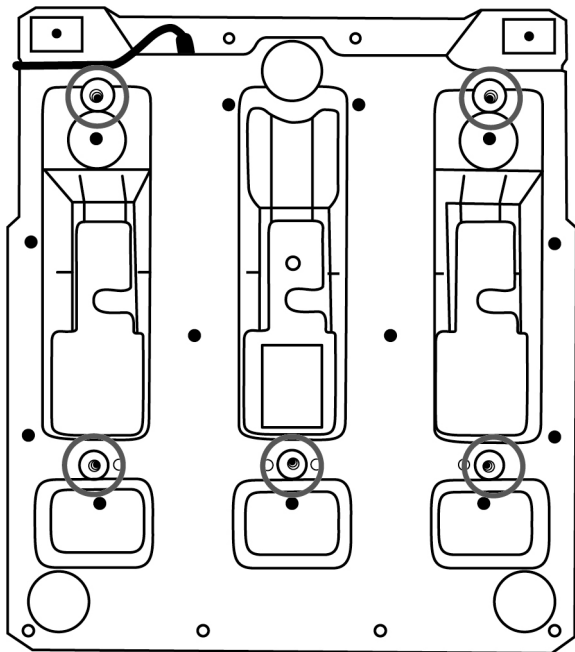
Desligue a consola e desligue completamente os cabos do volante. Em seguida, volte a ligar todos os cabos (incluindo o cabo de alimentação e o conjunto de pedais) e reinicie a consola e o jogo.

FIXAR O CONJUNTO DE PEDAIS A UM SUPORTE OU COCKPIT

O conjunto de pedais pode ser fixado a uma variedade de diferentes suportes compatíveis (vendidos à parte) utilizando os cinco orifícios roscados de tipo M6 situados por baixo da base. Para tal, enrosque pelo menos dois parafusos M6 (não incluídos) através da prateleira do suporte e nos orifícios roscados situados na parte inferior da base do conjunto de pedais.



Importante: o comprimento dos parafusos M6 não deve exceder a espessura do suporte mais de 12 mm/0,47 polegadas, para evitar o risco de danificar os componentes internos do conjunto de pedais.

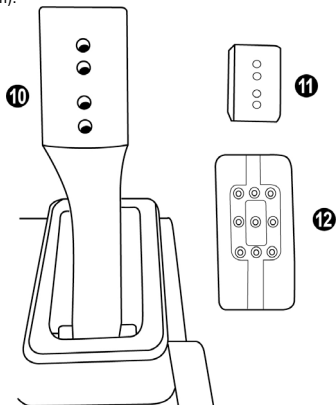


Os diagramas de configuração do conjunto de pedais para cockpits e outros suportes estão disponíveis em <https://support.thrustmaster.com>: clique em Volantes / T3PM, seguido de Template - Cockpit setup (Modelo - Configuração do cockpit).

AJUSTAR O CONJUNTO DE PEDAIS

Cada um dos três pedais inclui:

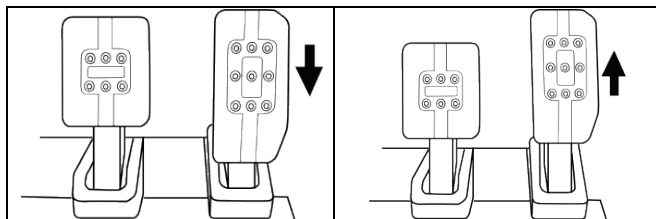
- Um braço do pedal (10) com duas perfurações.
- Um suporte da cabeça de plástico (11) (colocado entre a cabeça e o braço) com quatro perfurações.
- Uma cabeça de metal (12) com várias perfurações (nove para o acelerador – seis para o travão – seis para a embraiagem).



ATENÇÃO: Para evitar quaisquer problemas de calibragem, desligue sempre o cabo USB do volante da consola ou do PC antes de efetuar quaisquer ajustes no conjunto de pedais.

Ajustar a ALTURA do pedal do acelerador

- Utilizando a chave sextavada de 2,5 mm (3) incluída, desaperte os dois parafusos que mantêm a cabeça de metal (12) e o respetivo suporte (11) na posição.
- Selecione a sua posição de altura preferida e recolque e reaperte os parafusos de forma que a cabeça de metal (12) e o respetivo suporte (11) fiquem seguros firmemente na posição.



Posição baixa

Posição alta (predefinição)

Ajustar o ESPAÇAMENTO dos três pedais

- Utilizando a chave sextavada de 2,5 mm (3) incluída, desaperte os dois parafusos que mantêm a cabeça de metal (12) e o respetivo suporte (11) na posição.
- Selecione a sua posição preferida (à esquerda, ao centro ou à direita) e recolque e reaperte os parafusos de forma que a cabeça de metal (12) e o respetivo suporte (11) fiquem seguros firmemente na posição.

Exemplos de ilustração do pedal do travão:



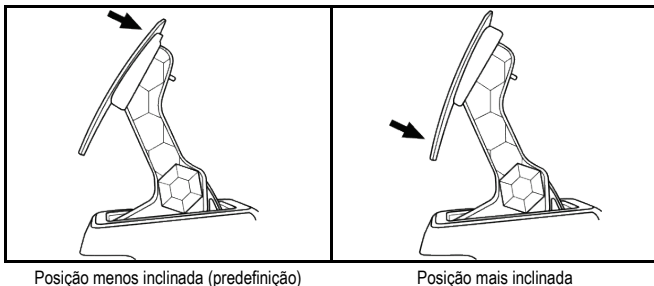
Número de posições de espaçamento possíveis por pedal:

- Três para o pedal do acelerador
- Três para o pedal do travão
- Três para o pedal da embraiagem

Ajustar a INCLINAÇÃO dos pedais

- Utilizando a chave sextavada de 2,5 mm (3) incluída, desaperte os dois parafusos que mantêm a cabeça de metal (12) e o respetivo suporte (11) na posição.
- Rode o suporte da cabeça de plástico (11) 180° e recolque e reaperte os parafusos de forma que a cabeça de metal (12) e o respetivo suporte (11) fiquem seguros firmemente na posição.

Exemplos de ilustração do pedal do acelerador:



Número de posições de inclinação possíveis por pedal:

- Duas para o pedal do acelerador
- Duas para o pedal do travão
- Duas para o pedal da embraiagem

CONJUNTO DE MOLAS DE TRAVÃO INCLUÍDAS

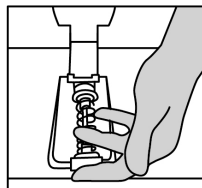
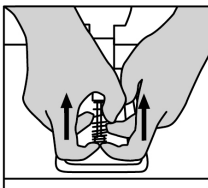
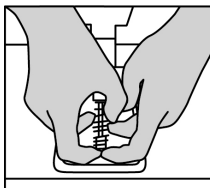
4 configurações e definições possíveis para a força de pressão do travão

Esta mod permite-lhe experimentar uma sensação e uma resistência diferentes ao travar.
Pode optar por instalá-la ou não, de acordo com as suas preferências.

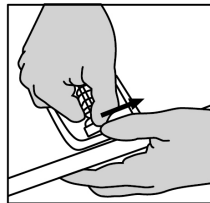
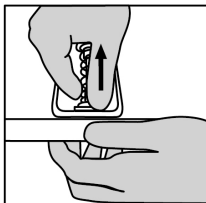
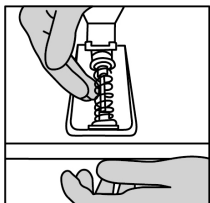
Resistência do travão	Suave	Média (predefinição)	Dura	Muito dura
Utilização recomendada	Secretária	Secretária	Suporte de conjunto de pedais	Cockpit
Mola prateada suave (8)	x	x		
Anel de amortecimento de elastómero branco (6)		x		x
Mola preta dura (2)			x	x

1. Puxe com força no espaçador de plástico inferior (9) para comprimir a mola e remova a haste de retenção da mola (4) da respetiva posição.

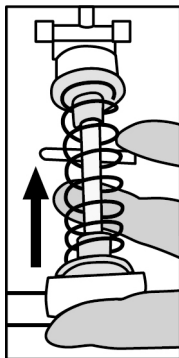
Método 1:



Método 2:



2. Reposicione os diferentes elementos na haste de retenção da mola (4).
Comece pelo espaçador de plástico inferior (9), a mola da sua preferência (2) ou (8) e em seguida o espaçador de plástico superior (7).
3. Depois de selecionar a configuração, instale o anel de amortecimento de elastómero branco (6).
4. Ajuste a cabeça de retenção superior com anilha (5) e coloque-a na respetiva posição.
5. Comprima a mola com força de modo a colocar a haste de retenção da mola (4) na respetiva posição.



Um vídeo que mostra como substituir a mola está disponível em <https://support.thrustmaster.com>; clique em **Volantes / T3PM**.

INFORMAÇÕES SOBRE A GARANTIA PARA O CONSUMIDOR

A Guillemot Corporation S.A., com sede social sita em Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepeie, 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 reside 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

<https://support.thrustmaster.com>



DIREITOS DE AUTOR

©2021 Guillemot Corporation S.A. Todos os direitos reservados. Thrustmaster® é uma marca registada da Guillemot Corporation S.A. Fabricado e distribuído pela Guillemot Corporation S.A. Todas as outras marcas comerciais e nomes de marcas são por este meio reconhecidos e pertencem aos respetivos proprietários. Os conteúdos, os desenhos e as especificações estão sujeitos a alteração sem aviso prévio e poderão variar consoante o país. As fotografias e ilustrações não são vinculativas. Concebido na América do Norte e Europa, fabricado na China.

Para utilização exclusivamente com consolas PlayStation®5 e consolas PlayStation®4.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" e "PlayStation Shapes Logo" são marcas registadas ou marcas comerciais da Sony Interactive Entertainment Inc. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas comerciais pertencem aos respetivos proprietários. Fabricado e distribuído sob licença da Sony Interactive Entertainment LLC.

RECOMENDAÇÕES DE PROTECÇÃO AMBIENTAL



- * Na União Europeia, Reino Unido e Turquia: 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.

Os fechos e os adesivos devem ser removidos do produto antes da utilização.

www.thrustmaster.com

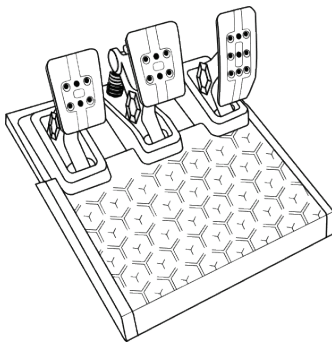
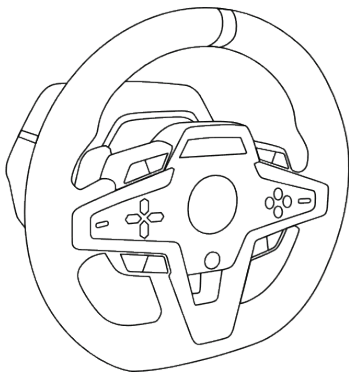
**Aplicável apenas à União Europeia, Reino Unido e Turquia*



T248

Pro konzole PlayStation®5 a konzole PlayStation®4

Uživatelský manuál



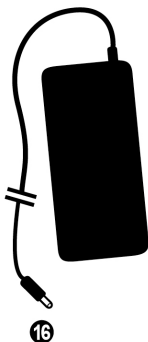
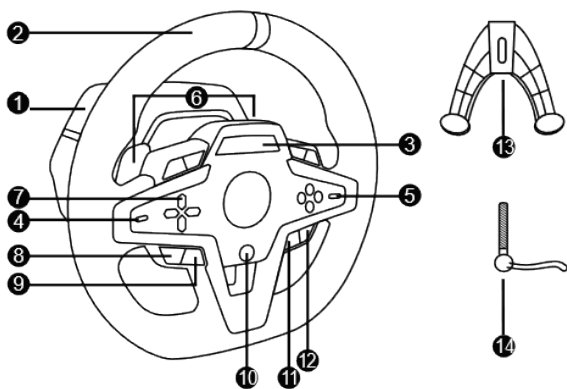
РУССКИЙ

PORTUGUÊS

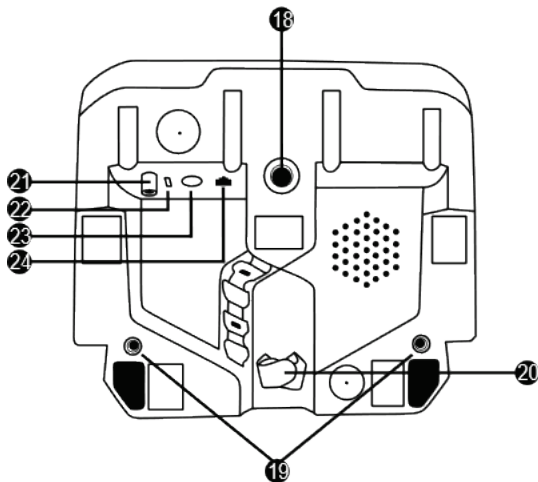
ČESTINA

POLSKI

TECHNICKÉ VLASTNOSTI



- | | | | |
|---|---|----|---|
| 1 | Základna T248 | 10 | Tlačítko PS |
| 2 | Volant | 11 | Tlačítko DISPLAY |
| 3 | Obrazovka T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) | 12 | Tlačítko OPTIONS na konzolích PS4™ a konzolích PS5™ |
| 4 | Přepínač enkodéru a enkodér s push funkcí | 13 | Upevňovací systém |
| 5 | + a - přepínač enkodéru | 14 | Kovový upevňovací šroub |
| 6 | 2 magnetické řadič páky (nahoru a dolů) | 15 | Napájecí kabel (EU/US nebo UK...) |
| 7 | Směrová tlačítka | 16 | Napájecí adaptér |
| 8 | Tlačítko SHARE na konzolích PS4™
Tlačítko CREATE na konzolích PS5™ | 17 | Kabel USB-C (17a) – USB-A (17b) |
| 9 | Tlačítko MODE | | |



- | | |
|--|--|
| 18 Velký otvor se závitem (pro upevňovací systém a upevňovací šroub) | 22 Konektor USB-C závodního volantu |
| 19 Otvory se závitem pro připevnění na závodní kokpit (<i>není součástí</i>) | 23 Mini-DIN konektor pro Thrustmaster řídicí páku, ruční brzdu nebo hub (<i>vše se prodává samostatně</i>) |
| 20 Držák kabelu se suchým zipem | 24 Konektor RJ12 pro sadu pedálů |
| 21 Konektor napájecího adaptéru | |

UPOZORNĚNÍ

Před použitím tohoto produktu si pečlivě přečtěte tuto příručku a uschovejte ji pro pozdější použití.



Varování - Úraz elektrickým proudem

- * Uchovávejte výrobek na suchém místě a nevystavujte jej prachu nebo slunečnímu záření.
- * Neotáčejte ani netahejte za konektory a kabely.
- * Na produkt nebo jeho konektory nevylévejte žádnou tekutinu.
- * Nezkratujte výrobek.
- * Nikdy produkt nerozebírejte; nevhazujte jej do ohně a nevystavujte jej vysokým teplotám.
- * Nepoužívejte jiný napájecí kabel než ten, který je dodáván s vaším závodním volantem.
- * Nepoužívejte napájecí kabel, pokud je kabel nebo jeho konektory poškozené, roztřepené nebo zlomené.
- * Ujistěte se, že je napájecí kabel správně zapojen do elektrické zásuvky a správně připojen ke konektoru v zadní části základny závodního volantu.
- * Neotvírejte závodní volant: uvnitř nejsou žádné díly opravitelné uživatelem. Veškeré opravy musí provádět výrobce, jeho autorizovaný zástupce nebo kvalifikovaný technik.
- * Používejte pouze upevňovací systémy / příslušenství doporučené výrobcem.
- * Pokud závodní volant funguje neobvykle (pokud vydává neobvyklé zvuky, teplo nebo pachy), okamžitě jej přestaňte používat, odpojte napájecí kabel z elektrické zásuvky a odpojte ostatní kabely.
- * Pokud nebudete závodní volant delší dobu používat, odpojte jeho napájecí kabel z elektrické zásuvky.
- * Elektrická zásuvka musí být umístěna v blízkosti zařízení a musí být snadno přístupná.



Používejte pouze napájecí zdroj uvedený v pokynech pro uživatele.

Informace o napájecím adaptéru

Zveřejněné informace	Hodnota	Jednotka
Název nebo ochranná známka výrobce, obchodní registrační číslo a adresa	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex Francie	
Identifikátor modelu	A481-1852590D	
Vstupní napětí	100 - 240	V
Vstupní frekvence AC	50 - 60	Hz
Výstupní napětí	18.5	V DC
Výstupní proud	2.6	A
Výstupní výkon	47.9	W
Průměrná aktivní účinnost	87.8	%
Účinnost při nízkém zatížení (10%)	87.8	%
Spotřeba energie bez zátěže	0.10	W



Větrací otvory

Ujistěte se, že neblokuje žádný z větracích otvorů na základně závodního volantu. Pro optimální větrání proveďte následující:

- * Umístěte základnu volantu nejméně 10 cm od povrchů stěn.
- * Neumisťujte základnu do těsných prostor.
- * Nezakrývejte základnu.
- * Na větracích otvorech se nesmí hromadit prach.



**Z bezpečnostních důvodů nikdy nepoužívejte sadu pedálů naboso
nebo když máte na nohou jen ponožky.
THRUSTMASTER® ODMÍTÁ VEŠKEROU ODPOVĚDNOST V PŘÍPADĚ
ZRANĚNÍ V DŮSLEDKU POUŽITÍ PEDÁLOVÉ SADY BEZ BOT.**



Varování - Zranění v důsledku Force Feedback a opakovaných pohybů

Hraní se závodním volantem Force Feedback může způsobit bolesti svalů nebo kloubů. Aby se předešlo problémům:

- * Vyvarujte se zdlouhavých herních období.
- * Po každé hodině hry si dejte 10 až 15 minutové přestávky.
- * Pokud pocítíte únavu nebo bolest rukou, zápěstí, paží, chodidel nebo nohou, přestaňte hrát a na několik hodin si odpočiňte, než začnete znovu hrát.
- * Pokud příznaky nebo bolest přetrvávají, i když začnete znovu hrát, přestaňte hrát a poraďte se s lékařem.
- * Uchovávejte mimo dosah dětí.
- * Během hry nechte obě ruce správně umístěné na volantu, aniž byste je úplně pustili.
- * Během hry nikdy nedávejte ruce ani prsty pod pedály ani kamkoli poblíž pedálu.
- * Během kalibrace a hraní nikdy nedávejte ruku ani paži do otvorů v závodním volantu.
- * Ujistěte se, že základna závodního volantu je řádně zajištěna podle pokynů v této příručce.



S výrobkem mohou zacházet pouze uživatelé starší 14 let

TĚŽKÝ VÝROBEK



Dejte pozor, abyste výrobek neupustili na sebe nebo na někoho jiného!

VŽDY



NIKDY



NIKDY



Varování – Nebezpečí skřípnutí pedálovou sadou při hře

- * Pedálovou sadu uchovávejte mimo dosah dětí.
- * Během herní relace nikdy nedávejte prsty na nebo do blízkosti stran pedálů.
- * Během herní relace nikdy nedávejte prsty na nebo do blízkosti zadní části základny pedálů.
- * Během herní relace nikdy nedávejte prsty na nebo do blízkosti přední části základny pedálů.

NIKDY



NIKDY



NIKDY



Varování – Nebezpečí skřípnutí pedálovou sadou, když nehrajete

- * Uložte pedálovou sadu na bezpečném místě a uchovávejte ji mimo dosah dětí.

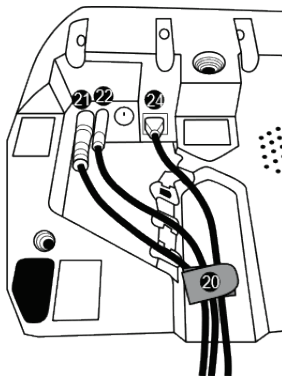
PŘIPEVNĚNÍ ZÁVODNÍHO VOLANTU

Přípevnění závodního volantu na stůl nebo na pracovní plochu

Na spodní straně volantu začněte připojením:

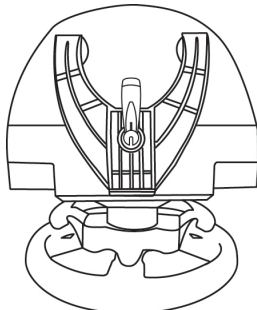
- napájecího adaptéru (21);
- USB-C kabelu (17a) do USB-C konektoru (22);
- pedálové sady T3PM (24).

Ujistěte se, že různé kabely jsou umístěny ve správné dráze a připojte je pomocí držáku kabelu se suchým zipem (20).

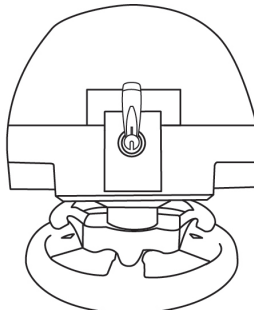


1. Umístěte závodní volant na stůl nebo jiný vodorovný, rovný a stabilní povrch.
2. Upínací šroub (14) zasuněte do upínacího systému (13), zařízení potom utáhněte otočením šroubu proti směru hodinových ručiček tak, aby se zasunul do velké závitové díry (18) umístěné pod závodním volantem, a to dokud nebude volant dokonale stabilní.

VŽDY

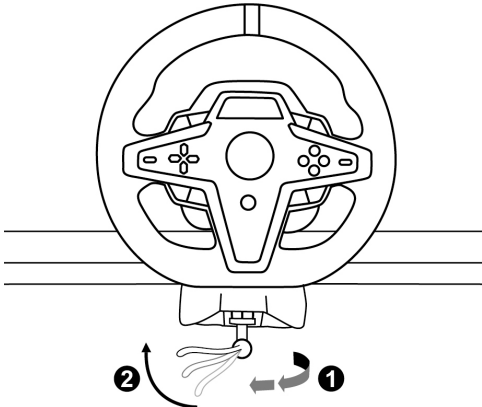
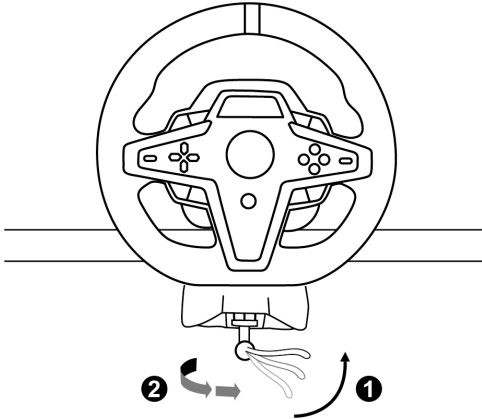


NIKDY



UPOZORNĚNÍ: Nikdy neutahujte samotný šroub, aniž byste měli upínací systém na místě!

(Mohlo by dojít k poškození závodního volantu.)

PŘIPEVNĚNÍ / SEJMUTÍ	SMĚR
<p>Pro utažení:</p> <p><i>Otočte šroubem proti směru hodinových ručiček</i></p>	
<p>Pro uvolnění:</p> <p><i>Otočte šroubem po směru hodinových ručiček</i></p>	

Přípevnění závodního volantu ke kokpitu (není součástí)

1. Umístěte základnu závodního volantu na polici kokpitu.
2. Zašroubujte dva šrouby M6 (nejsou součástí) do police kokpitu a do dvou otvorů se závitem na spodní straně závodního volantu (**19**).



Délka dvou šroubů M6 nesmí překročit tloušťku police o více než 0.47 palců/12 mm; delší šrouby by mohly poškodit interní komponenty základny závodního volantu.

3. V případě potřeby můžete do velkého otvoru se závitem (**18**) také našroubovat standardní upevňovací systém (**13, 14**).

Schémat nastavení závodního volantu T248 pro kokpity a další podpěry jsou k dispozici na <https://support.thrustmaster.com>: zvolte **Racing Wheels (Závodní volanty) / **T248**, a poté **Template - Cockpit Setup** (Šablona - Nastavení kokpitu).**

INSTALACE

AUTOMATICKÁ KALIBRACE VOLANTU

Volant se sám automaticky kalibruje, když jej zapojíte do zásuvky a připojíte USB konektor závodního volantu ke konzoli PlayStation®5 nebo konzoli PlayStation®4.

Během této fáze se závodní volant rychle otáčí doleva a doprava a pokrývá úhel 900 stupňů, než se zastaví ve středu.



VAROVÁNÍ:

Během fáze autokalibrace se nikdy závodního volantu nedotýkejte!
(Mohlo by to vést k nesprávné kalibraci a/nebo zranění osob.)

AUTOMATICKÁ KALIBRACE PEDÁLOVÉ SADY

Nikdy nepřipojujte pedálovou sadu k základně závodního volantu (ani ji neodpojujte od základny), pokud je připojena k systému nebo během hry (mohlo by to vést k nesprávné kalibraci).

Pedálovou sadu připojte vždy před připojením závodního volantu k systému.

Jakmile je kalibrace závodního volantu dokončena a hra byla spuštěna, pedály jsou automaticky kalibrovány po několika stisknutích.



VAROVÁNÍ:

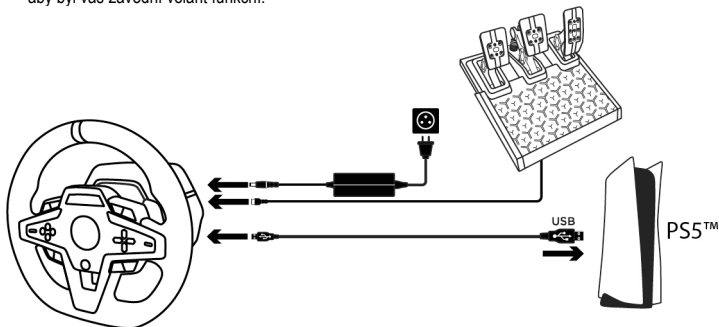
Nikdy nemačkejte pedály během autokalibrační fáze závodního volantu nebo během načítání hry!
(Mohlo by to vést k nesprávné kalibraci.)

Pokud váš závodní volant a/nebo pedálová sada nefungují správně, nebo pokud se zdají být nesprávně kalibrovány:

Vypněte konzoli a úplně odpojte závodní volant. Poté znovu připojte všechny kabely (včetně napájecího kabelu a pedálové sady) a restartujte konzoli a vaši hru.

INSTALACE NA KONZOLÍCH PLAYSTATION®4 NEBO KONZOLÍCH PLAYSTATION®5

1. Připojte napájecí kabel a napájecí adaptér do elektrické zásuvky.
2. Připojte USB-A kabel (17b) k USB-A portu na konzoli PS4™ nebo konzoli PS5™. Jakmile je konzole zapnutá, váš závodní volant se automaticky kalibruje.
3. Stiskněte tlačítko PS (10) na závodním volantu a přihlaste se ke svému účtu PlayStation™Network, aby byl váš závodní volant funkční.



Nyní jste připraveni hrát!

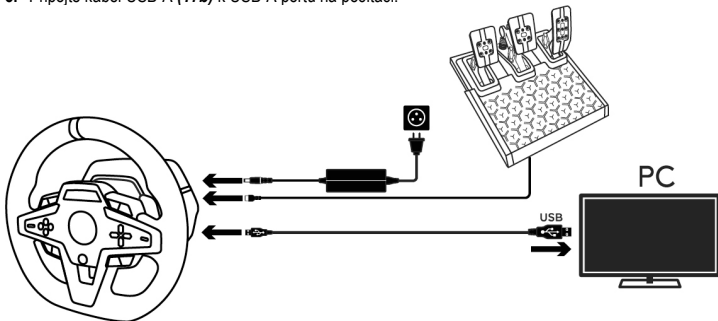
Důležité poznámky:

- Seznam her kompatibilních s konzolí PlayStation®4 a konzolí PlayStation®5 a závodním volantem T248 je dostupný na: <https://support.thrustmaster.com> (v sekci **Racing Wheels** (Závodní volanty) / **T248** / **Games Settings** (Nastavení her)). Tento seznam je pravidelně aktualizován.
- Závodní volant je ve hrách rozpoznán jako závodní volant Thrustmaster T-GT nebo závodní volant Thrustmaster Advanced Racer.

INSTALACE NA PC*

* Funkčnost počítače není schválena Sony Interactive Entertainment Europe ani Sony Interactive Entertainment LLC.

1. Pro stažení ovladačů a softwaru Force Feedback pro PC navštivte <https://support.thrustmaster.com>. Zvolte **Racing Wheels** (Závodní volanty) / **T248** / **Drivers** (Ovladače).
2. Připojte napájecí kabel a napájecí adaptér do elektrické zásuvky.
3. Připojte kabel USB-A (17b) k USB-A portu na počítači.



Nyní jste připraveni hrát!

Důležitá poznámka:

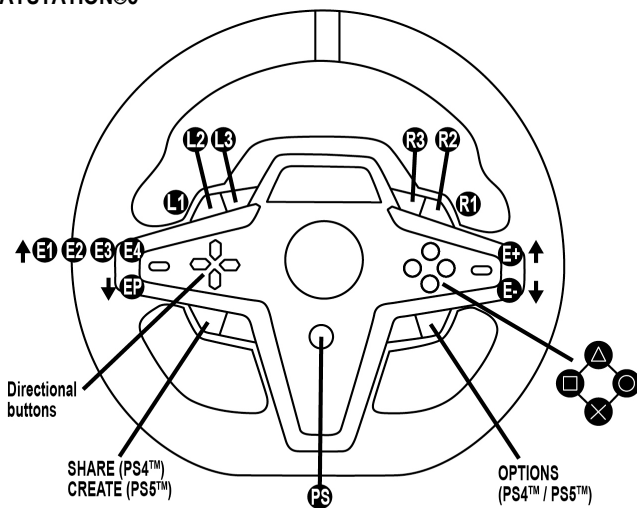
- Na ovládacím panelu a ve hrách je závodní volant rozpoznán pod názvem **Thrustmaster Advanced Racer**.

AKTUALIZACE FIRMWARE ZÁVODNÍHO KOLA

Navštivte <https://support.thrustmaster.com>.

Zvolte **Racing Wheels** (Závodní volanty) / **T248** / **Firmware**, a postupujte podle instrukcí.

MAPOVÁNÍ PRO KONZOLE PLAYSTATION®4 NEBO KONZOLE PLAYSTATION®5



E1P ↓	E2P ↓	E3P ↓	E4P ↓
E1+ ↑	E2+ ↑	E3+ ↑	E4+ ↑
E1- ↓	E2- ↓	E3- ↓	E4- ↓

POUŽITÍ ENKODÉRŮ E1 / E2 / E3 / E4

Aktivní enkodér můžete vybrat stisknutím přepínače voliče enkodéru (4) nahoru. Na obrazovce se zobrazí aktivní enkodér: postupně E1, E2, E3, E4, a poté E1... a tak dále.

Když je vybrán enkodér (E1, E2, E3 nebo E4), jsou přidružené funkce následující:

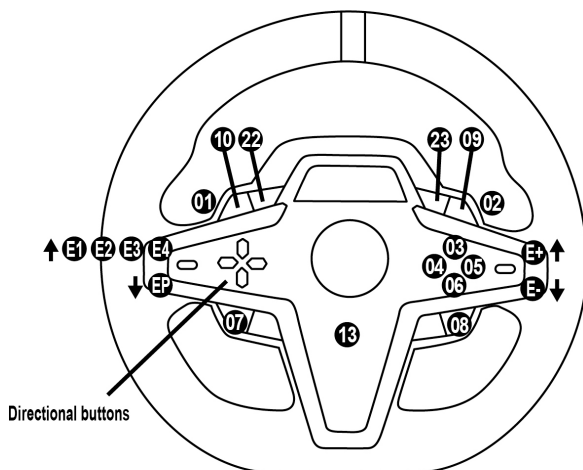
- **Push (P)** zatlačením přepínače kodéru (4) dolů.
- **+** zatlačením přepínače kodéru na pravé straně (5) nahoru.
- **-** stisknutím voliče kodéru na pravé straně (5) dolů.

Odpovídající akce se zobrazí na obrazovce.

Důležité poznámky:

- Enkodéry E1, E2, E3 a E4 fungují ve hrách kompatibilních s enkodéry Thrustmaster (F1 2020, F1 2021, Gran Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione, a dalších připravovaných hrách).
- Obrazovka zobrazující telemetrické informace funguje ve hrách kompatibilních s Thrustmaster SDK (sada pro vývoj softwaru). Seznam kompatibilních her je k dispozici zde: <https://support.thrustmaster.com> (v sekci **Racing Wheels** (Závodní volanty) / **T248** / **Games Settings** (Nastavení her)). Tento seznam je pravidelně aktualizován.

MAPOVÁNÍ PRO PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

POUŽITÍ ENKODÉRŮ E1 / E2 / E3 / E4

Aktivní enkodér můžete vybrat stisknutím přepínače voliče enkodéru (4) nahoru. Na obrazovce se zobrazí aktivní enkodér: postupně E1, E2, E3, E4, a poté E1... a tak dále.

Když je vybrán enkodér (E1, E2, E3 nebo E4), jsou přidružené funkce následující:

- **Push (P)** zatlačením přepínače kodéru (4) dolů.
- **+** zatlačením přepínače kodéru na pravé straně (5) nahoru.
- **-** stisknutím voliče kodéru na pravé straně (5) dolů.

Odpovídající akce se zobrazí na obrazovce.

Důležité poznámky:

- Enkodéry E1, E2, E3 a E4 fungují ve většině her.
- Obrazovka zobrazující telemetrické informace funguje ve hrách kompatibilních s Thrustmaster SDK (sada pro vývoj softwaru). Seznam kompatibilních her je k dispozici zde: <https://support.thrustmaster.com> (v sekci **Racing Wheels** (Závodní volanty) / **T248** / **Games Settings** (Nastavení her)). Tento seznam je pravidelně aktualizován.

TLAČÍTKO MODE

ZOBRAZENÍ INFORMACÍ O ZÁVODNÍM VOLANTU A KONFIGURACE ZÁVODNÍHO VOLANTU A SADY PEDÁLŮ

Stisknutím tlačítka MODE (9) přejděte do nabídky MODE (REŽIM).

Pokud jste v této nabídce, zobrazí se pouze první dva segmenty.



V této nabídce použijte směrová tlačítka (7) následujícím způsobem:









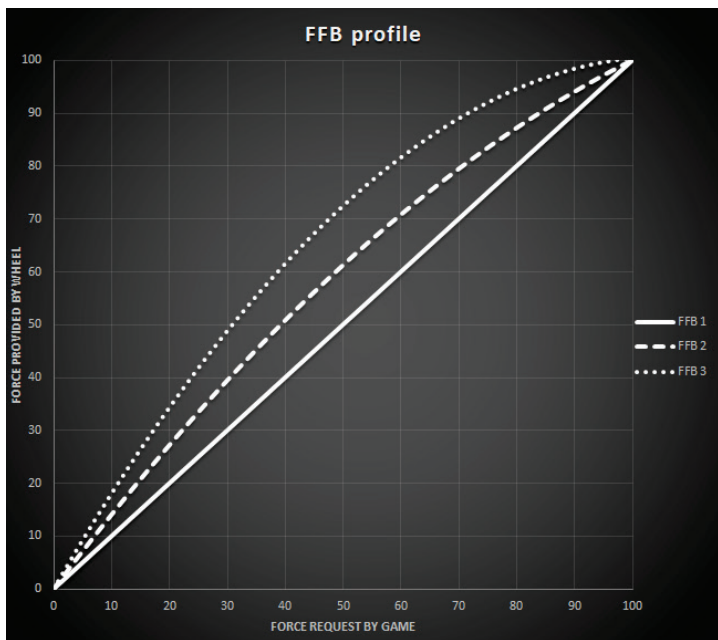
Navigace		Obrazovka	Informace / Možnosti
  7 úrovní	 3 možnosti	PS/PC Vyberte svůj systém: konzole PS4™, konzole PS5™ nebo PC	- Výběr konzole PS4™ (výchozí) - Výběr konzole PS5™ - Výběr PC systému Poznámka: Pro potvrzení volby systému stiskněte tlačítko MODE (9). Výběr se uloží, když se na obrazovce objeví EXIT.
	 3 zobrazení	ABOUT Obecné informace	- Verze firmwaru základny závodního volantu - Název zařízení připojeného ke konektoru mini-DIN (23) - Typ sady pedálů připojené ke konektoru RJ12 (24)
	 3 možnosti	FFB Vyberte profil Force Feedback (viz sekce SCHEMA PROFILU FFB)	- FFB 1 - FFB 2 (výchozí) - FFB 3
	 6 možnosti	ROT° Vyberte úhel otočení (pouze pro hry, ve kterých úhel otočení není automatický)	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = automatický (výchozí)
	 2 možnosti	PEDAL Vyberte konfiguraci sady pedálů	- FLOOR: pozice na podlaze (výchozí) - INV.: zavěšená poloha (plynový pedál a spojkový pedál jsou opačné)
	1 zobrazení	TEMP Teplota motoru	Teplota motoru zobrazena v reálném čase
	 1 možnost	RESET Resetuje závodní kolo na výchozí režim.	- N: Ne - Y: Ano Vyberte Y, poté zmáčknete tlačítko MODE (9). Závodní volant se resetuje, když se na obrazovce objeví EXIT.

SCHÉMA PROFILU FFB



FFB 1

Efekt FFB 1 poskytuje lineární Force Feedback. Síla, kterou cítíte, je 100% úměrná síle požadované hrou.

FFB 2 a FFB 3

Efekty FFB 2 a FFB 3 posilují Force Feedback, aby zdůraznily sílu, kterou cítíte ve vztahu k síle požadované hrou.

Důležité poznámky:

- Potvrďte své volby stisknutím tlačítka **MODE (9)**: Před návratem na výchozí obrazovku se zobrazí EXIT (ODEJÍT).
- Směrová tlačítka **(7)** jsou ve hrách a v rozhraní konzole deaktivována, když je povoleno tlačítko **MODE**.

TLAČÍTKO DISPLAY

KONFIGURACE ZOBRAZENÍ NASTAVENÍ TELEMETRIE

(v kompatibilních hrách)














Důležité poznámky:

- Seznam her kompatibilních s obrazovkou T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) jsou k dispozici zde: <https://support.thrustmaster.com> (v sekci **Racing Wheels** (Závodní volanty) / **T248** / **Games Settings** (Nastavení her)). Tento seznam je pravidelně aktualizován.
- Tlačítko DISPLAY funguje pouze v uvedených hrách.

Stisknutím tlačítka DISPLAY (**11**) přejděte do nabídky DISPLAY (ZOBRAZIT).
V této nabídce se zobrazí pouze poslední dva segmenty.



V této nabídce použijte směrová tlačítka (**7**) následujícím způsobem:

Navigace		Obrazovka	Informace / Možnosti
  5 úrovní	Ne	 Převodovka	
	Ne	SPEED  Rychlost	
	  5 možností zobrazení napříč segmenty	RPM  RPM a volba pohledu napříč 9 segmenty	<ul style="list-style-type: none"> - REV >>: zleva doprava - REV <<: zprava doleva - REV ><: z vně směrem do středu - REV <>: ze středu směrem ven - REV --: žádné zobrazení na segmentech
	  2 možnosti	POS  Pozice	<ul style="list-style-type: none"> - DRI: pozice v závodě - LAP: počet kol
	  3 možnosti	TIME  Čas	<ul style="list-style-type: none"> - PBL: nejlepší osobní čas na kolo - C L: aktuální čas na kolo - L L: čas posledního kola

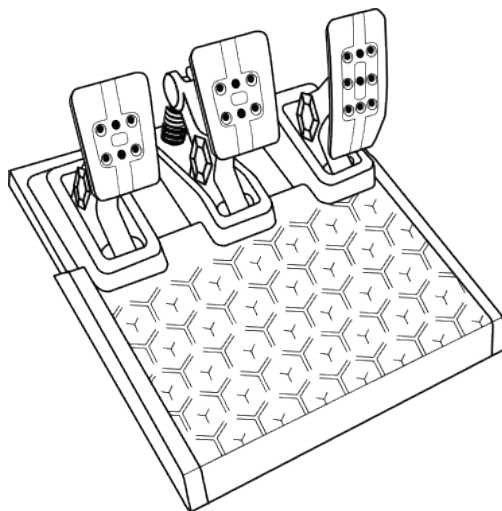
Důležitá poznámka:

- Potvrďte své volby stisknutím tlačítka DISPLAY (11).
- Směrová tlačítka (7) jsou ve hrách a v rozhraní konzole deaktivována, když je povoleno tlačítko DISPLAY.

RŮZNÉ TIPY A FAQ

Navštivte <https://support.thrustmaster.com>. Zvolte **Racing Wheels** (Závodní volanty) / **T248**, a poté **Manual** (Návod) nebo **FAQ** (Časté otázky a odpovědi).

PEDÁLOVÁ SADA T3PM



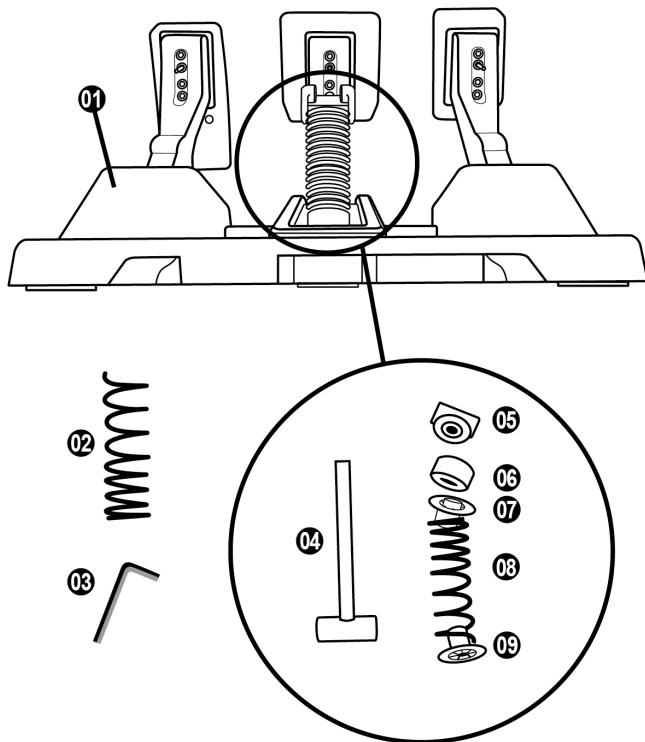
РУССКИЙ

PORTUGUÊS

ČESTINA

POLSKI

TECHNICKÉ VLASTNOSTI



- 1 Pedálová sada
- 2 Přídavná tvrdá pružina (černá)
- 3 2.5 mm imbusový klíč
- 4 Přidrzná tyč pružiny
- 5 Horní přidrzná hlavička s podložkou

- 6 Elastomerový tlumící prstenec (bílý – Shore 70)
- 7 Horní plastová rozpěrka (červená)
- 8 Měkká pružina (stříbrná – nainstalován ve výchozím nastavení)
- 9 Spodní plastová rozpěrka (červená)

UPOZORNĚNÍ

Před použitím tohoto produktu si pečlivě přečtěte tuto příručku a uschovejte ji pro pozdější použití.

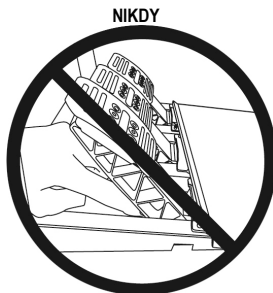


Z bezpečnostních důvodů nikdy nepoužívejte sadu pedálů naboso nebo když máte na nohou jen ponožky.
THRUSTMASTER® ODMÍTÁ VEŠKEROU ODPOVĚDNOST V PŘÍPADĚ ZRANĚNÍ V DŮSLEDKU POUŽITÍ PEDÁLOVÉ SADY BEZ BOT.



Varování – Nebezpečí skřípnutí pedálovou sadou při hře

- * Pedálovou sadu uchovávejte mimo dosah dětí.
- * Během herní relace nikdy nedávejte prsty na nebo do blízkosti stran pedálů.
- * Během herní relace nikdy nedávejte prsty na nebo do blízkosti zadní části základny pedálů.
- * Během herní relace nikdy nedávejte prsty na nebo do blízkosti přední části základny pedálů.



AUTOMATICKÁ KALIBRACE PEDÁLOVÉ SADY



DŮLEŽITÉ

- Nikdy nepřipojujte pedálovou sadu k základně závodního volantu (ani ji neodpojujte od základny), pokud je připojena ke konzoli PS4™ nebo konzoli PS5™, nebo během hry (mohlo by to vést k nesprávné kalibraci).
Pedálovou sadu připojte vždy před připojením závodního volantu k systému.
- Jakmile je kalibrace závodního volantu dokončena a hra byla spuštěna, pedály jsou automaticky kalibrovány po několika stisknutích.
- Nikdy nemačkejte pedály během fáze autokalibrace závodního volantu nebo během načítání hry!
To by mohlo vést k nesprávné kalibraci.

Pokud váš závodní volant a/nebo pedálová sada nefungují správně, nebo pokud se zdají být nesprávně kalibrovány:

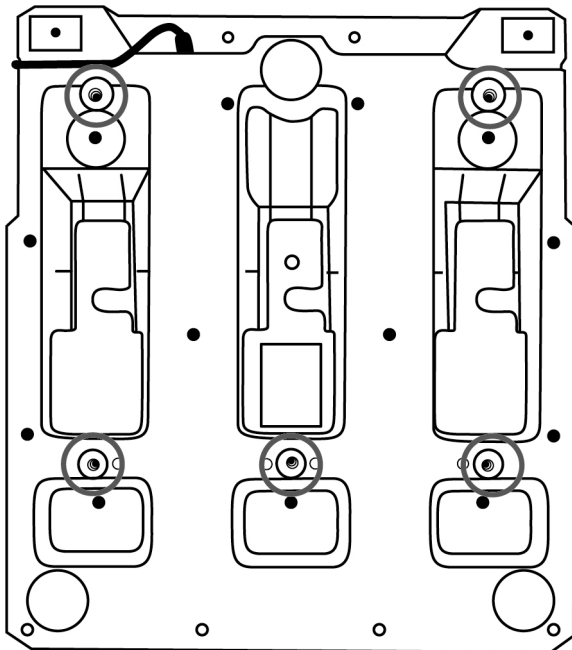
Vypněte konzoli a úplně odpojte závodní volant. Poté znovu připojte všechny kabely (včetně napájecího kabelu a pedálové sady) a restartujte konzoli a vaši hru.

PŘIPOJENÍ SADY PEDÁLŮ NA PODPĚRU NEBO KE KOKPITU

Sada pedálů může být připevněna k řadě různých kompatibilních podpěr (prodává se samostatně) pomocí pěti otvorů se závitem typu M6 umístěných pod základnou. Zašroubujte alespoň dva šrouby M6 (nejsou součástí dodávky) skrz podpěrnou polici a do otvorů se závitem na spodní straně základny sady pedálů.



Důležité: Délka dvou šroubů M6 nesmí překročit tloušťku vaší podpěry o více než 0.47 palců/12 mm; delší šrouby by mohly poškodit interní komponenty pedálové sady.

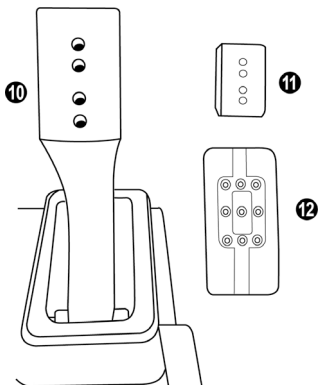


Schémat nastavení sady pedálů pro kokpity a další podpěry jsou k dispozici na <https://support.thrustmaster.com>; zvolte **Racing Wheels** (Závodní volanty) / **T3PM**, a poté **Template - Cockpit setup** (Šablona - Nastavení kokpitu).

SEŘÍZENÍ SADY PEDÁLŮ

Každý ze tří pedálů obsahuje:

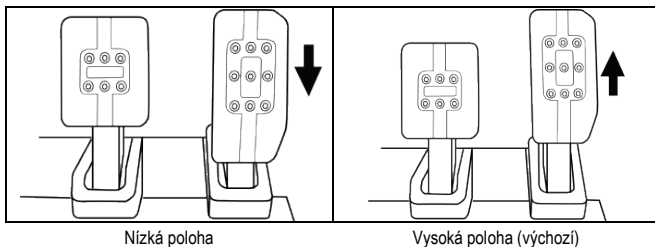
- Rameno pedálu (**10**) se dvěma perforacemi.
- Plastová opěrka hlavy (**11**) (umístěná mezi hlavou a ramenem) se čtyřmi perforacemi.
- Kovová hlava (**12**) s více otvory (devět pro plyn - šest pro brzdou - šest pro spojku).



UPOZORNĚNÍ: Abyste předešli jakýmkoliv problémům s kalibrací, nezapomeňte před provedením jakýchkoli nastavení pedálu vždy odpojit kabel USB svého volantu od konzole nebo počítače.

Nastavení VÝŠKY plynového pedálu

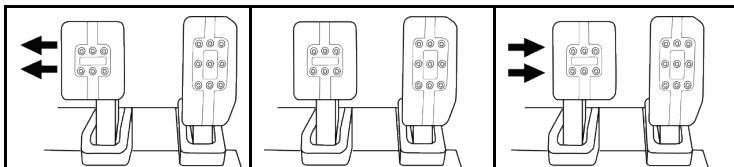
- Pomocí přiloženého 2,5 mm imbusového klíče (**3**) odšroubujte dva šrouby, které drží kovovou hlavu (**12**) a její podpěru (**11**) na místě.
- Vyberte preferovanou výškovou polohu, poté zašroubujte a znovu utáhněte šrouby tak, aby kovová hlava (**12**) a její podpěra (**11**) pevně držely na místě.



Nastavení ROZESTUPU tří pedálů

- Pomocí přiloženého 2,5 mm imbusového klíče (3) odšroubujte dva šrouby, které drží kovovou hlavu (12) a její podpěru (11) na místě.
- Vyberte preferovanou polohu (doleva, na střed nebo doprava), poté zašroubujte a znovu utáhněte šrouby tak, aby kovová hlava (12) a její podpěra (11) byly pevně drženy na místě.

Příklady ilustrující brzdový pedál:



Pozice vlevo

Středová pozice
(výchozí)

Pozice vpravo

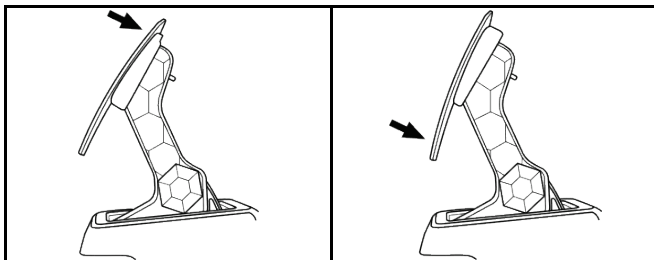
Počet možných pozic rozestupu na pedál:

- Tři pro plynový pedál
- Tři pro brzdový pedál
- Tři pro spojkový pedál

Úprava SKLONU pedálů

- Pomocí přiloženého 2,5 mm imbusového klíče (3) odšroubujte dva šrouby, které drží kovovou hlavu (12) a její podpěru (11) na místě.
- Otočte plastovou opěrku hlavy (11) o 180°, poté zašroubujte a znovu utáhněte šrouby tak, aby kovová hlava (12) a její opora (11) pevně držely na místě.

Příklady ilustrující plynový pedál:



Méně nakloněná poloha (výchozí)

Více nakloněná poloha

Počet možných poloh sklonu na pedál:

- Dvě pro plynový pedál
- Dvě pro brzdový pedál
- Dvě pro spojkový pedál

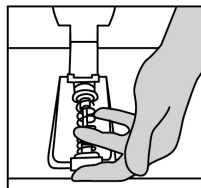
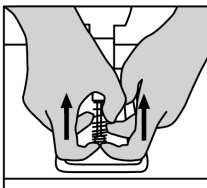
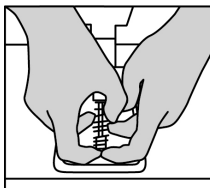
SADA BRZDOVÝCH PRUŽIN, KTERÁ JE SOUČÁSTÍ 4 možné konfigurace a nastavení brzdné tlakové síly

Tento mod vám umožní zažít jiný pocit a odpor při brzdění.
Podle svých preferencí je můžete nebo nemusíte nainstalovat.

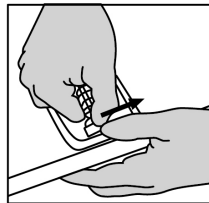
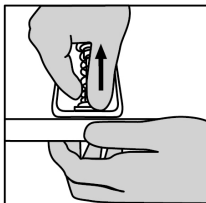
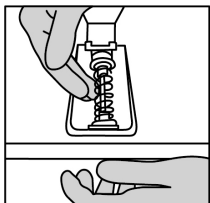
Brzdný odpor	Měkký	Střední (výchozí)	Tvrďý	Velmi tvrdý
Doporučené použití	Stůl	Stůl	Podpěra pedálové sady	Kokpit
Měkká stříbrná pružina (8)	x	x		
Polstrovaný prstenec z bílého elastomeru (6)		x		x
Tvrdá černá pružina (2)			x	x

1. Silným zatažením za spodní plastovou rozpěrku (9) stlačíte pružinu a sejmete tyčku zajišťující pružinu (4) z jejího místa.

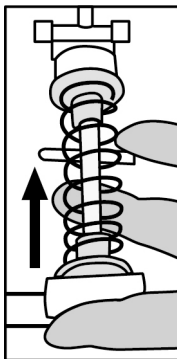
Metoda 1:



Metoda 2:



2. Přemístěte různé prvky na tyčce přidržující pružinu (4).
Začněte spodní plastovou rozpěrkou (9), výběrem pružiny (2) nebo (8) a poté horní plastovou rozpěrkou (7).
3. Po zvolené konfiguraci nainstalujte elastomerový tlumicí kroužek (6).
4. Seřídte horní přídržnou hlavu s podložkou (5) a umístěte ji na své místo.
5. Silně stlačte pružinu, aby se tyčka (4) zajistila na svém místě.



Video ukazující, jak vyměnit pružinu, je k dispozici na <https://support.thrustmaster.com>: zvolte **Racing Wheels** (Závodní volanty) / T3PM.

SPOTŘEBITELSKÉ INFORMACE O ZÁRUČE

Celosvětově, Guillemot Corporation S.A., jejíž sídlo se nachází na Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (dále jen "Guillemot") zaručuje spotřebiteli, že tento výrobek od Thrustmasteru bude bez závad materiálu a zpracování, po dobu záruční doby od okamžiku převzetí výrobku ve shodě s ohledem na tento výrobek. V zemích Evropské Unie, tato doba odpovídá dvěma (2) letům od dodání výrobku Thrustmaster. V ostatních zemích, záruční doba odpovídá časovému intervalu od převzetí výrobku Thrustmaster v souladu s platnými zákony země, ve které měl spotřebitel trvalý pobyt ke dni nákupu výrobku Thrustmaster (pokud žádné takové opatření v příslušné zemi neexistuje, záruční doba bude jeden (1) rok od data nákupu výrobku Thrustmaster).

Bez ohledu na výše uvedené podmínky, je záruční doba na dobíjecí baterie omezena na dobu šesti (6) měsíců od původního datumu nákupu.

Pokud se u výrobku během záruční doby objeví závada, neprodleně kontaktujte Technickou podporu, kde vám naznačí postup, jak záruku uplatnit. Pokud bude závada uznána, výrobek musí být vrácen prodávajícímu, kde byl zakoupen (nebo na jiné místo, které určí Technická podpora).

V rámci této záruky, bude vadný výrobek podle Technické podpory buď vyměněn nebo uveden do funkčního stavu. Pokud bude během záruční doby výrobek Thrustmasteru opravován, bude záruční doba o dobu, kdy nebylo možné výrobek používat prodloužena, nejméně alespoň o sedm (7) dní (tato doba začíná datem, kdy zákazník požádal o vyřízení reklamace nebo od data, kdy dotyčný produkt byl k dispozici pro opravu, pokud datum předání výrobku k opravě je po datu žádosti o vyřízení reklamace). Pokud to umožňují platné zákony, je plná odpovědnost společnosti Guillemot a jejich dceřiných společností (včetně následných škod) omezena na navrácení produktu do provozuschopného stavu nebo na výměnu výrobku Thrustmaster. Pokud to umožňují platné zákony, Guillemot se zřiká všech záruk obchodovatelnosti nebo vhodnosti pro určitý účel.

Tato záruka se nevztahuje na: (1) pokud byl výrobek modifikován, otevřen, změněn nebo utrpěl poškození v důsledku nevhodného nebo nesprávného používání, nedbalosti, nehody, běžného opotřebení, nebo jakékoliv jiné příčiny, nesouvisející s vadou materiálu nebo zpracování (včetně, ale ne pouze, při kombinaci výrobku Thrustmaster s jakýmkoliv nevhodným prvkem, včetně zejména napájecích adaptérů, nabíjecích baterií, nabíječky, nebo jiných prvků, které nebyly k tomuto výrobku dodány společností Guillemot; (2) pokud byl výrobek používán pro jiné účely než domácí použití, včetně profesionálních a komerčních účelů (např. v hemách, při tréninku, při závodech); (3) v případě nedodržení pokynů poskytovaných Technickou podporou; (4) software, na zmíněný software je poskytována zvláštní záruka; (5) spotřební materiál (prvky, které mohou být vyměněny v průběhu životnosti produktu: baterie na jedno použití, náhlavní sluchátkové soupravy nebo např. náušníky sluchátek); (6) příslušenství (například kabely, pouzdra, brašny, zápníky řemínky); (7) pokud byl výrobek prodán ve veřejné aukci.

Tato záruka je nepřenositelná.

Zákonná práva spotřebitele vzhledem k platným zákonům vztahujícím se na prodej spotřebního zboží v jeho nebo její zemi nejsou touto zárukou ovlivněny.

Další ustanovení o záruce

V průběhu záruční doby, Guillemot zásadně nedodává žádné náhradní díly, neboť Technická podpora je jedinou stranou autorizovanou k demontáži a opravě jakéhokoliv produktu Thrustmaster (s výjimkou jakéhokoliv opravy, o kterou zákazník požádá Technická podpora prostřednictvím písemných pokynů, například z důvodu jednoduchosti a neutajovaného postupu opravy a poskytnutím požadovaných náhradních dílů, jsou-li použitelné).

Vzhledem ke svému inovačnímu cyklu a s cílem ochrany know-how a obchodního tajemství, nesmí Guillemot zásadně poskytovat jakékoli vyznění o opravách nebo náhradních dílech jakéhokoliv výrobku Thrustmaster, jehož záruční doba již vypršela.

Odpovědnost

Pokud to povolují příslušné zákony, Guillemot Corporation S.A. (dále jen "Guillemot") a její dceřiné společnosti se zřikají veškeré odpovědnosti za škody způsobené jedním nebo více následujícími body: (1) výrobek byl modifikován, otevřen nebo pozměněn; (2) nedodržení návodu k montáži; (3) nevhodné nebo nesprávné používání, nedbalost, nehoda (například náraz); (4) běžné opotřebení; (5) použití výrobku pro jakékoli jiné než domácí použití, včetně profesionálního nebo komerčního použití (například v hernách, pro výcvik, při soutěžích). Pokud to povolují příslušné zákony, Guillemot a její dceřiné společnosti se zřikají veškeré odpovědnosti za jakékoli škody, které nesouvisí s použitými materiály nebo výrobní vadou příslušného výrobku (včetně, ale nikoliv výhradně, veškerých škod způsobených přímo nebo nepřímo softwarem, nebo kombinací výrobku Thrustmaster s jakýmkoli nevhodným prvkem včetně zejména napájecími zdroji, dobíjecími bateriemi, nabíječkami nebo jakýmkoli jinými prvky, které nebyly společností Guillemot k tomuto výrobku dodány).

THRUSTMASTER®

TECHNICKÁ PODPORA

<https://support.thrustmaster.com>



AUTORSKÁ PRÁVA

©2021 Guillemot Corporation S.A. Všechna práva vyhrazena. Thrustmaster® je registrovaná ochranná známka společnosti Guillemot Corporation S.A. Vyrábí a distribuuje společnost Guillemot Corporation S.A. Všechny ostatní ochranné známky a názvy značek se tímto uznávají a jsou majetkem příslušných vlastníků. Obsah, design a specifikace se mohou bez předchozího upozornění změnit a mohou se v jednotlivých zemích lišit. Fotografie a ilustrace nejsou závazné. Navrženo v Severní Americe a Evropě, vyrobeno v Číně.

K použití výhradně s konzolami PlayStation®5 a konzolami PlayStation®4.

„PS“, „PlayStation“, „PS5“, „PS4“ a „PlayStation Shapes Logo“ jsou registrované ochranné známky nebo ochranné známky společnosti Sony Interactive Entertainment Inc. Všechna práva vyhrazena. Všechny ostatní obchodní známky jsou majetkem jejich příslušných vlastníků. Vyrobeno a distribuováno pod licencí společnosti Sony Interactive Entertainment LLC.

DOPORUČENÁ OCHRANA ŽIVOTNÍHO PROSTŘEDÍ



V zemích Evropské unie, Spojeném království a Turecku: Na konci životnosti by tento výrobek neměl být vhozen do standardního směsného odpadu, ale odevzdán do sběrného dvoru na recyklaci elektrických a elektronických zařízení.

Toto je potvrzeno symbolem, který je na výrobku, v uživatelském manuálu nebo na obalu.

V závislosti na charakteristice materiálů, mohou být tyto recyklovány. Recyklaci a dalšími formami zpracování odpadních elektrických a elektronických zařízení můžete významným způsobem přispět k ochraně životního prostředí.

Pro informace o nejbližším sběrném dvoru se obraťte na místní úřad.

Pro všechny ostatní země: Dodržujte prosím místní předpisy týkající se recyklace elektrických a elektronických zařízení.

Tyto informace si uchovejte. Barvy a dekorace se mohou lišit.

Před použitím by měly být z výrobku odstraněny plastové spojovací lepicí materiály.

www.thrustmaster.com

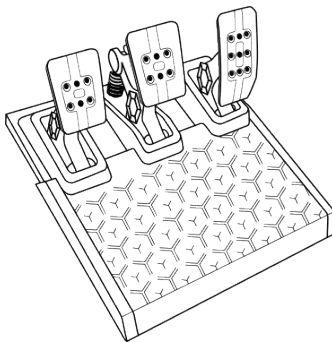
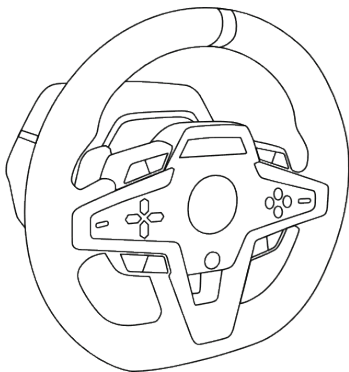
**Platné pouze pro EU, Spojené království a Turecko*



T248

Dla konsol PlayStation®5 i konsol PlayStation®4

Instrukcja obsługi



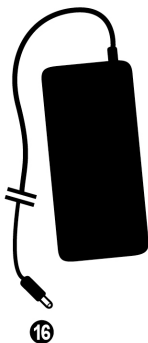
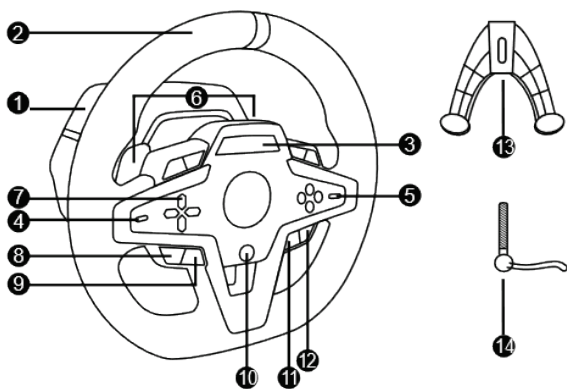
РУССКИЙ

PORTUGUÊS

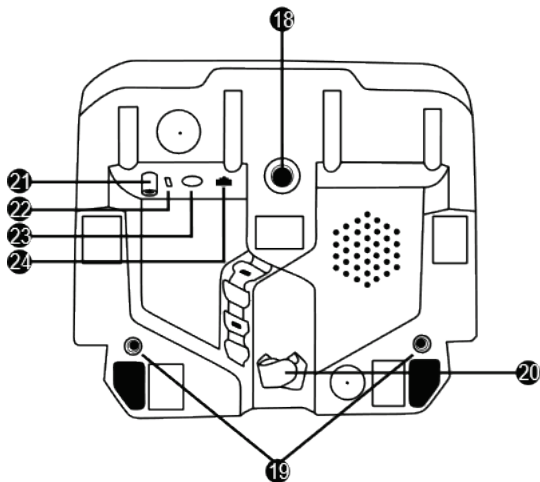
ČESTINA

POLSKI

ELEMENTY



- | | | | |
|---|---|----|---|
| 1 | Podstawa T248 | 10 | Przycisk PS |
| 2 | Koło kierownicy | 11 | Przycisk DISPLAY |
| 3 | Ekran T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) | 12 | Przycisk OPTIONS na konsolach PS4™ i konsolach PS5™ |
| 4 | Wybierak kodera i funkcja przycisku kodera | 13 | Element montażowy |
| 5 | Wybierak kodera + i - | 14 | Metalowa śruba mocująca |
| 6 | 2 magnetyczne łopatki zmiany biegów (w górę i w dół) | 15 | Kabel zasilania (UE/USA lub brytyjski...) |
| 7 | Przyciski kierunkowe | 16 | Zasilacz |
| 8 | Przycisk SHARE na konsolach PS4™
Przycisk CREATE na konsolach PS5™ | 17 | Kabel USB-C (17a) – USB-A (17b) |
| 9 | Przycisk MODE | | |



- 18** Duży gwintowany otwór (na element montażowy i śrubę mocującą)
- 19** Gwintowane otwory umożliwiające montaż w kokpicie wyścigowym (do nabycia osobno)
- 20** Uchwyt kablowy z rzepem
- 21** Złącze zasilacza
- 22** Złącze USB-C kierownicy
- 23** Złącze mini-DIN dla skrzyni biegów, hamulca ręcznego lub koncentratora połączeniowego Thrustmaster (wszystkie produkty do nabycia osobno)
- 24** Złącze RJ12 dla zestawu pedałów

OSTRZEŻENIE

Zanim rozpoczniesz korzystanie z urządzenia, szczegółowo zapoznaj się z tą instrukcją, a następnie zachowaj ją do wglądu.



Ostrzeżenie — ryzyko porażenia prądem elektrycznym

- * Przechowuj urządzenie w suchym miejscu i nie wystawiaj go na działanie kurzu ani światła słonecznego.
- * Nie skracaj ani nie naciągaj złączy ani kabli.
- * Nie wylewaj cieczy na urządzenie ani jego złącza.
- * Nie zwieraj urządzenia.
- * Nie demontuj urządzenia, nie wrzucaj go do ognia ani nie narażaj na działanie wysokich temperatur.
- * Nie używaj kabla zasilania innego niż dostarczony z kierownicą.
- * Nie używaj kabla zasilania, jeśli sam kabel lub jego złącza są uszkodzone, pęknięte lub przerwane.
- * Upewnij się, że kabel zasilania jest właściwie podłączony do gniazda elektrycznego i do złącza znajdującego się z tyłu podstawy kierownicy.
- * Nie otwieraj kierownicy: w jej wnętrzu nie ma części przeznaczonych do naprawiania przez użytkownika. Naprawy może wykonywać wyłącznie producent, jego autoryzowany przedstawiciel lub wykwalifikowany serwisant.
- * Korzystaj wyłącznie z elementów montażowych/akcesoriów określonych przez producenta.
- * W przypadku nietypowego działania kierownicy (na przykład gdy wydobywają się z niej dziwne dźwięki, ciepło lub zapachy) natychmiast przestań jej używać, wyciągnij kabel zasilania z gniazda elektrycznego i odłącz pozostałe kable.
- * Jeśli nie zamierzasz korzystać z kierownicy przez dłuższy czas, wyciągnij jej kabel zasilania z gniazda elektrycznego.
- * Gniazdo elektryczne musi znajdować się w pobliżu urządzenia i musi być łatwo dostępne.



Korzystaj wyłącznie z zasilacza wymienionego w instrukcji obsługi.

Informacje dotyczące zasilacza

Publikowana informacja	Wartość	Jednostka
Nazwa lub znak towarowy producenta, numer jego wpisu w rejestrze handlowym i adres	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97,143 35571 Chantepie Cedex Francja	
Identyfikator modelu	A481-1852590D	
Napięcie wejściowe	100–240	V
Częstotliwość wejściowa prądu przemiennego (AC)	50–60	Hz
Napięcie wyjściowe	18,5	V DC
Prąd wyjściowy	2,6	A
Moc wyjściowa	47,9	W
Średnia sprawność podczas pracy	87,8	%
Sprawność przy niskim obciążeniu (10%)	87,8	%
Pobór mocy bez obciążenia	0,10	W



Odpowietzniki

Dbaj, aby żaden z odpowietzników w podstawie kierownicy nie był zasłonięty. W celu zapewnienia optymalnej wentylacji przestrzegaj następujących zaleceń:

- * Ustaw podstawę kierownicy w odległości co najmniej 10 cm od wszelkich ścian.
- * Nie umieszczaj podstawy w bardzo ograniczonej przestrzeni.
- * Nie przykrywaj podstawy.
- * Nie dopuszczaj do gromadzenia się kurzu w odpowietznikach.



Ze względów bezpieczeństwa nie wolno używać zestawu pedałów w bosych stopach ani w samych skarpetkach.

FIRMA THRUSTMASTER® NIE PONOSI ŻADNEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA EWENTUALNE OBRAŻENIA CIAŁA WYNIKŁE Z UŻYWANIA ZESTAWU PEDAŁÓW BEZ OBUWIA.



Ostrzeżenie — ryzyko obrażeń ciała spowodowanych siłowym sprzężeniem zwrotnym i powtarzającymi się ruchami

Granie przy użyciu kierownicy z siłowym sprzężeniem zwrotnym (Force Feedback) może doprowadzić do bólu mięśni lub stawów. W celu uniknięcia problemów:

- * Unikaj grania przez długi czas.
- * Po każdej godzinie gry rób 10–15 minut przerwy.
- * Jeśli odczuwasz zmęczenie lub ból dłoni, nadgarstków, ramion, stóp albo nóg, przerwij grę, a przed jej ponownym rozpoczęciem odpocznij kilka godzin.
- * Jeśli po ponownym rozpoczęciu gry opisane objawy lub ból powrócą, przerwij grę i skonsultuj się z lekarzem.
- * Trzymaj kierownicę z dala od dzieci.
- * Podczas gry zawsze trzymaj obie dłonie we właściwym położeniu na kierownicy bez jej całkowitego puszczenia.
- * Podczas gry nigdy nie kładź dłoni ani palców pod pedałami ani w pobliżu zestawu pedałów.
- * Podczas kalibracji i gry nigdy nie przekładaj dłoni ani ramion przez otwory w kierownicy.
- * Sprawdź, czy podstawa kierownicy jest właściwie zamocowana zgodnie ze wskazówkami podanymi w niniejszej instrukcji.



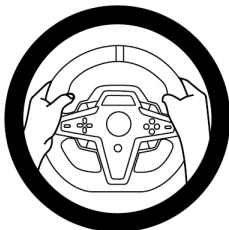
Urządzenie tylko dla użytkowników, którzy ukończyli 14 lat

CIĘŻKIE URZĄDZENIE



Uważaj, aby nie upuścić urządzenia na siebie ani inną osobę!

ZAWSZE



NIGDY



NIGDY



Ostrzeżenie — ryzyko przytrzaśnięcia przez pedały podczas gry

- * Trzymaj zestaw pedałów z dala od dzieci.
- * Podczas gry nigdy nie kładź palców na bokach pedałów ani nie zbliżaj ich do tego miejsca.
- * Podczas gry nigdy nie kładź palców na tylnej powierzchni podstawy pedałów ani nie zbliżaj ich do tego miejsca.
- * Podczas gry nigdy nie kładź palców na przedniej powierzchni podstawy pedałów ani nie zbliżaj ich do tego miejsca.

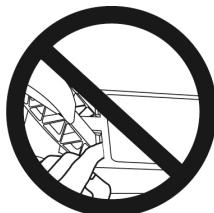
NIGDY



NIGDY



NIGDY



Ostrzeżenie — ryzyko przytrzaśnięcia przez pedały poza gra

- * Przechowuj zestaw pedałów w bezpiecznym miejscu i trzymaj go z dala od dzieci.

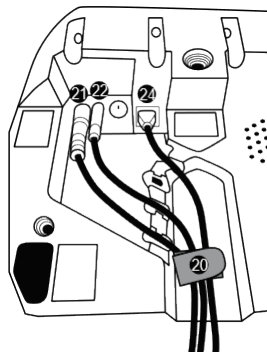
MOCOWANIE KIEROWNICY

Mocowanie kierownicy do stołu lub biurka

Najpierw pod kierownicą podłącz:

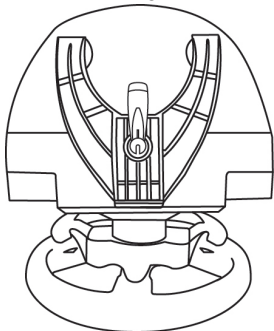
- zasilacz (21);
- kabel USB-C (17a) do złącza USB-C (22);
- zestaw pedałów T3PM (24).

Poprowadź poszczególne kable po właściwych ścieżkach i zamocuj je przy użyciu uchwyty kablowego z rzepem (20).

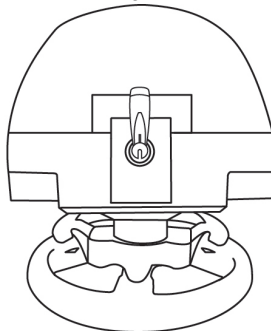


1. Połóż kierownicę na stole lub innej poziomej, płaskiej i stabilnej powierzchni.
2. Włóż śrubę mocującą (14) w element montażowy (13), a następnie zamocuj urządzenie, wkręcając śrubę przeciwnie do ruchu wskazówek zegara w duży gwintowany otwór (18) znajdujący się pod kierownicą aż do solidnego i stabilnego zamocowania kierownicy.

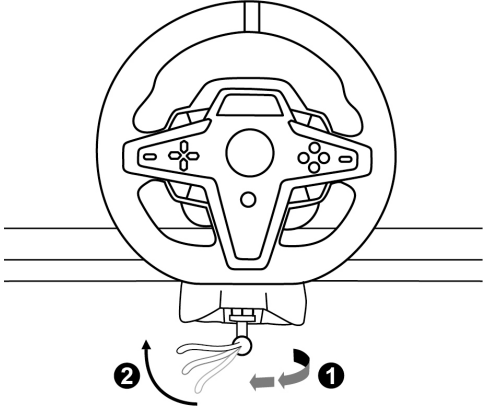
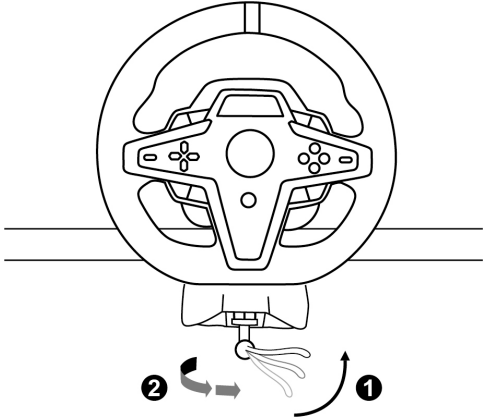
ZAWSZE



NIGDY

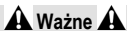


OSTRZEŻENIE: nie wolno wkręcać samej śruby bez elementu montażowego!
(Może to spowodować uszkodzenie kierownicy).

MOCOWANIE/ZDEJMOWANIE	KIERUNEK
<p><u>Dokręcanie:</u></p> <p>Obróć śrubę przeciwnie do ruchu wskazówek zegara</p>	
<p><u>Odkręcanie:</u></p> <p>Obróć śrubę zgodnie z ruchem wskazówek zegara</p>	

Montowanie kierownicy w kokpicie wyścigowym (do nabycia osobno)

1. Umieść podstawę kierownicy na półce kokpitu.
2. Wkręć dwie śruby M6 (do nabycia osobno) przez półkę kokpitu w dwa gwintowane otwory znajdujące się pod kierownicą **(19)**.



Długość dwóch śrub M6 nie może przekraczać grubości półki o więcej niż 12 mm. Dłuższe śruby mogą spowodować uszkodzenie elementów wewnętrznych znajdujących się w podstawie kierownicy.

3. W razie potrzeby możesz także wkręcić standardowy element montażowy **(13, 14)** w duży gwintowany otwór **(18)**.

Diagramy ułatwiające ustawienie kierownicy T248 w kokpicie lub na podporze są dostępne na stronie <https://support.thrustmaster.com>: kliknij **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T248**, a następnie **Template — Cockpit Setup** (Szablony — ustawienie w kokpicie).

INSTALACJA

AUTOMATYCZNA KALIBRACJA KIEROWNICY

Kierownica kalibruje się automatycznie po jej podłączeniu do gniazda elektrycznego oraz podłączeniu złącza USB kierownicy do konsoli PlayStation®5 lub konsoli PlayStation®4.

Podczas tej operacji kierownica obraca się szybko w lewo i w prawo (łącznie o 900 stopni), a następnie zatrzymuje w położeniu środkowym.



OSTRZEŻENIE:

**Podczas automatycznej kalibracji nie wolno dotykać kierownicy!
(Może to doprowadzić do błędów kalibracji i/lub obrażeń ciała).**

AUTOMATYCZNA KALIBRACJA ZESTAWU PEDAŁÓW

Nie wolno podłączać zestawu pedałów do podstawy kierownicy (ani odłączać go od podstawy), gdy kierownica jest podłączona do systemu ani w trakcie gry, ponieważ może to doprowadzić do błędów kalibracji.

Zestaw pedałów zawsze podłączaj przed podłączeniem kierownicy do systemu.

Po zakończeniu kalibracji kierownicy i uruchomieniu gry pedały kalibrują się automatycznie po kilku naciśnięciach.



OSTRZEŻENIE:

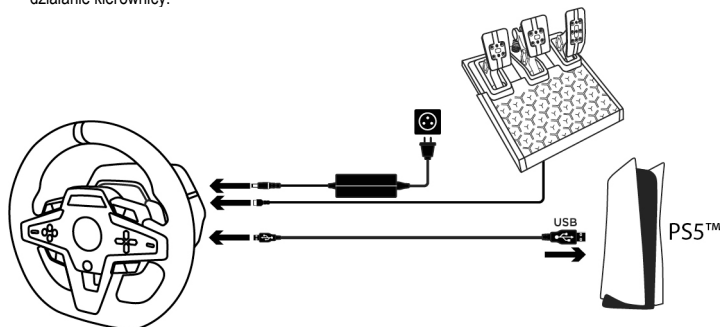
**Nie wolno naciskać pedałów podczas
automatycznej kalibracji kierownicy ani w trakcie ładowania gry!
(Może to doprowadzić do błędów kalibracji).**

Jeśli kierownica i zestaw pedałów nie działają prawidłowo lub wydają się niewłaściwie skalibrowane:

Wyłącz konsolę i całkowicie odłącz kierownicę. Następnie podłącz ponownie wszystkie kable (w tym kabel zasilania i zestaw pedałów) oraz uruchom ponownie konsolę i grę.

INSTALACJA NA KONSOLI PLAYSTATION®4 LUB KONSOLI PLAYSTATION®5

1. Podłącz kabel zasilania i zasilacz do gniazda elektrycznego.
2. Podłącz kabel USB-A (**17b**) do portu USB-A w konsoli PS4™ lub konsoli PS5™. Po włączeniu zasilania konsoli nastąpi automatyczna kalibracja kierownicy.
3. Naciśnij przycisk PS (**10**) na kierownicy i zaloguj się na konto PlayStation™Network, aby umożliwić działanie kierownicy.



Teraz możesz zacząć grać!

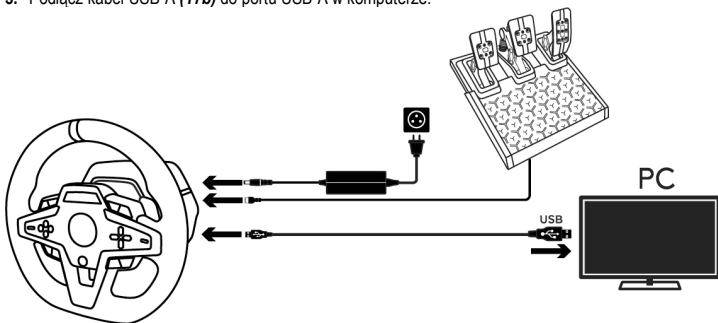
Uwaga:

- Lista gier zgodnych z konsolą PlayStation®4 i konsolą PlayStation®5 oraz kierownicą T248 jest dostępna tutaj: <https://support.thrustmaster.com> (w sekcji **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T248 / Games Settings** (Ustawienia gier)). Lista jest regularnie aktualizowana.
- Kierownica jest rozpoznawana w grach jako kierownica wyścigowa **Thrustmaster T-GT** lub kierownica wyścigowa **Thrustmaster Advanced Racer**.

INSTALACJA NA KOMPUTERZE PC*

* Funkcje PC nie są wspierane przez firmy Sony Interactive Entertainment Europe i Sony Interactive Entertainment LLC.

1. Wejdź na stronę <https://support.thrustmaster.com>, aby pobrać sterowniki i oprogramowanie silowego sprzężenia zwrotnego dla komputera PC. Kliknij **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T248** / **Drivers** (Sterowniki).
2. Podłącz kabel zasilania i zasilacz do gniazda elektrycznego.
3. Podłącz kabel USB-A (**17b**) do portu USB-A w komputerze.



Teraz możesz zacząć grać!

Uwaga:

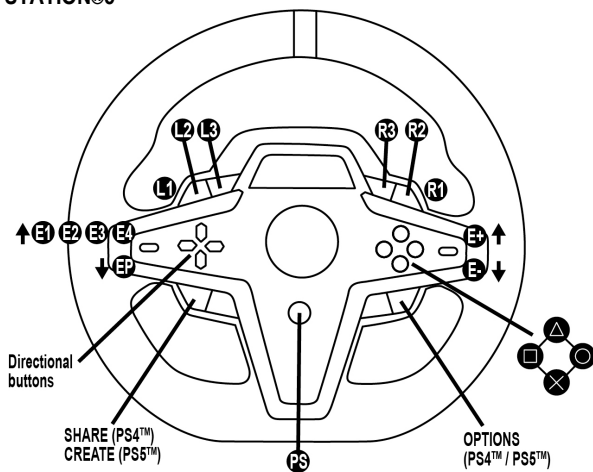
– W Panelu sterowania i w grach kierownica jest rozpoznawana pod nazwą **Thrustmaster Advanced Racer**.

AKTUALIZOWANIE OPROGRAMOWANIA SPRZĘTOWEGO KIEROWNICY

Wejdź na stronę <https://support.thrustmaster.com>.

Kliknij **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T248** / **Firmware** (Oprogramowanie sprzętowe) i postępuj zgodnie z instrukcjami.

MAPOWANIE NA KONSOLACH PLAYSTATION®4 I KONSOLACH PLAYSTATION®5



E1P ↓	E2P ↓	E3P ↓	E4P ↓
E1+ ↑	E2+ ↑	E3+ ↑	E4+ ↑
E1- ↓	E2- ↓	E3- ↓	E4- ↓

KORZYSTANIE Z KODERÓW E1 / E2 / E3 / E4

Aktywny koder można wybrać, naciskając wybierak kodera (4) w górę. Aktywny koder jest wyświetlany na ekranie: kolejno E1, E2, E3, E4, następnie ponownie E1 itd.

Po wybraniu kodera (E1, E2, E3 lub E4) dostępne są następujące funkcje:

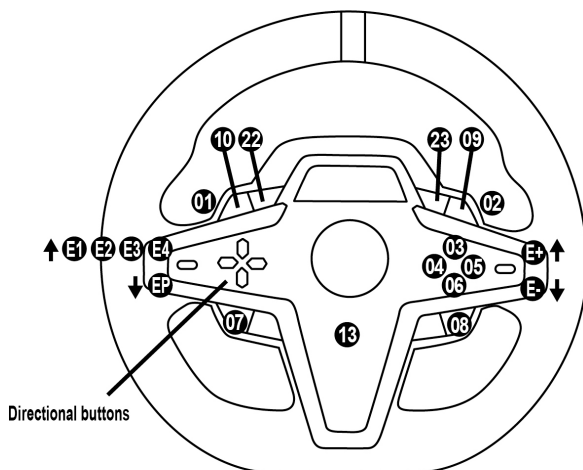
- **Push (P)** przez naciśnięcie wybieraka kodera (4) w dół.
- **+** przez naciśnięcie znajdującego się po prawej stronie wybieraka kodera (5) w górę.
- **-** przez naciśnięcie znajdującego się po prawej stronie wybieraka kodera (5) w dół.

Powiązana czynność jest wyświetlana na ekranie.

Uwaga:

- Kodery E1, E2, E3 i E4 działają w grach zgodnych z koderami Thrustmaster (F1 2020, F1 2021, Gran Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione i inne przyszłe gry).
- Ekran wyświetlający dane telemetryczne działa w grach zgodnych z zestawem programistycznym Thrustmaster SDK. Lista zgodnych gier jest dostępna tutaj: <https://support.thrustmaster.com> (w sekcji **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T248** / **Games Settings** (Ustawienia gier)). Lista jest regularnie aktualizowana.

MAPOWANIE NA KOMPUTERZE PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

KORZYSTANIE Z KODERÓW E1 / E2 / E3 / E4

Aktywny koder można wybrać, naciskając wybierak kodera (4) w górę. Aktywny koder jest wyświetlany na ekranie: kolejno E1, E2, E3, E4, następnie ponownie E1 itd.

Po wybraniu kodera (E1, E2, E3 lub E4) dostępne są następujące funkcje:

- **Push (P)** przez naciśnięcie wybieraka kodera (4) w dół.
- **+** przez naciśnięcie znajdującego się po prawej stronie wybieraka kodera (5) w górę.
- **-** przez naciśnięcie znajdującego się po prawej stronie wybieraka kodera (5) w dół.

Powiązana czynność jest wyświetlana na ekranie.

Uwaga:

– Kodery E1, E2, E3 i E4 działają w większości gier.

– Ekran wyświetlający dane telemetryczne działa w grach zgodnych z zestawem programistycznym Thrustmaster SDK. Lista zgodnych gier jest dostępna tutaj: <https://support.thrustmaster.com> (w sekcji **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T248** / **Games Settings** (Ustawienia gier)). Lista jest regularnie aktualizowana.

PRZYCISK MODE

WYŚWIETLANIE INFORMACJI NA KIEROWNICY ORAZ KONFIGUROWANIE KIEROWNICY I ZESTAWU PEDALÓW

Naciśnij przycisk MODE (9), aby wejść do menu MODE (TRYB).
W tym menu wyświetlane są tylko dwa pierwsze segmenty.



W tym menu przyciski kierunkowe (7) działają następująco:









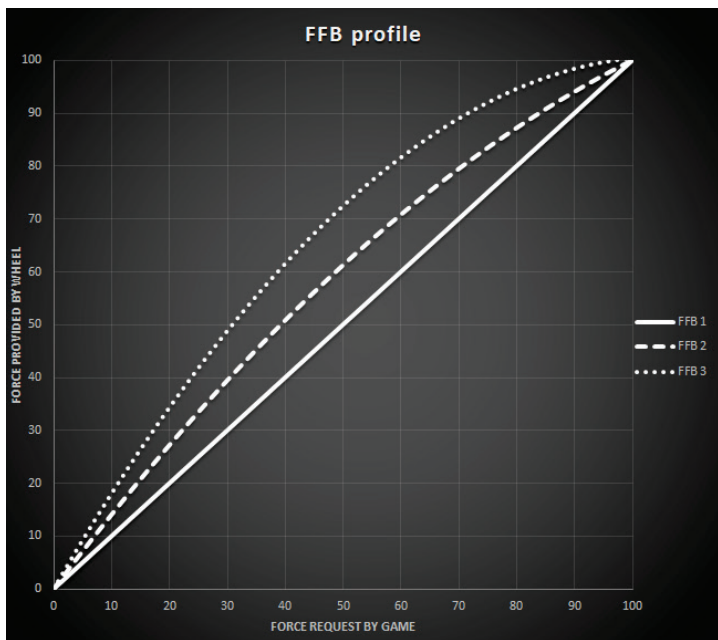
Nawigacja		Ekran	Informacje/opcje
  7 poziomów	 3 opcje	PS/PC Wybór systemu: konsola PS4™, konsola PS5™ lub komputer	<ul style="list-style-type: none">– Wybór konsoli PS4™ (domyślnie)– Wybór konsoli PS5™– Wybór komputera PC Uwaga: Aby zatwierdzić wybór systemu, naciśnij przycisk MODE (9). Wybór zostanie zapisany po wyświetleniu słowa EXIT na ekranie.
	 3 ekrany	ABOUT Informacje ogólne	<ul style="list-style-type: none">– Wersja opr. sprzętowego podstawy kierownicy– Nazwa urządzenia podłączonego do złącza mini-DIN (23)– Typ zestawu pedalów podłączonego do złącza RJ12 (24)
	 3 opcje	FFB Wybór profilu siłowego sprzężenia zwrotnego (zobacz sekcję DIAGRAM PROFILÓW SIŁOWEGO SPRZEŻENIA ZWROTNEGO)	<ul style="list-style-type: none">– FFB 1– FFB 2 (domyślnie)– FFB 3
	 6 opcji	ROT° Wybór kąta obrotu (tylko w przypadku gier, w których kąt obrotu nie jest ustawiany automatycznie)	<ul style="list-style-type: none">– 270°– 360°– 540°– 720°– 900°– AUTO = automatyczny (domyślnie)
	 2 opcje	PEDAL Wybór konfiguracji zestawu pedalów	<ul style="list-style-type: none">– FLOOR: pedały mocowane do podłoża (domyślnie)– INV.: pedały podwieszane (pedały przyspieszenia i sprzęgła są zamienione)
	1 ekran	TEMP Temperatura silnika	Temperatura silnika kierownicy wyjściowej wyświetlana w czasie rzeczywistym
	 1 opcja	RESET Resetowanie kierownicy do trybu domyślnego	<ul style="list-style-type: none">– N: nie– Y: tak Wybierz Y, a następnie naciśnij przycisk MODE (9). Kierownica zostanie zresetowana po wyświetleniu słowa EXIT na ekranie.

DIAGRAM PROFILÓW SIŁOWEGO SPRĘŻENIA ZWROTNEGO



FFB 1

Przy ustawieniu FFB 1 siłowe sprzężenie zwrotne ma charakter liniowy. Odczuwana siła jest w 100% proporcjonalna do siły żądanej przez grę.

FFB 2 i FFB 3

Ustawienia FFB 2 i FFB 3 wzmacniają siłowe sprzężenie zwrotne, zwiększając siłę odczuwaną przez użytkownika w stosunku do siły żądanej przez grę.

Uwaga:

- Zatwierdź wybrane opcje, naciskając przycisk MODE (9): przed powrotem do ekranu domyślnego wyświetlany jest komunikat EXIT (WYJŚCIE).
- Gdy jest włączony przycisk MODE, przyciski kierunkowe (7) są nieaktywne w grach i interfejsie konsoli.

PRZYCISK DISPLAY

KONFIGUROWANIE WYŚWIETLANIA DANYCH TELEMTRYCZNYCH

(w zgodnych grach)









Uwaga:

- Lista gier zgodnych z ekranem T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) jest dostępna tutaj: <https://support.thrustmaster.com> (w sekcji **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T248** / **Games Settings** (Ustawienia gier)). Lista jest regularnie aktualizowana.
- Przycisk DISPLAY działa tylko w tych grach.

Naciśnij przycisk DISPLAY (**F1**), aby wejść do menu DISPLAY (WYŚWIETLANIE).
W tym menu wyświetlane są tylko dwa ostatnie segmenty.



W tym menu przyciski kierunkowe (**F7**) działają następująco:

Nawigacja		Ekran	Informacje/opcje
  5 poziomów w	Nie	 Skrzynia biegów	
	Nie	SPEED Prędkość	
	  5 opcji wyświetlania w segmentach	RPM Prędkość obrotowa silnika (obr./min) i wybór widoku z użyciem 9 segmentów	– REV >>: od lewej do prawej – REV <<: od prawej do lewej – REV ><: od zewnątrz do środka – REV <>: od środka na zewnątrz – REV --: brak wyświetlania w segmentach
	  2 opcje	POS Pozycja	– DRI: pozycja w wyścigu – LAP: liczba okrążeń
	  3 opcje	TIME Czas	– PBL: najlepszy własny czas okrążenia – C L: czas bieżącego okrążenia – L L: czas ostatniego okrążenia

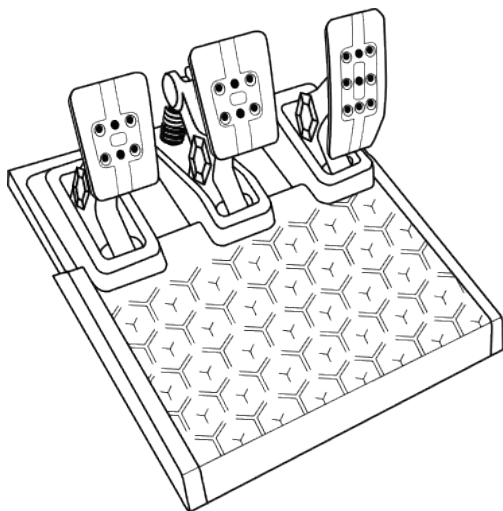
Uwaga:

- Zatwierdź wybrane opcje, naciskając przycisk DISPLAY (11).
- Gdy jest włączony przycisk DISPLAY, przyciski kierunkowe (7) są nieaktywne w grach i interfejsie konsoli.

PORADY I CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Wejźdź na stronę <https://support.thrustmaster.com>. Kliknij **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T248**, a następnie **Manual** (Instrukcja) lub **FAQ** (Często zadawane pytania).

ZESTAW PEDAŁÓW T3PM



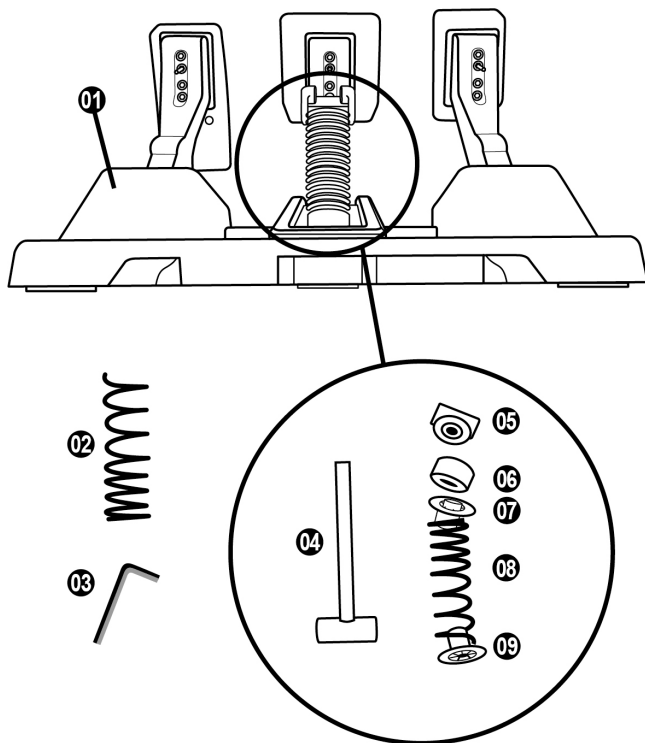
РУССКИЙ

PORTUGUÊS

ČESTINA

POLSKI

ELEMENTY



- 1 Zestaw pedałów
- 2 Dodatkowa twarda sprężyna (czarna)
- 3 Klucz imbusowy 2,5 mm
- 4 Pręt ustalający sprężyny
- 5 Górna głowica zabezpieczająca z podkładką
- 6 Elastomerowy pierścień amortyzujący (biały — Shore 70)
- 7 Górny plastikowy element dystansowy (czerwony)
- 8 Mięka sprężyna (srebrna — zamontowana fabrycznie)
- 9 Dolny plastikowy element dystansowy (czerwony)

OSTRZEŻENIE

Zanim rozpoczniesz korzystanie z urządzenia, szczegółowo zapoznaj się z tą instrukcją, a następnie zachowaj ją do wglądu.



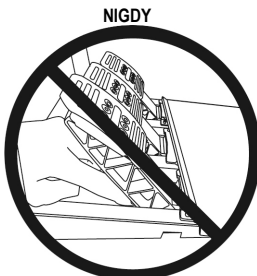
Ze względów bezpieczeństwa nie wolno używać zestawu pedałów w bosych stopach ani w samych skarpetkach.

FIRMA THRUSTMASTER® NIE PONOSI ŻADNEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA EWENTUALNE OBRAŻENIA CIAŁA WYNIKŁE Z UŻYWANIA ZESTAWU PEDAŁÓW BEZ OBUWIA.



Ostrzeżenie — ryzyko przytrzaśnięcia przez pedały podczas gry

- * Trzymaj zestaw pedałów z dala od dzieci.
- * Podczas gry nigdy nie kładź palców na bokach pedałów ani nie zbliżaj ich do tego miejsca.
- * Podczas gry nigdy nie kładź palców na tylnej powierzchni podstawy pedałów ani nie zbliżaj ich do tego miejsca.
- * Podczas gry nigdy nie kładź palców na przedniej powierzchni podstawy pedałów ani nie zbliżaj ich do tego miejsca.



AUTOMATYCZNA KALIBRACJA ZESTAWU PEDAŁÓW



- Nie wolno podłączać zestawu pedałów do podstawy kierownicy (ani odłączać go od podstawy), gdy kierownica jest podłączona do konsoli PS4™ lub konsoli PS5™ ani w trakcie gry, ponieważ może to doprowadzić do błędów kalibracji.
Zestaw pedałów zawsze podłączaj przed podłączeniem kierownicy do konsoli.
- Po zakończeniu kalibracji kierownicy i uruchomieniu gry pedały kalibrują się automatycznie po kilku naciśnięciach.
- Nie wolno naciskać pedałów podczas automatycznej kalibracji kierownicy ani w trakcie ładowania gry! Może to doprowadzić do błędów kalibracji.

Jeśli kierownica i zestaw pedałów nie działają prawidłowo lub wydają się niewłaściwie skalibrowane:

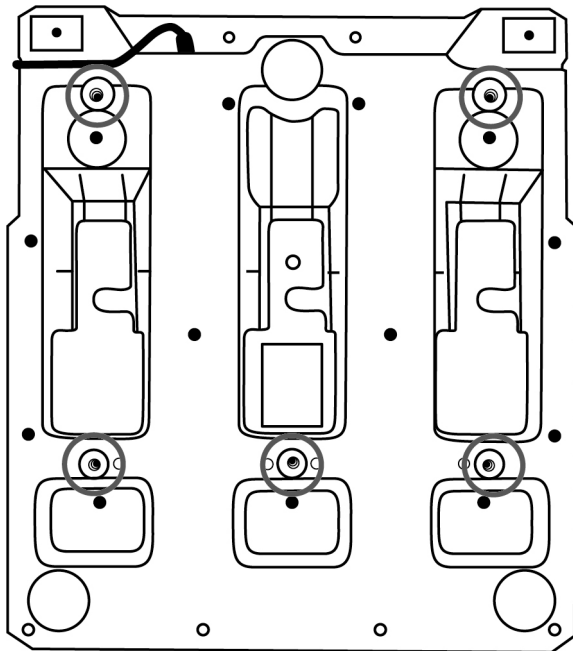
Wyłącz konsolę i całkowicie odłącz kierownicę. Następnie podłącz ponownie wszystkie kable (w tym kabel zasilania i zestaw pedałów) oraz uruchom ponownie konsolę i grę.

MOCOWANIE ZESTAWU PEDAŁÓW DO PODPORY LUB KOKPITU

Zestaw pedałów można przymocować do jednej z wielu zgodnych z nim podpór i wsporników (do nabycia osobno), korzystając z otworów z gwintem M6 znajdujących się pod podstawą urządzenia. W tym celu należy wkręcić co najmniej dwie śruby M6 (do nabycia osobno) przez półkę podpory w gwintowane otwory znajdujące się pod podstawą zestawu pedałów.



Ważne: długość śrub M6 nie może przekraczać grubości podpory o więcej niż 12 mm, ponieważ dłuższe śruby stwarzają ryzyko uszkodzenia elementów wewnętrznych zestawu pedałów.

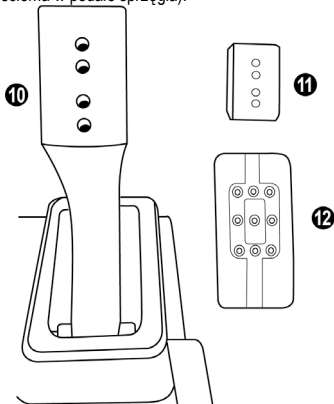


Diagramy ułatwiające ustawienie zestawu pedałów w kokpicie lub na podporze są dostępne na stronie <https://support.thrustmaster.com>: kliknij **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T3PM**, a następnie **Template — Cockpit setup** (Szablon — ustawienie w kokpicie).

REGULACJA ZESTAWU PEDAŁÓW

Każdy z trzech pedałów zawiera:

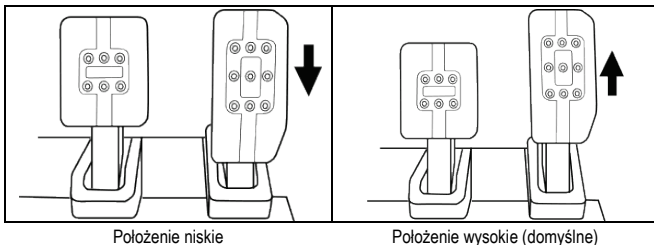
- ramię (10) z dwoma otworami;
- plastikową podpórkę stopki (11) (umieszczaną między stopką a ramieniem) z czterema otworami;
- metalową stopkę (12) z kilkoma otworami (dziewięćcioma w pedale przyspieszenia, sześcioma w pedale hamulca i sześcioma w pedale sprzęgła).



UWAGA: Aby uniknąć problemów z kalibracją, przed jakąkolwiek regulacją zestawu pedałów zawsze odłącz kabel USB kierownicy od konsoli lub komputera.

Regulacja WYSOKOŚCI pedału gazu

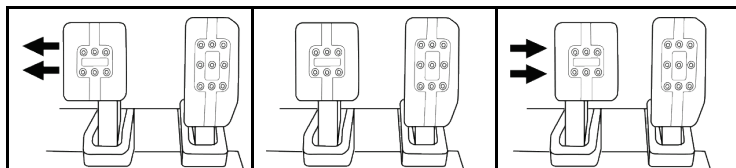
- Za pomocą dostarczonego klucza imbusowego 2,5 mm (3) odkręć dwie śruby przytrzymujące metalową stopkę (12) i jej podpórkę (11).
- Wybierz preferowaną wysokość, a następnie ponownie włoż i wkręć śruby w celu solidnego zamocowania metalowej stopki (12) i jej podpórki (11).



Regulacja ODLEGŁOŚCI między trzema pedałami

- Za pomocą dostarczonego klucza imbusowego 2,5 mm (3) odkręć dwie śruby przytrzymujące metalową stopkę (12) i jej podpórkę (11).
- Wybierz preferowane położenie (z lewej strony, na środku lub z prawej strony), a następnie ponownie włoż i wkręć śruby w celu solidnego zamocowania metalowej stopki (12) i jej podpórki (11).

Przykłady z pedalem hamulca:



Położenie lewe

Położenie środkowe
(domyślne)

Położenie prawe

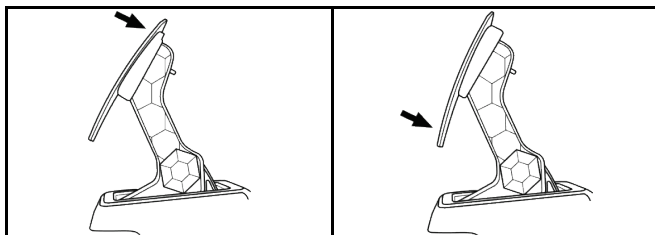
Liczba możliwych ustawień odstępów w poszczególnych pedałach:

- Trzy w pedale gazu
- Trzy w pedale hamulca
- Trzy w pedale sprzęgła

Regulacja NACHYLENIA pedałów

- Za pomocą dostarczonego klucza imbusowego 2,5 mm (3) odkręć dwie śruby przytrzymujące metalową stopkę (12) i jej podpórkę (11).
- Obróć plastikową podpórkę stopki (11) o 180°, a następnie ponownie włoż i wkręć śruby w celu solidnego zamocowania metalowej stopki (12) i jej podpórki (11).

Przykłady z pedalem gazu:



Mniejsze nachylenie (domyślne)

Większe nachylenie

Liczba możliwych ustawień nachylenia poszczególnych pedałów:

- Dwa w pedale gazu
- Dwa w pedale hamulca
- Dwa w pedale sprzęgła

DOŁĄCZONY ZESTAW SPRĘŻYN DO PEDAŁU HAMULCA

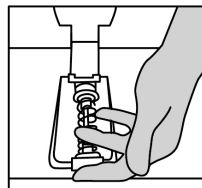
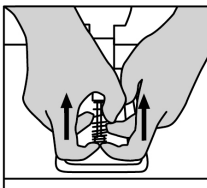
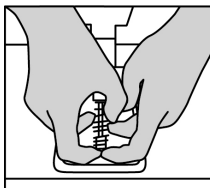
4 możliwe konfiguracje i ustawienia siły nacisku na pedał hamulca

Ten element zapewnia odmienne wrażenia i inny opór podczas hamowania.
Można go zamontować lub nie — zależy to od indywidualnych preferencji.

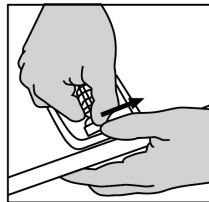
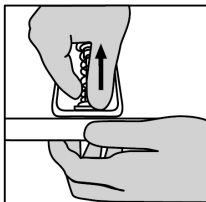
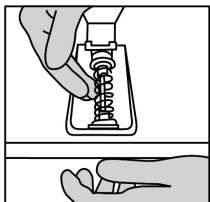
Opór podczas hamowania	Mały	Średni (domyślny)	Duży	Bardzo duży
Zalecane zastosowanie	Biurko	Biurko	Podpora na zestaw pedalów	Kokpit
Miękka sprężyna srebrna (8)	x	x		
Biały elastomerowy pierścień amortyzujący (6)		x		x
Twarda sprężyna czarna (2)			x	x

1. Mocno pociągnij dolny plastikowy element dystansowy (9), aby ścisnąć sprężynę i wyjąć jej pręt ustalający (4).

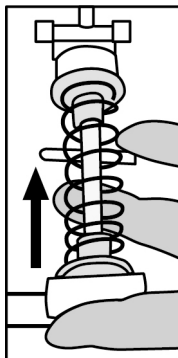
Metoda 1:



Metoda 2:



2. Ponownie załóż poszczególne elementy na pręt ustalający sprężyny (4).
Zacznij od dolnego plastikowego elementu dystansowego (9), następnie załóż wybraną sprężynę ((2) lub (8)), a na końcu górny plastikowy element dystansowy (7).
3. Po założeniu wybranej konfiguracji elementów zamontuj elastomerowy pierścień amortyzujący (6).
4. Ustaw w odpowiednim położeniu górną głowicę zabezpieczającą z podkładką (5).
5. Mocno ściśnij sprężynę, aby zamontować jej pręt ustalający (4) w odpowiednim położeniu.



Film przedstawiający sposób zmiany sprężyny jest dostępny na stronie <https://support.thrustmaster.com>: kliknij **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T3PM**.

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 przewidywają 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 próby 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 kupnoności 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 nieprzebrzegania 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 udostępnia jakichkolwiek 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 udostępnia 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

<https://support.thrustmaster.com>



PRAWA AUTORSKIE

©2021 Guillemot Corporation S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Thrustmaster® jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Guillemot Corporation S.A. Produkt wytwarzany i dystrybuowany przez firmę Guillemot Corporation S.A. Wszystkie inne znaki towarowe i nazwy marek są za takie uznawane i stanowią własność odpowiednich podmiotów. Zawartość, wzór i dane techniczne mogą ulec zmianie bez powiadomienia i różnić się w zależności od kraju. Zdjęcia i ilustracje nie są wiążące prawnie. Zaprojektowano w Ameryce Północnej i Europie, wyprodukowano w Chinach
Do użytku wyłącznie z konsolami PlayStation®5 i konsolami PlayStation®4.

„PS”, „PlayStation”, „PS5”, „PS4” i „PlayStation Shapes Logo” są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi firmy Sony Interactive Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe stanowią własność odpowiednich podmiotów. Produkt wytwarzany i dystrybuowany na licencji firmy Sony Interactive Entertainment LLC.

ZALECENIE DOTYCZĄCE OCHRONY ŚRODOWISKA



* Na terenie Unii Europejskiej, Wielkiej Brytanii i Turcji: 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.

Przed korzystaniem z produktu należy zdjąć z niego plastikowe elementy mocujące oraz naklejki.

www.thrustmaster.com

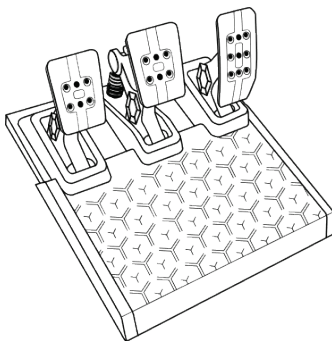
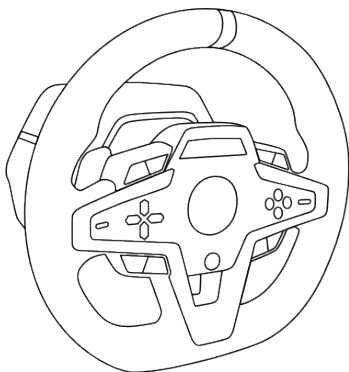
**Dotyczy wyłącznie UE, Wielkiej Brytanii i Turcji*



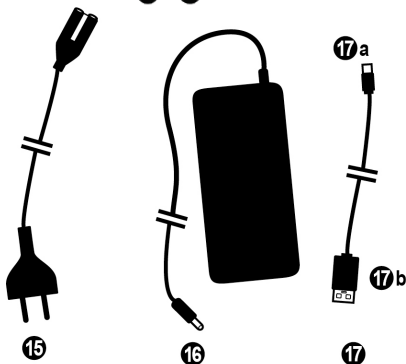
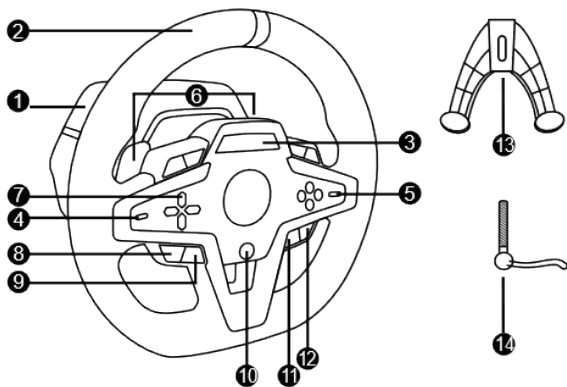
T248

För PlayStation®5-konsoler och PlayStation®4-konsoler

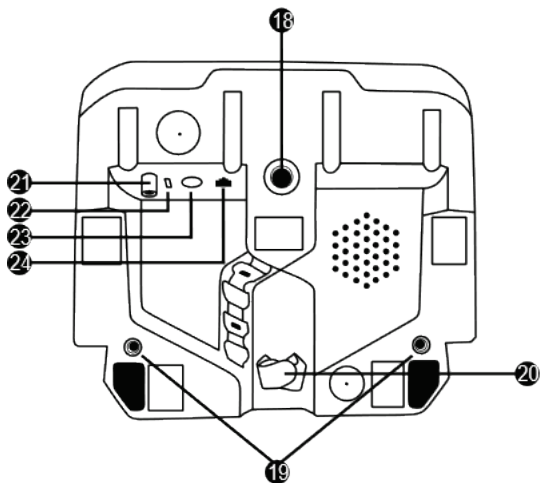
Bruksanvisning



TEKNISKA DELAR



- | | | | |
|---|---|----|--|
| 1 | T248-bas | 10 | PS-knapp |
| 2 | Rattring | 11 | DISPLAY-knapp |
| 3 | T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display)-skärm | 12 | OPTIONS-knapp på PS4™-konsoler och PS5™-konsoler |
| 4 | Encoderväljare and encodertryckfunktion | 13 | Monteringssystem |
| 5 | Encoderväljare (+ och -) | 14 | Fästskruv av metall |
| 6 | Två magnetiska växelpaddlar (upp och ner) | 15 | Ström kabel (EU/US eller UK...) |
| 7 | Riktningknappar | 16 | Strömadapter |
| 8 | SHARE-knapp på PS4™-konsoler
CREATE-knapp på PS5™-konsoler | 17 | USB-C-kabel (17a) – USB-A-kabel (17b) |
| 9 | MODE-knapp | | |



- | | |
|--|---|
| 18 Stort gängat hål (för monteringsystem och fästskruv) | 22 Racingrattens USB-C-kontakt |
| 19 Gängade hål för montering på en racingcockpit (ingår ej) | 23 Mini-DIN-kontakt för växelspakar, handbromsar och hubbar från Thrustmaster (alla säljs separat) |
| 20 Kardborreförsedd kabelhållare | 24 RJ12-kontakt för pedalsätet |
| 21 Strömadapterkontakt | |

VARNING

Läs igenom denna bruksanvisning noggrant innan du använder denna produkt och spara den för framtida bruk.



Varning – Elektriska stötar

- * Förvara produkten på ett torrt ställe och utsätt den inte för damm eller solljus.
- * Vrid och dra inte i kontakter och kablar.
- * Spill inte vätskor på produkten eller dess kontakter.
- * Kortslut inte produkten.
- * Montera aldrig isär produkten, kasta inte in den i eld och utsätt den inte för höga temperaturer.
- * Använd ingen annan strömkabel än den som medföljer din racinggratt.
- * Använd inte strömkabeln om kabeln eller dess kontakter är skadade, delade eller söndriga.
- * Kontrollera att strömkabeln är ordentligt ansluten till ett eluttag och till kontakten på baksidan av racinggrattens bas.
- * Öppna inte racinggratten: det finns inga delar däri som får repareras av användaren. Eventuella reparationer måste utföras av tillverkaren, dess auktoriserade representant eller en behörig tekniker.
- * Använd endast monteringsssystem/tillbehör som specificerats av tillverkaren.
- * Om racinggratten fungerar onormalt (om den låter/luktar konstigt eller blir varm) ska du genast sluta använda den, dra ut strömkabeln ur eluttaget och dra ut övriga kablar.
- * Om du inte tänker använda racinggratten under en längre period drar du ut strömkabeln ur eluttaget.
- * Eluttaget måste vara nära utrustningen och ska vara lättåtkomligt.



Använd endast det nätaggregat som listas i användarinstruktionerna.

Information för nätdapter

Publicerad information	Värde	Enhet
Tillverkarens namn eller varumärke, organisationsnummer och adress	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex Frankrike	
Modell-ID	A481-1852590D	
Ingångsspänning	100 - 240	V
Växelströmsfrekvens (in)	50 - 60	Hz
Utgångsspänning	18,5	V DC
Utgångsström	2,6	A
Utgångseffekt	47,9	W
Genomsnittlig aktiv effektivitet	87,8	%
Effektivitet vid låg belastning (10%)	87,8	%
Strömförbrukning vid ingen belastning	0,10	W



Ventilationshål

Se till att inga ventilationshål på racingrattens bas är blockerade. Gör följande för att få optimal ventilation:

- * Placera rattens bas på minst 10 cm avstånd från alla väggar.
- * Placera inte basen i trånga utrymmen.
- * Täck inte över basen.
- * Låt inte damm ansamlas i ventilationshålen.



Av säkerhetsskäl ska du aldrig använda pedaletet barfota eller om du bara har sockor på dig.
THRUSTMASTER® FRÅNSÄGER SIG ALLT ANSVAR I HÄNDELSE AV SKADOR ORSAKADE PÅ GRUND AV ATT PEDALSETET ANVÄNDS UTAN SKOR.



Varning – Skador på grund av Force Feedback och upprepade rörelser

Att spela med en racingratt med Force Feedback kan leda till muskel- eller ledvärk. För att undvika problem:

- * Undvik långa spelsessioner.
- * Ta 10 till 15 minuters paus för varje spelad timme.
- * Om du känner smärta eller trötthet i händerna, handlederna, armarna, fötterna eller benen ska du sluta spela och vila i några timmar innan du börjar spela igen.
- * Om symtomen eller smärtorna består när du fortsätter spela ska du sluta spela och kontakta din läkare.
- * Förvaras utom räckhåll för barn.
- * Ha alltid båda händerna i rätt position på rattens och släpp aldrig taget helt när du spelar.
- * Ha aldrig händerna eller fingrarna under pedalerna eller i närheten av pedaletet när du eller någon annan spelar.
- * Stoppa aldrig in handen eller armen i racingrattens öppningar när du eller någon annan kalibrerar eller spelar.
- * Kontrollera att racingrattens bas är ordentligt monterad enligt instruktionerna i denna bruksanvisning.

TUNG PRODUKT

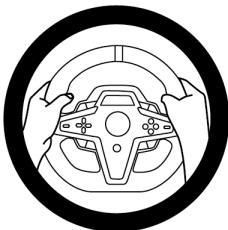


Produkten får endast hanteras av personer över 14 år



Var försiktig så att du inte tappar produkten på dig själv eller någon annan!

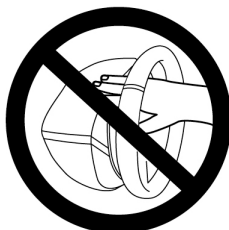
ALLTID



ALDRIG



ALDRIG



Varning – Klämrisk när man spelar med pedalet

- * Förvara pedalet utom räckhåll för barn.
- * Ha aldrig fingrarna på eller i närheten av pedalerens sidor när du eller någon annan spelar.
- * Ha aldrig fingrarna på eller i närheten av den bakre basen av pedalerna när du eller någon annan spelar.
- * Ha aldrig fingrarna på eller i närheten av den främre basen av pedalerna när du eller någon annan spelar.

ALDRIG



ALDRIG



ALDRIG



Varning – Klämrisk när man inte spelar med pedalet

- * Förvara pedalet på ett säkert ställe och utom räckhåll för barn.

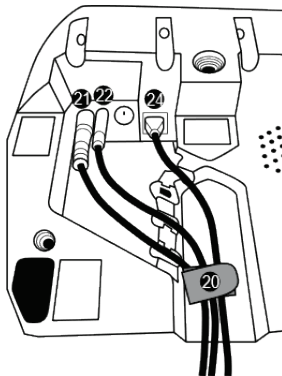
MONTERA RACINGRATTEN

Montera racingratten på ett bord eller skrivbord

Börja med att ansluta följande till rattens undersida:

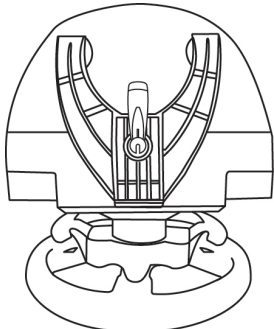
- strömadaptern (21);
- USB-C-kabeln (17a) till USB-C-kontakten (22);
- T3PM-pedalsätet (24).

Se till att följa kabelvägarna för de olika kablarna och fäst kablarna med den kardborreförsedda kabelhållaren (20).

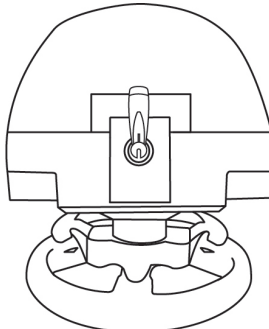


1. Placera racingratten på ett bord eller annan horisontell, plan och stabil yta.
2. Sätt i fästskruven (14) i monteringsystemet (13) och gör fast enheten genom att skriva skruven motsols så att den förs in i det stora gängade hålet (18) under racingratten tills rattan är helt stabil.

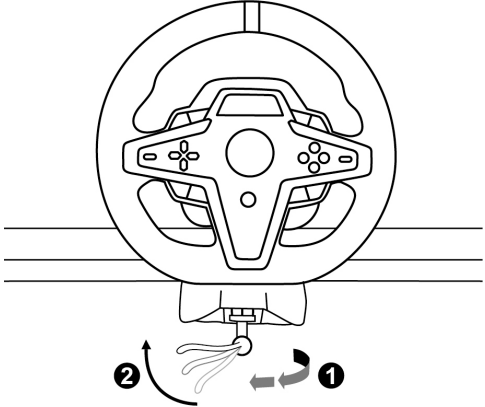
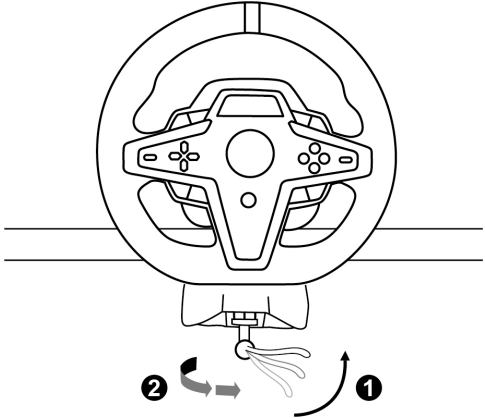
ALLTID



ALDRIG



VARNING: Dra aldrig åt enbart skruven utan att monteringsystemet är på plats!
(Detta kan skada racingratten.)

MONTERING / BORTTAGNING	RIKTNING
<p><u>För att dra åt:</u></p> <p><i>Skruva skruven motsols</i></p>	
<p><u>För att lossa:</u></p> <p><i>Skruva skruven medsols</i></p>	

Montera racingratten på en racingcockpit (ingår ej)

1. Placera racingrattens bas på cockpitens hylla.
2. Skruva i två M6-skrivar (ingår ej) i cockpitens hylla och i de två gängade hålen på undersidan av racingratten (**19**).



Längden på de två M6-skrivarna får inte överstiga tjockleken på hyllan med mer än 12 mm; längre skrivar kan skada de interna komponenterna i racingrattens bas.

3. Vid behov kan du även skruva i det vanliga monteringsystemet (**13, 14**) i det stora gängade hålet (**18**).

T248-racingrattens installationsdiagram för cockpits och andra stöd finns på <https://support.thrustmaster.com>; klicka på **Racing Wheels** (Racingrattar) / **T248**, och sedan **Template - Cockpit Setup** (Mall - Cockpitinstallation).

INSTALLATION

AUTOMATISK KALIBRERING AV RATTEN

Ratten kalibrerar sig automatiskt när du ansluter racingratten till ett eluttag och kopplar racingrattens USB-kontakt till PlayStation®5-konsolen eller PlayStation®4-konsolen.

När detta sker snurrar racingratten snabbt åt vänster och höger över 900 grader innan den stannar i mitten.



VARNING:

Rör aldrig racingratten när den kalibrerar sig!

(Detta kan resultera i felaktig kalibrering och/eller personskada.)

AUTOMATISK KALIBRERING AV PEDALSETET

Anslut aldrig pedalsetet till racingrattens bas (och koppla inte ur det från basen) när det är anslutet till konsolen eller när du spelar (detta kan resultera i felaktig kalibrering).

Anslut alltid pedalsetet innan du ansluter racingratten till konsolen.

När racingrattens kalibrering är klar och spelet har startats kalibreras pedalerna automatiskt efter några tryck.



VARNING:

Tryck aldrig på pedalerna när racingratten kalibrerar sig eller när ett spel laddas!

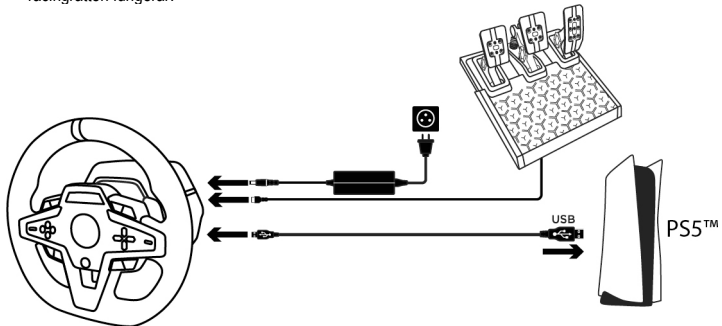
(Detta kan resultera i felaktig kalibrering.)

Om din racingratt och/eller ditt pedalset inte fungerar som de ska eller verkar vara felkalibrerade:

Stäng av din konsol och koppla ur racingratten helt och hållet. Anslut sedan alla kablar igen (inklusive strömkabeln och pedalsetet) och starta om konsolen och spelet.

INSTALLATION PÅ PLAYSTATION®4-KONSOLER OCH PLAYSTATION®5-KONSOLER

1. Anslut strömkabeln och strömadaptern till ett eluttag.
2. Anslut USB-A-kabeln (17b) till en USB-A-port på PS4™-konsolen eller PS5™-konsolen. När konsolen slås på kalibrerar sig racingratten automatiskt.
3. Tryck på PS-knappen (10) på racingratten och logga in på ditt PlayStation™Network-konto så att racingratten fungerar.



Nu är du redo att spela!

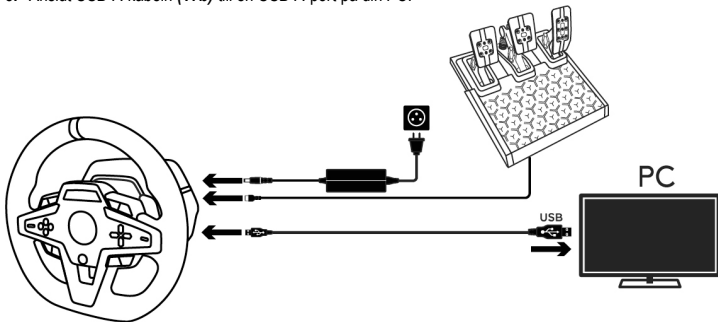
Obs:

- En lista med spel som är kompatibla med PlayStation®4-konsolen, PlayStation®5-konsolen och T248-racingratten finns här: <https://support.thrustmaster.com> (under **Racing Wheels** (Racingrattar) / **T248** / **Games Settings** (Inställningar för spel)). Denna lista uppdateras regelbundet.
- Racingratten känns igen i spel som en Thrustmaster T-GT-racingratt eller en Thrustmaster Advanced Racer-racingratt.

INSTALLATION PÅ PC*

* PC-funktionaliteten stöds inte av Sony Interactive Entertainment Europe eller Sony Interactive Entertainment LLC.

1. Gå till <https://support.thrustmaster.com> för att ladda ner drivrutinerna och Force Feedback-programvaran för PC. Klicka på **Racing Wheels** (Racingrattar) / **T248 / Drivers** (Drivrutiner).
2. Anslut strömkabeln och strömadaptern till ett eluttag.
3. Anslut USB-A-kabeln (**17b**) till en USB-A-port på din PC.



Nu är du redo att spela!

Obs:

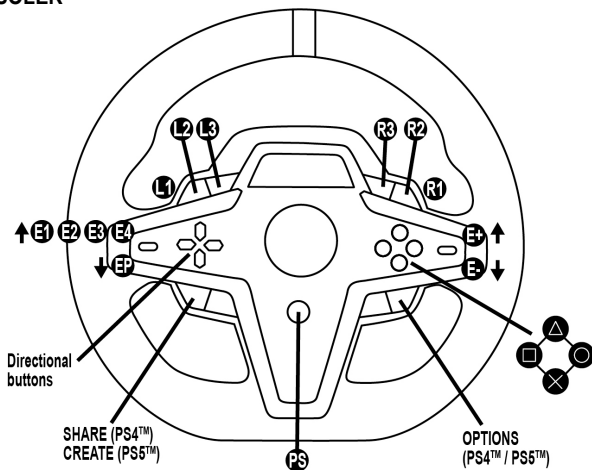
- I Kontrollpanelen och i spel känns racingratten igen under namnet **Thrustmaster Advanced Racer**.

UPPDATERA RACINGRATTENS FIRMWARE

Gå till <https://support.thrustmaster.com>.

Klicka på **Racing Wheels** (Racingrattar) / **T248 / Firmware** (Firmware), och följ instruktionerna.

MAPPNING PÅ PLAYSTATION®4-KONSOLER OCH PLAYSTATION®5-KONSOLER



E1P ↓	E2P ↓	E3P ↓	E4P ↓
E1+ ↑	E2+ ↑	E3+ ↑	E4+ ↑
E1- ↓	E2- ↓	E3- ↓	E4- ↓

ANVÄNDA ENCODERS E1 / E2 / E3 / E4

Du kan välja vilken encoder som är aktiv genom att trycka encoderväljaren (4) uppåt. Den aktiva encodern visas på skärmen: E1, E2, E3, E4 efter varandra, därefter E1... och så vidare.

När encodern (E1, E2, E3 eller E4) har valts är de tillhörande funktionerna följande:

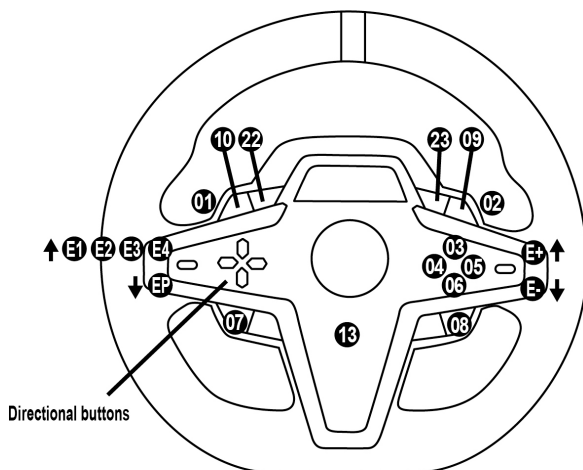
- **Push (P)** genom att trycka encoderväljaren (4) nedåt.
- **+** genom att trycka encoderväljaren på höger sida (5) uppåt.
- **-** genom att trycka encoderväljaren på höger sida (5) nedåt.

Motsvarande åtgärd visas på skärmen.

Obs:

- Encoders E1, E2, E3 och E4 fungerar i spel som är kompatibla med Thrustmasters encoders (F1 2020, F1 2021, Gran Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione och andra kommande spel).
- Skärmen visar telemetriinformation i spel som är kompatibla med Thrustmasters SDK (Software Development Kit). En lista med kompatibla spel finns här: <https://support.thrustmaster.com> (under **Racing Wheels** (Racingrattar) / **T248** / **Games Settings** (Inställningar för spel)). Denna lista uppdateras regelbundet.

MAPPING PÅ PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

ANVÄNDA ENCODERS E1 / E2 / E3 / E4

Du kan välja vilken encoder som är aktiv genom att trycka encoderväljaren (4) uppåt. Den aktiva encodern visas på skärmen: E1, E2, E3, E4 efter varandra, därefter E1... och så vidare.

När encodern (E1, E2, E3 eller E4) har valts är de tillhörande funktionerna följande:

- **Push (P)** genom att trycka encoderväljaren (4) nedåt.
- **+** genom att trycka encoderväljaren på höger sida (5) uppåt.
- **-** genom att trycka encoderväljaren på höger sida (5) nedåt.

Motsvarande åtgärd visas på skärmen.

Obs:

- Encoders E1, E2, E3 och E4 fungerar i de flesta spel.
- Skärmen visar telemetriinformation i spel som är kompatibla med Thrustmasters SDK (Software Development Kit). En lista med kompatibla spel finns här: <https://support.thrustmaster.com> (under **Racing Wheels** (Racingrattar) / **T248** / **Games Settings** (Inställningar för spel)). Denna lista uppdateras regelbundet.







MODE-KNAPPEN

VISA INFORMATION PÅ RACINGRATTEN OCH KONFIGURERA RACINGRATTEN OCH PEDALSETET

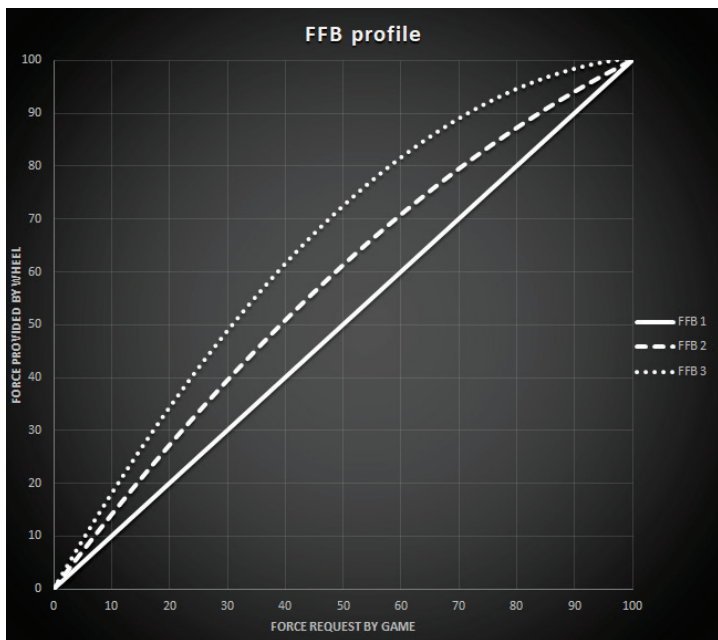
Tryck på MODE-knappen (9) för att öppna menyn MODE (LÅGE).
Endast de första två segmenten visas när du är i denna meny.



Använd riktningknapparna (7) i denna meny på följande sätt:

	Navigering	Skärm	Information / Alternativ
↑ ↓ Sju nivåer	 Tre alternativ	PS/PC Välj system: PS4™-konsolen, PS5™-konsolen eller PC	- Välj PS4™-konsolen (standard) - Välj PS5™-konsolen - Välj PC-systemet Obs: För att bekräfta ditt val trycker du på MODE-knappen (9). Ditt val sparas när EXIT visas på skärmen.
	 Tre skärmar	ABOUT Allmän information	- Racingrattbasens firmwareversion - Namnet på enheten som är ansluten till mini-DIN-kontakten (23) - Typen av pedalset som är anslutet till RJ12-kontakten (24)
	 Tre alternativ	FFB Välj Force Feedback-profil (se avsnittet FFB-KURVA)	- FFB 1 - FFB 2 (standard) - FFB 3
	 Seks alternativ	ROT° Välj rattutslag (endast i spel där rattutslaget inte är automatiskt)	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = automatisk (standard)
	 Två alternativ	PEDAL Välj pedalsetskonfiguration	- FLOOR: golvmonterat (standard) - INV.: upphängt (gas- och kopplingspedalerna är omvända)
	En skärm	TEMP Motortemperatur	Racingrattens motortemperatur visas i realtid
	 Ett alternativ	RESET Återställ racingratten till standardläget.	- N: Nej - Y: Ja Välj Y och tryck på MODE-knappen (9). Racingratten återställs när EXIT visas på skärmen.

FFB-KURVA



FFB 1

FFB 1-effekten ger linjär Force Feedback Kraften du känner är 100 % proportionell mot kraften som spelet efterfrågar.

FFB 2 och FFB 3

FFB 2 och FFB 3-effekterna förstärker Force Feedbacken för att göra kraften du känner mer märkbar i förhållande till kraften som spelet efterfrågar.

Obs:

- Bekräfta dina val genom att trycka på MODE-knappen (9): EXIT (AVSLUTA) visas innan du återvänder till standardskärmen.
- Riktningknapparna (7) är inaktiverade i spel och i konsolens gränssnitt när MODE-knappen är aktiverad.

DISPLAY-KNAPPEN

KONFIGURERA HUR TELEMETRIINSTÄLLNINGAR VISAS

(i kompatibla spel)














Obs:

- En lista med spel som är kompatibla med T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display)-skärmen finns här: <https://support.thrustmaster.com> (under **Racing Wheels** (Racingrattar) / **T248** / **Games Settings** (Inställningar för spel)). Denna lista uppdateras regelbundet.
- DISPLAY-knappen fungerar endast i dessa spel.

Tryck på DISPLAY-knappen (**11**) för att öppna menyn DISPLAY (VISA). Endast de sista två segmenten visas när du är i denna meny.



Använd riktningknapparna (**7**) i denna meny på följande sätt:

Navigering		Skärm	Information / Alternativ
  Fem nivåer	Nej	 Växel	
	Nej	SPEED  Hastighet	
	  Fem visningsalternativ längs segmenten	RPM  Varvtal och val av vy längs de nio segmenten	<ul style="list-style-type: none"> - REV >>: vänster till höger - REV <<: höger till vänster - REV ><: från utsidan till mitten - REV <>: från mitten till utsidan - REV --: visar inget på segmenten
	  Två alternativ	POS  Position	<ul style="list-style-type: none"> - DRI: position i loppet - LAP: antal varv
	  Tre alternativ	TIME  Tid	<ul style="list-style-type: none"> - PBL: bästa personliga varvtid - C L: aktuell varvtid - L L: föregående varvtid

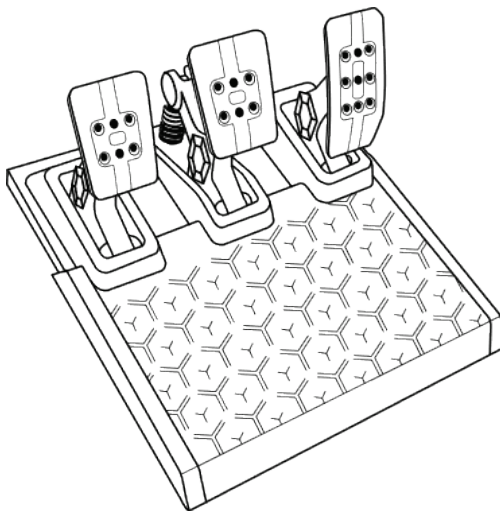
Obs:

- Bekräfta dina val genom att trycka på DISPLAY-knappen (11).
- Riktningknapparna (7) är inaktiverade i spel och i konsolens gränssnitt när DISPLAY-knappen är aktiverad.

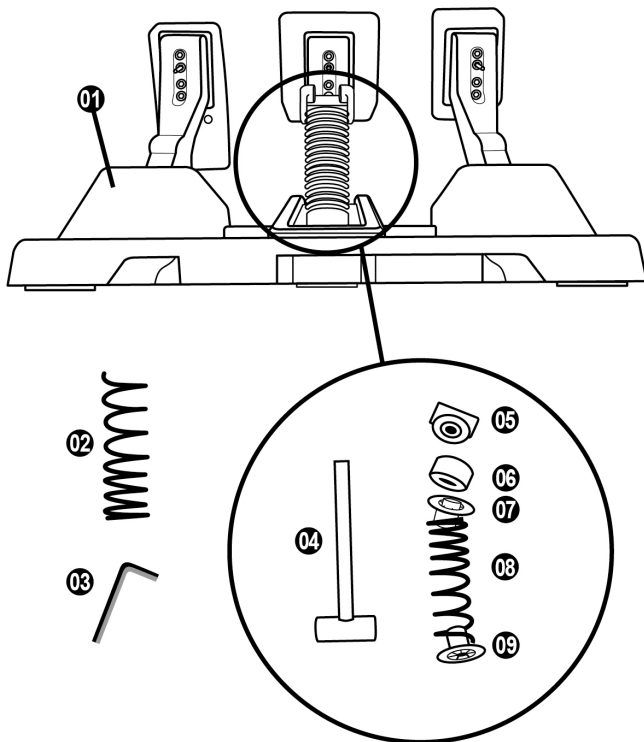
DIVERSE TIPS, FRÅGOR OCH SVAR

Gå till <https://support.thrustmaster.com>. Klicka på **Racing Wheels** (Racingrattar) / **T248**, och sedan **Manual** (Bruksanvisning) eller **FAQ** (FAQ).

PEDALSETET T3PM



TEKNISKA DELAR



- 1 Pedalset
- 2 Hård fjäder (svart)
- 3 2,5 mm insexnyckel
- 4 Fjäderhållare
- 5 Övre låshuvud med bricka

- 6 Elastisk dämpningsring (vit - Shore 70)
- 7 Övre plastdistans (röd)
- 8 Mjuk fjäder (silver - installerad som standard)
- 9 Nedre plastdistans (röd)

VARNING

Läs igenom denna bruksanvisning noggrant innan du använder denna produkt och spara den för framtida bruk.



Av säkerhetsskäl ska du aldrig använda pedaletet barfota eller om du bara har sockor på dig.
THRUSTMASTER® FRÅNSÄGER SIG ALLT ANSVAR I HÄNDELSE AV SKADOR ORSAKADE PÅ GRUND AV ATT PEDALSETET ANVÄNDS UTAN SKOR.



Varning – Klämrisk när man spelar med pedaletet

- * Förvara pedaletet utom räckhåll för barn.
- * Ha aldrig fingrarna på eller i närheten av pedalerans sidor när du eller någon annan spelar.
- * Ha aldrig fingrarna på eller i närheten av den bakre basen av pedalerna när du eller någon annan spelar.
- * Ha aldrig fingrarna på eller i närheten av den främre basen av pedalerna när du eller någon annan spelar.

ALDRIG



ALDRIG



ALDRIG



AUTOMATISK KALIBRERING AV PEDALSETET



VIKTIGT

- Anslut aldrig pedalsetet till racingrattens bas (och koppla inte ur det från basen) när den är ansluten till PS4™-konsolen eller PS5™-konsolen eller när du spelar (detta kan resultera i felaktig kalibrering).
Anslut alltid pedalsetet innan du ansluter racingratten till konsolen.
- När racingrattens kalibrering är klar och spelet har startats kalibreras pedalerna automatiskt efter några tryck.
- Tryck aldrig på pedalerna medan racingratten kalibrerar sig eller när ett spel laddas! Detta kan resultera i felaktig kalibrering.

Om din racingratt och/eller ditt pedalset inte fungerar som de ska eller verkar vara felkalibrerade:

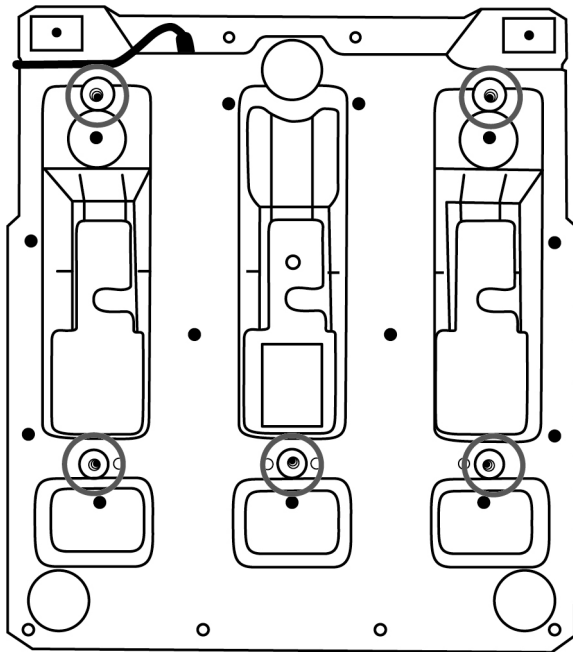
Stäng av din konsol och koppla ur racingratten helt och hållet. Anslut sedan alla kablar igen (inklusive strömkabeln och pedalsetet) och starta om konsolen och spelet.

MONTERA PEDALSETET PÅ ETT STÖD ELLER EN COCKPIT

Pedalsetet kan monteras på en mängd olika kompatibla stöd (säljs separat) med hjälp av de fem M6-gångade hålen på undersidan av basen. För att göra detta skruvar du minst två M6-skrivar (ingår ej) genom stödhyllan och in i de gångade hålen på undersidan av pedalsetets bas.



Viktigt: för att undvika att skada pedalsetets interna komponenter får längden på M6-skrivarna inte överstiga tjockleken på stödet med mer än 12 mm.

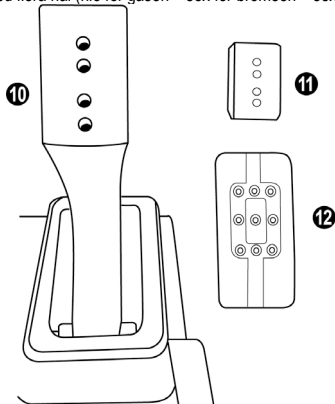


Pedalsetets installationsdiagram för cockpits och andra stöd finns på <https://support.thrustmaster.com>: klicka på **Racing Wheels** (Racingrattar) / **T3PM**, och sedan **Template - Cockpit setup** (Mall - Cockpitinstallation).

JUSTERA PEDALSETET

Var och en av de tre pedalerna innehåller:

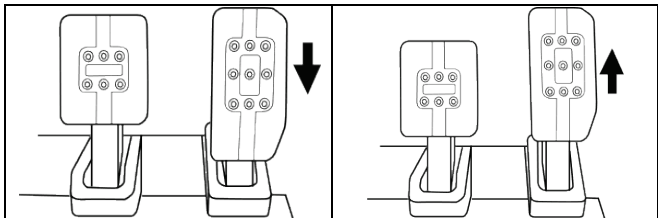
- en pedalarm (**10**) med två hål.
- ett huvudstöd av plast (**11**) (placerat mellan huvudet och armen) med fyra hål.
- ett metallhuvud (**12**) med flera hål (nio för gasen – sex för bromsen – sex för kopplingen).



OBS: För att undvika kalibreringsproblem ska du alltid dra ut rattens USB-kabel ur konsolen eller datorn innan du gör några justeringar av pedalsetet.

Justera HÖJDEN på gaspedalen

- Använd den medföljande 2,5 mm insexnyckeln (**3**) och skruva loss de två skruvarna som håller metallhuvudet (**12**) och dess stöd (**11**) på plats.
- Välj önskad höjd och skruva sedan i och dra åt skruvarna igen så att metallhuvudet (**12**) och dess stöd (**11**) sitter fast ordentligt.



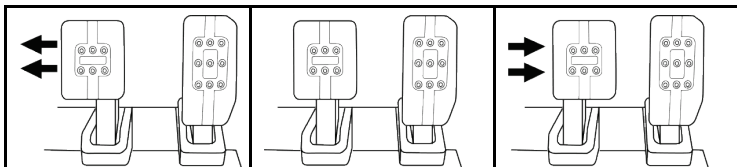
Låg position

Hög position (standard)

Justera MELLANRUMMET mellan de tre pedaler

- Använd den medföljande 2,5 mm insexnyckeln (3) och skruva loss de två skruvarna som håller metallhuvudet (12) och dess stöd (11) på plats.
- Välj önskad position (till vänster, centralt eller till höger) och skruva sedan i och dra åt skruvarna igen så att metallhuvudet (12) och dess stöd (11) sitter fast ordentligt.

Exemplen visar bromspedalen:



Vänster position

Central position
(standard)

Höger position

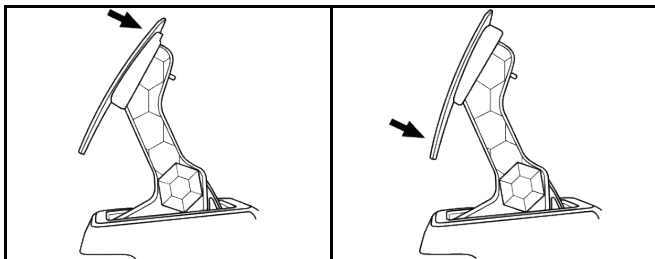
Antal möjliga mellanrumslägen per pedal:

- Tre för gaspedalen
- Tre för bromspedalen
- Tre för kopplingspedalen

Justera LUTNINGEN på pedalerna

- Använd den medföljande 2,5 mm insexnyckeln (3) och skruva loss de två skruvarna som håller metallhuvudet (12) och dess stöd (11) på plats.
- Vrid huvudstödet av plast (11) 180° och skruva sedan igen och dra åt skruvarna igen så att metallhuvudet (12) och dess stöd (11) sitter fast ordentligt.

Exemplen visar gaspedalen:



Mindre lutad position (standard)

Mer lutad position

Antal möjliga lutningslägen per pedal:

- Två för gaspedalen
- Två för bromspedalen
- Två för kopplingspedalen

MEDFÖLJANDE BROMSFJÄDRAR

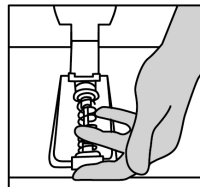
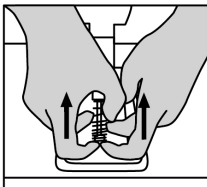
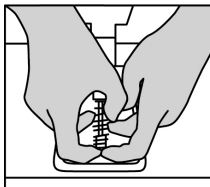
Fyra möjliga konfigurationer och inställningar för bromstryckkraften

Med denna mod kan du få en annan känsla och ett annat motstånd när du bromsar.
Det är upp till dig om du vill installera den eller inte, beroende på vad du föredrar.

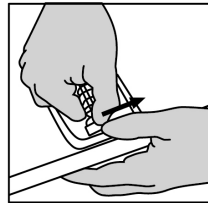
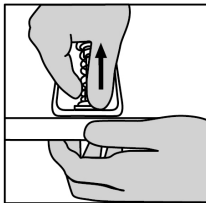
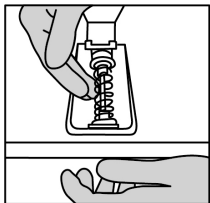
Bromsmotstånd	Mjukt	Måttligt (standard)	Hårt	Mycket hårt
Rekommenderad användning	Skrivbord	Skrivbord	Pedalsetsstöd	Cockpit
Mjuk silverfjäder (8)	x	x		
Vit elastisk dämpningsring (6)		x		x
Hård svart fjäder (2)			x	x

1. Dra hårt i den nedre plastdistansen (9) för att trycka ihop fjädern och ta sedan bort fjäderhållaren (4).

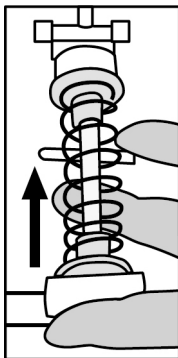
Metod 1:



Metod 2:



- Sätt tillbaka de olika delarna på fjäderhållaren (4).
Börja med den nedre plastdistansen (9), välj sedan en fjäder, (2) eller (8), och fortsätt med den övre plastdistansen (7).
- När du har valt konfiguration installerar du den elastiska dämpningsringen (6).
- Justera det övre läshuvudet med brickan (5) och sätt det på plats.
- Tryck ihop fjädern hårt för att sätta dit fjäderhållaren (4).



En video som visar hur man byter fjädern finns på <https://support.thrustmaster.com>: klicka på **Racing Wheels** (Racingrattar) / T3PM.

GARANTIINFORMATION

Guillemot Corporation S.A., med säte i Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Frankrike (hädanefter "Guillemot") garanterar globalt för konsumenten att denna Thrustmaster-produkt ska vara fri från defekter i material och utförande, under en garantiperiod som motsvarar tidsgränsen för att vidta åtgärder mot Guillemot om konsumenten anser att produkten inte är fri från defekter i material och utförande. I länderna i Europeiska unionen motsvarar detta en period på två (2) år från leveransen av Thrustmaster-produkten. I andra länder motsvarar garantiperioden tidsgränsen för att vidta åtgärder mot Guillemot om konsumenten anser att Thrustmaster-produkten inte är fri från defekter i material och utförande enligt de lagar som gäller i landet där konsumenten var bosatt vid inköpsdatumet för Thrustmaster-produkten (om ingen sådan åtgärd existerar i det motsvarande landet ska garantiperioden vara ett (1) år från ursprungligt inköpsdatum av Thrustmaster-produkten).

Trots ovanstående omfattas laddningsbara batterier av en garantiperiod på sex (6) månader från ursprungligt inköpsdatum.

Om produkten skulle visa sig vara defekt under garantiperioden ska du genast kontakta tekniska supporten som då informerar om hur du går vidare. Om defekten bekräffas måste produkten returneras till inköpsstället (eller annat ställe angivet av tekniska supporten).

Inom ramen för denna garanti ska konsumentens defekta produkt, efter tekniska supportens godkännande, antingen ersättas eller repareras så att den fungerar. Om Thrustmaster-produkten under garantiperioden är föremål för sådan renovering, ska alla perioder på minst sju (7) dagar under vilka produkten inte kan användas läggas till återstående garantiperiod (denna period löper från det datum då konsumenten bad om service eller från det datum då produkten ifråga gjorts tillgänglig för reparation, om datumet då produkten gjorts tillgänglig för reparation ligger efter datumet då konsumenten bad om service). Om det är tillåtet enligt gällande lag är Guillemot och dess dotterbolags fulla ansvar (inklusive följdskador) begränsat till att reparera eller ersätta Thrustmaster-produkten. Om det är tillåtet enligt gällande lag fransäger sig Guillemot alla garantier för säljbarhet eller lämplighet för ett visst syfte.

Garantin gäller inte: (1) om produkten har modifierats, öppnats, ändrats eller skadats till följd av olämplig användning eller missbruk, försumlighet, olycka, normalt slitage eller annan orsak som inte är relaterad till material- eller tillverkningsfel (inklusive, men inte begränsat till, att kombinera Thrustmaster-produkten med någon olämplig del, i synnerhet nätaggregat, laddningsbara batterier, laddare, eller andra delar som Guillemot inte tillhandahåller för denna produkt); (2) om produkten har använts för annan användning än hemanvändning, inklusive för professionella eller kommersiella ändamål (t.ex. spelrum, träning, tävlingar); (3) om instruktionerna från teknisk support inte följs; (4) programvara, då programvaran har en egen garanti; (5) förbrukningsvaror (delar som byts ut under produktens livslängd: t.ex. engångsbatterier eller öronkuddar till headset eller hörlurar); (6) tillbehör (t.ex. kablar, fodral, påsar, väskor, handledsremmar); (7) om produkten såldes på e offentlig auktion.

Denna garanti är inte överlåtbar.

Konsumentens juridiska rättigheter med avseende på lagar som gäller för försäljning av konsumentvaror i hans land påverkas inte av denna garanti.

Ytterligare garantibestämmelser

Under garantiperioden ska Guillemot i princip inte tillhandahålla några reservdelar eftersom teknisk support är den enda part med behörighet att öppna och/eller renovera Thrustmasters produkter (med undantag för renoveringar som teknisk support ber konsumenten att utföra med hjälp av skriftliga instruktioner – till exempel om renoveringen är enkel och ej konfidentiell – och genom att i gällande fall förse konsumenten med de reservdelar som behövs).

Med tanke på dess innovationscykler och för att skydda dess kunskaper och affärshemligheter, ska Guillemot i princip inte tillhandahålla några renoveringsinstruktioner eller reservdelar för någon Thrustmaster-produkt vars garantiperiod har löpt ut.

Ansvar

Om det är tillåtet enligt gällande lag fransäger sig Guillemot Corporation S.A. (hädanefter "Guillemot") och dess dotterbolag allt ansvar för eventuella skador orsakade av följande: (1) produkten har modifierats, öppnats eller ändrats; (2) underlåtenhet att följa monteringsanvisningarna; (3) olämplig användning eller missbruk, försumlighet, en olycka (t.ex. att produkten tappas); (4) normalt slitage; (5) produkten har använts för annan användning än hemanvändning, inklusive för professionella eller kommersiella ändamål (t.ex. spelrum, träning, tävlingar). Om det är tillåtet enligt gällande lag fransäger sig Guillemot och dess dotterbolag allt ansvar för eventuella skador som inte är relaterade till material- eller tillverkningsfel när det gäller produkten (inklusive, men inte begränsat till, skador som direkt eller indirekt orsakats av någon programvara eller genom att kombinera Thrustmaster-produkten med någon olämplig del, i synnerhet nätaggregat, laddningsbara batterier, laddare, eller andra delar som Guillemot inte tillhandahåller för denna produkt).

THRUSTMASTER®

TEKNISK SUPPORT

<https://support.thrustmaster.com>



UPPHÖVSRÄTTSSKYDD

©2021 Guillemot Corporation S.A. Med ensamrätt. Thrustmaster® är ett registrerat varumärke som tillhör Guillemot Corporation S.A. Tillverkas och distribueras av Guillemot Corporation S.A. Alla andra varumärken och märkesnamn erkänns härmed och tillhör sina respektive ägare. Innehåll, konstruktioner och specifikationer kan ändras utan föregående meddelande och kan variera från land till land. Foton och illustrationer är inte bindande. Designad i Nordamerika och Europa. Tillverkad i Kina.

Endast avsedd för användning med PlayStation®5-konsoler och PlayStation®4-konsoler.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" och "PlayStation Shapes Logo" är registrerade varumärken eller varumärken som tillhör Sony Interactive Entertainment Inc. Med ensamrätt. Alla andra varumärken tillhör sina respektive ägare. Tillverkas och distribueras under licens från Sony Interactive Entertainment LLC.

MILJÖSKYDD



* I Europeiska unionen, Storbritannien och Turkiet: När produkten har slutat fungera ska den inte slängas i vanligt hushållsavfall, utan kasseras vid en uppsamlingsplats för bortskaffandet av elektriskt och elektroniskt avfall (WEEE) för återvinning. Detta bekräftas av symbolen på produkten, bruksanvisningen eller förpackningen. Beroende på dess egenskaper kan materialet kanske återvinnas. Genom återvinning och andra sätt att hantera elektriskt och elektroniskt avfall kan du göra ett viktigt bidrag till att hjälpa till att skydda miljön.

Kontakta dina lokala myndigheter för information om uppsamlingsplatsen som är närmast dig. För alla andra länder: Följ lokala återvinningslagar för elektriskt och elektroniskt avfall.

Behåll denna information. Färger och dekorationer kan variera.

Plastfästen och lim/klistertejp bör avlägsnas från produkten innan den används.

www.thrustmaster.com

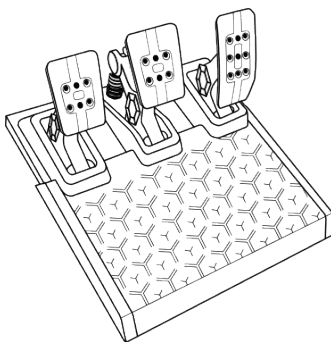
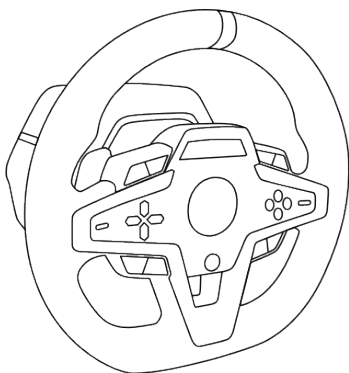
**Gäller endast EU, Storbritannien och Turkiet*



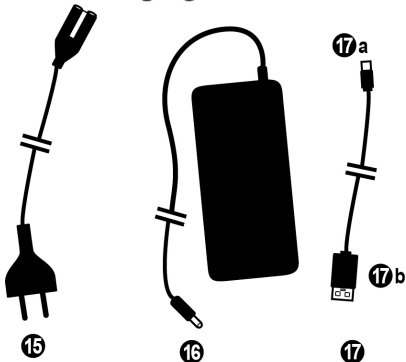
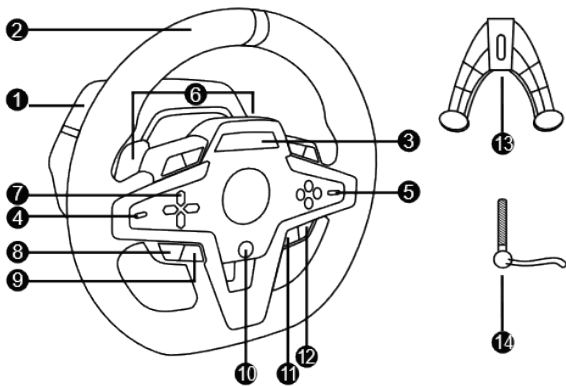
T248

PlayStation®5-konsolille ja PlayStation®4-konsolille

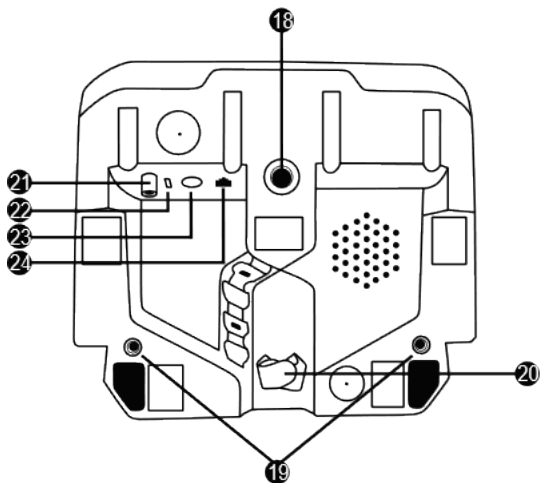
Käyttöohje



TEKNISET OMINAISUUDET



- | | | | |
|---|---|----|--|
| 1 | T248-jalusta | 10 | PS-näppäin |
| 2 | Ratti | 11 | DISPLAY-painike |
| 3 | T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) - näyttö | 12 | OPTIONS-näppäin PS4™-konsolilla ja PS5™-konsolilla |
| 4 | Säätimen valintakytkin ja säätimen painotoiminto | 13 | Kiinnitysjärjestelmä |
| 5 | "+ ja -" -säätimen valintakytkin | 14 | Metallinen kiinnitsruuvi |
| 6 | Kaksi magneettista vaihdvipua (ylös ja alas) | 15 | Virtakaapeli (EU/US tai UK...) |
| 7 | Suuntanäppäimet | 16 | Virtalähde |
| 8 | SHARE-näppäin PS4™-konsolilla
CREATE-näppäin PS5™-konsolilla | 17 | USB-C (17a) – USB-A (17b) -kaapeli |
| 9 | MODE-painike | | |



18 Suuri ruuvikolo (kiinnitysjärjestelmää ja -ruuvia varten)

19 Ruuvikolat kilpahojaamoon (ei mukana) kiinnittämistä varten

20 Kaapelinpidike

21 Virtalähteen liitin

22 Rattiohjaimen USB-C-liitin

23 Mini-DIN-liitin Thrustmaster-vaihdekepile, -käsijarrulle tai -hubille (kaikki myydään erikseen)

24 RJ12-liitin poljinsetille

VAROITUS

Lue tämä käyttöohje huolella ja talleta se myöhempää käyttöä varten, ennen kuin käytät tuotetta.



Varoitus – sähköiskun vaara

- * Pidä tuote kuivassa paikassa, älä altista sitä pölylle tai auringonvalolle.
- * Älä väännä tai vedä liittimiä tai kaapeleita.
- * Älä kaada nestettä tuotteen tai sen liittinten päälle.
- * Älä aiheuta tuotteelle oikosulkua.
- * Älä pura tuotetta; älä heitä tuotetta tuleen tai altista sitä korkeille lämpötiloille.
- * Älä käytä muuta virtajohtoa kuin rattiohjaimen mukana tullutta.
- * Älä käytä virtajohtoa, mikäli johto tai sen liitin on vioittunut, haljennut tai hajonnut.
- * Varmista, että virtajohto on liitetty kunnolla sähköpistokkeeseen sekä rattiohjaimen jalustan takana olevan liittimeen.
- * Älä avaa rattiohjainta: sisällä on osia, jotka eivät ole käyttäjien huollettavissa. Kaikista huolloista vastaa valmistaja, sen virallinen edustaja tai pätevä asentaja.
- * Käytä ainoastaan valmistajan määrittämiä kiinnitysjärjestelmiä/lisäosia.
- * Jos rattiohjain toimii epänormaalisti (jos sen äänet, lämpö tai tuukset eivät vaikuta normaaleilta), lopeta käyttö välittömästi, irrota virtajohto sähköpistokkeesta ja irrota muut kaapelit.
- * Jos et käytä rattiohjainta pitempänä ajanjaksona, irrota sen virtajohto sähköpistokkeesta.
- * Sähköpistokkeen on oltava laitteiden lähellä ja helposti saatavilla.



Käytä vain käyttöohjeessa esitettyä virtalähdettä.

Virtalähteen tiedot

Julkaistut tiedot	Arvo	Yksikkö
Valmistajan nimi tai tavaramerkki, kaupparekisterinumero ja osoite	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex France	
Mallin tunniste	A481-1852590D	
Syöttöjännite	100–240	V
Vaihtosähkön syöttötaajuus	50–60	Hz
Lähtöjännite	18,5	V DC
Lähtövirta	2,6	A
Lähtöteho	47,9	W
Keskimääräinen hyötysuhde	87,8	%
Hyötysuhde alhaisella kuormituksella (10 %)	87,8	%
Kuormittamattoman tilan energiankulutus	0,1	W



Tuuletusaukot

Varmista, ettet tuki rattiohjaimen jalustassa olevia tuuletusaukkoja. Varmista optimaalinen tuuletus seuraavasti:

- * Sijoita ratin jalusta siten, että se on ainakin 10 cm päässä seinästä.
- * Älä aseta jalustaa ahtaisiin tiloihin.
- * Älä peitä jalustaa.
- * Älä anna pölyn kertyä tuuletusaukkoihin.



**Älä turvallisuussyistä johtuen käytä poljinsettiä ikinä paljain jaloin tai pelkät sukat jalassa.
THRUSTMASTER® KIELTÄÄ KAIKEN VASTUUN, MIKÄLI
LOUKKAANTUMINEN JOHTUU POLJINSETIN KÄYTTÖSTÄ ILMAN KENKIÄ.**



Varoitus – ohjauspalautteen ja toistuvan liikkeen aiheuttamat vammat

Rattiohjaimen ohjauspalautteen käyttäminen voi johtaa lihas- tai nivelkipuihin. Vältäaksesi mahdolliset ongelmat:

- * Vältä pitkiä peli-istuntoja.
- * Vietä 10–15 minuutin tauko jokaisen pelitunnin jälkeen.
- * Mikäli tunnet väsymystä tai kipua käsissäsi, ranteissasi, säärissäsi tai jaloissasi, lopeta pelaaminen ja lepää muutaman tunnin ajan, ennen kun aloitat uudelleen.
- * Mikäli oireet tai kivut jatkuvat aloittaessasi pelin uudelleen, lopeta pelaaminen ja kysy neuvoa lääkäriltä.
- * Pidä lasten ulottumattomissa.
- * Pidä pelin aikana molemmat kädet oikeassa kohdassa rattia päästämättä kokonaan irti.
- * Älä aseta pelin aikana koskaan käsiäsi tai sormiasi polkimien alle tai poljinsetin lähelle.
- * Älä koskaan aseta kalibroinnin ja pelin aikana käsiäsi tai käsivarsiasi rattiohjaimen aukkojen läpi.
- * Varmista, että rattiohjaimen jalusta on kiinnitetty kunnolla tässä käyttöohjeessa esitetyllä tavalla.

RASKAS TUOTE



Tuote on tarkoitettu vain käyttäjänsä käsiteltäväksi.
Vähintään 14 vuotta täyttäneille.



Varo, ettet pudota tuotetta itsesi tai kenenkään muun päälle!

AINA



EI IKINÄ



EI IKINÄ



Varoitus – poljinsetin puristusvaara pelattaessa

- * Pidä poljinsetti lasten ulottumattomissa.
- * Älä koskaan aseta pelin aikana sormiasi polkimien sivustan päälle tai lähelle.
- * Älä koskaan aseta pelin aikana sormiasi polkimien jalustan takaosan päälle tai lähelle.
- * Älä koskaan aseta pelin aikana sormiasi polkimien jalustan etuosan päälle tai lähelle.

EI IKINÄ



EI IKINÄ



EI IKINÄ



Varoitus – poljinsetin puristusvaara pelien ulkopuolella

- * Varastoi poljinsetti turvalliseen paikkaan ja pidä se lasten ulottumattomissa.

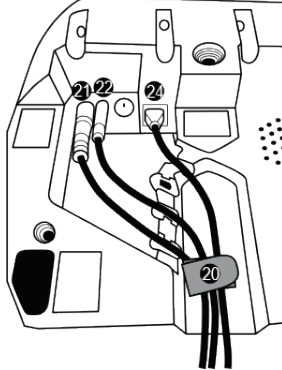
RATTIOHJAIMEN KIINNITYS

Rattiohjaimen kiinnitys pöytään

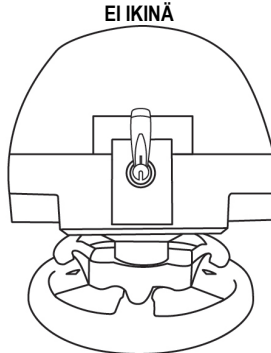
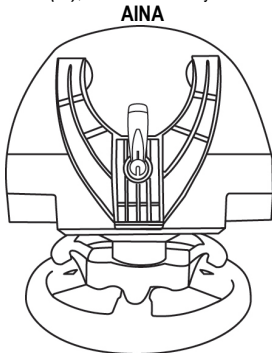
Aloita kiinnittämällä ratin alaosaan:

- virtalähde (21);
- USB-C-kaapeli (17a) USB-C-liittimeen (22);
- T3PM-poljinsetti (24).

Muista seurata eri kaapeleiden kulkureittejä ja kiinnitä kaapelit kaapelinpidikkeeseen (20).

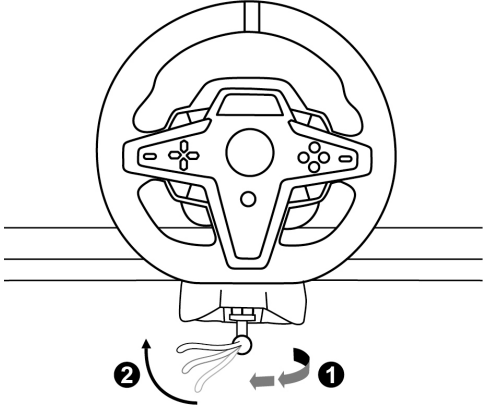
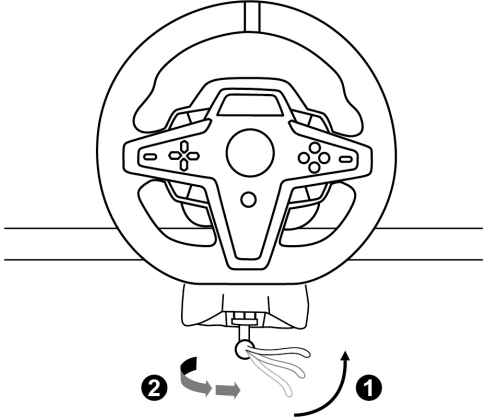


1. Aseta rattiohjain pöydälle tai mille tahansa horisontaaliselle, tasaiselle ja vakaalle pinnalle.
2. Aseta kiinnitysruuvi (14) kiinnitysjärjestelmään (13), kiristä sitten laite kääntämällä ruuvia vastapäivään, sen mennessä rattiohjaimen pohjassa olevaan suureen, kierteillä varustettuun reikään (18), kunnes ratti on täysin vakaa.



VAROITUS: Älä koskaan kiristä pelkästään ruuvia ilman, että kiinnitysjärjestelmä on paikallaan!

(Se voi vahingoittaa rattiohjainta.)

LIITTÄMINEN/ IRROTTAMINEN	SUUNTA
<p>Kiinnitys:</p> <p><i>Käännä ruuvia vastapäivään</i></p>	
<p>Irrutus:</p> <p><i>Käännä ruuvia myötäpäivään</i></p>	

Rattiohjaimen kiinnitys kilpaohjaamoon (ei mukana)

1. Aseta rattiohjaimen jalusta ohjaamon levyille.
2. Kiinnitä kaksi M6-ruuvia (ei mukana) ohjaamon levyyn ja kahteen pieneen ruuvikoloon, jotka löytyvät rattiohjaimen alapuolelta (**19**).



Kahden M6-ruuvien pituudet eivät saa ylittää levyn paksuutta yli 12 millimetrillä (0,47 tuumalla); pidemmät ruuvit voivat vahingoittaa rattiohjaimen jalustan sisäisiä komponentteja.

3. Voit tarpeen vaatiessa myös ruuvata tavallisen kiinnitysjärjestelmän (**13, 14**) suureen ruuvikoloon (**18**).

T248-rattiohjaimen asennuskaaviot ohjaamoihin ja muihin tukiin löytyvät osoitteesta <https://support.thrustmaster.com>; napsauta **Racing Wheels (Rattiohjaimet) / **T248** ja sitten **Template - Cockpit setup** (Malli – ohjaamoasennus).**

ASENNUS

RATIN AUTOMAATTINEN KALIBROINTI

Ratti kalibroi itsensä automaattisesti, kun rattiohjain kiinnitetään sähköpistokkeeseen ja rattiohjaimen USB-liitin yhdistetään PlayStation®5-konsoliin tai PlayStation®4-konsoliin. Toimenpiteen aikana rattiohjain kääntyy nopeasti vasemmalle ja oikealle, kattaen 900 asteen kulman, ennen kuin se pysähtyy keskelle.



VAROITUS:

**Älä koskaan koske rattiohjaimen sen kalibroidessa itseään!
(Se voi johtaa virheelliseen kalibrointiin ja/tai vammoihin.)**

POLJINSETIN AUTOMAATTINEN KALIBROINTI

Älä ikinä yhdistä poljinsettiä rattiohjaimen jalustaan (tai irrota sitä jalustasta), kun se on yhdistetty järjestelmään, tai pelin aikana (se voi johtaa virheelliseen kalibrointiin). Yhdistä poljinsetti aina ennen rattiohjaimen yhdistämistä järjestelmään. Kun rattiohjaimen kalibrointi on suoritettu ja peli käynnistetty, polkimet kalibroivat itsensä automaattisesti muutaman painalluksen jälkeen.



VAROITUS:

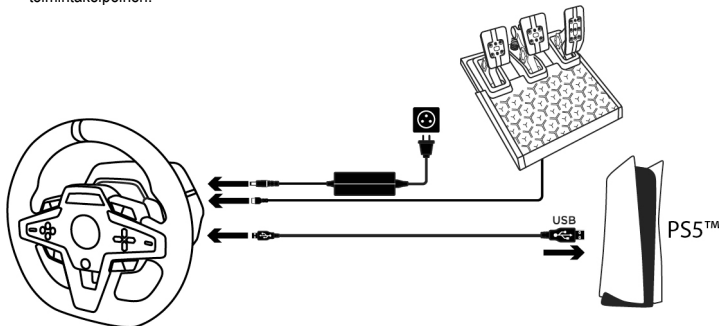
**Älä ikinä paina polkimia rattiohjaimen
itsekalibrointivaiheen aikana, tai kun peliä ladataan!
(Se voi johtaa virheelliseen kalibrointiin.)**

Jos rattiohjain ja/tai poljinsetti ei toimi oikein tai ne eivät vaikuta oikein kalibroiduilta:

Sammuta konsoli ja irrota rattiohjain täysin. Yhdistä sitten kaikki johdot (mukaan lukien virtajohto ja poljinsetti) ja käynnistä konsoli sekä peli uudelleen.

ASENNUS PLAYSTATION®4-KONSOLILLE TAI PLAYSTATION®5-KONSOLILLE

1. Yhdistä virtakaapeli ja virtalähde sähköpistokkeeseen.
2. Yhdistä USB-A-kaapeli (17b) PS4™-konsolin tai PS5™-konsolin USB-A-porttiin. Kun konsolin virta on päällä, rattiohjain kalibroi itsensä automaattisesti.
3. Paina rattiohjaimen PS-näppäintä (10) ja kirjaudu PlayStation™Network-tilillesi, jotta rattiohjain on toimintakelpoinen.



Olet nyt pelivalmis!

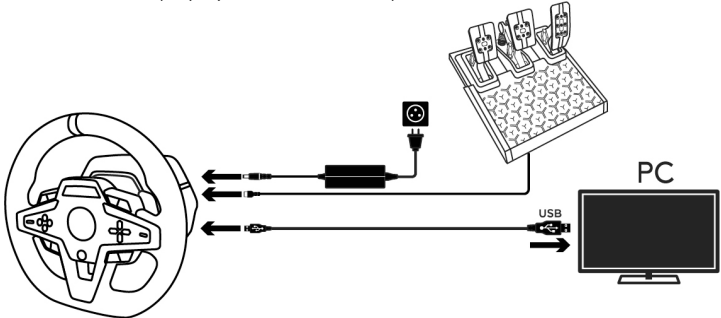
Huomaus:

- Lista peleistä, jotka ovat yhteensopivia PlayStation®4-konsolin, PlayStation®5-konsolin ja T248-rattiohjaimen kanssa, löytyy täältä: <https://support.thrustmaster.com> (osiosta **Racing Wheels** (Rattiohjaimet) / **T248 / Games Settings** (Peliasetukset)). Listaa päivitetään säännöllisesti.
- Rattiohjain tunnistetaan peleissä Thrustmaster T-GT- tai Thrustmaster Advanced Racer -rattiohjaimena.

ASENNUS PC-TIETOKONEELLE*

* Sony Interactive Entertainment Europe ja Sony Interactive Entertainment LLC eivät ole antaneet PC-toiminnoille hyväksyntäänsä.

1. Mene osoitteeseen <https://support.thrustmaster.com> ja lataa ajurit ja ohjauspalautteen ohjelmisto tietokoneelle. Napsauta **Racing Wheels** (Rattiohjaimet) / **T248** / **Drivers** (Ajurit).
2. Yhdistä virtakaapeli ja virtalähde sähköpistokkeeseen.
3. Yhdistä USB-A-kaapeli (**17b**) PC-tietokoneen USB-A-porttiin.



Olet nyt pelivalmis!

Huomautus:

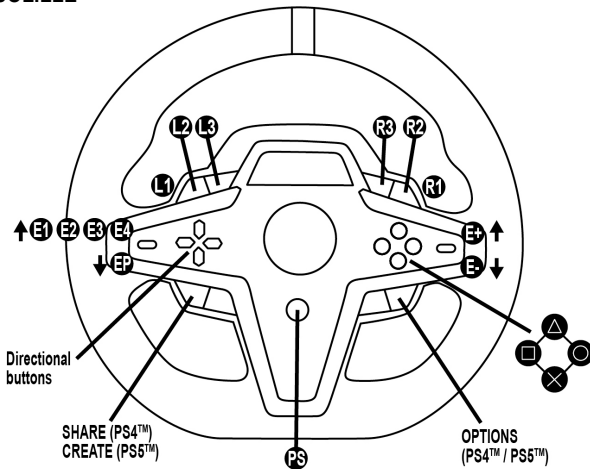
- Rattiohjain tunnistetaan ohjauspaneelissa ja peleissä **Thrustmaster Advanced Racer** -nimen alla.

RATTIOHJAIMEN LAITEOHJELMISTON PÄIVITTÄMINEN

Vieraile osoitteessa <https://support.thrustmaster.com>.

Napsauta **Racing Wheels** (Rattiohjaimet) / **T248** / **Firmware** (Laiteohjelmisto) ja seuraa sitten lataus- sekä asennusohjeita.

MÄÄRITYKSET PLAYSTATION®4-KONSOLILLE TAI PLAYSTATION®5-KONSOLILLE



E1P ↓	E2P ↓	E3P ↓	E4P ↓
E1+ ↑	E2+ ↑	E3+ ↑	E4+ ↑
E1- ↓	E2- ↓	E3- ↓	E4- ↓

E1-/E2-/E3-/E4-SÄÄDINTEN KÄYTTÖ

Voit valita aktiivisen säätimen painamalla säätimen valintakytkintä (4) ylös. Aktiivinen säädin esitetään näytöllä: E1, E2, E3, E4 järjestyksessä, jonka jälkeen E1... ja niin edelleen.

Kun säädin (E1, E2, E3 tai E4) on valittu, siihen liittyvät toiminnot ovat seuraavat:

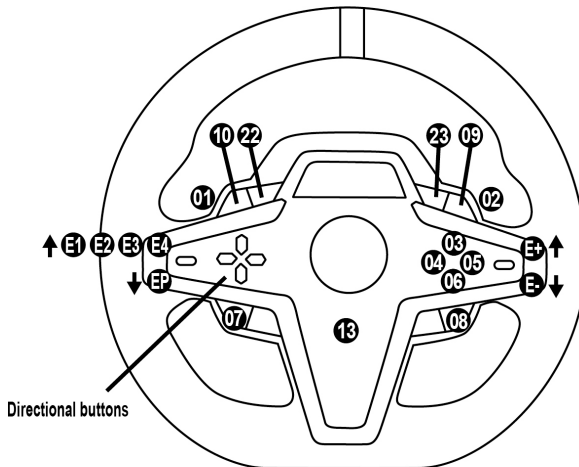
- **Push (P)** – paina säätimen valintakytkintä (4) alas.
- **+ –** paina oikeanpuoleista säätimen valintakytkintä (5) ylös.
- **- –** paina oikeanpuoleista säätimen valintakytkintä (5) alas.

Sitä vastaava toiminto esitetään näytöllä.

Huomautus:

- E1-, E2-, E3- ja E4-säätimet toimivat peleissä, jotka ovat yhteensopivia Thrustmaster-säädinten kanssa (F1 2020, F 2021, Grand Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione ja muut pian julkaistavat pelit).
- Näytöllä esitettävät telemetriatiedot toimivat peleissä, jotka ovat yhteensopivia Thrustmaster SDK -ohjelmistokehityspaketin kanssa. Lista yhteensopivista peleistä löytyy täältä: <https://support.thrustmaster.com> (osiosta **Racing Wheels** (Rattiohjaimet) / **T248** / **Games Settings** (Peliasetukset)). Listaa päivitetään säännöllisesti.

MÄÄRITYKSET TIETOKONEELLE



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

E1-/E2-/E3-/E4-SÄÄDINTEN KÄYTTÖ

Voit valita aktiivisen säätimen painamalla säätimen valintakytkintä (4) ylös. Aktiivinen säädin esitetään näytöllä: E1, E2, E3, E4 järjestyksessä, jonka jälkeen E1... ja niin edelleen.

Kun säädin (E1, E2, E3 tai E4) on valittu, siihen liittyvät toiminnot ovat seuraavat:

- **Push (P)** – paina säätimen valintakytkintä (4) alas.
- **+ –** paina oikeanpuoleista säätimen valintakytkintä (5) ylös.
- **--** paina oikeanpuoleista säätimen valintakytkintä (5) alas.

Sitä vastaava toiminto esitetään näytöllä.

Huomaus:

- E1-, E2-, E3- ja E4-säätimet toimivat useimmissa peleissä.
- Näytöllä esitettävät telemetriatiedot toimivat peleissä, jotka ovat yhteensopivia Thrustmaster SDK -ohjelmistokehityspaketin kanssa. Lista yhteensopivista peleistä löytyy täältä: <https://support.thrustmaster.com> (osiosta **Racing Wheels** (Rattiohjaimet) / **T248** / **Games Settings** (Peliasetukset)). Listaa päivitetään säännöllisesti.

MODE-PAINIKE









TIETOJEN ESITTÄMINEN RATTIOHJAIMESSA JA RATTIOHJAIMEN SEKÄ POLJINSETIN ASETUSTEN SÄÄTÄMINEN

Paina MODE-painiketta (9) astuaksesi MODE-valikkoon (TILA).

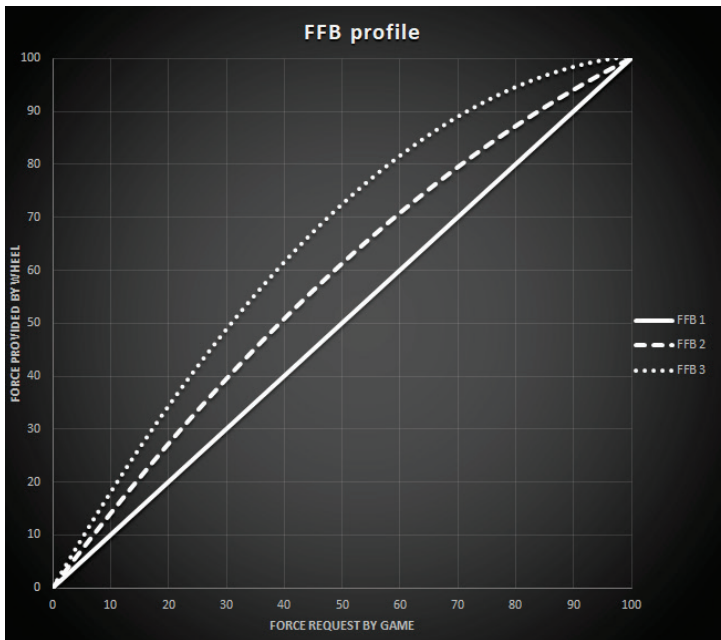
Vain kaksi ensimmäistä osiota ovat näkyvissä, kun olet tässä valikossa.



Liiku tässä valikossa seuraavasti suuntanäppäimiä (7) käyttämällä:

Navigointi		Näyttö	Tiedot/asetukset
  7 tasoa	 3 asetusta	PS/PC Valitse järjestelmä: PS4™-konsoli, PS5™-konsoli tai PC-tietokone	- PS4™-konsolin valinta (oletus) - PS5™-konsolin valinta - PC-järjestelmän valinta Huomautus: Vahvista valinta painamalla MODE-painiketta (9). Valinta tallennetaan, kun EXIT ilmestyy ruudulle.
	 3 näyttöä	ABOUT Yleiset tiedot	- Rattiohjaimen jalustan laiteohjelmiston versio - mini-DIN-liittimeen (23) yhdistetyn laitteen nimi - RJ12-liittimeen (24) yhdistetyn poljinsetin tyyppi
	 3 asetusta	FFB Valitse ohjauspalauteen profiili (Tutustu FFB-PROFIILIDIAGRAMMIN osioon)	- FFB 1 - FFB 2 (oletus) - FFB 3
	 6 asetusta	ROT° Valitse kääntökulma (vain peleissä joissa kääntökulmaa ei määritetä automaattisesti)	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = Automaattinen (oletus)
	 2 asetusta	PEDAL Valitse poljinsetin määritykset	- FLOOR: lattia-asento (oletus) - INV.: yläkiinnitysasento (kaasu- ja kytkinpolkimet ovat käänteiset)
	1 näyttö	TEMP Moottorin lämpötila	Rattiohjaimen moottorin lämpötila esitetään reaaliajassa.
	 1 asetus	RESET Nollaa rattiohjain oletustilaan	- N: Ei - Y: Kyllä Valitse Y ja paina sitten MODE-painiketta (9). Rattiohjain on nollattu, kun EXIT ilmestyy ruudulle.

FFB-PROFIILIDIAGRAMMI



FFB 1

FFB 1 -tehoste tarjoaa lineaarisen ohjauspalautteen. Tuntemasi ohjauspalaute vastaa täysin pelin pyytämää palautetta.

FFB 2 ja FFB 3

FFB 2- ja FFB 3 -tehosteet lisäävät ohjauspalautetta, jotta voimaa käytetään pelin pyytämää palautetta enemmän.

Huomautus:

- Vahvista valintasi painamalla MODE-painiketta (9). EXIT (POISTU) esitetään näytöllä, ennen kuin palaat oletusruudulle.
- Suuntanäppäimet (7) eivät ole käytössä pelissä eikä konsolin käyttöliittymässä, kun MODE-painike on käytössä.

DISPLAY-PAINIKE

TELEMETRIA-ASETUSTEN ESITYKSEN MÄÄRITTÄMINEN

(yhteensopivissa peleissä)

Huomautus:









- Lista T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) -näytön kanssa yhteensopivista peleistä löytyy täältä: <https://support.thrustmaster.com> (osiosta **Racing Wheels** (Rattiohjaimet) / **T248** / **Games Settings** (Peliasetukset)). Listaa päivitetään säännöllisesti.
- DISPLAY-painike toimii vain näissä peleissä.

Paina DISPLAY-painiketta **(11)** astuaksesi DISPLAY-valikkoon (NÄYTTÖ).

Vain kaksi viimeistä osiota ovat näkyvissä, kun olet tässä valikossa.



Liiku tässä valikossa seuraavasti suuntanäppäimiä **(7)** käyttämällä:

Navigointi		Näyttö	Tiedot/asetukset
  5 tasoa	Ei	 Vaihteisto	
	Ei	SPEED Nopeus	
	  5 asetusta eri osioissa esitettäväksi	RPM Käyntinopeus ja näkymä yhdeksälle osiolle	<ul style="list-style-type: none"> - REV >>: vasemmalta oikealle - REV <<: oikealta vasemmalle - REV ><: ulkoa keskelle - REV <>: keskeltä ulospäin - REV --: osioita ei esitetä
	  2 asetusta	POS Sija	<ul style="list-style-type: none"> - DRI: sija kisassa - LAP: kierroslukua
	  3 asetusta	TIME Aika	<ul style="list-style-type: none"> - PBL: paras henkilökohtainen kierrosaika - C L: nykyinen kierrosaika - L L: viimeisin kierrosaika

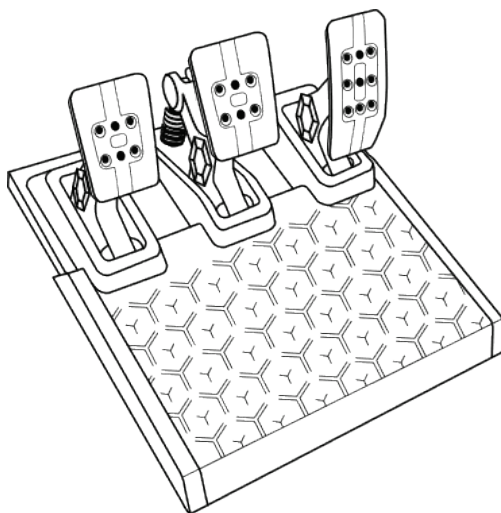
Huomautus:

- Vahvista valintasi painamalla DISPLAY-painiketta (11).
- Suuntanäppäimet (7) eivät ole käytössä pelissä eikä konsolin käyttöliittymässä, kun DISPLAY-painike on käytössä.

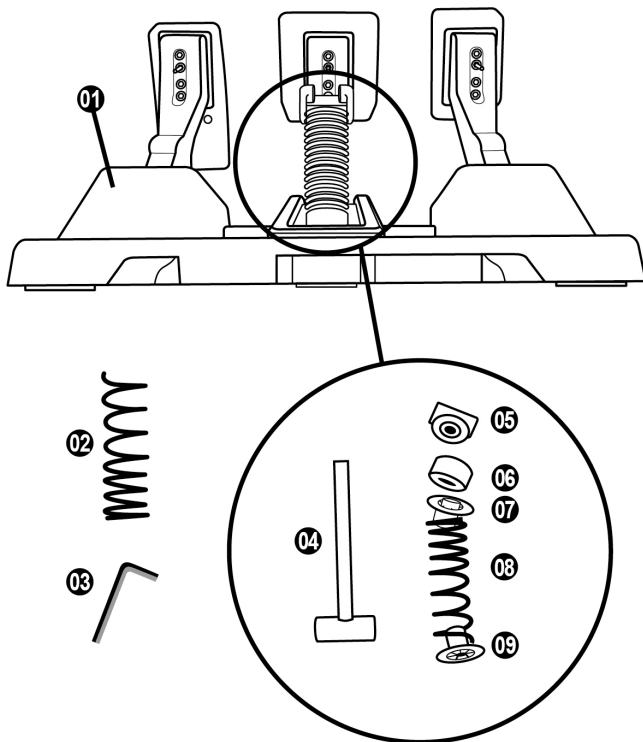
VINKKEJÄ JA USEIN KYSYTTÄJÄ KYSYMYKSIÄ

Vieraile osoitteessa <https://support.thrustmaster.com>. Napsauta **Racing Wheels** (Rattiohjaimet) / **T248** ja **Manual** (Käyttöohje) tai **FAQ** (UKK).

T3PM-POLJINSETTI



TEKNISET OMINAISUUDET



- 1 Poljinsetti
- 2 Kova lisäjousi (musta)
- 3 2,5 mm kuusiokoloavain
- 4 Jousen kiinnitystanko
- 5 Ylempi kiinnityspää rikalla

- 6 Elastinen pehmusterengas (valkoinen – Shore 70)
- 7 Ylempi muovinen välikappale (punainen)
- 8 Pehmeä jousi (hopeinen – asennettu valmiiksi)
- 9 Alempi muovinen välikappale (punainen)

VAROITUS

Lue tämä käyttöohje huolella ja talleta se myöhempää käyttöä varten, ennen kuin käytät tuotetta.



Älä turvallisuussyistä johtuen käytä poljinsettiä ikinä paljain jaloin tai pelkät sukat jalassa.

THRUSTMASTER® KIELTÄÄ KAIKEN VASTUUN, MIKÄLI
LOUKKAANTUMINEN JOHTUU POLJINSETIN KÄYTTÖSTÄ ILMAN KENKIÄ.



Varoitus – poljinsetin puristusvaara pelattaessa

- * Pidä poljinsetti lasten ulottumattomissa.
- * Älä koskaan aseta pelin aikana sormiasi polkimien sivustan päälle tai lähelle.
- * Älä koskaan aseta pelin aikana sormiasi polkimien jalustan takaosan päälle tai lähelle.
- * Älä koskaan aseta pelin aikana sormiasi polkimien jalustan etuosan päälle tai lähelle.

ÄLÄ IKINÄ



ÄLÄ IKINÄ



ÄLÄ IKINÄ



POLJINSETIN AUTOMAATTINEN KALIBROINTI



- Älä ikinä yhdistä poljinsettiä rattiohjaimen jalustaan (tai irrota sitä jalustasta), kun se on yhdistetty PS4™-konsoliin tai PS5™-konsoliin, tai pelin aikana (se voi johtaa virheelliseen kalibrointiin).
Yhdistä poljinsetti aina ennen rattiohjaimen yhdistämistä konsoliin.
- Kun rattiohjaimen kalibrointi on suoritettu ja peli käynnistetty, polkimet kalibroivat itsensä automaattisesti muutaman painalluksen jälkeen.
- Älä ikinä paina polkimia rattiohjaimen itsekalibrointivaiheen aikana, tai kun peliä ladataan! Se voi johtaa virheelliseen kalibrointiin.

Jos rattiohjain ja/tai poljinsetti ei toimi oikein tai ne eivät vaikuta oikein kalibroituilta:

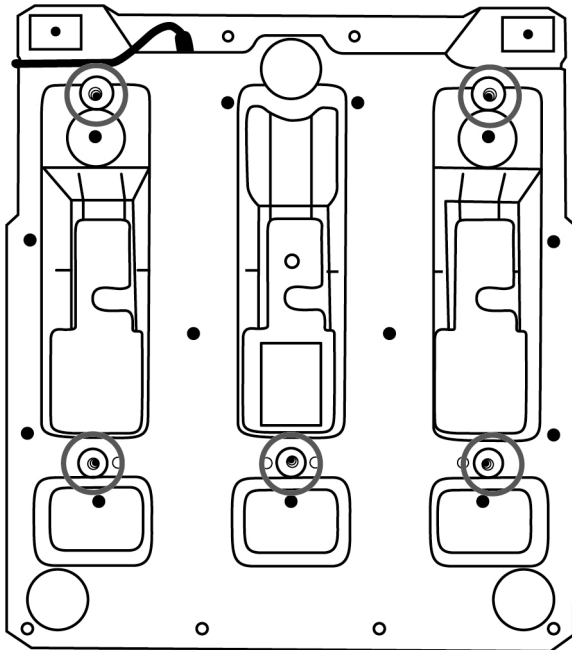
Sammuta konsoli ja irrota rattiohjain täysin. Yhdistä sitten kaikki johdot (mukaan lukien virtajohto ja poljinsetti) ja käynnistä konsoli sekä peli uudelleen.

POLJINSETIN YHDISTÄMINEN TUKEEN TAI OHJAAMOON

Poljinsetti voidaan yhdistää moneen erilaiseen ja yhteensopivaan tukeen (myydään erikseen) viittä M6-tyypin ruuvikoloa käyttämällä, jotka löytyvät jalustan alta. Kiinnitä kaksi M6-ruuvia (ei mukana) tukilevyyn läpi kahteen pieneen ruuvikoloon, jotka löytyvät poljinsetin jalustan alapuolelta.



Tärkeää: M6-ruuvien pituudet eivät saa ylittää tuen paksuutta yli 12 millimetrillä (0,47 tuumalla), jotta vältät vahingoittamasta poljinsetin sisäisiä komponentteja.

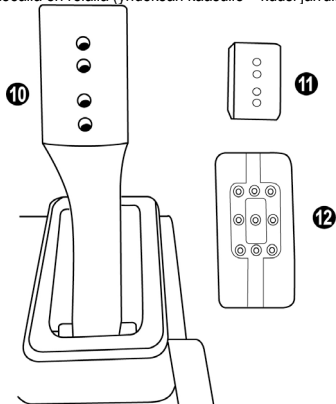


Poljinsetin asennuskaaviot ohjaamoihin ja muihin tukiin löytyvät osoitteesta <https://support.thrustmaster.com>: napsauta **Racing Wheels** (Rattiohjaimet) / **T3PM** ja sitten **Template - Cockpit setup** (Malli – ohjaamoasennus).

POLJINSETIN SÄÄTÄMINEN

Jokainen kolmesta polkimesta sisältää:

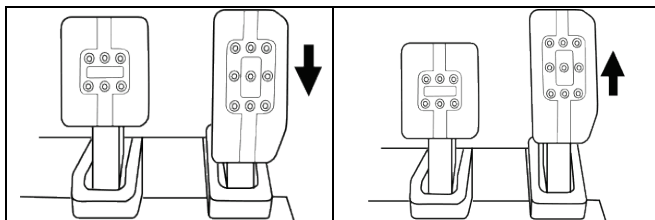
- Poljinvarren (**10**) kahdella reiällä.
- Muovisen kärkituen (**11**) asetetaan kärjen ja varren väliin) neljällä reiällä.
- Metallisen kärjen (**12**) usealla eri reiällä (yhdeksän kaasulle – kuusi jarrulle – kuusi kytkimelle).



HUOMIO: Muista kalibrointiongelmia välttääksesi aina irrottaa ratin USB-kaapeli konsolista tai PC:stä, ennen kuin teet mitään säätöjä poljinsettiin.

Kaasupolkimen KORKEUDEN säätäminen

- Käytä mukana tulevaa 2,5 mm kuusiokoloavainta (**3**) avataksesi kaksi ruuvia, jotka pitävät metallisen kärjen (**12**) ja sen tuen (**11**) paikallaan.
- Valitse haluamasi korkeus, aseta ja kiristä sitten ruuvit uudelleen, jotta metallinen kärki (**12**) ja sen tuki (**11**) ovat tukevasti paikallaan.



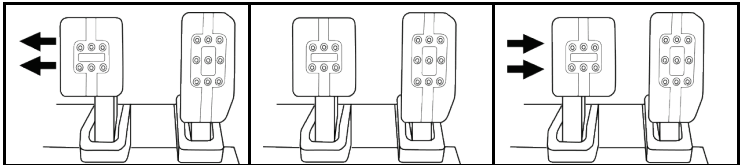
Matala asento

Korkea asento (oletus)

Kolmen polkimen VÄLIN säätäminen

- Käytä mukana tulevaa 2,5 mm kuusiokoloavainta (3) avataksesi kaksi ruuvia, jotka pitävät metallisen kärjen (12) ja sen tuen (11) paikallaan.
- Valitse haluamasi asento (vasemmalla, keskellä tai oikealla), aseta ja kiristä sitten ruuvit uudelleen, jotta metallinen kärki (12) ja sen tuki (11) ovat tukevasti paikallaan.

Esimerkit jarrupolkimesta:



Vasen asento

Keskiasento (oletus)

Oikea asento

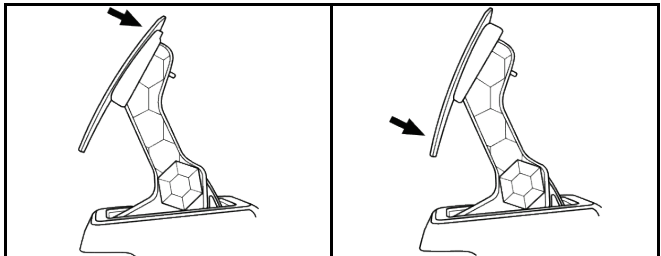
Mahdollisten väiasentojen määrä per poljiin:

- Kolme kaasupolkimelle
- Kolme jarrupolkimelle
- Kolme kytkinpolkimelle

Poljinten KALLISTUKSEN säätäminen

- Käytä mukana tulevaa 2,5 mm kuusiokoloavainta (3) avataksesi kaksi ruuvia, jotka pitävät metallisen kärjen (12) ja sen tuen (11) paikallaan.
- Pyöritä muovista kärkitukea (11) 180° ja kiristä sitten ruuvit uudelleen, jotta metallinen kärki (12) ja sen tuki (11) ovat tukevasti paikallaan.

Esimerkit kaasupolkimesta:



Vähemmän kallistettu asento (oletus)

Enemmän kallistettu asento

Mahdollisten kallistusasentojen määrä per poljiin:

- Kaksi kaasupolkimelle
- Kaksi jarrupolkimelle
- Kaksi kytkinpolkimelle

MUKANA TULLUT JARRUJOUSIEN SETTI

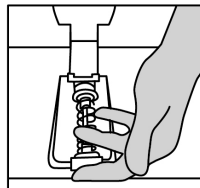
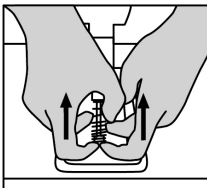
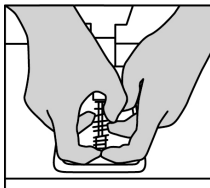
Neljä säätö- ja asetusvaihtoehtoa jarrun vastukselle

Saat tämän säätimen avulla erilaisen jarrutustunteen ja -vastuksen.
Voit joko asentaa sen tai olla asentamatta sitä, mieltymystesi mukaan.

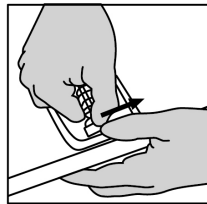
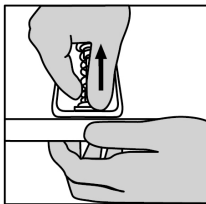
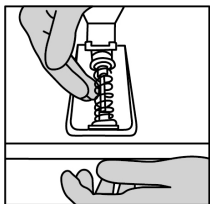
Jarrun vastus	Pehmeä	Keskitaso (oletus)	Kova	Todella kova
Suosittelut käyttö	Työpöytä	Työpöytä	Poljinsetin tuki	Ohjaamo
Pehmeä hopeajousi (8)	x	x		
Valkoinen elastinen pehmusterengas (6)		x		x
Kova musta jousi (2)			x	x

1. Vedä alempaa muovista välikappaletta (9) kovaa puristaaksesi jousen kokoon ja poistaaksesi jousen kiinnitystangon (4) paikoiltaan.

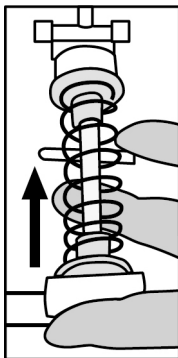
Tapa 1:



Tapa 2:



- Sijoita osat uusiin paikkoihinsa jousen kiinnitystangolla (4). Aloita alemmasta muovisesta välikappaleesta (9), valitse sitten jousi (2) tai (8) ja aseta sitten ylempi muovinen välikappale (7).
- Kun kokoonpano on valittu, asenna elastinen pehmusterengas (6).
- Säädä rikalla varustettua ylem্পää kiinnityspäätä (5) ja aseta se kohdalleen.
- Purista jousi vahvasti kokoon, jotta voit asettaa jousen kiinnitystangon (4) paikoilleen.



Jousen vaihdon esittävä video löytyy osoitteesta <https://support.thrustmaster.com>: napsauta **Racing Wheels** (Rattiohjaimet) / **T3PM**.

Kuluttajan takuutiedot

Maailmanlaajuinen, Guillemot Corporation S.A., jonka rekisteröity toimisto sijaitsee osoitteessa Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (tästä eteenpäin "Guillemot"), takaa asiakkaalle, että tämä Thrustmaster-tuote on materiaaleista ja työn laadusta johtuvista vioista vapaa takuuajan verran. Kaikki toimet sen noudattamiseksi on nostettava tämän aikarajan sisällä.

Euroopan Union jäsenvaltioissa se vastaa kahta (2) vuotta Thrustmaster-tuotteen toimituksesta. Muissa maissa takuu aika vastaa Thrustmaster-tuotteen noudattamisvaatimusten aikarajaa sen maan asiaankuuluvien lakien mukaisesti, jonka asukas kuluttaja oli Thrustmaster-tuotteen ostopäivänä (mikäli kyseisessä maassa ei ole tällaisia vaatimuksia, takuuajan kesto on yksi (1) vuosi Thrustmaster-tuotteen ostopäivästä).

Yllä olevasta huolimatta ladattavilla akuilla on kuuden (6) kuukauden takuu ostopäivästä lähtien. Mikäli tuote vaikuttaa takuuajan aikana vialliselta, ota välittömästi yhteyttä tekniseen tukeen, joka kertoo noudeettavista toimenpiteistä. Jos vika vahvistetaan, tuote täytyy palauttaa sen ostopaikkaan (tai muuhun teknisen tuen osoittamaan paikkaan).

Tämän takuun puitteissa kuluttajan viallinen tuote joko korvataan uudella tai palautetaan toimintakuntoon teknisen tuen valinnan mukaan. Jos takuuajan aikana Thrustmaster-tuotteelle tehdään korjaustoimia, mikä tahansa vähintään seitsemän (7) päivää kestänyt jakso, jolloin tuote ei ole käytettävissä, lisätään se jäljellä olevaan takuu aikaan (tämä jakso alkaa siitä päivästä, kun asiakas pyytää tukitoimia tai kun kyseessä oleva tuote luovutetaan korjattavaksi, mikäli korjaukseen luovuttamisen päivämäärä on myöhäisempi kuin tukitoimipyynnön). Mikäli asiaankuuluva laki sen sallii, Guillemotin ja sen tytäryhtiöiden täysi vastuuvuolisuus (mukaan lukien välilliset vahingot) rajoittuvat Thrustmaster-tuotteen toiminnan palauttamiseen tai sen korvaamiseen uudella. Mikäli asiaankuuluva laki sen sallii, Guillemot kiistää kaikki takuu tuotteen myytyvyydestä tai sopivuudesta tiettyyn tarkoitukseen.

Tämä takuu ei ole voimassa: (1) mikäli tuotetta on muokattu, avattu, muunneltu tai se on kärsinyt vahinkoa epäasiallisen tai huonon käytön, huolimattomuuden, onnettomuuden, tavallisen kulumisen tai minkä tahansa muun syyn johdosta, joka ei liity materiaali- tai valmistusvirheisiin (mukaan lukien, mutta rajoittumatta, Thrustmaster-tuotteen yhdistäminen epäsopivan osan kanssa, erityisesti virtalähteet, ladattavat akut, laturit tai muut tuotteet, joita Guillemot ei ole toimittanut tälle tuotteelle); (2) mikäli tuotetta on käytetty missä tahansa muussa kuin kotikäytössä, mukaan lukien ammattimaisessa tai kaupallisessa käytössä (esim. pelihuoneet, koulutus ja kilpailut); (3) mikäli vian ilmetessä teknisen tuen ohjeita ei ole noudatettu; (4) ohjelmistojen kohdalla, kyseisellä ohjelmistolla on erillinen takuu; (5) käyttöesineiden kohdalla (tuotteen eliniän aikana vaihdettavat osat: esim. kertakäyttöiset paristot, kuulokkeet tai kuuloketyynyt); (6) lisälaitteiden kohdalla (esim. kaapelit, kotelot, pussit, laukut ja rannekkeet); (7) mikäli tuote myytiin julkisessa huutokaupassa.

Tätä takuuta ei voi siirtää.

Tämä takuu ei vaikuta kuluttajan laillisiin oikeuksiin hänen maassaan, mitä tulee kuluttajatuotteiden myyntiin.

Ylimääräiset takuehdot

Takuuajan aikana Guillemot ei lähtökohtaisesti tarjoa varaosia, sillä tekninen tuki on ainoa osapuoli, joka on valtuutettu avaamaan ja/tai korjaamaan Thrustmaster-tuotteita (pois lukien sellaiset korjaustoimet, joita tekninen tuki saattaa pyytää kuluttajaa tekemään kirjallisten ohjeiden kautta – esimerkiksi korjaustoimen yksinkertaisuuden ja salassapitotarpeiden puuttumisen vuoksi – ja toimittamalla kuluttajalla vaadittavat varaosat, jos ne ovat tarpeellisia).

Innovaatiosykleistä johtuen ja suojellakseen tietotaitoaan sekä liikesalaisuuksiaan Guillemot ei lähtökohtaisesti tarjoa mitään uudelleenkäsitteilyilmoituksia tai varaosia Thrustmaster-tuotteille, joiden takuu aika on umpeutunut.

Vastuuvuollisuus

Mikäli asiaankuuluva laki sen sallii, Guillemot Corporation S.A. (tästä eteenpäin "Guillemot") ja sen tytäryhtiöt kiistävät vastuunsa kaikista vahingoista, jotka johtuvat yhdestä tai useammasta seuraavasta: (1) tuotetta on muokattu, avattu tai muunneltu; (2) kokoamisohjeita ei ole noudatettu; (3) epäasiallisen tai huonon käytön, huolimattomuuden tai onnettomuuden (esim. isku) johdosta; (4) tavallisen kulumisen johdosta; (5) tuotetta on käytetty missä tahansa muussa kuin kotikäytössä, mukaan lukien ammattimaisessa tai kaupallisessa käytössä (esim. pelihuoneet, koulutus ja kilpailut). Mikäli asiaankuuluva laki sen sallii, Guillemot ja sen tytäryhtiöt kiistävät vastuunsa kaikista vahingoista, jotka eivät liity tuotteen materiaali- tai valmistusvirheisiin (mukaan lukien, mutta rajoittumatta, ohjelmiston suoraan tai epäsuoraan aiheuttamat vahingot, tai yhdistämällä Thrustmaster-tuote minkä tahansa epäsovivan osan kanssa, mukaan lukien tietyt virtalähteet, ladattavat akut, laturit tai muut osat, joita Guillemot ei ole toimittanut tälle tuotteelle).

THRUSTMASTER®

TEKNINEN TUKI

<https://support.thrustmaster.com>



TEKIJÄNOIKEUS

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Kaikki oikeudet pidätetään. Thrustmaster® on Guillemot Corporation S.A. -yhtiön rekisteröity tavaramerkki. Guillemot Corporation S.A. -yhtiön valmistama ja jakelma. Kaikki muut tavaramerkit ja tuotenimet ovat täten tunnustettuja ja haltijoidensa omaisuutta. Sisältö, mallit ja tavaraselosteet voivat muuttua ilman erillistä ilmoitusta ja vaihdella maasta toiseen. Valokuvat ja kuvitukset eivät ole sitovia. Suunniteltu Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa, valmistettu Kiinassa.

Tarkoitettu vain PlayStation®5-konsolilla ja PlayStation®4-konsolilla käytettäväksi.

"PS", "PlayStation", "PSS", "PS4" ja "PlayStation Shapes Logo" ovat Sony Interactive Entertainment Inc. -yhtiön rekisteröityjä tavaramerkkejä. Kaikki oikeudet pidätetään. Kaikki muut tavaramerkit ovat haltijoidensa omaisuutta. Valmistettu ja jaeltu Sony Interactive Entertainment LLC -yhtiön lisenssin alaisesti.

YMPÄRISTÖNSUOJELUSUOSITUS



* Euroopan unionissa, Iso-Britanniassa ja Turkissa: Käyttöikänsä päätyttyä tätä tuotetta ei pidä laittaa kodin sekajätteeseen, vaan se tulee viedä sähkö- ja elektroniikkalaiteromun (SER/WEEE) keräyspisteeseen kierrätettäväksi.

Tämä vahvistetaan tuotteesta, käyttöohjeesta sekä pakkauksesta löytyvällä symbolilla.

Ominaisuuksistaan riippuen materiaalit voidaan kierrättää. Voit kierrätyksen ja muun sähkö- ja elektroniikkaromun käsittelyn avulla auttaa merkittävästi ympäristön suojelussa.

Ota yhteyttä paikallisiin viranomaisiin saadaksesi tietoa lähimmästä keräyspisteestä.

Muissa maissa: Noudata paikallisia sähkö- ja elektroniikkaromun kierrätyslakeja.

Pidä nämä tiedot tallessa. Värit ja koristeet voivat vaihdella.

Muoviset kiinnittimet ja tarrat tulee poistaa ennen tuotteen käyttöä.

www.thrustmaster.com

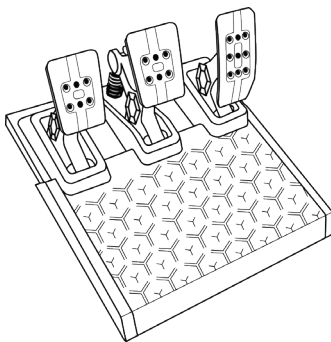
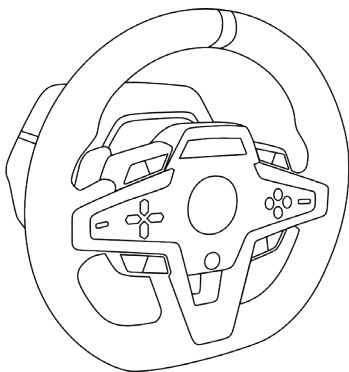
* Voimassa vain EU:ssa, Iso-Britanniassa ja Turkissa



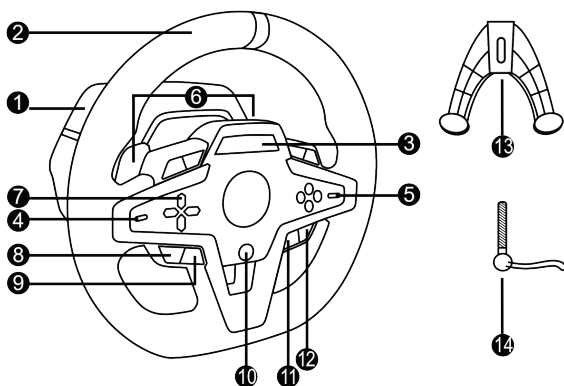
T248

Pre konzoly PlayStation®5 a konzoly PlayStation®4

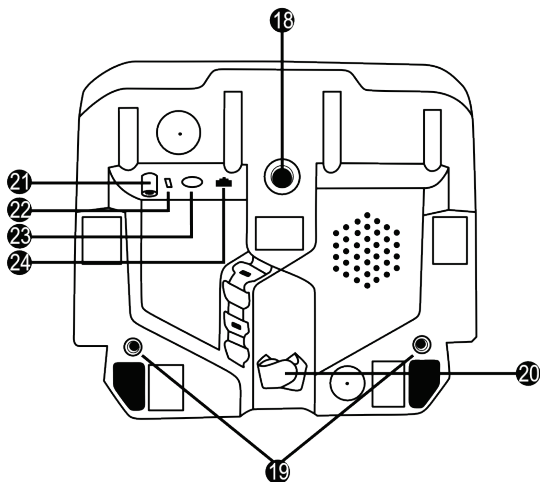
Uživatelský manuál



TECHNICKÉ VLASTNOSTI



- | | | | |
|---|--|----|--|
| 1 | Základňa T248 | 10 | Tlačidlo PS |
| 2 | Volant | 11 | Tlačidlo DISPLAY |
| 3 | T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) obrazovka | 12 | Tlačidlo OPTIONS na konzolách PS4™ a na konzolách PS5™ |
| 4 | Prepínač enkódera a funkcia stlačenia enkódera | 13 | Upevňovací systém |
| 5 | Prepínač enkódera + a - | 14 | Kovová upevňovacia skrutka |
| 6 | 2 magnetické pádla radenia (Hore a Dole) | 15 | Napájací kábel (EU/US alebo UK...) |
| 7 | Smerové tlačidlá | 16 | Napájací adaptér |
| 8 | Tlačidlo SHARE na konzolách PS4™
CREATE na konzolách PS5™ | 17 | USB-C (17a) – USB-A (17b) kábel |
| 9 | Tlačidlo MODE | | |



18 Veľký otvor so závitom (pre upevňovací systém a upevňovaciu skrutku)

19 Otvory so závitom pre pripavenie k pretekárskemu kokpitu (*nie je súčasťou balenia*)

20 Držiak kábla so suchým zipsom

21 Konektor napájacieho adaptéra

22 USB-C konektor pretekárskeho volantu

23 Mini-DIN konektor pre radiacu páku Thrustmaster, ručnú brzdu alebo rozbočovač (*všetky predávané samostatne*)

24 Konektor RJ12 pre sadu pedálov

UPOZORNENIE

Pred použitím tohto produktu si pozorne prečítajte tento návod a odložte si ho pre neskoršie použitie.



Upozornenie - Úraz elektrickým prúdom

- * Výrobok uchovávajte na suchom mieste a nevystavujte ho prachu alebo snežnému žiareniu.
- * Nekrúťte ani neťahajte za konektory a káble.
- * Na výrobok ani na jeho konektory nevylievajte kvapaliny.
- * Neskratujte výrobok.
- * Nikdy nerozoberajte výrobok; nehádzte ho do ohňa a nevystavujte ho vysokým teplotám.
- * Nepoužívajte iný napájací kábel ako ten, ktorý je dodávaný s Vaším pretekárskym volantom.
- * Nepoužívajte napájací kábel, ak je poškodený, rozdelený alebo zlomený.
- * Uistite sa, že napájací kábel je správne zapojený do elektrickej zásuvky a správne zapojený do konektora v zadnej časti základne pretekárskeho volantu.
- * Neotvárajte pretekársky volant: vo vnútri nie sú žiadne diely opraviteľné používateľom. Prípadné opravy musí vykonať výrobca, jeho autorizovaný zástupca alebo kvalifikovaný technik.
- * Používajte iba upevňovacie systémy / príslušenstvo určené výrobcom.
- * Ak pretekársky volant funguje neobvykle (ak vydáva neobvyklé zvuky, teplo alebo pachy), okamžite ho prestaňte používať, odpojte napájací kábel z elektrickej zásuvky a odpojte ďalšie káble.
- * Ak nebudete pretekársky volant dlhší čas používať, odpojte jeho napájací kábel z elektrickej zásuvky.
- * Elektrická zásuvka musí byť umiestnená v blízkosti zariadenia a musí byť ľahko prístupná.



Používajte iba napájací zdroj uvedený v pokynoch pre používateľa.

Informácie o napájacom zdroji

Zverejnené informácie	Hodnota	Jednotka
Meno alebo ochranná známka výrobcu, obchodné registračné číslo a adresa	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex France	
Identifikátor modelu	A481-1852590D	
Vstupné napätie	100 - 240	V
Vstupná AC frekvencia	50 - 60	Hz
Výstupné napätie	18.5	V DC
Výstupný prúd	2.6	A
Výstupný výkon	47.9	W
Priemerná aktívna účinnosť	87.8	%
Účinnosť pri nízkom zaťažení (10%)	87.8	%
Spotreba energie bez zaťaženia	0.10	W



Vetracie otvory

Dbajte na to, aby ste neblokovali žiadny z vetracích otvorov na základni pretekárskeho volantu. Pre optimálne vetranie postupujte takto:

- * Umiestnite základňu volantu najmenej 10 cm od povrchov stien.
- * Neumiestňujte základňu do žiadnych stiesnených priestorov.
- * Nezakrývajte základňu.
- * Na vetracích otvoroch zabráňte usadzovaniu prachu.



Z bezpečnostných dôvodov nikdy nepoužívajte pedálovú sadu s bosými nohami alebo keď máte na nohách iba ponožky.

THRUSTMASTER® ODMIETA VŠETKU ZODPOVEDNOSŤ V PRÍPADE ZRANENIA V SÚVISLOSTI S POUŽITÍM SADY PEDÁLOV BEZ OBUVI.



Varovanie – Zranenia v dôsledku Force Feedback a opakovaných pohybov

Hranie s pretekárskym volantom s Force Feedback môže spôsobiť bolesť svalov alebo kĺbov. Aby ste sa vyhli problému:

- * Vyvarujte sa zdĺhavým herným sedeniam.
- * Po každej hodine hry si dajte 10 až 15 minútovú prestávku.
- * Ak pocítite únavu alebo bolesť v rukách, zápästiach, ramenách, nohách alebo chodidlách, prestaňte hrať a na niekoľko hodín si oddýchnite, než začnete hrať znova.
- * Ak príznaky alebo bolesť pretrvávajú aj pri ďalšom hraní, prestaňte hrať a poraďte sa so svojím lekárom.
- * Uchovávajte mimo dosahu detí.
- * Počas hry vždy nechajte obe ruky správne položené na volante bez toho, aby ste ich úplne pustili.
- * Počas hrania nikdy nedávajte ruky alebo prsty pod pedále alebo nikde blízko pedálovej súpravy.
- * Počas kalibrácie a hry nikdy nedávajte ruku ani dľaň do otvorov v pretekárskom volante.
- * Uistite sa, že je základňa pretekárskeho volantu správne zaistená podľa pokynov v tomto manuáli.

ŤAŽKÝ PRODUKT



S produktom môžu manipulovať iba používatelia starší ako 14 rokov



Dajte pozor, aby výrobok nespadol na Vás alebo na niekoho iného!

VŽDY



NIKDY



NIKDY



Varovanie - Nebezpečenstvo privretia do pedálu pri hraní

* Udržujte pedál mimo dosahu detí.

* Počas hrania nikdy nedávajte prsty na boky pedálov alebo do ich blízkosti.

* Počas hrania nikdy nedávajte prsty na zadnú základňu pedálu alebo do jej blízkosti.

* Počas hrania nikdy nedávajte prsty na prednú základňu pedálu alebo do jej blízkosti

NIKDY



NIKDY



NIKDY



Varovanie - Nebezpečenstvo privretia do pedálu mimo hrania

* Súpravu pedálov uložte na bezpečnom mieste a uchovávajte ju mimo dosahu detí.

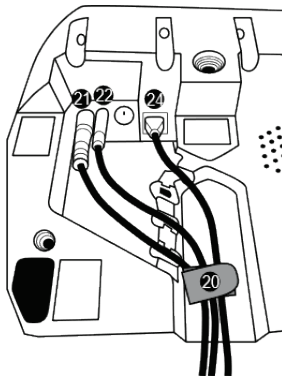
PRIPOJENIE PRETEKÁRSKEHO VOLANTU

Pripevnenie pretekárskeho volantu na stôl alebo pracovnú plochu

Začnite pripojením na spodnej strane volantu:

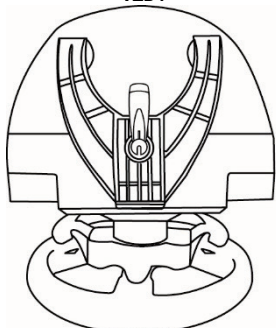
- napájací adaptér (21);
- kábel USB-C (17a) ku konektoru USB-C (22);
- sada pedálov T3PM (24).

Nezabudnite dodržať cesty pre rôzne káble a pripevnite káble pomocou držiaka kábla so suchým zipsom (20).

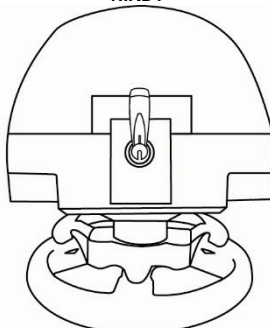


1. Položte pretekársky volant na stôl alebo na akýkoľvek iný vodorovný, rovný a stabilný povrch.
2. Vložte upevňovaciu skrutku (14) do systému uchytenia (13), potom utiahnite prístroj otáčaním skrutky proti smeru hodinových ručičiek tak, aby sa dostala do veľkého otvoru so závitom (18) umiestneného pod pretekárskym volantom, až kým nebude volant dokonale stabilný.

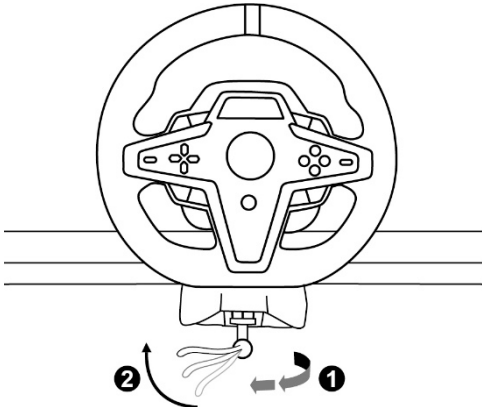
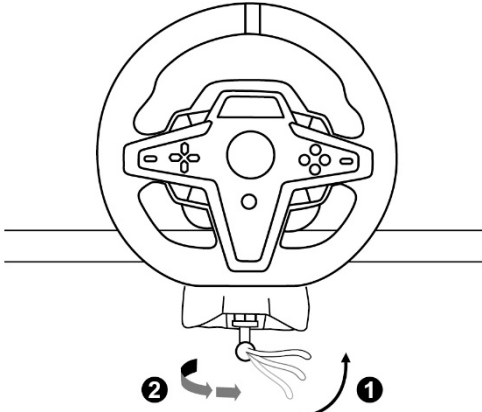
VŽDY



NIKDY



VAROVANIE: Nikdy neutiahujte skrutku samostatne bez pripevneného systému!
(Mohlo by to poškodiť pretekársky volant.)

PRIPOJENIE / ODPOJENIE	SMER
<p>Pre utiahnutie:</p> <p><i>Otočte skrutku proti smeru hodinových ručičiek</i></p>	
<p>Pre uvoľnenie:</p> <p><i>Otočte skrutku v smere hodinových ručičiek</i></p>	

Pripojenie pretekárskeho volantu k pretekárskemu kokpitu (nie je súčasťou balenia)

1. Položte základňu pretekárskeho volantu na poličku kokpitu.
2. Zaskrutkujte dve skrutky M6 (nie sú súčasťou balenia) do police kokpitu a do dvoch otvorov so závitom na spodnej strane pretekárskeho volantu (**19**).

Dôležité

Dĺžka dvoch skrutiek M6 nesmie prekročiť hrúbku police o viac ako 0,47 palca / 12 mm; dlhšie skrutky môžu spôsobiť poškodenie vnútorných komponentov umiestnených v základni pretekárskeho volantu.

3. V prípade potreby môžete do veľkého otvoru so závitom (**18**) zaskrutkovať aj štandardný systém uchytania (**13, 14**).

Schémy nastavenia pretekárskeho volantu T248 pre kokpity a ďalšie podpory sú k dispozícii na <https://support.thrustmaster.com>; kliknite na Racing Wheels (Pretekárske Volanty) / T248 a potom na Template - Cockpit Setup (Šablóna - Nastavenie Kokpitu).

INŠTALÁCIA

AUTOMATICKÁ KALIBRÁCIA VOLANTU

Volant sa automaticky samokalibruje, keď zapojíte pretekársky volant do elektrickej zásuvky a pripojíte USB konektor pretekárskeho volantu ku konzole PlayStation®5 alebo konzole PlayStation®4. Počas tejto fázy sa pretekársky volant bude rýchlo otáčať smerom doľava a doprava a pokrývať uhol 900 stupňov, kým sa zastaví v strede.



UPOZORNENIE:

**Počas fázy autokalibrácie sa nikdy nedotýkajte pretekárskeho volantu!
(Mohlo by to mať za následok nesprávnu kalibráciu a/alebo zranenie osôb.)**

AUTOMATICKÁ KALIBRÁCIA SADY PEDÁLOV

Nikdy nepripájajte pedálovú sadu k základni pretekárskeho volantu (ani ju neodpájajte od základne), keď je pripojená k systému alebo počas hry (mohlo by to mať za následok nesprávnu kalibráciu). Pred pripojením pretekárskeho volantu k systému vždy pripojte sadu pedálov. Po dokončení kalibrácie pretekárskeho volantu a spustení hry sa pedále po niekoľkých stlačeniach automaticky skalibrujú.



UPOZORNENIE:

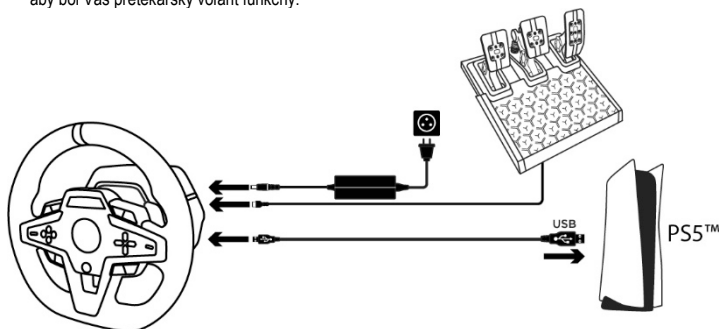
**Na pretekárskom volante nikdy nestláčajte pedále počas fázy autokalibrácie alebo počas načítania hry!
(Môže to mať za následok nesprávnu kalibráciu.)**

Ak Vaš pretekársky volant a/alebo pedál nepracujú správne alebo sa zdajú byť nesprávne kalibrované:

Vypnite konzolu a úplne odpojte pretekársky volant. Potom znova pripojte všetky káble (vrátane napájacieho kábla a sady pedálov) a reštartujte Vašu konzolu a hru.

INŠTALÁCIA NA KONZOLÁCH PLAYSTATION®4 ALEBO KONZOLÁCH PLAYSTATION®5

1. Zapojte napájací kábel a napájací adaptér do elektrickej zásuvky.
2. Pripojte kábel USB-A (**17b**) k portu USB-A na konzole PS4™ alebo konzole PS5™. Po zapnutí konzoly sa Váš pretekársky volant automaticky skalibruje.
3. Stlačte tlačidlo PS (**10**) na pretekárskom volante a prihláste sa do svojho účtu PlayStation™Network, aby bol Váš pretekársky volant funkčný.



Teraz môžete hrať!

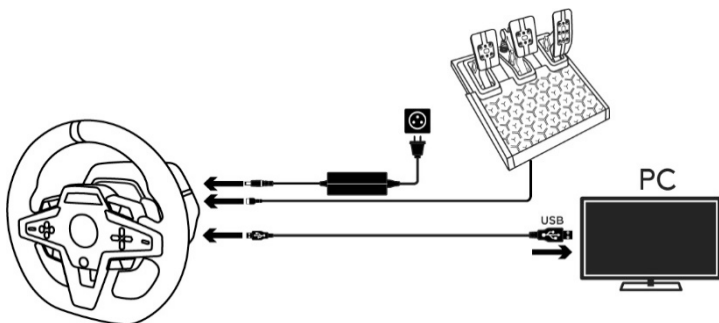
Vezmite prosím na vedomie:

- Zoznam hier kompatibilných s konzolou PlayStation®4, konzolou PlayStation®5 a pretekárskym volantom T248 je k dispozícii tu: <https://support.thrustmaster.com> (v časti **Racing Wheels** (Pretekárske volanty) / **T248 / Games Settings** (Nastavenia hier)). Tento zoznam je pravidelne aktualizovaný.
- Pretekársky volant je v hrách rozpoznávaný ako pretekársky volant **Thrustmaster T-GT** alebo pretekársky volant **Thrustmaster Advanced Racer**.

INŠTALÁCIA NA PC*

* Fungovanie na PC nie je schválené spoločnosťami Sony Interactive Entertainment Europe a Sony Interactive Entertainment LLC.

1. Navštívte stránku <https://support.thrustmaster.com> a stiahnite si ovládače a softvér Force Feedback pre PC. Kliknite na **Racing Wheels** (Pretekárske volanty) / **T248** / **Drivers** (Ovládače).
2. Zapojte napájací kábel a napájací adaptér do elektrickej zásuvky.
3. Pripojte kábel USB-A (17b) k portu USB-A na počítači.



Teraz môžete hrať!

Vezmite prosím na vedomie:

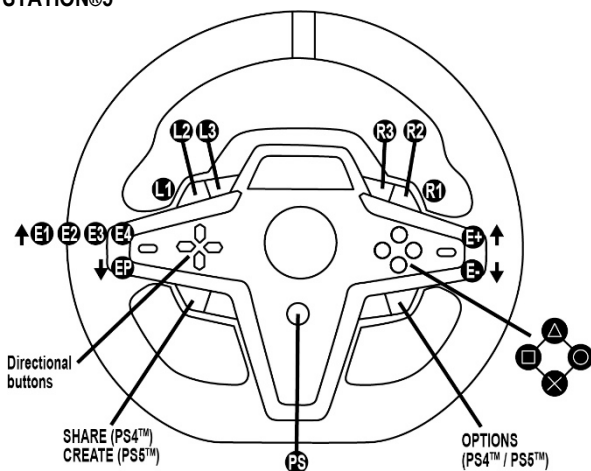
- Na Ovládacom Paneli a v hrách je pretekársky volant rozpoznávaný pod menom **Thrustmaster Advanced Racer**.

UPDATING THE RACING WHEEL'S FIRMWARE

Navštívte stránku <https://support.thrustmaster.com>.

Kliknite na **Racing Wheels** (Pretekárske volanty) / **T248** / **Firmware** (Firmvér) a postupujte podľa pokynov.

MAPOVANIE PRE KONZOLY PLAYSTATION®4 ALEBO KONZOLY PLAYSTATION®5



E1P ↓	E2P ↓	E3P ↓	E4P ↓
E1+ ↑	E2+ ↑	E3+ ↑	E4+ ↑
E1- ↓	E2- ↓	E3- ↓	E4- ↓

POUŽÍVANIE ENKÓDEROV E1 / E2 / E3 / E4

Aktívny enkóder môžete vybrať stlačením prepínača enkódera (4) nahor. Na obrazovke sa zobrazí aktívny enkóder: E1, E2, E3, E4 za sebou a potom E1 ... atď.

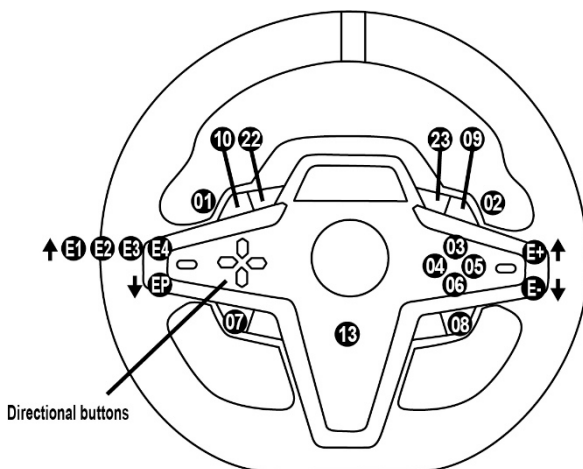
Keď je vybraný enkóder (E1, E2, E3 alebo E4), sú priradené nasledujúce funkcie:

- **Push (P)** stlačením prepínača enkódera (4) nadol.
- **+** stlačením prepínača enkódera na pravej strane (5) nahor.
- **-** stlačením prepínača enkódera na pravej strane (5) nadol.

Zodpovedajúca akcia sa zobrazí na obrazovke.

Vezmite prosím na vedomie:

- Enkóдеры E1, E2, E3 a E4 fungujú v hrách kompatibilných s enkódermi Thrustmaster (F1 2020, F1 2021, Grand Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione a ďalšie pripravované hry).
- Obrazovka zobrazujúca telemetrické informačné funguje v hrách kompatibilných s Thrustmaster SDK (súprava na vývoj softvéru). Zoznam kompatibilných hier je k dispozícii tu: <https://support.thrustmaster.com> (v časti Racing Wheels (Pretekárske volanty) / T248 / Games Settings (Nastavenia hier)). Tento zoznam je pravidelne aktualizovaný.



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

POUŽÍVANIE ENKÓDEROV E1 / E2 / E3 / E4

Aktívny enkóder môžete vybrať stlačením prepínača enkódera (4) nahor. Na obrazovke sa zobrazí aktívny enkóder: E1, E2, E3, E4 za sebou a potom E1 ... atď.

Keď je vybraný enkóder (E1, E2, E3 alebo E4), sú priradené nasledujúce funkcie:

- Push (P) stlačením prepínača enkódera (4) nadol.
- + stlačením prepínača enkódera na pravej strane (5) nahor.
- - stlačením prepínača enkódera na pravej strane (5) nadol.

Zodpovedajúca akcia sa zobrazí na obrazovke.

Vezmite prosím na vedomie:

- Enkóдеры E1, E2, E3 a E4 fungujú vo väčšine hier.
- Obrazovka zobrazujúca telemetrické informácie funguje v hrách kompatibilných s Thrustmaster SDK (súprava na vývoj softvéru). Zoznam kompatibilných hier je k dispozícii tu: <https://support.thrustmaster.com> (v časti Racing Wheels (Pretekárske volanty) / T248 / Games Settings (Nastavenia hier)). Tento zoznam je pravidelne aktualizovaný.

TLAČIDLO MODE









ZOBRAZENIE INFORMÁCIÍ O PRETEKÁRSKOM VOLANTE A KONFIGURÁCIA PRETEKÁRSKEHO VOLANTU A SADY PEDÁLOV

Stlačením tlačidla MODE (9) vstúpte do ponuky MODE (REŽIM).

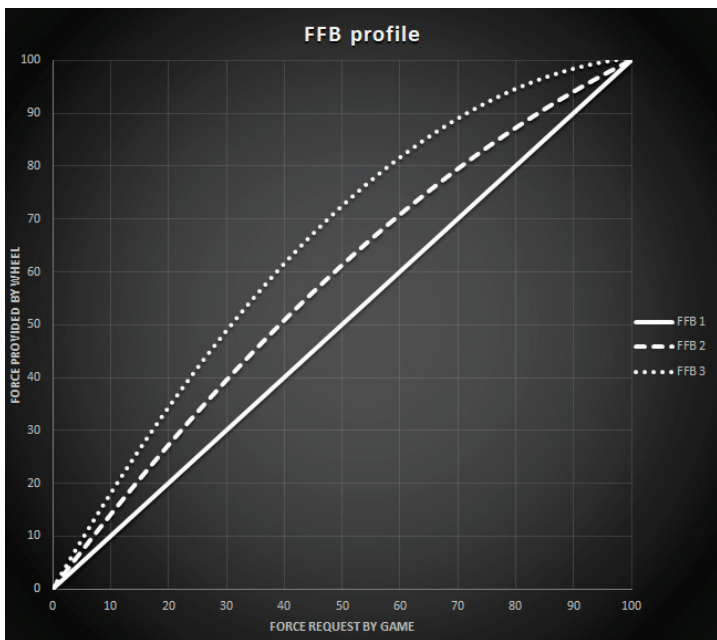
Keď ste v tomto menu, zobrazia sa iba prvé dva segmenty.



Smerové tlačidlá (7) v tejto ponuke použite takto:

Navigácia		Obrazovka	Informácie / Možnosti
  7 levelov	 3 možnosti	PS/PC Výberte Váš systém: konzola PS4™, konzola PS5™ alebo PC	- Výber konzoly PS4™ - Výber konzoly PS5™ (prednastavené) - Výber systému PC Poznámka: Aby ste potvrdili výber systému, stlačte tlačidlo MODE (9). Keď sa na obrazovke zobrazí EXIT, výber sa uloží.
	 3 zobrazenia	ABOUT Všeobecné informácie	- Verzia firmvéru základne pretekárskeho volantu - Názov zariadenia pripojeného k mini-DIN konektoru (23) - Typ sady pedálov pripojenej ku konektoru RJ12 (24)
	 3 možnosti	FFB Výberte profil Force Feedback (pozrite si sekciu FFB PROFILOVÝ DIAGRAM)	- FFB 1 - FFB 2 (prednastavené) - FFB 3
	 6 možnosti	ROT° Výberte uhol natočenia (iba pre hry, pri ktorých uhol natočenia nie je automatický)	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = automatický (prednastavené)
	 2 možnosti	PEDAL Výberte konfiguráciu sady pedálov	- FLOOR: pozícia na podlahe (prednastavené) - INV.: zavesená pozícia (plynový a spojkový pedál sú obrátené)
	1 zobrazenie	TEMP Teplota motora	Teplota motora pretekárskeho volantu sa zobrazuje v reálnom čase
	 1 možnosť	RESET Obnovte pretekársky volant na predvolený režim.	- N: Nie - Y: Áno Výberte Y a potom stlačte tlačidlo MODE (9). Pretekársky volant sa vyresetuje, keď sa na obrazovke zobrazí EXIT.

FFB PROFILOVÝ DIAGRAM



FFB 1

Efekt FFB 1 poskytuje lineárnu Force Feedback. Sila, ktorú cítite, je 100% úmerná sile požadovanej hrou.

FFB 2 a FFB 3

Efekty FFB 2 a FFB 3 zvyšujú spätnú väzbu, aby zvýraznili silu, ktorú cítite, v porovnaní so silou požadovanou hrou.

Vezmite prosím na vedomie:

- Potvrďte svoje voľby stlačením tlačidla MODE (9): Pred návratom na predvolenú obrazovku sa zobrazí EXIT (VÝSTUP).
- Smerové tlačidlá (7) sú v hrách a v rozhraní konzoly deaktivované, keď je povolené tlačidlo MODE.

TLAČIDLO DISPLAY BUTTON

KONFIGURÁCIA DISPLEJA NASTAVENÍ TELEMETRIE

(v kompatibilných hrách)











Vezmite prosím na vedomie:

- Zoznam hier kompatibilných s obrazovkou T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) je dostupný tu: <https://support.thrustmaster.com> (v sekcii **Racing Wheels** (Pretekárske Volanty) / **T248** / **Games Settings** (Herné Nastavenia)). Tento zoznam je pravidelne aktualizovaný.
- Tlačidlo DISPLAY funguje iba v týchto hrách.

Stlačením tlačidla DISPLAY (**11**) vstúpte do ponuky DISPLAY (OBRAZOVKA).
Pokiaľ ste v tomto menu, zobrazia sa iba posledné dva segmenty.



Smerové tlačidlá (**7**) v tejto ponuke použite takto:

Navigácia		Obrazovka	Informácie / Možnosti
  5 levelov	Nie	 Radiaca páka	
	Nie	SPEED  Rýchlosť	
	 5 možností zobrazenia naprieč segmentmi	RPM  RPM a voľba pohľadu naprieč 9 segmentmi	- REV >>: zľava doprava - REV <<: sprava doľava - REV ><: von smerom do stredu - REV <>: zo stredu smerom von - REV --: segmenty sa nezobrazia
	 2 možnosti	POS  Pozícia	- DRI: pozícia v pretekoch - LAP: počet kôl
	 3 možnosti	TIME  Čas	- PBL: najlepší osobný čas na kolo - C L: aktuálny čas na kolo - L L: čas posledného kola

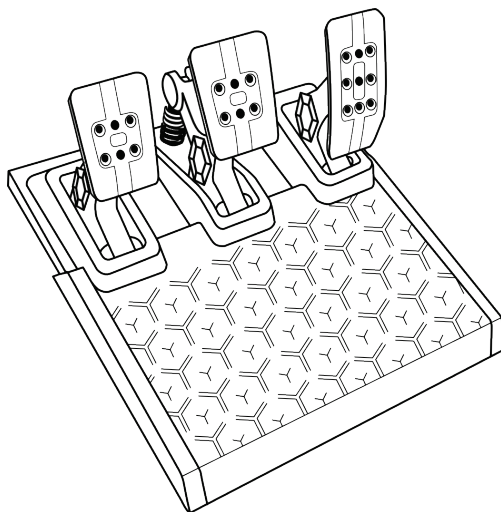
Vezmite prosím na vedomie

- Potvrďte svoje voľby stlačením tlačidla DISPLAY (11).
- Smerové tlačidlá (7) sú deaktivované v hrách a v rozhraní konzoly, keď je povolené tlačidlo DISPLAY.

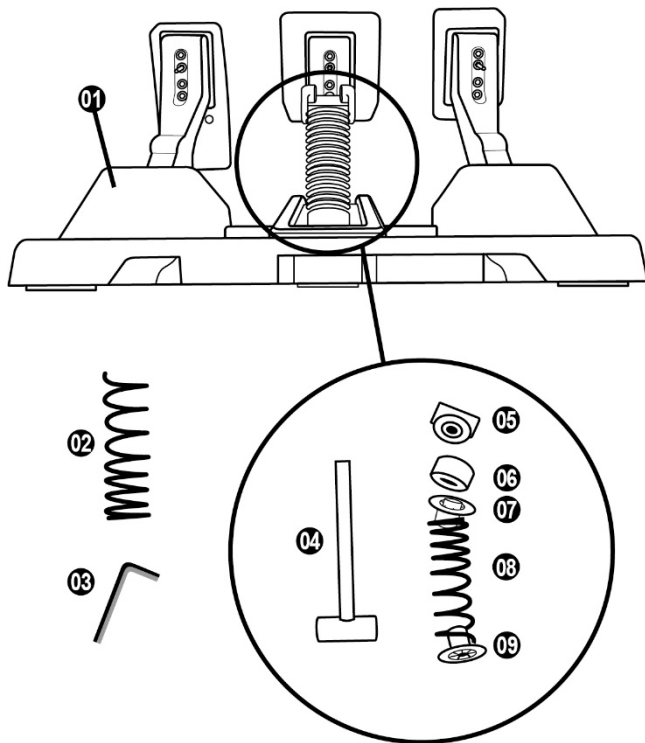
RÔZNE TYPY A ČASTÉ OTÁZKY

Navštívte <https://support.thrustmaster.com>. Kliknite Racing Wheels (Pretekárske volanty) / T248, a potom Manual (Návod) alebo FAQ (Časté otázky).

PEDÁLOVÁ SADA T3PM



TECHNICKÉ VLASTNOSTI



- 1 Pedálová sada
- 2 Prídavná tvrdá pružina (čierna)
- 3 2.5 mm imbusový kľúč
- 4 Tyč na uchytenie pružiny
- 5 Horná pridrzná matka s podložkou

- 6 Elastomérový tlmiaci krúžok (biely – Shore 70)
- 7 Horná plastová vymedzovacia vložka (červená)
- 8 Mäkká pružina (strieborná - predvlozene nainštalovaná)
- 9 Spodná plastová vymedzovacia vložka (červená)

UPOZORNENIE

Pred použitím tohto produktu si pozorne prečítajte tento návod a odložte si ho pre neskoršie použitie.



Z bezpečnostných dôvodov nikdy nepoužívajte pedálovú sadu s bosými nohami alebo keď máte na nohách iba ponožky.

THRUSTMASTER® ODMIETA VŠETKU ZODPOVEDNOSŤ V PRÍPADE ZRANENIA V SÚVISLOSTI S POUŽITÍM SADY PEDÁLOV BEZ OBUVI.



Varovanie – Nebezpečenstvo privretia do pedálovej sady počas hrania

Pedálovú sadu držte mimo dosahu detí.

* Počas hrania nikdy nedávajte prsty na boky pedálov alebo do ich blízkosti.

* Počas hrania nikdy nedávajte prsty na zadnú základňu pedálu alebo do jej blízkosti.

* Počas hrania nikdy nedávajte prsty na prednú základňu pedálu alebo do jej blízkosti.

NIKDY



NIKDY



NIKDY



AUTOMATICKÁ KALIBRÁCIA SADY PEDÁLOV



- Nikdy nepřipávejte pedálovú sadu k základní pretekárskeho volantu (ani ju neodpájajte od základne), ak je pripojená ku konzole PS4™ alebo konzole PS5™, alebo počas hrania hier (to by mohlo mať za následok nesprávnu kalibráciu).
Pred pripojením pretekárskeho volantu ku konzole vždy pripojte sadu pedálov.
- Po dokončení kalibrácie pretekárskeho volantu a spustení hry sa pedále po niekoľkých stlačeniach automaticky skalibrujú.
- Nikdy nestláčajte pedále počas fázy autokalibrácie pretekárskeho volantu alebo počas načítania hry!
Môže to mať za následok nesprávnu kalibráciu.

Ak Váš pretekársky volant a/alebo sada pedálov nepracujú správne alebo sa zdajú byť nesprávne kalibrované:

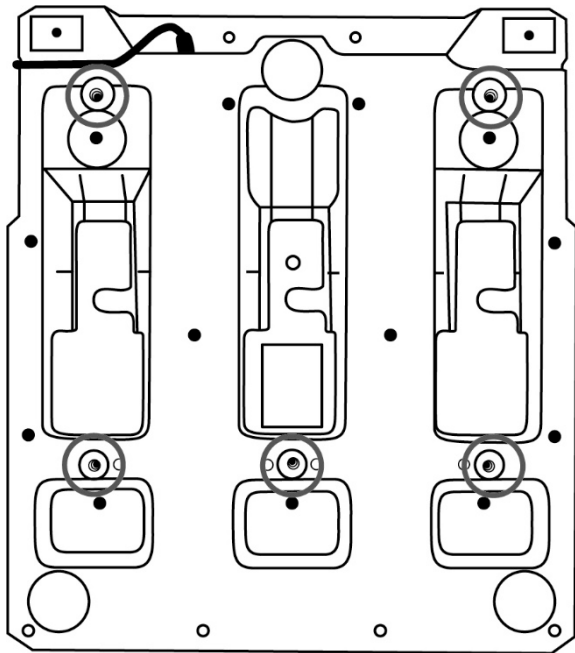
Vypnite konzolu a úplne odpojte pretekársky volant. Potom znova pripojte všetky káble (vrátane napájacieho kábla a sady pedálov) a reštartujte konzolu a hru.

PRIPOJENIE SADY PEDÁLOV K PODPERE ALEBO KU KOKPITU

Sadu pedálov je možné pripevniť na rôzne kompatibilné podpery (predávajú sa samostatne) pomocou piatich otvorov so závitom typu M6 umiestnených pod základňou. Za týmto účelom, zaskrutkujte najmenej dve skrutky M6 (nie sú súčasťou balenia) cez podpornú poličku a do otvorov so závitom na spodnej strane základne sady pedálov.



Dôležité: dĺžka skrutiek M6 nesmie prekročiť hrúbku Vašej podpery o viac ako 0,47 palca / 12 mm, aby nedošlo k poškodeniu vnútorných komponentov sady pedálov.

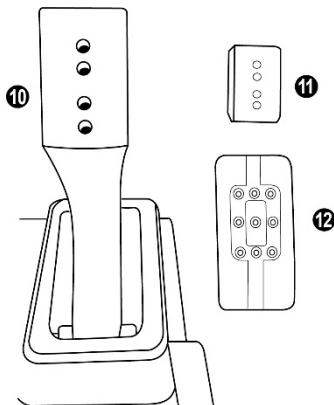


Schémy nastavenia sady pedálov pre kokpity a ďalšie podpery sú k dispozícii na <https://support.thrustmaster.com>; kliknite na položku Racing Wheels (Pretekárske volanty) / T3PM a potom na položku Template - Cockpit setup (Šablóna - Nastavenie kokpitu).

NASTAVENIE SADY PEDÁLOV

Každý z troch pedálov obsahuje:

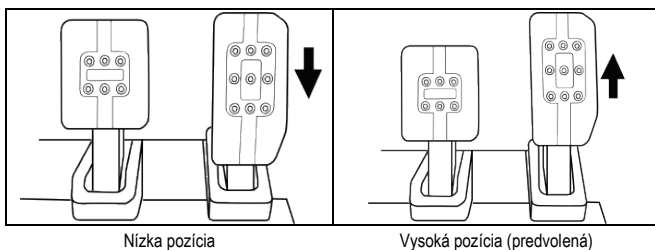
- Rameno pedála (10) s dvoma perforáciami.
- Plastovú podporu vrchnej časti (11) so štyrmi perforáciami.
- Kovovú vrchnú časť (12) s viacerými perforáciami (deväť pre plynový pedál - šesť pre brzdú - šesť pre spojku).



UPOZORNENIE: Aby ste sa vyhli problémom s kalibráciou, pred vykonaním akýchkoľvek úprav pedálovej sady, vždy odpojte USB kábel Vášho volantu od konzoly alebo počítača.

Nastavenie VÝŠKY plynového pedála

- Pomocou priloženého 2,5 mm imbusového kľúča (3) odskrutkujte dve skrutky držiace kovovú vrchnú časť (12) a jej podporu (11) na mieste.
- Vyberte požadovanú výšku, potom zaskrutkujte a znovu utiahnite skrutky tak, aby kovová vrchná časť (12) a jej podpera (11) pevne držali na svojom mieste.

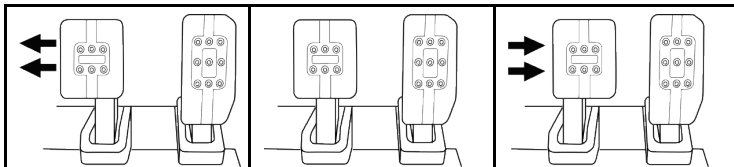


Nastavenie ROZOSTUPU troch pedálov

- Pomocou dodaného 2,5 mm imbusového kľúča (3) odskrutkujte dve skrutky držiace kovovú vrchnú časť (12) a jej podperu (11) na mieste.

- Vyberte si preferovanú polohu (dofava, na stred alebo doprava), potom zaskrutkujte a znovu utiahnite skrutky tak, aby kovová vrchná časť (12) a jej podpera (11) pevne držali na svojom mieste.

Príklady ilustrujúce brzdomý pedál:



Ľavá pozícia

Pozícia na stred
(predvolená)

Pravá pozícia

Počet možných rozostupov na pedál:

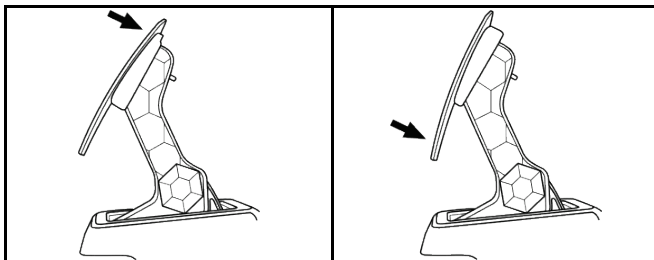
- Tri pre plynový pedál
- Tri pre brzdomý pedál
- Tri pre spojkový pedál

Úprava SKLONU pedálov

- Pomocou dodaného 2,5 mm imbusového kľúča (3) odskrutkujte dve skrutky držiace kovovú vrchnú časť (12) a jej podperu (11) na mieste.

- Otočte plastovú podperu hlavy (11) o 180°, potom zaskrutkujte a znovu utiahnite skrutky tak, aby kovová vrchná časť (12) a jej podpera (11) pevne držali na svojom mieste.

Príklady ilustrujúce plynový pedál:



Menej sklonená poloha (predvolená)

Viac sklonená poloha

Počet možných polôh sklonu na pedál:

- Dve pre plynový pedál
- Dve pre brzdomý pedál
- Dve pre spojkový pedál

ZAHRNUTÁ SADA BRZDOVÝCH PRUŽÍN

4 možné konfigurácie a nastavenia pre silu brzdného tlaku

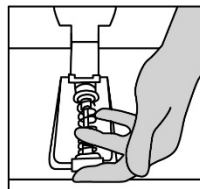
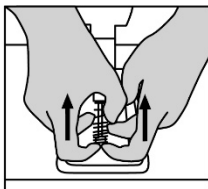
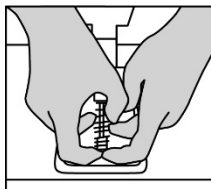
Tento režim Vám umožňuje zažiť iný pocit a odpor pri brzdení.

Môžete si zvoliť, či si ho chcete nainštalovať alebo nie, podľa Vašich preferencií.

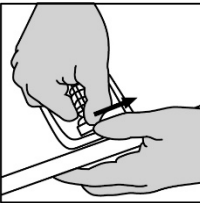
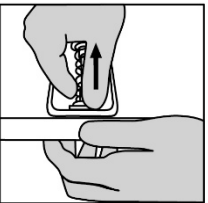
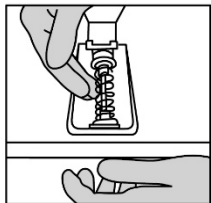
Brzdny odpor	Mäkky	Stredny (predvoleny)	Tvrdy	Veľmi tvrdy
Odporučané použitie	Stôl	Stôl	Podpera pedálovej sady	Kokpit
Mäkká strieborná pružina (8)	x	x		
Biely tlmiaci krúžok z elastoméru (6)		x		x
Tvrdá čierna pružina (2)			x	x

1. Silným potiahnutím za dolnú plastovú vymedzovaciu vložku (9) stlačíte pružinu a vytiahnete tyč pružiny (4) z jej miesta.

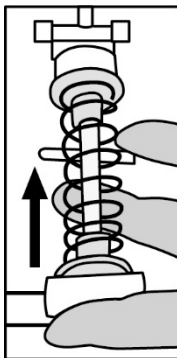
Metóda 1:



Metóda 2:



- Znovu umiestnite rôzne prvky na tyč na uchytenie pružiny (4).
Začnite spodnou plastovou vymedzovacou vložkou (9), vyberte si pružinu (2) alebo (8) a potom hornú plastovú vymedzovaciu vložku (7).
- Po zvolenej konfigurácii nainštalujte tlmiaci krúžok z elastoméru (6).
- Nastavte hornú maticu s podložkou (5) a umiestnite ju na svoje miesto.
- Silne stlačte pružinu, aby ste mohli na miesto umiestniť tyč na uchytenie pružiny (4)



Video, ktoré ukazuje, ako zmeniť pružinu, je k dispozícii na <https://support.thrustmaster.com>:
kliknite na položku **Racing Wheels** (Pretekárske volanty) / **T3PM**.

INFORMÁCIE O ZÁRUKU

Celosvetovo, spoločnosť Guillemot Corporation S.A., ktorej sídlo sa nachádza na adrese Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Francúzsko (ďalej len "Guillemot") zaručuje spotrebiteľovi, že počas záručnej doby, ktorá je zhodná s časovým limitom na podanie reklamácie na tento produkt, tento Thrustmaster produkt nemá materiálne chyby ani výrobné chyby.

V krajinách Európskej únie záručná doba zodpovedá obdobiu dvoch (2) rokov od dodania produktu Thrustmaster. V iných krajinách zodpovedá záručná doba lehote pre podanie reklamácie na produkt Thrustmaster podľa platných zákonov krajiny, v ktorej mal spotrebiteľ bydlisko k dátumu kúpy produktu Thrustmaster (ak takýto zákon v príslušnej krajine neexistuje, potom je záručná doba jeden (1) rok od pôvodného dátumu zakúpenia produktu Thrustmaster).

Bez ohľadu na vyššie uvedené, sa na nabíjateľné batérie vzťahuje záručná doba šiestich (6) mesiacov od dátumu nákupu.

Ak počas záručnej doby dôjde na produkte ku chybe, okamžite kontaktujte Technickú podporu, ktorá Vám oznámi ďalší postup. Ak je chyba potvrdená, produkt musí byť vrátený v mieste jeho nákupu (alebo na inom mieste uvedenom Technickou podporou).

V kontexte tejto záruky má Technická podpora možnosť rozhodnúť, či bude chybný produkt spotrebiteľa buď vymenený alebo opravený do funkčného stavu. Ak v priebehu záručnej doby podlieha produkt Thrustmaster takejto oprave, každá doba najmenej siedmich (7) dní, počas ktorých je výrobok nepoužiteľný, bude doplnená do zostávajúcej záručnej doby (toto obdobie začína plynúť od dátumu žiadosti spotrebiteľa alebo dátumom, kedy je daný výrobok dodaný na opravu, ak je dátum, kedy je výrobok dodaný na opravu po dátume podania žiadosti). Ak to umožňujú platné právne predpisy, plná zodpovednosť spoločnosti Guillemot a jej dcérskych spoločností (vrátane následných škôd) je obmedzená na návrat produktu do funkčného stavu alebo na výmenu produktu Thrustmaster. Ak to dovoľuje platné právo, spoločnosť Guillemot neposkytuje záruku obchodovateľnosti a spôsobilosti pre určité použitie.

Táto záruka sa nevzťahuje na: 1. ak bol výrobok upravený, otvorený, pozmenený alebo poškodený v dôsledku nevhodného alebo hrubého používania, nedbanlivosti, nehody, bežného opotrebenia, alebo akejkolvek inej príčiny nesúvisiacej s materiálnou alebo výrobnou chybou (vrátane, nie však výlučne, kombinácie výrobku Thrustmaster s akýmkoľvek nevhodným prvkom, vrátane napájacích zdrojov, nabíjateľných batérií, nabíjačiek, alebo iných prvkov, ktoré Guillemot nedodáva pre tento výrobok); (2) ak bol výrobok použitý na akékoľvek iné použitie ako na domáce použitie, a to aj na profesionálne, alebo komerčné účely (napríklad herne, školenia, súťaže); (3) v prípade nedodržania pokynov poskytnutých Technickou podporou; (4) softvér, pričom uvedený softvér podlieha osobitnej záruke; (5) spotrebné materiály (prvky, ktoré sa majú vymeniť počas životnosti výrobku: napríklad jednorazové batérie, zvukové súpravy alebo slúchadlá); (6) na príslušenstvo (napríklad káble, puzdrá, vrecká, tašky, popruhy na zápästie); (7) ak bol výrobok predaný vo verejnej dražbe.

Táto záruka nie je prenosná.

Zákonné práva spotrebiteľa, pokiaľ ide o zákony platné pre predaj spotrebného tovaru v jeho alebo jej krajine, nie sú touto zárukou ovplyvnené.

Ďalšie záručné ustanovenia

Počas záručnej lehoty, Guillemot neposkytuje žiadne náhradné diely, vzhľadom na skutočnosť, že Technická podpora je jediná strana oprávnená otvoriť a/alebo opraviť akýkoľvek Thrustmaster produkt (Výnimkou je prípadné požiadanie Technickej podpory o nasledovanie písomných pokynov na opravy, ktoré má vykonať užívateľ - napríklad pre ich jednoduchosť a dostupné opravné postupy – a v prípade potreby dodanie náhradných dielov užívateľovi).

Kvôli inovačným cyklom a vzhľadom na ochranu know-how a obchodného tajomstva spoločnosti, Guillemot neposkytuje opravné postupy alebo náhradné diely na Thrustmaster produkty po uplynutí ich záručnej lehoty.

Zodpovednosť

Ak to dovoľujú platné zákony, spoločnosť Guillemot Corporation S.A. (ďalej len "Guillemot") a jej dcérske spoločnosti nenesú žiadnu zodpovednosť za akékoľvek škody spôsobené jedným alebo viacerými z nasledujúcich prípadov: 1. výrobok bol upravený, otvorený alebo pozmenený; (2) nedodržali sa montážne inštrukcie; (3) nevhodné alebo hrubé používanie, nedbalosť, nehoda (napríklad náraz); (4) bežné opotrebenie; (5) používanie výrobku na akékoľvek iné použitie ako na domáce použitie, a to aj na profesionálne, alebo komerčné účely (napríklad herne, školenia, súťaže). Ak to dovoľujú platné zákony, spoločnosť Guillemot a jej dcérske spoločnosti nenesú žiadnu zodpovednosť za akékoľvek škody, ktoré nesúvisia s materiálnou alebo výrobnou vadou vo vzťahu k výrobku (vrátane, nie však výlučne, za akékoľvek škody spôsobené priamo alebo nepriamo akýmkoľvek softvérom, alebo kombinácie výrobku Thrustmaster s akýmkoľvek nevhodným prvkom, vrátane napájacích zdrojov, nabíjateľných batérií, nabíjačiek alebo iných prvkov, ktoré Guillemot nedodáva pre tento výrobok).

THRUSTMASTER®

TECHNICKÁ PODPORA

<https://support.thrustmaster.com>



AUTORSKÉ PRÁVA

©2021 Guillemot Corporation S.A. Všetky práva vyhradené. Thrustmaster® je registrovaná ochranná známka spoločnosti Guillemot Corporation S.A. Vyrába a distribuuje ju spoločnosť Guillemot Corporation S.A. Všetky ostatné ochranné známky a názvy značiek sú týmto uznané a sú majetkom ich príslušných vlastníkov. Obsah, dizajn a technické parametre sa môžu meniť bez predchádzajúceho upozornenia a môžu sa v jednotlivých krajinách líšiť. Fotografie a ilustrácie nie sú záväzné. Navrhnuté v Severnej Amerike a Európe, vyrobené v Číne.

Na použitie výhradne s konzolami PlayStation®5 a konzolami PlayStation®4.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" och "PlayStation Shapes Logo" är registrerade varumärken eller varumärken som tillhör Sony Interactive Entertainment Inc. Všetky práva vyhradené. Všetky ostatné ochranné známky sú majetkom ich príslušných vlastníkov. Vyrobené a distribuované na základe licencie od Sony Interactive Entertainment LLC.

ODPORÚČANIE PRE OCHRANU ŽIVOTNÉHO PROSTREDIA



* V Európskej únii, V UK a Turecku: Na konci svojej životnosti by sa nemal tento produkt vyhodiť s bežným domovým odpadom, ale mal by byť odovzdaný na recykláciu v zbernom mieste na likvidáciu odpadu z elektrických a elektronických zariadení. (WEEE). Potvrdzujúci symbol o recyklácii nájdete na produkte, na návode na použitie alebo na obale. V závislosti od ich vlastností, môžu byť materiály recyklované. Prostredníctvom recyklácie a iných foriem spracovania odpadu z elektrických a elektronických zariadení môžete významne prispieť k ochrane životného prostredia. Pre získanie informácie o pre vás najbližšom možnom mieste odovzdania, kontaktujte miestne orgány.

Pre všetky ostatné krajiny: Dodržujte miestne zákony o recyklácii elektrických a elektronických zariadení.

Ponechajte si tieto informácie. Farby a ozdobnosť sa môžu líšiť.

Plastové spony a lepiace pásky by sa mali z výrobku pred jeho použitím odstrániť.

www.thrustmaster.com

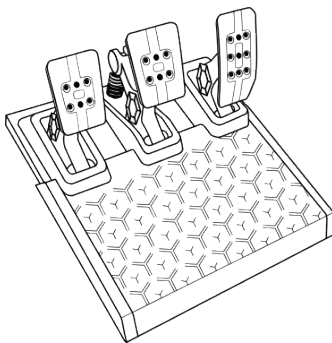
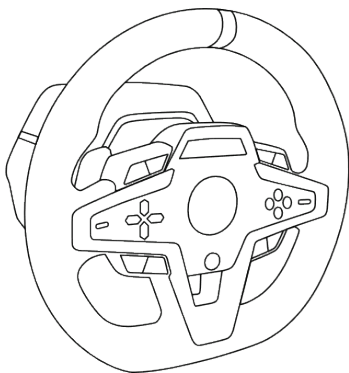
*Použitelné pre EÚ, UK a Turecko



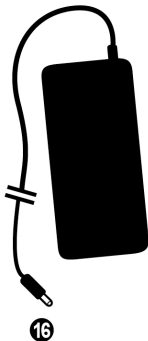
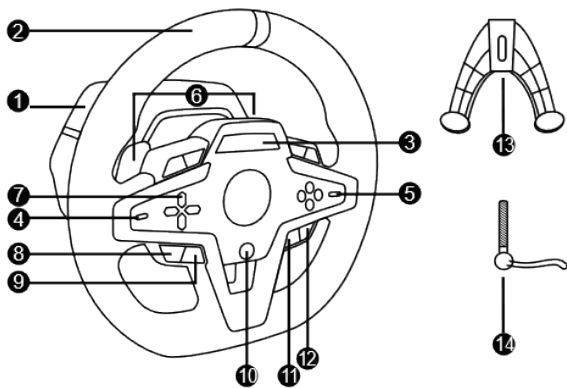


PlayStation®5 konzolokhoz és PlayStation®4 konzolokhoz

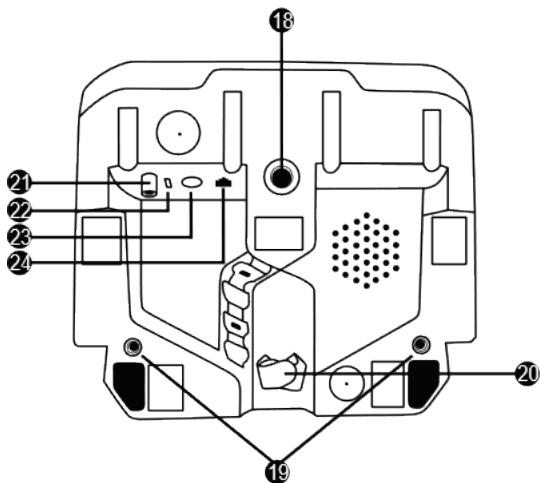
Használati Útmutató



MŰSZAKI LEÍRÁS



- | | | | |
|---|--|----|---|
| 1 | T248 alap | 10 | PS gomb |
| 2 | Kormánykerék | 11 | DISPLAY gomb |
| 3 | T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) kijelző | 12 | OPTIONS gomb PS4™ konzolokon és PS5™ konzolokon |
| 4 | Enkóder kiválasztó kapcsoló és enkóder nyomó funkció | 13 | Rögzítőrendszer |
| 5 | + és - enkóder kiválasztó kapcsoló | 14 | Fém rögzítőcsavar |
| 6 | 2 mágneses váltófűl (Fel és Le) | 15 | Áramkábel (EU/US vagy UK...) |
| 7 | Írányítógombok | 16 | Tápadapter |
| 8 | SHARE gomb PS4™ konzolokon | 17 | USB-C (17a) – USB-A (17b) kábel |
| 9 | MODE gomb | | |



18 Nagy menetes lyuk (rögzítőrendszerhez és csavarhoz)

19 Menetes lyuk verseny pilótafülkébe *(nem a csomag része)* szereléshez

20 Tépőzáras kábelrögzítő

21 Tápadapter csatlakozó

22 Versenykormány USB-C csatlakozója

23 Mini-DIN csatlakozó Thrustmaster sebváltóhoz, kézifékhez vagy hálózati elosztóhoz *(mind külön kapható)*

24 RJ12 csatlakozó pedálszettelhez

FIGYELMEZTETÉS

Használat előtt figyelmesen olvassa el az útmutatót és tartsa meg későbbi használatra.



Figyelmeztetés – Elektromos áramütés

- * Tartsa a terméket száraz helyen és ne tegye ki pornak vagy napfénynek.
- * Ne csavarja vagy húzza meg a csatlakozót és kábelt.
- * A termék vagy a csatlakozója ne érintkezzen folyadékkal.
- * Ne zárja rövidre a terméket.
- * Ne szerelje szét a terméket; ne dobja bele tűzbe és ne tegye ki magas hőmérsékletnek.
- * Csak a versenykormányhoz tartozó áramkábel használja.
- * Ne használja az áramkábel, ha a kábel vagy a csatlakozók sérültek, szakadtak vagy törtek.
- * Győződjön meg róla, hogy az áramkábel megfelelő módon van bedugva a konnektorba és megfelelő módon csatlakozik a versenykormány hátulján található csatlakozóba.
- * Ne nyissa fel a versenykormányt: semmilyen a felhasználó által javítható alkatrész nincs benne. Csak a gyártó, a meghatalmazott képviselő és szakképzett technikus javíthatja a terméket.
- * Kizárólag a gyártó által megjelölt rögzítő rendszert/kiegészítőt használja.
- * Amennyiben a versenykormány működésében hibát észlel (ha a megszokottól eltérő a hangja, a hőmérséklete vagy a szaga), azonnal hagyja abba a használatát, húzza ki az áramkábel a konnektorból és az egyéb kábeleket az eszközből.
- * Amennyiben a versenykormányt hosszabb ideig nem használja, húzza ki az áramkábel a konnektorból.
- * A konnektor legyen a felszerelés közelében, könnyen hozzáférhető helyen.



Csak a használati útmutatóban felsorolt tápegységet használja.

Tápegység illesztő tájékoztató

Tájékoztató tartalma	Érték	Egység
Gyártó neve vagy védjegye, cégjegyzékszám és címe	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex Franciaország	
Modellazonosító	A481-1852590D	
Bemeneti feszültség	100 - 240	V
Bemenő váltóáram frekvencia	50 - 60	Hz
Kimeneti feszültség	18.5	V DC
Kimeneti áramerősség	2.6	A
Kimenő teljesítmény	47.9	W
Aktív üzemmódban mért átlagos hatásfok	87.8	%
Hatásfok alacsony terhelésnél (10%)	87.8	%
Üresjáratú üzemmódban fellépő energiafogyasztás	0.10	W



Szellőzés

Győződjön meg róla, hogy semmi nem gátolja a versenykormány alapjának a szellőzését. A megfelelő szellőzés érdekében tegye a következőket:

- * Helyezze a kormány alapját legalább 10 cm-re a fal felülettől.
- * Ne tegye az alapot szűk helyre.
- * Ne fedje le az alapot.
- * Ne kerüljön por a szellőzőnyílásokba.



Biztonsági okokból, soha ne használja a pedálokat mezítláb vagy csak zoknit viselve.

A THRUSTMASTER® SEMMILYEN SÉRÜLÉSÉRT NEM VÁLLAL FELELŐSÉGET, AMI A PEDÁLOK CIPŐ NÉLKÜLI HASZNÁLATÁBÓL ERED.



Figyelmeztetés – Az ismétlődő mozdulatokból és az erővisszacsatolásból adódó sérülések

Force feedbackkel működő versenykormány használata izom vagy ízületi fájdalmakhoz vezethet. Hogy ezt elkerülje:

- * Ne játsszon túl sokáig egyszerre.
- * Tartson minden játékkal töltött óra után 10-15 perc szünetet.
- * Ha fáradtságot vagy bármilyen fájdalmat észlel a kézfejeiben, csuklójában, lábfejeiben vagy lábában, hagyja abba a játékot és pihenjen pár órát az új játék megkezdése előtt.
- * Ha a fent említett tünetek vagy fájdalom újra jelentkezik játék közben, hagyja abba és keresse fel orvosát.
- * Tartsa gyermekektől távol.
- * Játék közben, mindig tartsa mind a két kezét a kormányom a megfelelő helyen, anélkül, hogy teljesen elengedné.
- * Játék közben, soha ne tegye a kezét vagy ujjait a pedálok alá vagy a pedálok közelébe.
- * Kalibrálás és játék közben, soha ne tegye a kezét vagy karját a versenykormány nyílásaiba.
- * Győződjön meg róla, hogy az alábbi útmutató utasításainak megfelelően van a versenykormány alap rögzítve.

NEHÉZ TERMÉK



A terméket csak 14 éves vagy annál idősebb játékos használhatja



Ne ejtse a terméket magára vagy másokra!

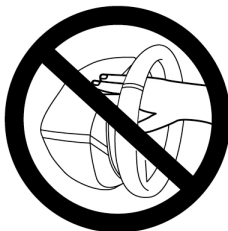
HELYES



HIBÁS



HIBÁS



Figyelmeztetés – A pedálok becsipődést okozhatnak játék közben

- * A pedálszettet tartsa gyermekektől távol.
- * Játék közben, soha ne helyezze az ujjait a pedálok oldalára vagy az oldal közelébe.
- * Játék közben, soha ne helyezze az ujjait a pedálok mögé vagy a háttulja közelébe.
- * Játék közben, soha ne helyezze az ujjait a pedálok elé vagy az eleje közelébe.

HIBÁS



HIBÁS



HIBÁS



Figyelmeztetés – A pedálok becsipődést okozhatnak játékon kívül

- * A pedálszettet tartsa biztonságos helyen és gyermekektől távol.

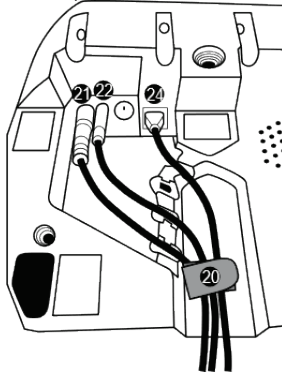
A VERSENYKORMÁNY RÖGZÍTÉSE

A versenykormány rögzítése asztalfelületre

Kezdje a kormány alsó részének csatlakoztatásával:

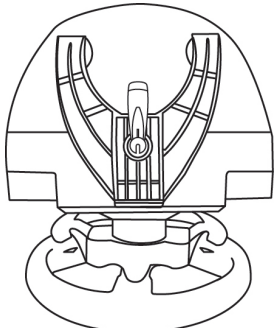
- a tápadapter (21);
- az USB-C kábel (17a) az USB-C csatlakozóba (22);
- a T3PM pedálszett (24).

Győződjön meg róla, hogy megfelelő módon csatlakoztatja a különböző kábeleket, majd a végén rögzítse őket a tépőzáras kábeltartóval (20).

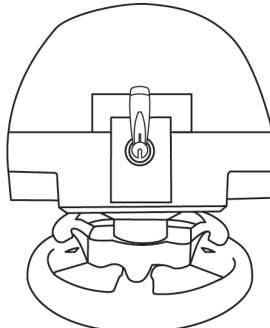


1. Helyezze a versenykormányt az asztalra, vagy bármely vízszintes, lapos és stabil felületre.
2. Helyezze be a rögzítőcsavart (14) a rögzítőrendszerbe (13), majd addig csavarja a csavart az óramutató járásával ellentétes irányba a versenykormány alján található nagy menetes lyukba (18), amíg az tökéletesen stabilan nem áll.

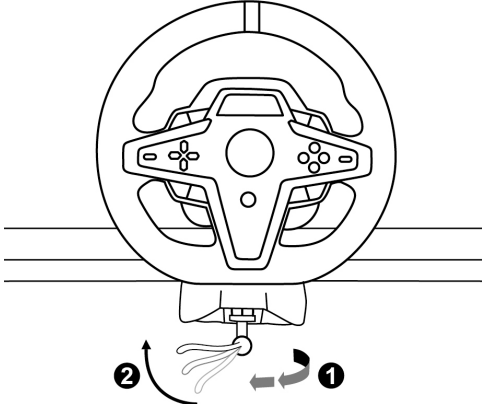
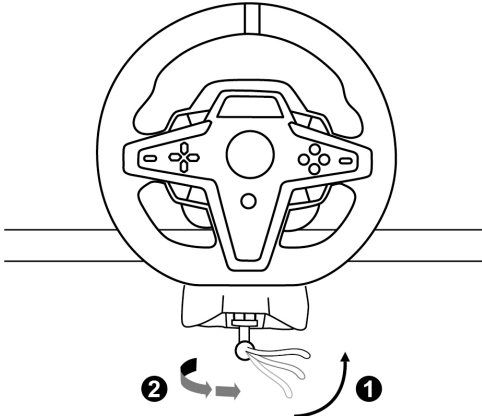
HELYES



HIBÁS



FIGYELMEZTETÉS: Ne húzza meg a csavart önmagában, anélkül, hogy a rögzítőrendszer a helyén lenne! (A versenykormány sérülését okozhatja.)

RÖGZÍTÉS / ELTÁVOLÍTÁS	IRÁNY
<p>Rögzítés:</p> <p><i>Forgassa a csavart az óramutató járásával ellentétes irányba</i></p>	
<p>Kiengedés:</p> <p><i>Forgassa a csavart az óramutató járásával megegyező irányba</i></p>	

A versenykormány rögzítése pilótafülkébe (nem a csomag része)

1. Helyezze a versenykormány alapját a pilótafülke tartójára.
2. Csavarjon kettő M6-os csavart (nem a csomag része) a pilótafülkében található rögzítőbe és a versenykormány alján található két csavarhelybe **(19)**.



Az M6-os csavar nem lehet hosszabb, mint maga a pedálrögzítő vastagsága plusz 12 mm, hogy elkerüljük a hosszabb csavar okozta a versenykormány aljában található belső elemek sérülését.

3. Ha szükséges, használja a standard rögzítőrendszert **(13, 14)** és hajtsa be a rögzítőcsavart a nagy menetes lyukba **(18)**.

A T248 versenykormány pilótafülkébe vagy egyéb tartóra szereléséhez szükséges ábrák, itt érhetőek el: <https://support.thrustmaster.com>: kattintson a **Racing Wheels** (Versenykormányok) / **T248**-ra majd a **Template - Cockpit Setup**-ra (Sablon – Pilótafülke Beállítás).

ÜZEMBE HELYEZÉS

AUTOMATIKUS VERSENYKORMÁNY KALIBRÁLÁS

A kormány automatikusan bekalibrálja magát, miután bedugta a konnektorba és csatlakoztatta a kormány USB csatlakozóját a PlayStation®5 konzolhoz vagy PlayStation®4 konzolhoz.

Ebben a fázisban, a versenykormány gyorsan elforog jobb és bal irányba, egy 900 fokok szöveget lefedve, mielőtt megállna középen.



FIGYELMEZTETÉS:

**Soha ne nyúljon a versenykormányhoz miközben az kalibrálja magát!
(Ez nem megfelelő kalibráláshoz és/vagy személyi sérüléshez vezethet.)**

AUTOMATIKUS PEDÁLSZETT KALIBRÁLÁS

Soha ne csatlakoztassa a pedálszettet a versenykormány alapjához (vagy húzza ki az alapból) amikor az a rendszerhez van csatlakoztatva vagy játék közben (ez kalibrálásból fakadó problémához vezethet).

Mindig a pedálokat csatlakoztassa először a kormányhoz, majd a kormányt a rendszerhez.

Miután a kormány bekalibrálta magát és a játék elkezdődött, a pedálok néhányszori lenyomás után automatikusan kalibrálódnak.



FIGYELMEZTETÉS:

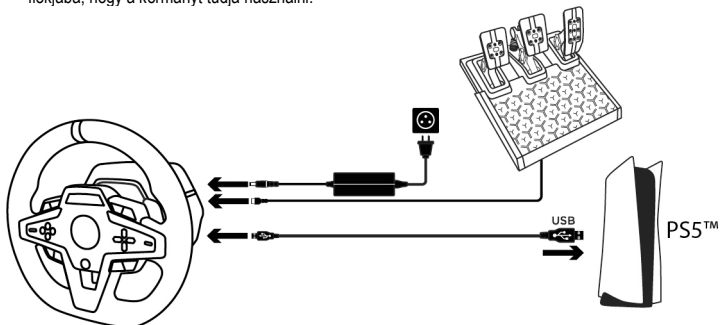
**Soha ne nyomja le a pedálokat a versenykormány kalibrálása vagy a játék betöltése közben!
(Ez kalibrálásból fakadó problémához vezethet.)**

Ha a versenykormány és/vagy pedálok nem rendeltetésszerűen működnek vagy rosszul vannak kalibrálva:

Kapcsolja ki a konzolt, teljesen húzza ki a kormányt, majd csatlakoztassa újra a kábeleket (beleértve az áramkábel és a pedálok kábelét is), indítsa újra a konzolt és a játékot.

ÜZEMBE HELYZÉS PLAYSTATION®4 KONZOLOKON VAGY PLAYSTATION®5 KONZOLOKON

1. Dugja be az áramkábelét és a tápadaptert egy konnektorba.
2. Csatlakoztassa az USB-A kábelt **(17b)** a PS4™ konzol vagy a PS5™ konzol USB-A portjába. Miután a konzolt bekapcsolta, a versenykormány automatikusan bekalibrálja magát.
3. Nyomja meg a versenykormány PS gombját **(10)** és jelentkezzen be a PlayStation™Network fiókjába, hogy a kormányt tudja használni.



Már játszhat is!

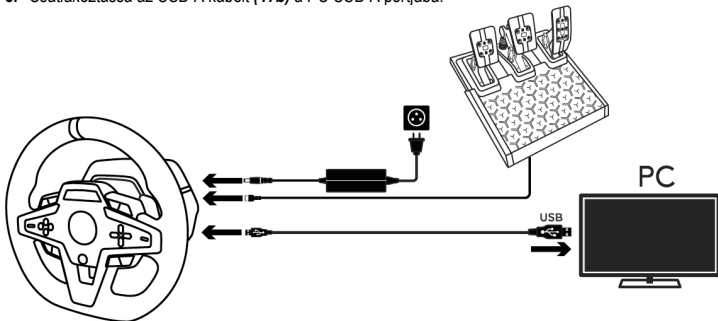
Megjegyzés:

- A PlayStation®4 konzollal és a PlayStation®5 konzollal és a T248 versenykormánnyal kompatibilis játékok listája itt érhető el: <https://support.thrustmaster.com> (a **Racing Wheels** (Versenykormányok) / **T248** / **Games Settings** (Játék Beállítások) részben). A listát rendszeresen frissítjük.
- A versenykormányt a játékok **Thrustmaster T-GT** versenykormányként vagy **Thrustmaster Advanced Racer** versenykormányként ismerik fel.

ÜZEMBE HELYEZÉS PC*-N

* A PC működést a Sony Interactive Entertainment Europe és Sony Interactive Entertainment LLC. nem hagyta jóvá.

1. Látogasson el a <https://support.thrustmaster.com> weboldalra és töltsse az illesztőprogramot és a Force Feedback szoftvert PC-re. Kattintson a **Racing Wheels (Versenykormányok) / T248 / Drivers-re** (Illesztőprogram).
2. Dugja be az áramkábel és tápadaptert egy konnektorba.
3. Csatlakoztassa az USB-A kábelt (**17b**) a PC USB-A portjába.



Már játszhat is!

Megjegyzés:

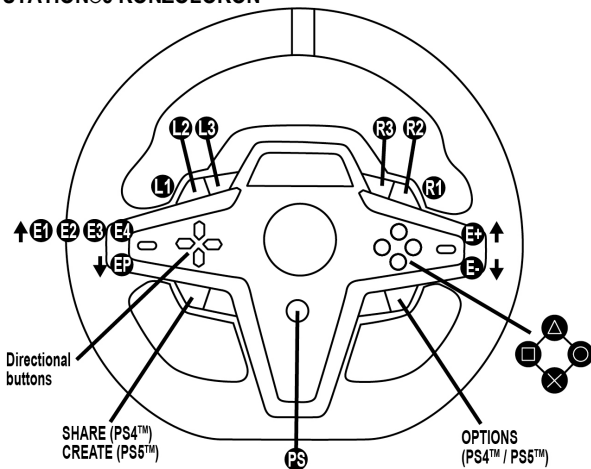
- A Vezérlőpult és a játékok a versenykormányt a **Thrustmaster Advanced Racer** név alatt ismerik fel.

A VERSENYKORMÁNY FIRMWARE-JÉNEK FRISSÍTÉSE

Látogasson el a <https://support.thrustmaster.com> weboldalra.

Kattintson a **Racing Wheels (Versenykormányok) / T248 / Firmware-re** (Firmware) és kövesse az utasításokat.

GOMBKIOSZTÁS A PLAYSTATION®4 KONZOLOKON VAGY PLAYSTATION®5 KONZOLOKON



E1P ↓	E2P ↓	E3P ↓	E4P ↓
E1+ ↑	E2+ ↑	E3+ ↑	E4+ ↑
E1- ↓	E2- ↓	E3- ↓	E4- ↓

AZ E1 / E2 / E3 / E4 ENKÓDEREK HASZNÁLATA

Az enkóder kiválasztó kapcsoló **(4)** felfelé nyomásával tudja az aktív enkódert kiválasztani. Az aktív enkóder megjelenik a kijelzőn: E1, E2, E3, E4 egymás után, majd E1... és így tovább.

Amikor az enkóder kiválasztásra kerül (E1, E2, E3 vagy E4) a következő hozzátartozó funkciók érhetőek el:

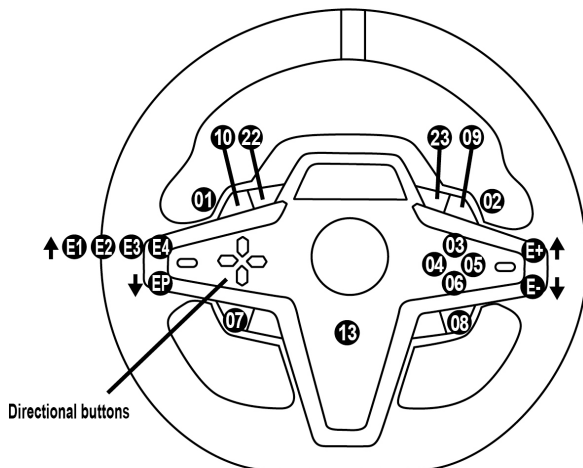
- **Push (P)** az enkóder kiválasztó kapcsoló lefelé nyomásával **(4)**.
- **+** az jobboldali enkóder kiválasztó kapcsoló felfelé nyomásával **(5)**.
- **-** az jobboldali enkóder kiválasztó kapcsoló lefelé nyomásával **(5)**.

A *kapcsolódó tevékenység a képernyőn megjelenik.*

Megjegyzés:

- Az E1, E2, E3 és E4 enkóderok a Thrustmaster enkóderekkel kompatibilis játékokban működnek (F1 2020, F1 2021, Grand Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione és egyéb soron következő játékok).
- A távmérő funkciók megjelenítése a Thrustmaster SDK-val (szoftverfejlesztő készlet) kompatibilis játékokban működik. A kompatibilis játékok listája itt érhető el: <https://support.thrustmaster.com> (a **Racing Wheels** (Versenykormányok) / **T248** / **Games Settings** (Játék Beállítások) részben). A listát rendszeresen frissítjük.

PC GOMBKIOSZTÁS



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

AZ E1 / E2 / E3 / E4 ENKÓDEREK HASZNÁLATA

Az enkóder kiválasztó kapcsoló (4) felfelé nyomásával tudja az aktív enkódert kiválasztani. Az aktív enkóder megjelenik a képernyőn: E1, E2, E3, E4 egymás után, majd E1... és így tovább újra. Amikor az enkóder kiválasztásra kerül (E1, E2, E3 vagy E4) a következő hozzátartozó funkciók érhetőek el:

- **Push (P)** az enkóder kiválasztó kapcsoló lefelé nyomásával (4).
- **+** az jobb oldali enkóder kiválasztó kapcsoló felfelé nyomásával (5).
- **-** az jobb oldali enkóder kiválasztó kapcsoló lefelé nyomásával (5).

A kapcsolódó tevékenység a képernyőn megjelenik.

Megjegyzés:

- Az E1, E2, E3 és E4 enkóderek a legtöbb játékban működnek.
- A távmérő funkciók megjelenítése a Thrustmaster SDK-val (szoftverfejlesztő készlet) kompatibilis játékokban működik. A kompatibilis játékok listája itt érhető el: <https://support.thrustmaster.com> (a **Racing Wheels** (Versenykormányok) / **T248** / **Games Settings** (Játék Beállítások) részben). A listát rendszeresen frissítjük.









MODE GOMB

INFORMÁCIÓ MEGJELENÍTÉSE A VERSENYKORMÁNYON ÉS A VERSENYKORMÁNY ÉS PEDÁLSZETT BEÁLLÍTÁSA

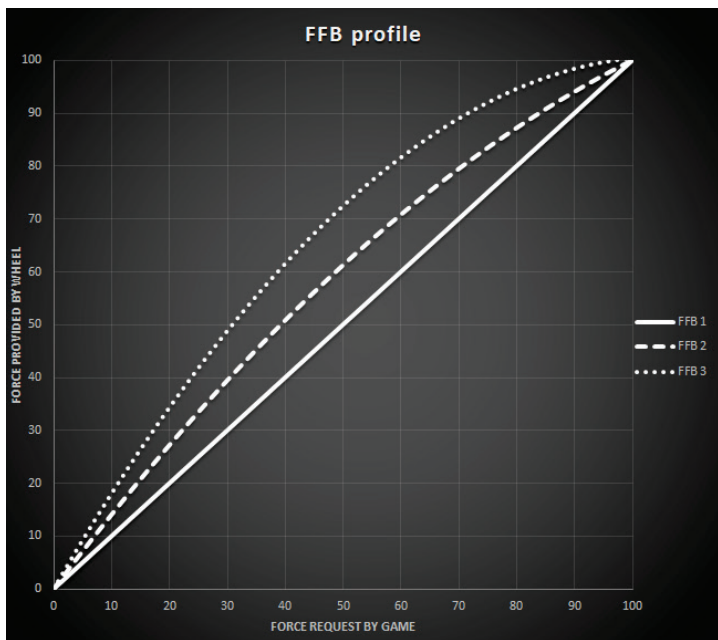
Nyomja meg a MODE gombot (9) a MODE (MÓD) menü eléréséhez. Ebben a menüben csak az első két szegmens jelenik meg.



A következő módon használja az irányítógombokat (7) ebben a menüben:

Navigálás		Kijelző	Információ / Opciók
  7 szint	 3 opció	PS/PC Válassza ki a rendszert: PS4™ konzol, PS5™ konzol vagy PC	- PS4™ konzol kiválasztása (alapértelmezett) - PS5™ konzol kiválasztása - PC rendszer kiválasztása Megjegyzés: A kiválasztott rendszert a MODE gomb (9) lenyomásával érvényesítheti. A választás az EXIT-el mentődik.
	 3 megjelenítés	ABOUT Általános információ	- A kormány alapjának firmware verziója - A mini-DIN-hez csatlakoztatott eszköz neve (23) - A RJ12-höz csatlakoztatott pedálszett típusa (24)
	 3 opció	FFB Válassza ki a Force Feedback profilt (lásd FFB PROFIL ÁBRA rész)	- FFB 1 - FFB 2 (alapértelmezett) - FFB 3
	 6 opció	ROT° Válassza ki az elforgatás szögét (csak azokban a játékokban, ahol az elforgatás szöge nem automatikus)	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = automatikus (alapértelmezett)
	 2 opció	PEDAL Válassza ki a pedálszett beállítást	- FLOOR: padló pozíció (alapértelmezett) - INV.: felfüggesztett pozíció (a gáz és kuplung meg vannak cserélve)
	1 kijelző	TEMP Motor hőmérséklete	A kormány motor hőmérsékletének valós idejű megjelenítése
	 1 opció	RESET A versenykormány visszaállítása alapértelmezett módba.	- N: Nem - Y: Igen Válassz az Y, majd nyom meg a MODE gombot (9). A kormány visszaállítását az EXIT jelzi.

FFB PROFIL ÁBRA



FFB 1

Az FFB 1 hatás lineáris Force Feedbacket biztosít. Az erő, amit érez az 100%-ban azonos a játékban szükséges erőkiejtéssel.

FFB 2 és FFB 3

Az FFB 2 és FFB 3 hatások felerősítik a Force Feedbacket, annak érdekében, hogy felnagyítsa az erőkiejtést, amit a játék megkövetel.

Megjegyzés:

- Érvényesítse a választását a MODE gomb (9) lenyomásával: az EXIT (KILÉPÉS) jelenik meg, mielőtt visszatérne az alapértelmezett képernyő.
- Az irányítógombok (7) nem működnek a játékokban és konzolok eszközeiben, amikor a MODE gomb aktív.

DISPLAY GOMB

A TÁVMÉRŐ BEÁLLÍTÁSOK MEGJELENÍTÉSÉNEK KONFIGURÁLÁSA

(kompatibilis játékokban)











Megjegyzés:

- A T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) kijelzővel kompatibilis játékok listája itt érhető el: <https://support.thrustmaster.com> (a **Racing Wheels** (Versenykormányok) / **T248** / **Games Settings** (Játék Beállítások) részben). A listát rendszeresen frissítjük.
- A DISPLAY gomb csak ezekben a játékokban működik.

Nyomja meg a DISPLAY gombot **(11)**, hogy a DISPLAY (MEGJELENÍTÉS) menüt elérje. Ebben a menüben csak az utolsó két szegmens jelenik meg.



A következő módon használja az irányítógombokat **(7)** ebben a menüben:

Navigálás		Kijelző	Információ / Opciók
  5 szint	Nem	 Sebváltó	
	Nem	SPEED  Sebesség	
	 5 opció a szegmensek megjelenítésére	RPM  Ford./perc és 9 féle szegmens nézet kiválasztása	<ul style="list-style-type: none"> - REV >>: balról jobbra - REV <<: jobbról balra - REV >: kintről középre - REV <: középről kifelé - REV -: nincs megjelenítés
	 2 opció	POS  Pozíció	<ul style="list-style-type: none"> - DRI: versenyhelyezés - LAP: körök száma
	 3 opció	TIME  Idő	<ul style="list-style-type: none"> - PBL: legjobb egyéni köridő - C L: jelenlegi köridő - L L: utolsó köridő

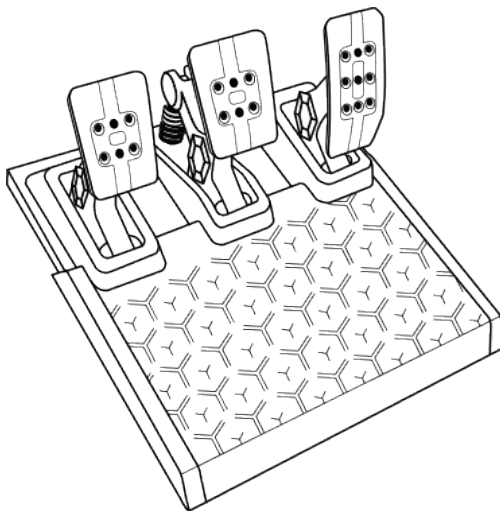
Megjegyzés:

- Érvényesítse a választását a DISPLAY gomb (11) lenyomásával.
- Az irányítógombok (7) nem működnek a játékokban és a konzolok eszközeiben amikor a DISPLAY gomb aktív.

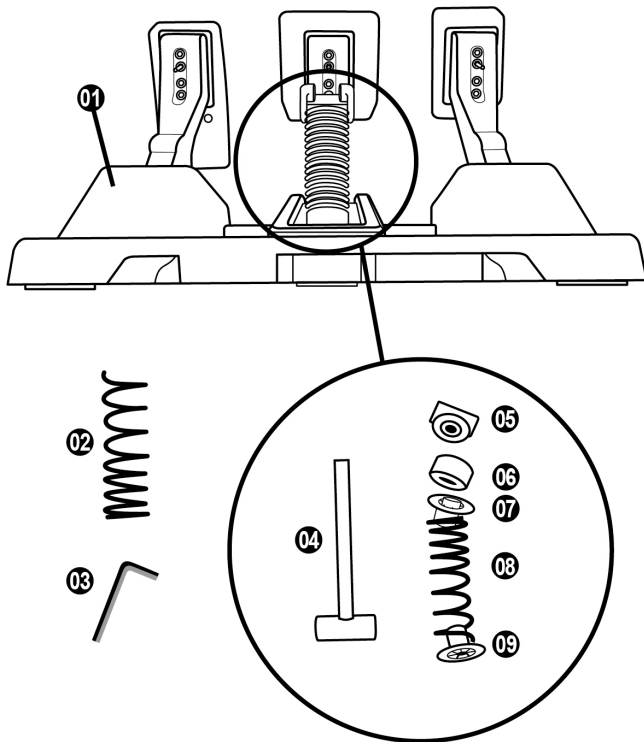
TIPPEK ÉS GYIK

Látogasson el a <https://support.thrustmaster.com> weboldalra. Kattintson a **Racing Wheels** (Versenykormányok) / **T248-ra**, majd a **Manual-re** (Útmutató) vagy **FAQ-re** (GYIK).

T3PM PEDÁLSZETT



MŰSZAKI LEÍRÁS



- 1 Pedálház
- 2 Kiegészítő kemény rugó (fekete)
- 3 2.5 mm imbuszkulcs
- 4 Rugó tartórúd
- 5 Felső tartófej alátéttel

- 6 Elasztomer párnázó gyűrű (fehér – Shore 70)
- 7 Felső műanyag távtartó (piros)
- 8 Gyenge rugó (ezüst – alapértelmezettként beszerelve)
- 9 Alsó műanyag távtartó (piros)

FIGYELMEZTETÉS

Használat előtt figyelmesen olvassa el az útmutatót és tartsa meg későbbi használatra.



Biztonsági okokból, soha ne használja a pedálokat meztláb vagy csak zoknit viselve.

A THRUSTMASTER® SEMMILYEN SÉRÜLÉSÉRT NEM VÁLLAL FELELŐSÉGET, AMI A PEDÁLOK CIPŐ NÉLKÜLI HASZNÁLATÁBÓL ERED.



Figyelmeztetés – A pedálok becsipődést okozhatnak játék közben

- * A pedálszettet tartsa gyermekektől távol.
- * Játék közben, soha ne helyezze az ujjait a pedálok oldalára vagy az oldal közelébe
- * Játék közben, soha ne helyezze az ujjait a pedálok mögé vagy a háttulja közelébe.
- * Játék közben, soha ne helyezze az ujjait a pedálok elé vagy az eleje közelébe.

HIBÁS



HIBÁS



HIBÁS



A PEDÁLOK AUTOMATIKUS KALIBRÁLÁSA



FONTOS

- Soha ne csatlakoztassa pedálszettet a versenykormány alapjához (vagy húzza ki az alapból) , amikor a kormány PS4™ konzolhoz vagy PS5™ konzolhoz van csatlakoztatva, vagy játék közben (hogy elkerülhesse a kalibrálásból fakadó problémákat).
Mindig a pedálokat csatlakoztassa először a kormányhoz, majd a kormányt konzolhoz.
- Miután a kormány bekalibrálta magát és Ön elkezdte a játékot, a pedálok néhányszori lenyomás után automatikusan kalibrálódnak.
- Soha ne lépjen a pedálokra, mialatt a kormány kalibrálja magát, vagy amikor a játék betöltődik, hogy elkerülhesse a kalibrálásból fakadó problémákat.

Ha a versenykormány és/vagy pedálok nem rendeltetésszerűen működnek vagy rosszul vannak kalibrálva:

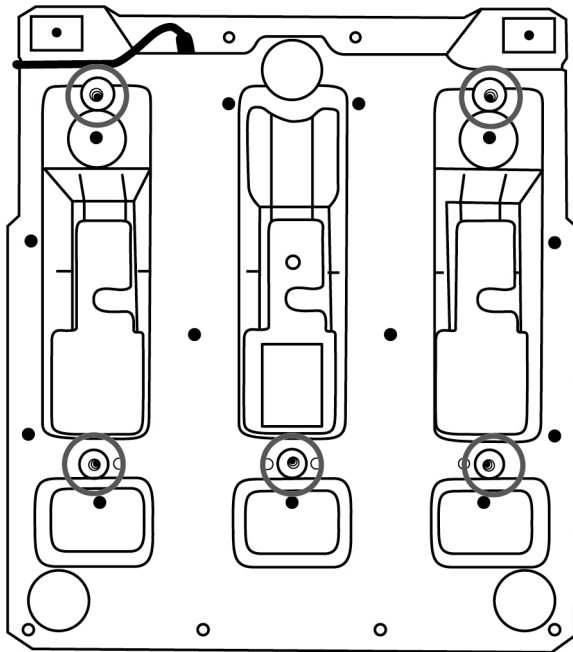
Kapcsolja ki a konzolt, teljesen húzza ki a kormányt, majd csatlakoztassa újra a kábeleket (beleértve az áramkábelt és a pedálok kábelét is), és indítsa újra a konzolt és a játékot.

A PEDÁLSZETT RÖGZÍTÉSE TARTÓRA VAGY PILÓTAFÜLKÉBE

A pedálszett alján található öt M6 méretű menetes lyuknak köszönhetően, a különböző kompatibilis tartók széles skálájára rögzíthető. Csavarjon legalább két M6-os csavart (nem a csomag része) a tartóba és a pedálszett alján található menetes lyukakba.



Fontos: a két M6-os csavar nem lehet hosszabb, mint maga a pedálrögzítő vastagsága plusz 12 mm, hogy elkerülhesse a pedálszett belső elemeinek a sérülését.

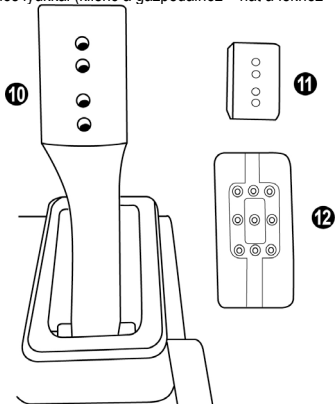


A pedálszett pilótafülkébe vagy egyéb tartóra szereléséhez szükséges ábrákat itt érheti el: <https://support.thrustmaster.com>: kattintson a **Racing Wheels** (Versenykormányok) / **T3PM-re**, majd a **Template - Cockpit setup-ra** (Sablon – Pilótafülke beállítás).

A PEDÁLSZETT BEÁLLÍTÁSA

Mind a három pedál tartalmazza:

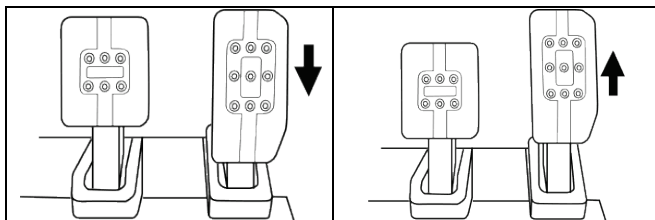
- Pedáltartó (10) két lyukkal.
- Műanyag pedálfej rögzítő (11) (a tartó és a fej között helyezkedik el) négy lyukkal.
- Fém pedálfej (12) számos lyukkal (kilenc a gázpedálhoz – hat a fékhez – hat a kuplunghoz).



FIGYELMEZTETÉS: A kalibrálási problémákat elkerülendő, mindig húzza ki a kormány USB kábelét a konzolból vagy PC-ből, mielőtt bármilyen változást végrehajtana a pedálokon.

A gázpedál MAGASSÁGÁNAK beállítása

- A 2.5 mm-es imbuszkulcs segítségével (3), csavarja ki a két csavart, melyek a fém pedálfejet (12) és a tartóját (11) rögzítik.
- Állítsa be a kívánt magasságot és rakja vissza, majd húzza meg a csavarokat újra úgy, hogy a fém pedálfej (12) és tartója (11) erősen legyen rögzítve.



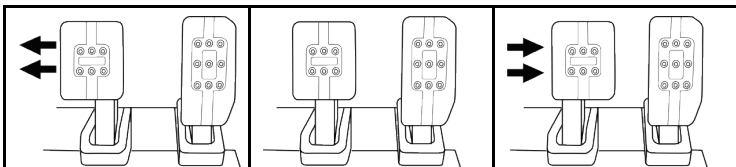
Alacsony pozíció

Magas pozíció (alapértelmezett)

A három pedál HELYZETÉNEK beállítása

- A 2.5 mm-es imbuszkulcs segítségével (3), csavarja ki a két csavart, melyek a fém pedálfejet (12) és a tartóját (11) rögzítik.
- Állítsa be a kívánt pozíciót (balra, középre vagy jobbra), majd rakja vissza, és húzza meg a csavarokat újra úgy, hogy a fém pedálfej (12) és tartója (11) erősen legyen rögzítve.

Példák a fékpedálon keresztül bemutatva:



Bal pozíció

Középső pozíció
(alapértelmezett)

Jobb pozíció

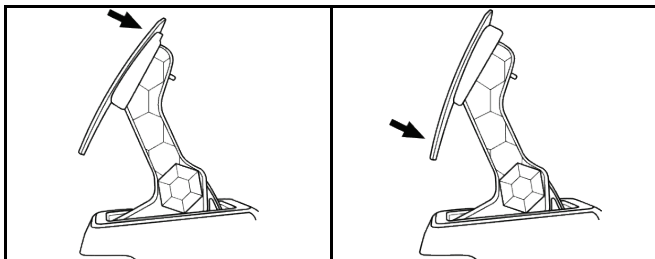
A pedálok elhelyezkedésének lehetősége pedálonként:

- Három a gázpedál
- Három a fékpedál
- Három a kuplung esetében

A pedálok DŐLÉSSZÖGÉNEK beállítása

- A 2.5 mm-es imbuszkulcs segítségével (3), csavarja ki a két csavart, melyek a fém pedálfejet (12) és a tartóját (11) rögzítik.
- Miután ez megtörtént, fordítsa el a műanyag pedálfej tartót (11) 180°-al, utána rakja vissza és húzza meg a csavarokat úgy, hogy a fém fej (12) és a tartója (11) stabilan álljon.

Példák a gázpedálon keresztül bemutatva:



Kevésbé dől (alapértelmezett)

Jobban dől

A pedálok dőlésszögének beállításai pedálonként:

- Kettő a gázpedál
- Kettő a fékpedál
- Kettő a kuplung esetében

A FÉKRUGÓK HASZNÁLATA

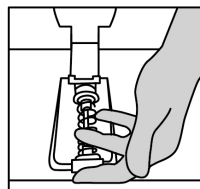
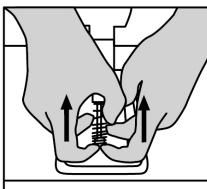
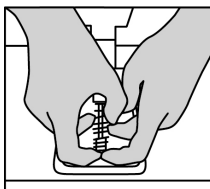
A fékezőerő 4 lehetséges konfigurációja és beállítása

Ez a kiegészítő lehetővé teszi, hogy a fékezés egy új élményét és ellenállását tapasztalja meg. A kiegészítő használata opcionális egyéni elképzelés szerint.

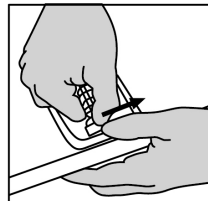
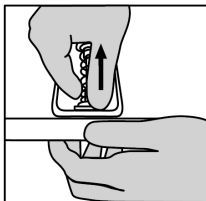
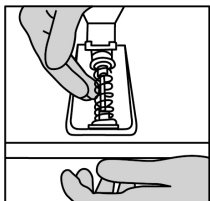
Fékellenállás	Gyenge	Közepes (alapértelmezett)	Kemény	Nagyon kemény
Javasolt használat	Asztal	Asztal	Pedálszett tartó	Pilótafülke
Gyenge ezüst rugó (8)	x	x		
Fehér elasztomer párnázott gyűrű (6)		x		x
Kemény fekete rugó (2)			x	x

1. Erősen húzza le a rugót az alsó műanyag távtartó felé (9), így összenyomva ki tudja venni a rugót tartórudat (4) a helyéről.

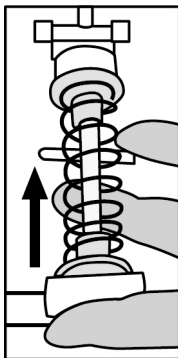
1-es módszer:



2-es módszer:



2. Helyezze vissza a különböző elemeket a rugó tartórúdra (4).
Kezdje az alsó műanyag távtartóval (9), a kiválasztott rugóval (2) vagy (8), majd a felső műanyag távtartóval (7) fejezze be.
3. Miután kiválasztotta a beállítást, helyezze be az elasztomer párnázott gyűrűt (6).
4. Állítsa be a felső tartófejet az alátéttel (5) és rakja be a megfelelő helyzetbe.
5. Erősen nyomja össze a rugót, hogy a rugó tartórúdat (4) berakhassa a helyére.



A rugó cseréjét bemutató videó itt érhető el: <https://support.thrustmaster.com>: kattintson a **Racing Wheels** (Versenykormányok) / **T3PM-re**.

TERMÉKSZAVATOSSÁGI TÁJÉKOZTATÓ

A franciaországi központú Guillemot Coporation S.A. (továbbiakban "Guillemot") (székhelyének címe: Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Franciaország) világszerte garantálja a vásárlóinak, hogy a Thrustmaster által forgalmazott termék anyag és gyártási hibáktól mentes és a meghatározott szavatossági időn belül a termékkel szemben a cég eljár, ha szükséges. Az Európai Unió országain belül ez a szavatossági idő a Thrustmaster termék kiszállításától számított két (2) év. Más országokban, a Thrustmaster termékekre vonatkozó szavatossági időre azon helyi jogszabályok alkalmazandók, ahol a vásárló a vásárlás ideje alatt állandó jelleggel tartózkodott (ha a szóban forgó országnak nincsen ilyen jellegű törvénykezése, abban az esetben a Thrustmaster termék eredeti idejének vásárlásától számítva a szavatossági idő egy (1) év).

A fent meghatározottak ellenére, az akkumulátorok szavatossági ideje a vásárlástól számított hat (6) hónapon belül lejár.

Amennyiben a szavatossági idő alatt a termékben meghibásodást észlel, úgy azonnal lépjen kapcsolatba a Vevőszolgálattal és ők megmondják mit kell tennie. Ha a meghibásodást jóváhagyják, a terméket vissza kell vinnie a vásárlás helyszínére (vagy a Vevőszolgálat által kijelölt helyre).

A jótállás keretein belül, a vásárló hibás termékét a Vevőszolgálat vagy kicseréli, vagy megjavítja. Ha, a szavatossági időn belül a Thrustmaster termék javítás alatt áll legalább (7) hét napig, abban az esetben, a kiesett napok számával a szavatossági idő meghosszabbítható (ezt az időszakot az alábbiak szerint kell számolni: vagy attól a dátumtól kezdve amikor a vásárló panaszt tett vagy attól a dátumtól kezdve, amikor a termék javításra átadásra került, amennyiben ez a dátum nem esik egybe a panasztétel időpontjával). Ha az alkalmazandó jogszabályok megengedik, a Guillemot és a leányvállalatai (közvetett károkat is beleértve) egyaránt a Thrustmaster termék helyreállítására vagy annak a kicserélésére kell, hogy törekedjen. Ha az alkalmazandó jogszabályok megengedik, Guillemot a termék felhasználhatóságával és rendeltetésével kapcsolatban nem vállal garanciát.

A termékszavatosság nem érvényes: (1) ha a terméket bármilyen formában módosították, felnyitották, nem rendeltetészerűen használták, egyéb külső sérüléseknek tették ki, gondatlanul kezelték vagy normális mértékben elhasználódott és az ebből fakadó károk nem vezethetőek vissza a termék gyári meghibásodásra (beleértve, de nem kizárólagosan azt az esetet, amikor a Thrustmaster terméket valamilyen nem a Guillemot által forgalmazott tápegységgel, akkumulátorral, töltővel vagy egyéb eszközzel használták); (2) ha a terméket nem csak saját használatra, hanem szakmai vagy kereskedelmi célokra is felhasználták (pl.: játékszoba, tréning, versenyeik); (3) ha a vásárló nem követte a Vevőszolgálat utasításait (4) szoftver hiba esetén. Arra más módon meghatározott jótállás érvényes; (5) fogyóeszközökre (olyan eszközök, amelyeket a termék élettartalma alatt kell cserélni. Pl.: eldobható elemek, fejhallgató vagy headset fülpárna); (6) kiegészítőkre (pl.: kábelek, tokok, tasakok, táskák, csukló rögzítők); (7) ha a terméket aukció során vásárolták meg.

A jótállás nem átruházható.

A vásárló törvényes jogaira nincs hatással a termékszavatosság, akármilyen törvények is vonatkoznak a saját országában megvásárolt termékekre.

További termékszavatossággal kapcsolatos rendelkezések

A szavatossági idő alatt, Guillemot semmiféle alkatrészt nem bocsájthat a vásárló részére, mivel csak a Vevőszolgálatnak van kizárólagos joga ahhoz, hogy felnyisson és/vagy megszereljen akármilyen Thrustmaster terméket (kivévelt képez az az eset, amikor a Vevőszolgálat külön írásos instrukciókkal látja el a vásárlót a szerelést illetően és az ehhez szükséges alkatrészeket is a rendelkezésére bocsájta pl.: ha nagyon egyszerű és titoktartást nem igénylő szerelési folyamatról van szó.)

Az innovációs ciklusra való tekintettel és a termék szabadalmának, illetve az üzleti titkának védelme érdekében, Guillemot nem tesz ígéretet olyan Thrustmaster termék javítására és nem szolgáltat hozzá alkatrészt, amelynek a termékszavatossága már lejárt.

Felelősségvállalás

Ha az alkalmazandó jogszabályok megengedik, a Guillemot Corporation S.A. (továbbiakban "Guillemot") és leányvállalatai nem vállalnak semmiféle felelősséget, ha a károk az alábbiak szerint keletkeztek: (1) a terméket bármilyen formában módosították vagy felnyitották ; (2) nem tartották be az összeszerelési utasítást; (3) a terméket nem rendeltetésszerűen használták, egyéb külső sérüléseknek tették ki (pl.: nyomásnak), gondatlanul kezelték ; (4) a termék normális mértékben használdott el; (5) a terméket nem csak saját használatra, hanem szakmai vagy kereskedelmi célokra is felhasználták (pl.: játékszoba, tréning, versenyek). Amennyiben az alkalmazandó jogszabályok lehetővé teszik, úgy Guillemot és a leányvállalatai nem vállalnak felelősséget azon károkért, amelyek nem a termék minőségi vagy gyártási problémájából fakadnak. (beleértve, de nem kizárólagosan azt az esetet, amikor a károkat direkt vagy indirekt módon egy szoftver okozza vagy a Thrustmaster terméket valamilyen nem a Guillemot által forgalmazott tápegységgel, akkumulátorral, töltővel vagy egyéb eszközzel használták.)

THRUSTMASTER®

VEVOSZOLGALAT

<https://support.thrustmaster.com>



SZERZŐI JOG

©2021 Guillemot Corporation S.A. Minden jog fenntartva. A Thrustmaster® a Guillemot Corporation S.A. bejegyzett védjegye. Gyártja és forgalmazza a Guillemot Corporation S.A. Minden egyéb védjegy és márkanév igazolva van és az adott tulajdonos tulajdonában áll. A képek, termék megnevezések és jellemzők nem kötelező érvényűek. A tartalom, a design és egyéb specifikációk bármikor módosíthatók további értesítés nélkül és országonként eltérhetnek. A fényképek és illusztrációk nem kötelező érvényűek. Észak-Amerikában és Európában tervezve és Kínában gyártva. Kizárólag PlayStation®5 konzolokhoz és PlayStation®4 konzolokhoz.

Az "PS", "PlayStation", "PSS", "PS4" és "PlayStation Shapes Logo" a Sony Interactive Entertainment Inc bejegyzett védjegyei vagy védjegyei. Minden jog fenntartva. Minden egyéb védjegy a tulajdonos tulajdonában áll. A Sony Interactive Entertainment LLC. licence alatt gyártva és forgalmazva.

KÖRNYEZETVÉDELMI AJÁNLÁS



* Az Európai Unió, az Egyesült Királyságon és Törökországon belül: ha a termék élettartama lejárt, ne dobja ki a háztartási szeméttel együtt, hanem adja le egy az elektromos és elektronikus berendezések hulladékának újrafelhasználásáért felelős gyűjtőponton. (WEEE)

Ezt az alábbi ikon is jelöli, amit a terméken, használati útmutatón és csomagoláson is megtalál.



Az anyag sajátosságaitól függően, újrafelhasználásra lehet alkalmas. Az újrafelhasználással és azzal, hogy az elektromos és elektronikus berendezések hulladék megsemmisítésének a módját követi, jelentősen hozzájárul a környezete védelméhez. Lépjen kapcsolatba a helyi önkormányzattal, hogy hol található az Önhöz legközelebbi gyűjtőpont.

Nem Európai Uniói országokban: Vegye figyelembe a helyi elektromos és elektronikus hulladék újrafelhasználásra vonatkozó törvényt.

Őrizze meg a tájékoztatót. A színek és díszítés eltérhetnek.

Távolítsa el a műanyag rögzítőket és ragasztószalagokat a használatba vétel előtt.

www.thrustmaster.com

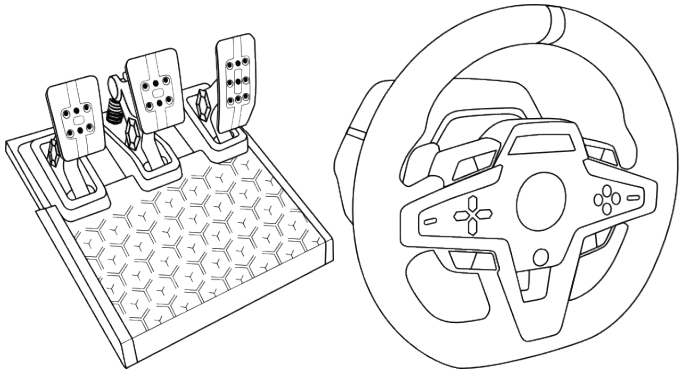
**EU-ban, a UK-ban és Törökországban alkalmazható*

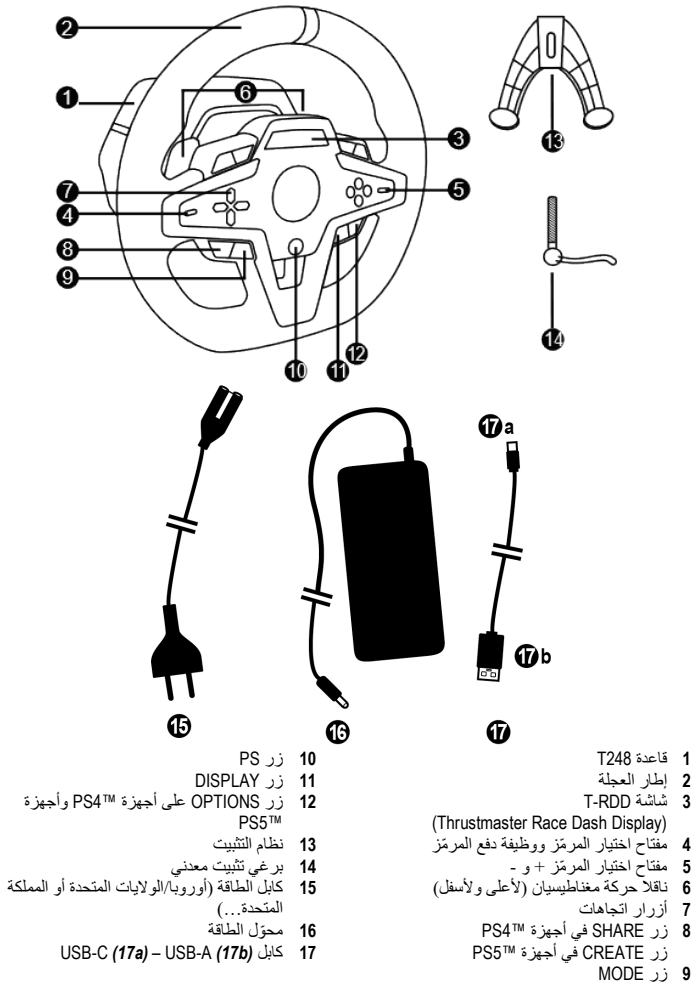


248

لأجهزة PlayStation®5 وأجهزة PlayStation®4

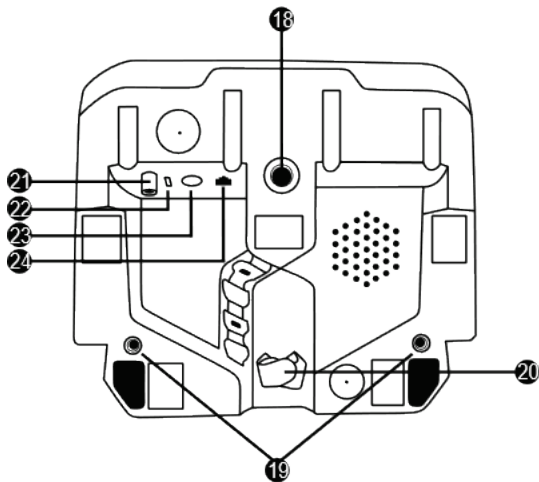
دليل المستخدم





- 10 زر PS
 11 زر DISPLAY
 12 زر OPTIONS على أجهزة PS4™ وأجهزة
 PS5™
 13 نظام التثبيت
 14 برغي تثبيت معدني
 15 كابل الطاقة (أوروبا/الولايات المتحدة أو المملكة
 المتحدة...)
 16 محوّل الطاقة
 17 كابل USB-C (17a) – USB-A (17b)

- 1 قاعدة T248
 2 إطار العجلة
 3 شاشة T-RDD
 (Thrustmaster Race Dash Display)
 4 مفتاح اختيار المرّمز ووظيفة دفع المرّمز
 5 مفتاح اختيار المرّمز + و -
 6 ناقلا حركة مغناطيسيان (لأعلى ولأسفل)
 7 أزرار اتجاهات
 8 زر SHARE في أجهزة PS4™
 9 زر CREATE في أجهزة PS5™
 زر MODE



- | | | | |
|----|---|----|---|
| 22 | موصّل USB-C لعجلة السباق | 18 | فتحة ملولبة كبيرة (لنظام التثبيت وبرغي التثبيت) |
| 23 | موصّل Mini-DIN لنقل الحركة Thrustmaster،
أو فرامل اليد، أو الموزّع (يتم البيع بصورة
منفصلة) | 19 | فتحات ملولبة للتثبيت بقمرة السباق (غير مضمّنة) |
| 24 | موصّل RJ12 لمجموعة الدواسات | 20 | حامل كابل مثبت من نوع الشد والعقد |
| | | 21 | موصّل محوّل الطاقة |

يُرجى قراءة هذا الدليل بعناية قبل استخدام هذا المنتج، والاحتفاظ به للرجوع إليه لاحقًا.



تحذير - الصعق الكهربائي

- * احتفظ بالمنتج في مكان جاف ولا تعرّضه للغبار أو لضوء الشمس المباشر.
 - * لا تقم بلف أو جذب الموصلات أو الكابلات.
 - * لا تسكب أي سوائل على المنتج أو توصيلاته.
 - * لا تُحدث دائرة قصر كهربائية للمنتج.
 - * لا تلمس المنتج في النار، ولا تعرّضه لدرجات حرارة مرتفعة.
 - * لا تستخدم كابل إمداد طاقة بخلاف ذلك المتوفر مع عجلة السباق الخاصة بك.
 - * لا تستخدم كابل إمداد الطاقة إذا كان الكابل أو موصلاته تالفة أو ممزّقة أو مكسورة.
 - * تأكد من توصيل كابل إمداد الطاقة بماخذ تيار كهربائي بصورة صحيحة، وتوصيله بصورة صحيحة بالموصل الموجود في الجزء الخلفي من قاعدة عجلة السباق.
 - * لا تفتح عجلة السباق: لا توجد أجزاء يمكن صيانتها بواسطة المستخدم بداخلها. يجب تنفيذ أي إصلاحات بواسطة الشركة المصنعة، أو ممثلها المعتمد أو فني مؤهل.
 - * لا تستخدم سوى أنظمة/ملحقات التثبيت المحددة بواسطة الشركة المصنعة.
 - * إذا كانت عجلة السباق تعمل بصورة غير طبيعية (إذا كان يصدر منها أي أصوات غير طبيعية أو حرارة أو رائحة)، فتوقف عن استخدامها على الفور، وافصل كابل إمداد الطاقة من ماخذ التيار الكهربائي وافصل الكابلات الأخرى.
 - * إذا كنت لن تستخدم عجلة السباق لمدة طويلة، فافصل كابل إمداد الطاقة من ماخذ التيار الكهربائي.
 - * يجب أن يكون ماخذ التيار الكهربائي بالقرب من المعدة ويجب أن يكون من السهل الوصول إليه.
- لا تستخدم سوى إمداد الطاقة المدرج في تعليمات المستخدم.

معلومات عن محوّل إمداد الطاقة

المعلومات المنشورة	القيمة	الوحدة
اسم الشركة المصنعة أو علامتها التجارية، ورقم السجل التجاري، وعنوانها	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 Chantepie Cedex 35571 France	
شعْرَف الطراز	A481-1852590D	
فولطية الدخل	240 - 100	فولط
تردد دخل التيار المتردد	60 - 50	هرتز
فولطية الخرج	18.5	فولت تيار مباشر
تيار الخرج	2.6	أمبير
قدرة الخرج	47.9	واط
متوسط الكفاءة النشطة	87.8	%
الكفاءة عند التحميل المنخفض (10%)	87.8	%
استهلاك الطاقة بدون حمل	0.10	واط

فتحات التهوية

- * تأكد من عدم سد أي من فتحات التهوية في قاعدة عجلة السباق. للحصول على التهوية المثالية، احرص على القيام بما يلي:
- * ضع قاعدة العجلة على مسافة 10 سم على الأقل من أسطح أي جدران.
- * لا تضع القاعدة في أي أماكن ضيقة.
- * لا تغط القاعدة.
- * لا تسمح بتراكم أي أتربة على فتحات التهوية.

لأغراض السلامة، تجنب تمامًا استخدام مجموعة الدواسات وأنت حافي القدمين

أو عند ارتدائك جوارب فقط.

تخلي® THURSTMASTER مسؤوليةتها تمامًا في حالة الإصابة الناتجة عن استخدام مجموعة الدواسات دون ارتداء أحذية.

تحذير - إصابات بسبب رد الفعل الاهتزازي والحركات المتكررة

قد يتسبب اللعب باستخدام عجلة سباق تشتمل على رد فعل اهتزازي في حدوث آلام بالمعصلات أو المفاصل. لتفادي أي مشكلات:

- * تجنب اللعب لفترات طويلة.
- * استرح لمدة تتراوح بين 10 دقائق و 15 دقيقة بعد كل ساعة لعب.
- * إذا شعرت بأي إجهاد أو ألم في يديك أو معصميك أو ذراعيك أو قدميك، فتوقف عن اللعب واسترح لبضع ساعات قبل بدء اللعب مرة أخرى.
- * إذا استمرت الأعراض أو الآلام المشار إليها عند مواصلة اللعب، فتوقف عن اللعب واستشر طبيبك.
- * احتفظ به بعيدًا عن متناول الأطفال.
- * أثناء اللعب، ضع يديك على العجلة بصورة صحيحة دائمًا بدون تركها تمامًا.
- * أثناء اللعب، لا تضع يديك أو أصابعك أبدًا أسفل الدواسات أو بالقرب من مجموعة الدواسات.
- * أثناء المعايير واللعب، لا تضع يديك أبدًا أو ذراعك عبر الفتحات في عجلة السباق.
- * تأكد من أن قاعدة عجلة السباق مثبتة بإحكام، وفقًا للتعليمات الواردة في هذا الدليل.

منتج ثقيل



انتبه لكي لا تسقط المنتج على نفسك أو على أي شخص آخر!



يتم التعامل مع المنتج من خلال المستخدمين الذين يبلغون 14 عامًا أو أكثر

دائمًا



أبدًا



أبدًا



تحذير - خطر التعرّض للانحسار بواسطة مجموعة الدواسات عند اللعب



- * حافظ على مجموعة الدواسات بعيدًا عن متناول الأطفال.
- * أثناء اللعب، لا تضع أصابعك أبدًا على جوانب الدواسات أو بالقرب منها.
- * أثناء اللعب، لا تضع أصابعك أبدًا على القاعدة الخلفية للدواسات أو بالقرب منها.
- * أثناء اللعب، لا تضع أصابعك أبدًا على القاعدة الأمامية للدواسات أو بالقرب منها.

أبدًا



أبدًا



أبدًا



تحذير - خطر التعرّض للانحسار بواسطة مجموعة الدواسات أثناء عدم اللعب



- * خزّن مجموعة الدواسات في مكان آمن، واحتفظ بها بعيدًا عن متناول الأطفال.

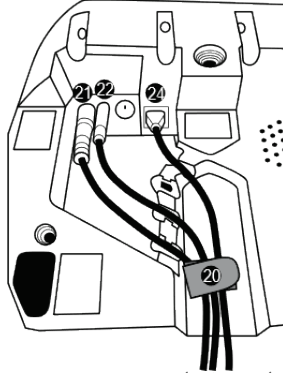
تثبيت عجلة السباق

تثبيت عجلة السباق بطاولة أو سطح مكتب

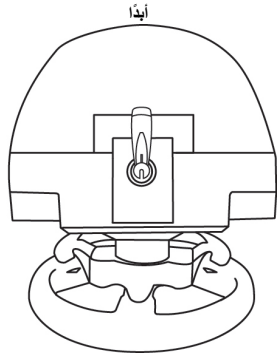
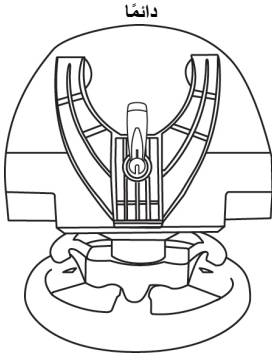
ابدأ عن طريق التوصيل من أسفل العجلة:

- محوّل الطاقة (21)؛
- كابل (17a) USB-C بموصل USB-C (22)؛
- مجموعة الدواسات T3PM (24).

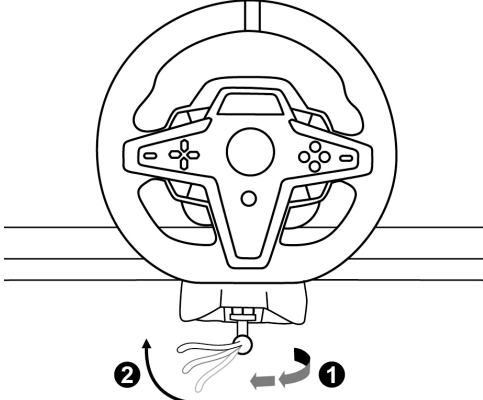
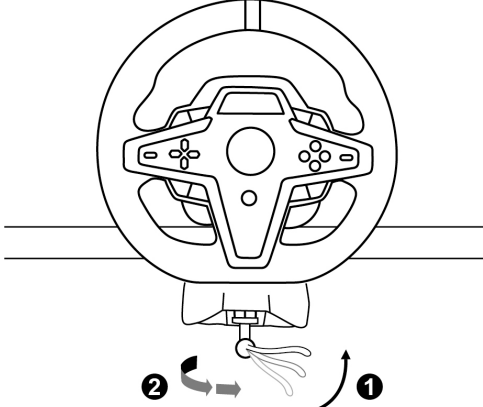
احرص على اتباع مسارات الكابلات المختلفة وتوصيل الكابلات باستخدام حامل الكابل المثبت من نوع الشد والعقد (20).



1. ضع عجلة السباق على طاولة أو أي سطح آخر أفقي ومسطح وثابت.
2. أدخل برغي التثبيت (14) في نظام التثبيت (13)، ثم أحكم ربط الجهاز عن طريق لف البرغي عكس اتجاه عقارب الساعة، بحيث يدخل في الفتحة الملولبة الكبيرة (18) الموجودة أسفل عجلة السباق، حتى تثبت العجلة بصورة مثالية.

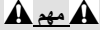


تحذير: لا تحكم ربط البرغي وحده أبداً بدون وجود نظام التثبيت في مكانه!
(قد يؤدي ذلك إلى تلف عجلة السباق.)

الاتجاه	التثبيت / الفك
	<p><u>لإحكام الربط:</u> أدر البرغي عكس اتجاه عقارب الساعة</p>
	<p><u>للتحرير:</u> أدر البرغي في اتجاه عقارب الساعة</p>

تثبيت عجلة السباق بقمرة سباق (غير مُضمنة)

1. ضع قاعدة عجلة السباق على رف القمر.
2. لف برغيين M6 (غير مُضمنين) في رف القمر وداخل الفتحتين الملولبتين في أسفل عجلة السباق (19).



يجب ألا يتجاوز طول البرغيين M6 سمك الرف بما يزيد عن 0.47 بوصة/12 ملم، حيث قد تتسبب البراغي الأطول في تلف المكونات الداخلية الموجودة في قاعدة عجلة السباق.

3. عند الحاجة، يمكنك أيضًا لف نظام التثبيت (13، 14) في الفتحة الملولبة الكبيرة (18).

تتوفر مخططات إعداد عجلة السباق T248 للقمر والدعامات الأخرى على <https://support.thrustmaster.com>: انقر فوق Racing Wheels (عجلات السباق) / T248، ثم - Template Cockpit Setup (قالب إعداد القمر).

المعايرة التلقائية للعجلة

تقوم عجلة القيادة بالمعايرة ذاتيًا بشكل تلقائي عند توصيل عجلة السباق بأخذ تيار كهربائي وتوصيل موصل USB الخاص بعجلة السباق بجهاز PlayStation®5 أو جهاز PlayStation®4. أثناء هذه المرحلة، ستدور عجلة السباق بسرعة تجاه اليمين، وتغطي زاوية بمقدار 90 درجة، قبل أن تتوقف في المنتصف.



تحذير:

لا تلمس عجلة السباق أبدًا أثناء مرحلة المعايرة الذاتية!
(قد يؤدي ذلك إلى معايرة غير صحيحة و/أو إصابات شخصية.)

المعايرة التلقائية لمجموعة الدواسات

لا تقم أبدًا بتوصيل مجموعة الدواسات بقاعدة عجلة السباق (أو تفصلها منها) عندما تكون متصلة بالنظام أو خلال اللعب (قد يؤدي ذلك إلى معايرة غير صحيحة).
قم دائمًا بتوصيل مجموعة الدواسات قبل توصيل عجلة السباق بالنظام.
بمجرد اكتمال معايرة عجلة السباق وبدء اللعب، تتم معايرة الدواسات بصورة تلقائية بعد عدد قليل من الضغطات.



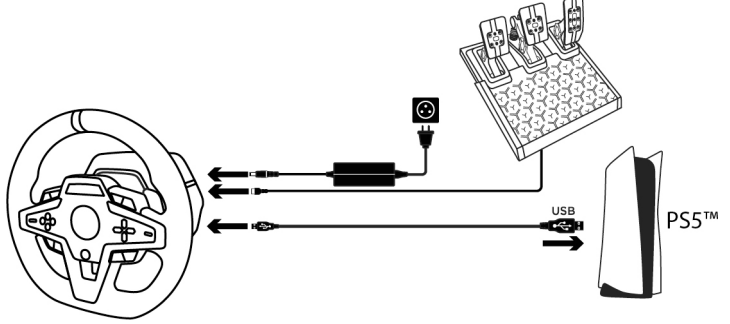
تحذير:

لا تضغط على الدواسات أبدًا أثناء مرحلة المعايرة الذاتية
لعجلة السباق أو أثناء تحميل اللعبة!
(قد يؤدي ذلك إلى معايرة غير صحيحة.)

إذا لم تعمل عجلة السباق و/أو مجموعة الدواسات لديك بصورة صحيحة، أو إذا كانت تبدو معايرة بصورة غير صحيحة:
أوقف تشغيل الجهاز لديك وافصل عجلة السباق بالكامل. ثم أعد توصيل الكابلات (بما في ذلك كابل إمداد الطاقة ومجموعة الدواسات)، وأعد تشغيل جهازك ولعبتك.

التثبيت على أجهزة PLAYSTATION®4 أو أجهزة PLAYSTATION®5

1. قم بتوصيل كابل الطاقة ومحول الطاقة بمأخذ تيار كهربائي.
2. قم بتوصيل الكابل USB-A (17b) بمنفذ USB-A في جهاز PS4™ أو جهاز PS5™. بمجرد أن يتم تشغيل الجهاز، ستتم معايرة عجلة السباق ذاتيًا بصورة تلقائية.
3. اضغط على زر (10) PS الموجود على عجلة السباق، وسجل الدخول إلى حساب PlayStation™Network الخاص بك حتى تعمل عجلة السباق لديك.



انت الآن جاهز للعب!

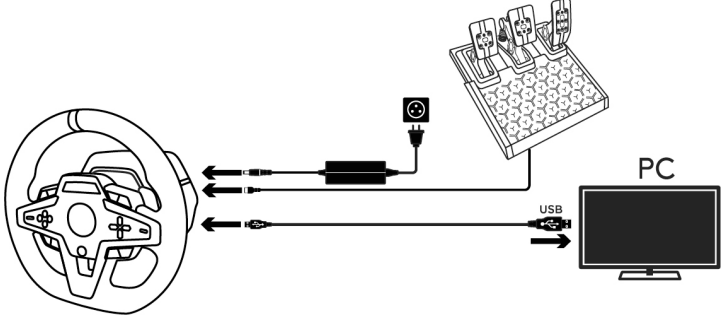
يُرجى الملاحظة:

- قائمة الألعاب المتوافقة مع جهاز PlayStation®4 وجهاز PlayStation®5 وعجلة السباق T248 متاحة هنا: <https://support.thrustmaster.com> (في قسم **Racing Wheels** (عجلات السباق) / Games / T248 / Settings (إعدادات الألعاب). يتم تحديث هذه القائمة بانتظام.
- يتم التعرف على عجلة السباق في الألعاب بوصفها عجلة سباق Thrustmaster T-GT أو عجلة سباق Thrustmaster Advanced Racer.

التثبيت على أجهزة الكمبيوتر*

*لم تصادق شركتنا Sony Interactive Entertainment Europe و Sony Interactive Entertainment LLC على العمل مع أجهزة الكمبيوتر.

1. تفضل زيارة <https://support.thrustmaster.com> لتنزيل برامج التشغيل وبرنامج Force Feedback لأجهزة الكمبيوتر. انظر فوق **Racing Wheels** (عجلات السباق) / **T248 Drivers** (برامج التشغيل).
2. قم بتوصيل كابل الطاقة ومحول الطاقة بمأخذ تيار كهربائي.
3. قم بتوصيل كابل USB-A (17b) بمنفذ USB-A في جهاز الكمبيوتر.



انت الآن جاهز للعب!

يرجى الملاحظة:

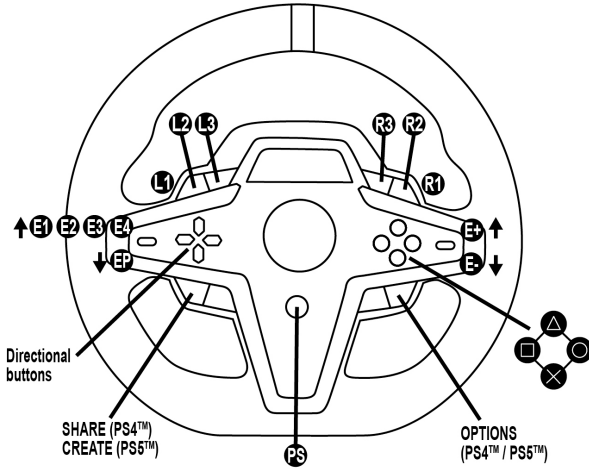
- في لوحة التحكم وفي الألعاب، يتم التعرف على عجلة السباق باسم **Thrustmaster Advanced Racer**.

تحديث البرنامج الثابت لعجلة السباق

تفضل زيارة <https://support.thrustmaster.com>.

انظر فوق **Racing Wheels** (عجلات السباق) / **Firmware** / **T248** (البرنامج الثابت)، واتبع التعليمات.

التعيين لأجهزة PlayStation®4 أو أجهزة PlayStation®5



E1P ↓	E2P ↓	E3P ↓	E4P ↓
E1+ ↑	E2+ ↑	E3+ ↑	E4+ ↑
E1- ↓	E2- ↓	E3- ↓	E4- ↓

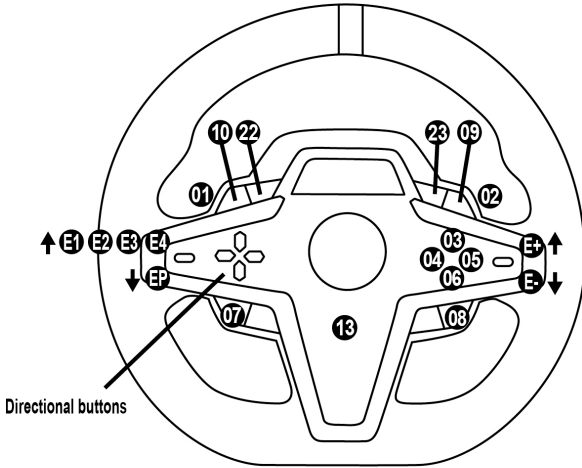
استخدام المرمزات E1 / E2 / E3 / E4

يمكنك تحديد المرمز النشط عن طريق الضغط على مفتاح اختيار المرمز (4) لأعلى. يتم عرض المرمز النشط على الشاشة: E1، E2، E3، و E4 على التوالي، ثم E1... وما إلى ذلك مرة أخرى. عند تحديد المرمز (E1، أو E2، أو E3، أو E4)، تكون الوظائف المرتبطة كما يلي:

- **Push (P)** عن طريق الضغط على مفتاح اختيار المرمز (4) لأسفل.
 - **+** عن طريق الضغط على مفتاح اختيار المرمز في الجانب الأيمن (5) لأعلى.
 - **-** عن طريق الضغط على مفتاح اختيار المرمز في الجانب الأيمن (5) لأسفل.
- يتم عرض الإجراء المقابل على الشاشة.

يرجى الملاحظة:

- تعمل المرمزات E1، E2، E3، و E4 في الألعاب المتوافقة مع مرمزات Thrustmaster (F1 2020، و F1، و Gran Turismo Sport، و Assetto Corsa® Competizione، وألعاب أخرى قادمة).
- تعرض الشاشة وظائف ومعلومات القياس عن بُعد في الألعاب المتوافقة مع Thrustmaster SDK (مجموعة تطوير البرنامج). تتوفر قائمة الألعاب المتوافقة هنا: <https://support.thrustmaster.com> (في قسم Racing Wheels عجلات السباق) / T248 / Games Settings (إعدادات الألعاب). يتم تحديث هذه القائمة بانتظام.



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

استخدام المرمرزات E1 / E2 / E3 / E4

يمكنك تحديد المرمرز النشط عن طريق الضغط على مفتاح اختيار المرمرز (4) لأعلى. يتم عرض المرمرز النشط على الشاشة: E1، E2، E3، و E4 على التوالي، ثم E1... وما إلى ذلك مرة أخرى.

عند تحديد المرمرز (E1، أو E2، أو E3، أو E4)، تكون الوظائف المرتبطة كما يلي:

- Push (P) عن طريق الضغط على مفتاح اختيار المرمرز (4) لأسفل.
- + عن طريق الضغط على مفتاح اختيار المرمرز في الجانب الأيمن (5) لأعلى.
- - عن طريق الضغط على مفتاح اختيار المرمرز في الجانب الأيمن (5) لأسفل.

يتم عرض الإجراء المقابل على الشاشة.

يرجى الملاحظة:

- تعمل المرمرزات E1، E2، E3، و E4 في معظم الألعاب.
- تعرض الشاشة وظائف ومعلومات القياس عن بُعد في الألعاب المتوافقة مع Thrustmaster SDK (مجموعة تطوير البرنامج). تتوفر قائمة الألعاب المتوافقة هنا: <https://support.thrustmaster.com> (في قسم Racing Wheels عجلات السباق) / Games Settings / T248 (إعدادات الألعاب). يتم تحديث هذه القائمة بانتظام.








زر MODE

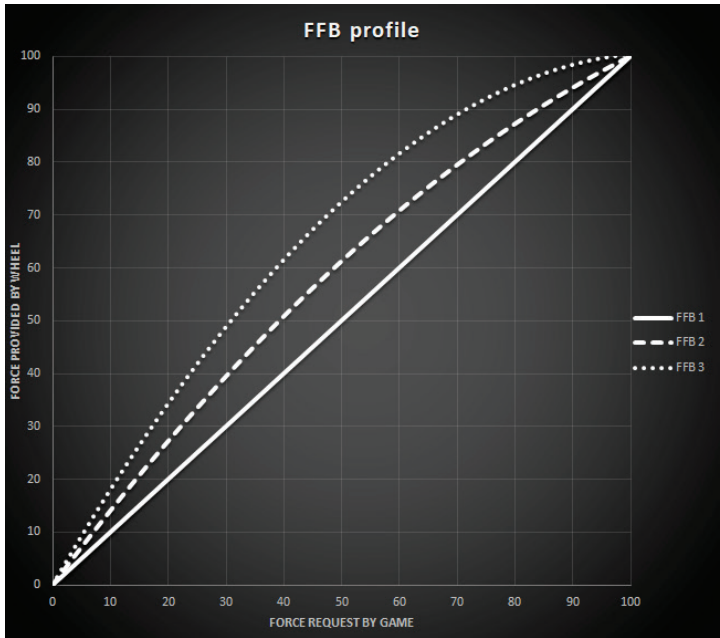
عرض معلومات حول عجلة السباق، وتكوين عجلة السباق ومجموعة الدواسات

اضغط على زر (9) MODE للدخول إلى قائمة MODE (النمط).
يتم عرض أول جزأين فقط عند التواجد في هذه القائمة.



استخدم أزرار الاتجاهات (7) في هذه القائمة كما يلي:

المعلومات / الخيارات	الشاشة	التنقل	
- تحديد جهاز PS4™ (بشكل افتراضي) - تحديد جهاز PS5™ - تحديد نظام الكمبيوتر ملاحظة: للتحقق من صحة اختيارك للنظام، اضغط على زر MODE (9). وسيتم حفظ التغيير عند ظهور EXIT على الشاشة. - إصدار البرنامج الثابت لقاعدة عجلة السباق - اسم الجهاز المتصل بموصل mini-DIN (23) - نوع مجموعة الدواسات المتصلة بموصل RJ12 (24)	PS/PC حدد نظامك: جهاز PS4™، أو جهاز PS5™ أو جهاز كمبيوتر	 3 خيارات	
- إصدار البرنامج الثابت لقاعدة عجلة السباق - اسم الجهاز المتصل بموصل mini-DIN (23) - نوع مجموعة الدواسات المتصلة بموصل RJ12 (24)	ABOUT معلومات عامة	 3 عروض	
FFB 1 - FFB 2 - (بشكل افتراضي) FFB 3 -	FFB حدد ملف تعريف رد الفعل الاهتزازي (انظر قسم ملف تعريف FFB)	 3 خيارات	
°270 - °360 - °540 - °720 - °900 - - AUTO = تلقائية (بشكل افتراضي)	ROT° حدد زاوية الدوران (للألعاب التي لا تكون فيها زاوية الدوران تلقائية فقط)	 6 خيارات	7 مستويات
- FLOOR: موضع الأرضية (بشكل افتراضي) - INV: موضع معلق (دواسة الوقود ودواسة القابض معكوستان)	PEDAL حدد تكوين مجموعة الدواسات	 خياران	
درجة حرارة موتور عجلة السباق المعروضة في الوقت الحقيقي	TEMP درجة حرارة موتور	عرض واحد	
- N: لا - Y: نعم حدد Y، ثم اضغط على الزر MODE (9). وسيتم إعادة تعيين عجلة السباق عند ظهور EXIT على الشاشة.	RESET يمكنك إعادة تعيين عجلة السباق إلى الوضع الافتراضي.	 خيار واحد	



FFB 1

يوفر تأثير FFB 1 رد فعل اهتزازيًا خطيًا. القوة التي تشعر بها نسبة 100% إلى القوة المطلوبة بواسطة اللعبة.

FFB 2 و FFB 3

تعزز تأثيرات FFB 2 و FFB 3 رد الفعل الاهتزازي من أجل إبراز القوة التي تشعر بها بالنسبة إلى القوة المطلوبة بواسطة اللعبة.

يرجى الملاحظة:

- تحقق من صحة اختيارك بالضغط على زر MODE (9): يتم عرض EXIT (خروج) قبل العودة إلى الشاشة الافتراضية.
- يتم تعطيل أزرار الاتجاهات (7) في الألعاب وفي واجهة الجهاز عند تمكين زر MODE.

زر DISPLAY

تكوين عرض إعدادات القياس عن بُعد
(في الألعاب المتوافقة)






يرجى الملاحظة:

- تتوفر قائمة الألعاب المتوافقة مع شاشة T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) هنا:
<https://support.thrustmaster.com> (في قسم **Racing Wheels** (عجلات السباق) / **T248** / **Games Settings**)
(إعدادات الألعاب). يتم تحديث هذه القائمة بانتظام.
- يعمل زر DISPLAY في هذه الألعاب فقط.

اضغط على زر **(11) DISPLAY** للدخول إلى قائمة DISPLAY (العرض).
يتم عرض آخر جزأين فقط عند التواجد في هذه القائمة.



استخدم أزرار الاتجاهات **(7)** في هذه القائمة كما يلي:

المعلومات / الخيارات	الشاشة	التنقل	
		لا	
		لا	
<p>REV - << من اليسار إلى اليمين</p> <p>REV - >> من اليمين إلى اليسار</p> <p>REV - <> من الخارج تجاه المنتصف</p> <p>REV - < من المنتصف تجاه الخارج</p> <p>REV - :- بدون عرض الأجزاء</p>		<p>← →</p> <p>5 خيارات للعرض عبر الأجزاء</p>	<p>↑</p> <p>↓</p> <p>5 مستويات</p>
<p>DRI - الموضع في السباق</p> <p>LAP - عدد اللفات</p>		<p>← →</p> <p>خياران</p>	
<p>PBL - أفضل وقت شخص لفة</p> <p>C L - وقت اللفة الحالية</p> <p>L L - وقت اللفة الأخيرة</p>		<p>← →</p> <p>3 خيارات</p>	

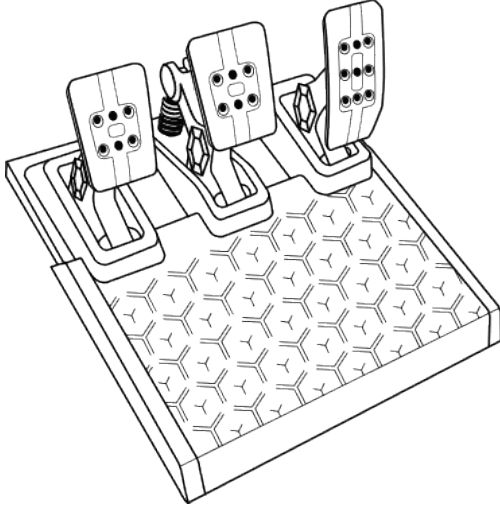
يرجى الملاحظة:

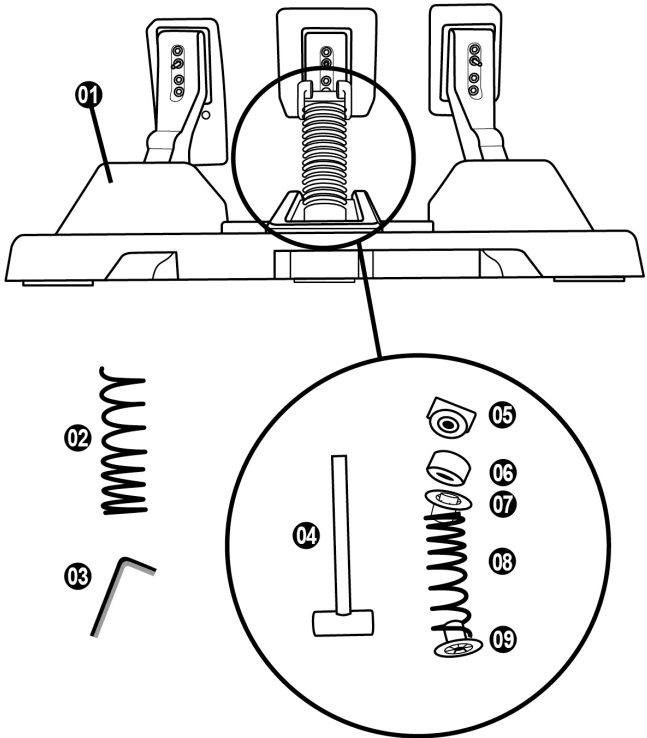
-تحقق من صحة اختيارك بالضغط على زر (11) DISPLAY.
-يتم تعطيل أزرار الاتجاهات (7) في الألعاب وفي واجهة الجهاز عند تمكين زر DISPLAY.

النصائح المتنوعة والأسئلة الشائعة

تفضل بزيارة <https://support.thrustmaster.com> انقر فوق Racing Wheels (عجلات السباق) / T248، ثم Manual (الدليل) أو FAQ (الأسئلة الشائعة).

T3PM مجموعة دواسات





- 6 حلقة تبطين مطاطية (بيضاء - Shore 70)
 7 مبادئ بلاستيكي علوي (أحمر)
 8 نابض لين (فضي - مركب بصورة افتراضية)
 9 مبادئ بلاستيكي سفلي (أحمر)

- 1 مجموعة الدواسات
 2 نابض صلب إضافي (أسود)
 3 مفتاح ألين مقياس 2.5 ملم
 4 قضيب تثبيت النابض
 5 رأس التثبيت العلوي مع حلقة الربط

تحذير

يرجى قراءة هذا الدليل بعناية قبل استخدام هذا المنتج، والاحتفاظ به للرجوع إليه لاحقاً.



لأغراض السلامة، تجنب تماماً استخدام مجموعة الدواسات وأنت حافي القدمين أو عند ارتدائك جوارب فقط.
تخلي **THRUSTMASTER®** مسؤليتها تماماً في حالة الإصابة الناتجة عن استخدام مجموعة الدواسات دون ارتداء أحذية.



تحذير - خطر التعرض للانحسار بواسطة مجموعة الدواسات عند اللعب

- * حافظ على مجموعة الدواسات بعيداً عن متناول الأطفال.
- * أثناء اللعب، لا تضع أصابعك أبداً على جوانب الدواسات أو بالقرب منها.
- * أثناء اللعب، لا تضع أصابعك أبداً على القاعدة الخلفية للدواسات أو بالقرب منها.
- * أثناء اللعب، لا تضع أصابعك أبداً على القاعدة الأمامية للدواسات أو بالقرب منها.

تجنب ذلك تماماً



تجنب ذلك تماماً



تجنب ذلك تماماً





مهم

لا تقم أبدًا بتوصيل مجموعة الدواسات بقاعدة عجلة السباق (أو تفصلها منها) عندما تكون متصلة بالجهاز PS4™ أو الجهاز PS5™، أو أثناء اللعب (قد يؤدي ذلك إلى معايرة غير صحيحة).
قم دائمًا بتوصيل مجموعة الدواسات قبل توصيل عجلة السباق بالجهاز.

- بمجرد اكتمال معايرة عجلة السباق وبدء اللعب، تتم معايرة الدواسات بصورة تلقائية بعد عدد قليل من الضغطات.

- لا تضغط أبدًا على الدواسات أثناء مرحلة المعايرة الذاتية لعجلة السباق أو عند تحميل اللعبة! قد يؤدي ذلك إلى معايرة غير صحيحة.

إذا لم تعمل عجلة السباق و/أو مجموعة الدواسات لديك بصورة صحيحة، أو إذا كانت تبدو معايرة بصورة غير صحيحة:

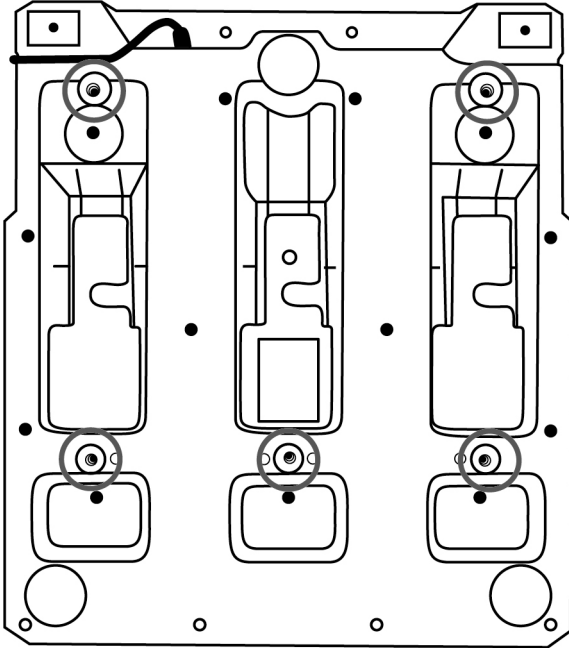
أوقف تشغيل الجهاز لديك وافصل عجلة السباق بالكامل. ثم أعد توصيل الكابلات (بما في ذلك كابل إمداد الطاقة ومجموعة الدواسات)، وأعد تشغيل جهازك ولعبتك.

تركيب مجموعة الدواسات على دعامة أو في قمرة قيادة

يمكن تثبيت مجموعة الدواسات بمجموعة مختلفة من الدعامة المتوافقة (بتم البيع بصورة منفصلة) باستخدام الفتحات الملولبة الخمس من نوع M6 الموجودة أسفل القاعدة. للقيام بذلك، لف مسمارين M6 (غير مرفقين) على الأقل عبر رف الدعم، وفي داخل الفتحات الملولبة في أسفل قاعدة مجموعة الدواسات.



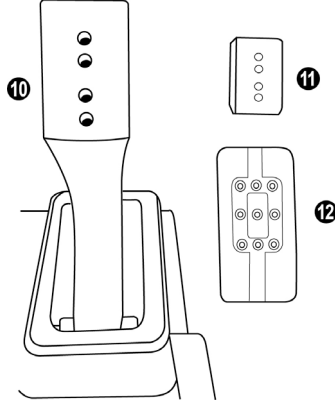
مهم: يجب ألا يتجاوز طول البراغي M6 سمك دعامةك بأكثر من 0.47 بوصة/12 ملم، حتى لا تخاطر بتلف المكونات الداخلية لمجموعة الدواسات.



تتوفر مخططات إعداد مجموعة الدواسات للقمرة والدعامة الأخرى على <https://support.thrustmaster.com> انظر فوق Racing Wheels (عجلات السباق) / T3PM، ثم Template - Cockpit setup (قالب - إعداد القمرة).

تتضمن كل من الدواسات الثلاث:

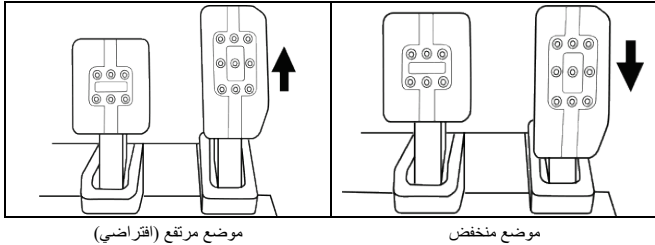
- ذراع دواسة (10) تشتمل على ثقبين.
- دعامة رأس بلاستيكية (11) (توضع بين الرأس والذراع) تشتمل على أربعة ثقوب.
- رأس معدني (12) يشتمل على ثقب متعددة (تسعة منها لدواسة الوقود - ستة منها للمكبج - ستة منها للقباض).



تنبيه: لتفادي حدوث أي مشكلات في المعايرة، تأكد دوماً من فصل كابل USB الخاص بالبعجلة من الجهاز أو الكمبيوتر قبل إجراء أي تعديلات على مجموعة الدواسات.

ضبط ارتفاع دواسة الوقود

- باستخدام مفتاح البين المضمّن مقاس 2.5 ملم (3)، فك البرغيين اللذين يثبتان الرأس المعدني (12) ودعامته (11) في مكانهما.
- حدّد موضع الارتفاع المفضّل، ثم أعد تركيب البراغي وأعد إحكام ربطها بحيث تثبت الرأس المعدني (12) ودعامته (11) بإحكام في مكانهما.



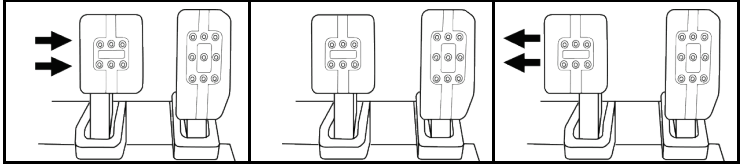
موضع مرتفع (افتراضي)

موضع منخفض

ضبط المياعة للدواسات الثلاث

- باستخدام مفتاح ألين المضمّن مقاس 2.5 ملم (3)، فُك البرغيّين اللذين يثبتان الرأس المعدني (12) ودعامته (11) في مكانهما.
- حدّد الموضع المفضّل (إلى اليسار أو في المنتصف أو إلى اليمين)، ثم أعد تركيب البراغي وأعد إحكام ربطها بحيث تثبت الرأس المعدني (12) ودعامته (11) بإحكام في مكانهما.

أمثلة توضّح دواسة الكبح:



موضع إلى اليمين

موضع في المتّصف
(افتراضي)

موضع إلى اليسار

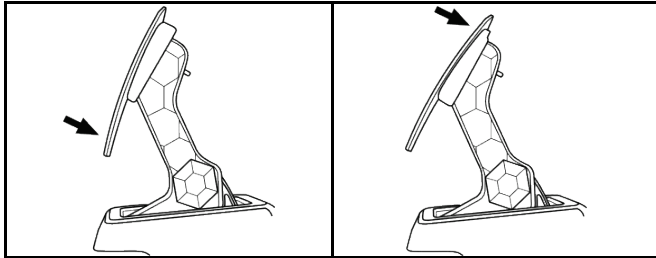
عدد مواضع المياعة الممكنة لكل دواسة:

- ثلاثة لدواسة الوقود
- ثلاثة لدواسة الكبح
- ثلاثة لدواسة القابض

ضبط زاوية ميل الدواسات

- باستخدام مفتاح ألين المضمّن مقاس 2.5 ملم (3)، فُك البرغيّين اللذين يثبتان الرأس المعدني (12) ودعامته (11) في مكانهما.
- أدر دعامة الرأس البلاستيكية (11) بمقدار 180°، ثم أعد تركيب البراغي وأعد إحكام ربطها بحيث تثبت الرأس المعدني (12) ودعامته (11) بإحكام في مكانهما.

أمثلة توضّح دواسة الوقود:



موضع أكثر ميلاً

موضع أقل ميلاً (افتراضي)

عدد مواضع الميل الممكنة لكل دواسة:

- اثنتان لدواسة الوقود
- اثنتان لدواسة الكبح
- اثنتان لدواسة القابض

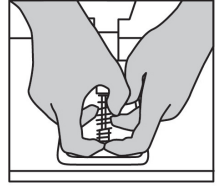
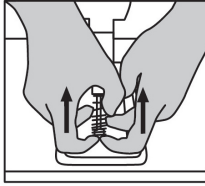
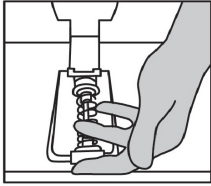
مجموعة مضمنة لنوابض الكبح
4 تكوينات وإعدادات ممكنة لقوة ضغط الفرامل

يتيح لك هذا التعديل تجربة شعور مختلف ومقاومة مختلفة عند الكبح.
يمكنك اختيار التركيب أو عدم التركيب وفقًا لتفضيلاتك.

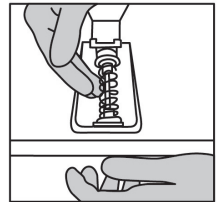
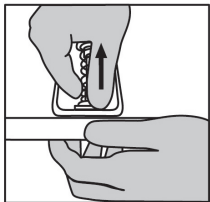
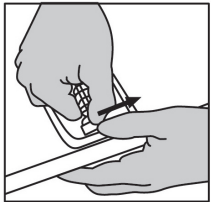
صلبة للغاية	صلبة	متوسطة (بصورة افتراضية)	لين	مقاومة الكبح
قمرة	دعامة مجموعة الدواسات	مكتب	مكتب	الاستخدام الموصى به
		X	X	نابض فضي لين (8)
X		X		حلقة تبطين مطاطية بيضاء (6)
X	X			نابض صلب أسود (2)

1. اسحب بقوة المبادع البلاستيكي السفلي (9) لضغط النابض وإزالة قضيب تثبيت النابض (4) من موقعه.

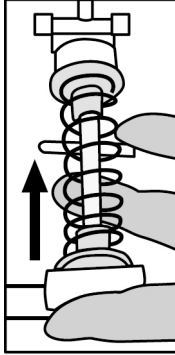
الطريقة 1:



الطريقة 2:



2. غير موضع العناصر المختلفة على قضيب تثبيت النابض (4). ابدأ بالمقاعد البلاستيكي السفلي (9)، واختيارك من النابض (2) أو (8)، ثم المقاعد البلاستيكي العلوي (7).
3. بعد التكوين المحدد، ركب حلقة التثبيت المطاطية (6).
4. اضبط رأس التثبيت العلوي مع حلقة الربط (5) وضعه في موضعه.
5. اضغط النابض بقوة من أجل وضع قضيب تثبيت النابض (4) في موضعه



يتوفر فيديو يوضح كيفية تغيير النابض على <https://support.thrustmaster.com> انقر على **Racing Wheels** (عجلات التثبيت) / **T3PM**.

معلومات ضمان المستهلك

تضمن شركة Guillemot Corporation S.A العالمية (المشار إليها فيما بعد باسم "Guillemot") ومقرها الرئيسي في Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France، للمستهلك أن يكون منتج Thrustmaster خاليًا من عيوب المواد وعيوب التصنيع، طوال مدة فترة الضمان التي تتوافق مع الفترة المحددة التي يمكن خلالها المطالبة بالمطابقة لاسترداد قيمة هذا المنتج أو استبداله. في دول الاتحاد الأوروبي، يسري هذا لمدة (2) عامين من تاريخ استلام المنتج Thrustmaster. وفي دول أخرى، تتوافق فترة الضمان مع الفترة المحددة للمطالبة بمطابقة المنتج Thrustmaster وفقًا للقوانين المعمول بها في الدولة التي كان يقطن بها المستهلك عند تاريخ شراء المنتج Thrustmaster (في حالة عدم المطالبة في الدولة المعيّنة، ستكون فترة الضمان عام (1) واحد من تاريخ الشراء الأصلي للمنتج Thrustmaster).

وإذا ظهر أن المنتج معيَّبًا خلال فترة الضمان، فاقص على الفور بالدعم الفني الذي سيرشدك إلى الإجراءات التي يجب أن تتبعها. 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 ويحد 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 لاحقًا لتاريخ طلب التدخل). تقتصر المسؤولية الكاملة لشركة Guillemot وفروعها (بما في ذلك الأضرار التبعية) على إصلاح المنتج Thrustmaster أو استبداله، وذلك عندما يكون هذا جائزًا بموجب القانون الساري. تخلي شركة Guillemot مسؤوليتها عن أي ضمانات خاصة بالتجارة أو الملائمة لغرض معين، وذلك عندما يكون هذا جائزًا بموجب القانون الساري.

لا يسري هذا الضمان: (1) إذا تم تعديل المنتج أو فتحه أو تغييره أو إذا تعرّض للتلف نتيجة للاستخدام السيئ أو غير الملائم أو الإهمال أو حادث أو الإهلاك نتيجة الاستعمال العادي، أو أي سبب آخر لا يرتبط بوجود عيب في المواد أو التصنيع (بما في ذلك، على سبيل المثال لا الحصر، تجميع منتج Thrustmaster بواسطة أي عنصر غير مناسب، بما في ذلك على وجه الخصوص وحدات الإمداد بالطاقة أو البطاريات القابلة لإعادة الشحن أو الشواحن أو أي عناصر أخرى لا يتم توريدها من خلال Guillemot لهذا المنتج)؛ (2) 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 (كالكابلات 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، نظرًا لبساطة عملة الإصلاح وعدم سريرتها – 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 إشعارات 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 جائزًا بموجب القانون الساري: (1) تعديل المنتج أو فتحه أو تغييره؛ (2) عدم الالتزام بتعليمات المجموعة؛ (3) الاستخدام السيئ 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 جائزًا بموجب القانون الساري.

THRUSTMASTER®

الدعم الفني

<https://support.thrustmaster.com>



حقوق النشر

حقوق التأليف والطبع والنشر © لعام 2021 مملوكة لمجموعة Guillemot Corporation S.A. جميع الحقوق محفوظة. وThrustmaster® هي علامة تجارية مسجلة لمجموعة Guillemot Corporation S.A. يتم تصنيعه وتوزيعه بواسطة مجموعة Guillemot Corporation S.A. أما جميع العلامات التجارية والأسماء التجارية الأخرى، فهي مُعترف بها بموجب هذه الوثيقة ومملوكة لأصحابها المعنيين. وتخضع المحتويات والتصميم والمواصفات للتغيير دون إشعار، وقد تختلف من بلد إلى آخر. وتُعد الصور والرسومات غير ملزمة. صنم في أمريكا الشمالية وأوروبا، وصنم في الصين.

للاستخدام حصريًا مع أجهزة PlayStation®5 وأجهزة PlayStation®4.

"PS" و"PlayStation" و"PS5" و"PS4"، و"PlayStation Shapes Logo" هي علامات تجارية مسجلة أو علامات تجارية مملوكة لشركة Sony Interactive Entertainment Inc. جميع الحقوق محفوظة. وجميع العلامات التجارية الأخرى مملوكة لأصحابها المعنيين. يتم التصنيع والتوزيع بموجب ترخيص من شركة Sony Interactive Entertainment LLC.

توصيات الحماية البيئية

في الاتحاد الأوروبي والمملكة المتحدة وتركيا: عند انتهاء صلاحية المنتج، يجب عدم التخلص منه مع النفايات المنزلية العادية، لكن يوضع في نقطة تجميع خاصة بالتخلص من نفايات المعدات الكهربية 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 الكهربية 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 الكهربية والإلكترونية.



احتفظ بهذه المعلومات. قد تختلف الألوان والزخارف.
يجب إزالة المواد المثبتة واللصقة من المنتج قبل استخدامه.

www.thrustmaster.com

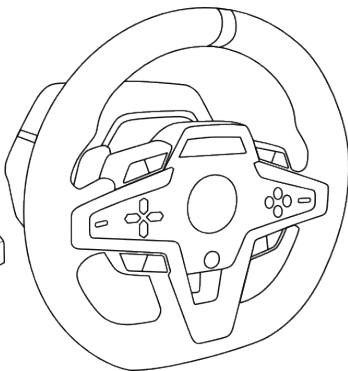
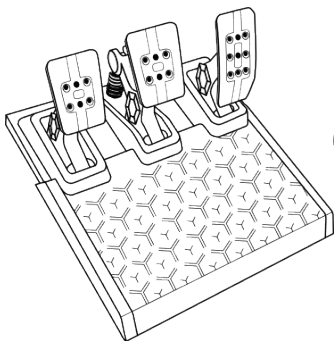
*ينطبق على الاتحاد الأوروبي والمملكة المتحدة وتركيا فقط

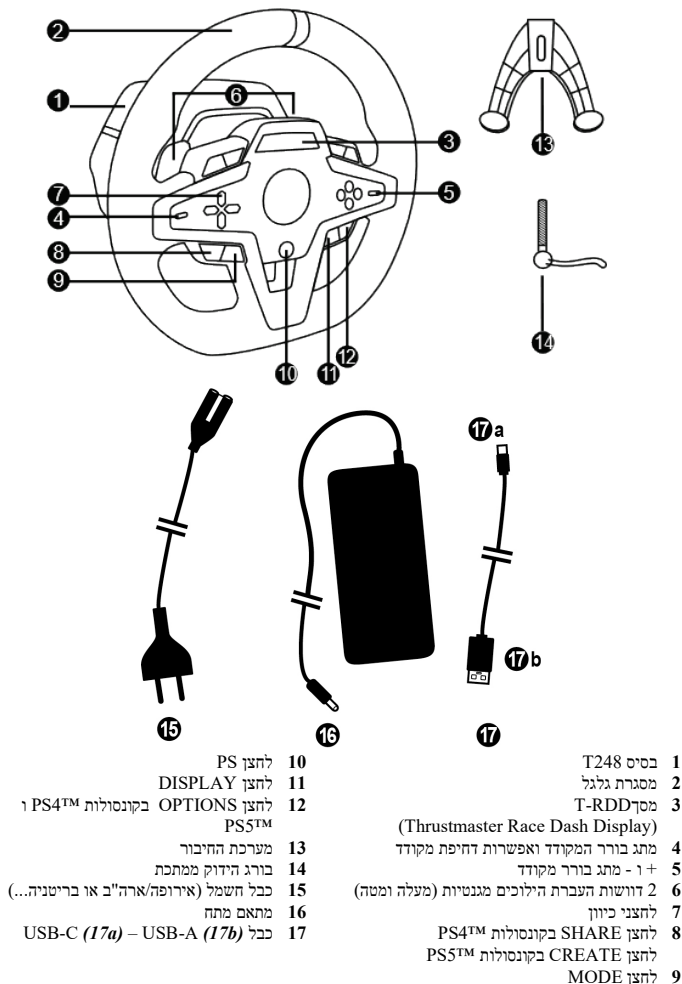


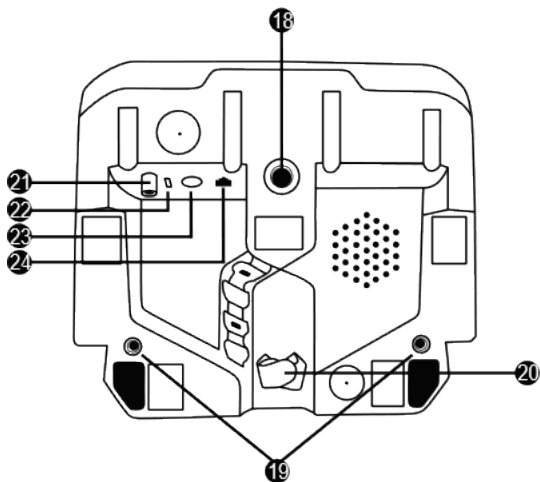
248

לקונסולות PlayStation®5 ולקונסולות PlayStation®4

מדריך למשתמש







- | | |
|---|---|
| 22 מחבר USB-C להגה מרוץ | 18 חור הברגה גדול (עבור מערכת החיבור ובורג |
| 23 מחבר Mini-DIN למחליף, בלם יד או בסיס | ההידוק) |
| 24 מחבר RJ12 לערכת דוושה | 19 חורי הברגה לחיבור לקוקפיט מרוצים (לא כלול) |
| | 20 מחזיק כבל הידוק וו-ולולאה |
| | 21 מחבר מתאם מתח |

לפני השימוש במוצר זה, יש לקרוא בעיון מדריך זה ולשמור אותו לעיון בעתיד.



אזהרה - סכנת התחשמלות

- * יש לשמור את המוצר במקום יבש ולהימנע מחשיפתו לאבק או לאור שמש.
 - * אין לפתל או למשוך את המחברים והכבלים.
 - * אין לשפוך נוזלים על המוצר או על המחברים שלו.
 - * אין לגרום קצר במוצר.
 - * אין לפרק את המוצר; אין לזרוק אותו לאש ואין לחשוף אותו לטמפרטורות גבוהות.
 - * אין להשתמש בכבל חשמל מלבד זה שסופק עם הגה המרוצים שלך.
 - * אין להשתמש בכבל החשמל אם הכבל או המחברים שלו פגומים, סדוקים, קרועים או שבורים.
 - * יש לוודא שכבל החשמל מחובר כראוי לשקע חשמל, ומחובר כראוי למחבר בחלקו האחורי של בסיס הגה המרוצים.
 - * אין לפתוח את הגה המרוצים: הוא אינו מכיל חלקים המיועדים לטיפול על ידי המשתמש. כל התיקונים חייבים להתבצע על ידי היצרן, נציגו המורשה או טכנאי מוסמך.
 - * יש להשתמש אך ורק במערכות החיבור/באביוזרים הנלווים המצוינים על ידי היצרן.
 - * אם הגה המרוצים פועל בצורה לא רגילה (אם הוא משמיע צלילים משונים, או פולט חום או ריחות משונים), יש להפסיק להשתמש בו מיד, לנתק את כבל החשמל משקע החשמל ולנתק את שאר הכבלים.
 - * אם לא תשתמש בהגה המרוצים למשך תקופה ארוכה, נתק את כבל החשמל שלו מהשקע.
 - * שקע החשמל חייב להימצא סמוך לצידוד ולהיות נגיש בקלות.
- !** יש להשתמש באספקת המתח הרשומה בהוראות השימוש.

מידע על מתאם ספק מתח

יחידה	ערך	מידע שפורסם
	GUILLEMOT CORPORATION S.A. Rennes 758 196 414 Place du Granier BP 97143 Chantepie Cedex 35571 צרפת	שם היצרן או סמל מסחרי, מספר רישום מסחרי וכתובת
	A481-1852590D	מזהה דגם
V	240 - 100	מתח כניסה
Hz	60 - 50	תדר כניסה AC
V DC	18.5	מתח יציאה
A	2.6	זרם יציאה
W	47.9	הספק יציאה
%	87.8	יעילות פעילה ממוצעת
%	87.8	יעילות בעומס נמוך (10%)
W	0.10	צריכת מתח ללא עומס

פתחי אוורור



יש להקפיד שלא לחסום את פתחי האוורור שעל בסיס הגה המרוצים. לאוורור מיטבי, יש להקפיד לבצע את הפעולות הבאות:

- * יש להציב את בסיס ההגה במרחק של 10 ס"מ לפחות ממשטחי קירות.
- * אין להציב את הבסיס בחללים צפופים.
- * אין לכסות את הבסיס.
- * אין לאפשר הצטברות של אבק על פתחי האוורור.



משיקולי בטיחות, אין להשתמש במערכת הדוושות ברגליים יחפות או עם גרביים בלבד על הרגליים.
THRUSTMASTER® אינה נושאת בשום אחריות במקרה של פגיעה כתוצאה משימוש במערכת הדוושות ללא נעליים.



אזהרה - פגיעות עקב היוון חוזר (Force Feedback) ותנועות חוזרות ונשנות

- משחק בהגה מרוצים עם היוון חוזר עשוי לגרום כאבי שרירים או מפרקים. כדי למנוע בעיות אפשריות:
- * יש להימנע ממשחק ממושך.
 - * יש להקפיד על הפסקות של 10 עד 15 דקות לאחר כל שעת משחק.
 - * במקרה של כל תחושת חולשה או כאב בידיים, בפרקי כפות הידיים, בזרועות או ברגליים, יש להפסיק לשחק ולנוח למשך כמה שעות לפני החזרה למשחק.
 - * אם התסמינים או הכאב שצוינו לעיל ממשיכים בעת החזרה למשחק, יש להפסיק לשחק, ולהתייעץ עם רופא.
 - * יש להרחיק מהישג ידם של ילדים.
 - * במהלך המשחק, יש להשאיר תמיד את שתי הידיים ממוקמות כראוי על ההגה מבלי לעזוב אותו לחלוטין.
 - * במהלך המשחק, אין להניח את כפות הידיים או את האצבעות מתחת לדוושות או בכל מקום אחר בסמוך למערכת הדוושות.
 - * במהלך הכיול והמשחק, אין להכניס את היד או את הזרוע דרך הפתחים בהגה המרוצים.
 - * יש לוודא שבסיס הגה המרוצים מחובר היטב למקומו, בהתאם להוראות מדריך זה.

מוצר כבד



יש להיזהר לא להפיל את המוצר על עצמך או על כל אחד אחר!



הטיפול במוצר יתבצע על ידי משתמשים מגיל 14 ומעלה בלבד

תמיד



אסור



אסור



אזהרה – סכנת צביטה ממערכת הדוושות בזמן משחק



- * יש להרחיק את מערכת הדוושות מהישג ידם של ילדים.
- * במהלך המשחק, אין להניח את אצבעותיך על צדי הדוושות או בסמוך אליהם.
- * במהלך המשחק, אין להניח את אצבעותיך על הבסיס האחורי של הדוושות או בסמוך אליו.
- * במהלך המשחק, אין להניח את אצבעותיך על הבסיס הקדמי של הדוושות או בסמוך אליו.

אסור



אסור



אסור



אזהרה – סכנת צביטה ממערכת הדוושות שלא בזמן משחק



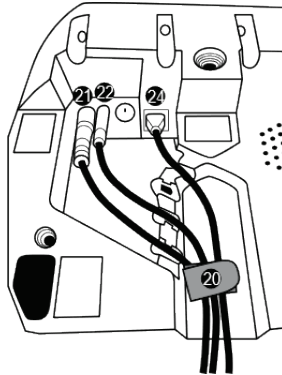
- * יש לאחסן את מערכת הדוושות במקום בטוח, ולהרחיק מהישג ידם של ילדים.

חיבור הגה המרוצים

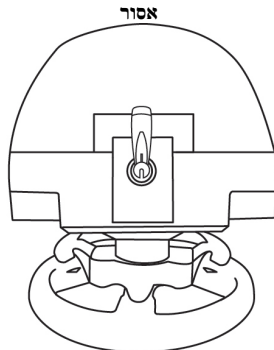
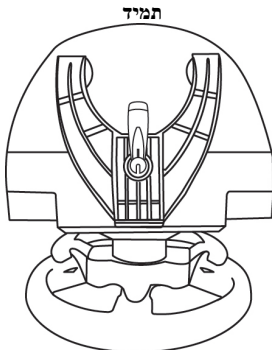
חיבור הגה המרוצים לשולחן או לעמדת עבודה

התחל בחיבור בחלק התחתון של ההגה:

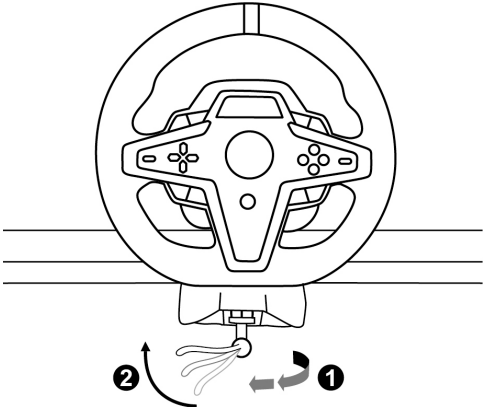
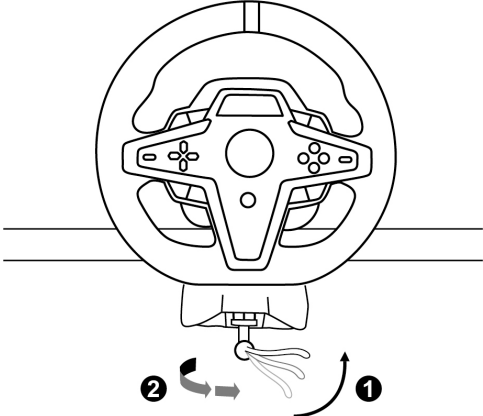
- מתאם המתח (21);
 - כבל USB-C (17a) למחבר USB-C (22);
 - ערכת הדוושות T3PM (24).
- הקפד לעקוב אחר הנתיב של כבלים שונים, וחבר את הכבלים באמצעות מחזיק מהדק כבל וו-ולולאה (20).



1. יש להציב את הגה המרוצים על שולחן או על כל משטח יציב ושטוח אחר.
2. יש להכניס את בורג ההידוק (14) למערכת החיבור (13) ואז להדק את ההתקן על ידי סיבוב הבורג נגד כיוון השעון, כך שייכנס לתוך חור ההברגה הגדול (18) שנמצא מתחת להגה המרוצים, עד שההגה יהיה יציב לגמרי.

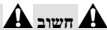


אזהרה: אין להדק את הבורג לבדו, כאשר מערכת החיבור אינה במקומה!
(פעולה זו עלולה לגרום נזק להגה המרוצים.)

כיוון	חיבור / הסרה
	<p>להיודק: יש לסובב את הבורג נגד כיוון השעון</p>
	<p>לשחרור: יש לסובב את הבורג בכיוון השעון</p>

חיבור הגה המרוצים לקוקפיט המרוצים (לא כלול)

1. הנח את בסיס הגה המרוצים על מדף הקוקפיט.
2. הברג שני ברגי M6 (אינם כלולים) למדף הקוקפיט ולשני חורי ההברגה שמתחת להגה המרוצים (19).



האורך של שני ברגי M6 אינו יכול להרוג מעובי המדף ביותר מ-12 מ"מ/0.47 אינץ'; ברגים ארוכים יותר עלולים לגרום נזק לרכיבים פנימיים הנמצאים בבסיס הגה המרוצים.

3. ניתן להבריג את מערכת החיבור הרגילה במידת הצורך (13, 14) לחור ההברגה הגדול (18).

דיאגרמות T248 של הגדרת ההגה עבור הקוקפיט ותמיכות אחרות זמינות באתר <https://support.thrustmaster.com>: הקישור **Racing Wheels** (הגה מרוצים) / T248, ולאחר מכן **Template - Cockpit Setup** (תבנית - הגדרת תא הנהג).

כיוול אוטומטי של הדוושות

ההגה מכיול באופן אוטומטי כאשר אתה מחבר את הגה המרוצים לשקע חשמל ומחבר את מחבר ה-USB של הגה המרוצים לקונסולה PlayStation®5 או לקונסולה PlayStation®4. במהלך שלב זה, הגה המרוצים יסתובב במהירות לשמאל ולימין, ויכסה זווית של 900 מעלות, לפני שיעצר במרכז.



אזהרה:

**אין לגעת בהגה המרוצים במהלך שלב הכיול העצמי!
(פעולה זו עלולה לגרום כיוול שגוי /או פעיעה גופנית).**

כיוול אוטומטי של מערכת הדוושות

אין לחבר את מערכת הדוושות לבסיס הגה המרוצים (או לנתק אותה מהבסיס) כאשר היא מחוברת למערכת או בזמן משחק (פעולה זו עלולה לגרום כיוול שגוי). יש לחבר תמיד את מערכת הדוושות לפני חיבור הגה המרוצים למערכת. לאחר שכיול הגה המרוצים יושלם והמשחק יתחיל, הדוושות יכילו באופן אוטומטי לאחר כמה לחיצות.



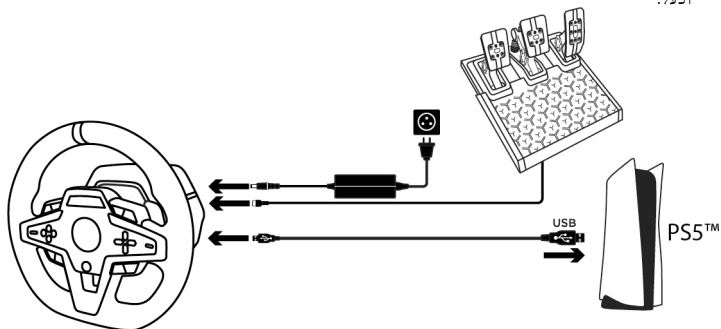
אזהרה:

**אין ללחוץ על הדוושות במהלך שלב הכיול העצמי
של הגה המרוצים או בזמן טעינת משחק!
(פעולה זו עלולה לגרום כיוול שגוי).**

אם הגה המרוצים ו/או מערכת הדוושות אינם פועלים כראוי, או אם נראה שהם לא מכיילים נכון:
כבה את הקונסולה שלך ונתק לחלוטין את הגה המרוצים. לאחר מכן, יש לחבר מחדש את כל הכבלים (בכלל זה כבל החשמל וערכת הדוושות) ולהפעיל מחדש את המערכת ואת המשחק.

התקנה בקונסולות PLAYSTATION®4 או בקונסולות PLAYSTATION®5

1. חברו את כבל החשמל ומתאם המתח לשקע החשמל.
2. חברו כבל USB-A (17b) לכניסת USB-A של קונסולת PS4™ או קונסולת PS5™. לאחר הפעלת הקונסולה, הגה המרוצים יכויל אוטומטית.
3. לחץ על לחצן PS (10) בהגה, והיכנס לחשבון PlayStation™Network על מנת שהגה המרוצים שלך יופעל.



כעת הכול מוכן למשחק!

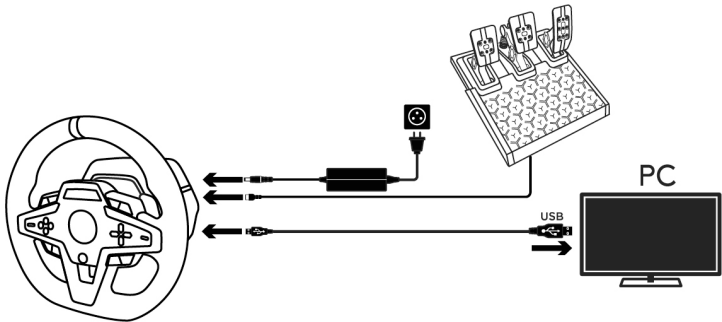
שימו לב:

- רשימת המשחקים התואמים לקונסולת PlayStation®4 וקונסולת PlayStation®5 והגה מרוצים T248 זמינה כאן: <https://support.thrustmaster.com> (בתוך הסעיף **Racing Wheels** (הגה מרוצים) / **Games Settings / T248** (הגדרות המשחק)). רשימה זו מתעדכנת באופן קבוע.
- הגה המרוצים מוזהה במשחקים בתור הגה מרוצים **Thrustmaster T-GT** או בתור הגה מרוצים **Thrustmaster Advanced Racer**.

התקנה במחשב אישי*

* התפקוד ב-PC לא אושר על-ידי Sony Interactive Entertainment Europe ו-Sony Interactive Entertainment LLC.

1. היכנס אל <https://support.thrustmaster.com> כדי להוריד את מנהלי ההתקנים ותוכנת ההיזון החוזר למחשב. הקש על **Racing Wheels** (הגה מרוצים) / **T248** / **Drivers** (מנהלי התקנים).
2. חברו את כבל החשמל ומתאם המתח לשקע החשמל.
3. חבר כבל USB-A (**17b**) לציאת USB-A במחשב שלך.



כעת הכול מוכן למשחק!

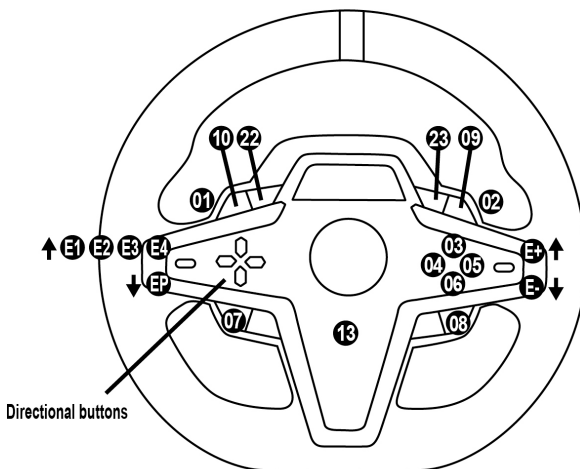
שימו לב:

- בלוח הבקרה ובמשחקים, הגה המרוצים מזוהה בשם **Thrustmaster Advanced Racer**.

עדכון קושחת הגה המרוצים

היכנס אל <https://support.thrustmaster.com> להקש על **Racing Wheels** (הגה מרוצים) / **T248** / **Firmware** (קושחה), ומלא אחר ההוראות.

מיופוי PS5 או בקונסולות PS4



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

שימוש במקודדים E4 / E3 / E2 / E1

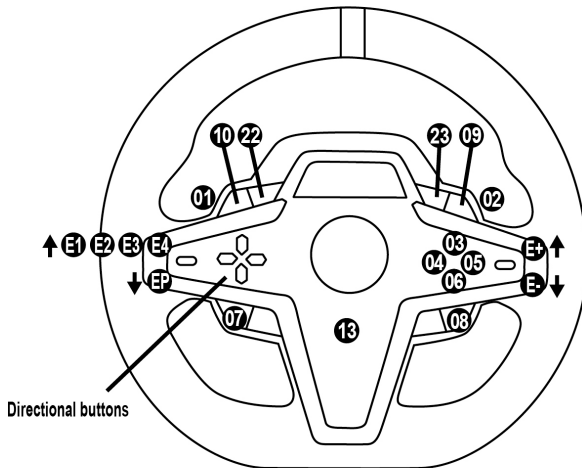
תוכל לבחור את המקודד הפעיל על ידי דחיפת מתג בורר המקודד (4) מעלה. המקודד הפעיל מוצג בצג: E1, E2, E3, E4 ברצף, ולאחר מכן E1... וכן הלאה שוב.
 כאשר נבחר המקודד (E1, E2, E3 או E4), הפעולות הקשורות הן כדלקמן:

- **Push (P)** על ידי דחיפת מתג בורר המקודד (4) מטה.
- + על ידי דחיפת מתג בורר המקודד (5) מעלה.
- - על ידי דחיפת מתג בורר המקודד שבצד ימין (5) מטה.

הפעולה המיוחסת תוצג על המסך.

שימו לב:

- המקודדים E1, E2, E3 ו-E4 פועלים במשחקים תואמים למקודדי Thrustmaster (F1 2020, Gran Turismo Sport, Assetto Corsa® Competizione, F1 2021 ומשחקים עתידיים).
 - המסך מציג פרטי מידע טלמטריים הפועלים במשחקים תואמים ל-Thrustmaster SDK (ערכת פיתוח תוכנה). רשימת המשחקים התואמים זמינה כאן: <https://support.thrustmaster.com> (בסעיף **Racing Wheels** (הגה מרוצים) / **Games Settings / T248** (הגדרות משחק)). רשימה זו מתעדכנת באופן קבוע.



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

שימוש במקודדים E4 / E3 / E2 / E1

תוכל לבחור את המקודד הפעיל על ידי דחיפת מתג בורר המקודד (4) מעלה. המקודד הפעיל מוצג בצג: E1, E2, E3, E4 ברצף, ולאחר מכן E1... וכן הלאה שוב.
 כאשר נבחר המקודד (E1, E2, E3 או E4), הפעולות הקשורות הן כדלקמן:

- **Push (P)** על ידי דחיפת מתג בורר המקודד (4) מטה.
- + על ידי דחיפת מתג בורר המקודד (5) מעלה.
- - על ידי דחיפת מתג בורר המקודד שבצד ימין (5) מטה.

הפעולה המיוחסת תוצג על המסך.

שימו לב:

- המקודדים E1, E2, E3 ו-E4 פועלים במרבית המשחקים.
 - המסך מציג פרטי מידע טלמטריים הפועלים במשחקים תואמים ל-Thrustmaster SDK (ערכת פיתוח תוכנה).
 רשימת המשחקים התואמים זמינה כאן: <https://support.thrustmaster.com> (בסעיף **Racing Wheels** (הגה מרוצים) / **Games Settings / T248** (הגדרות משחק)). רשימה זו מתעדכנת באופן קבוע.













להצגת MODE

הצגת מידע על הגה המרוצים והגדרת התצורה של הגה המרוצים וערכת הדוושות

לחצו על לחצן MODE (9) לכניסה לתפריט MODE (מצב).
רק שני המקטעים הראשונים יוצגו כשהיה בתפריט זה.

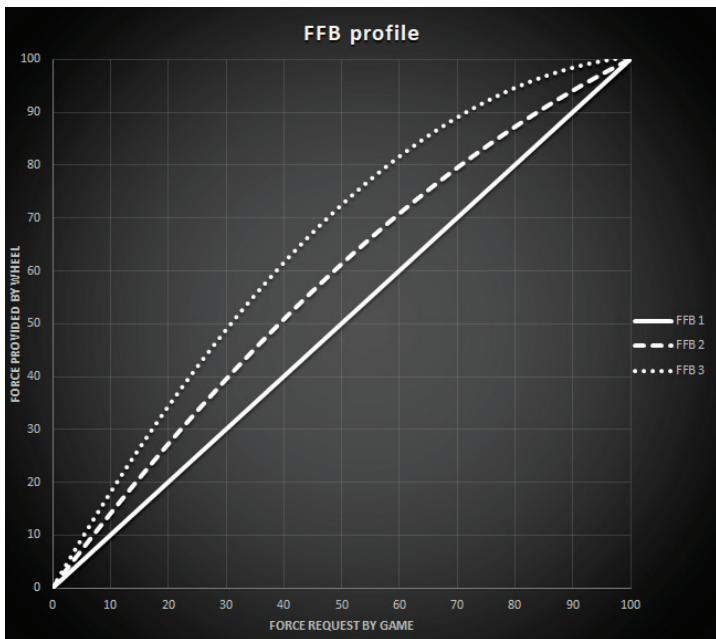


השתמשו בלחצני הכיוון (7) בתפריט זה כדלקמן:

מידע / אפשרויות	מסך	כיווץ	
- בחירה של קונסולת PS4™ (ברירת מחלה) - בחירה של קונסולת PS5™ - בחירה של מערכת מחשב הערה: לאימות בחירת המערכת שלך, לחץ על לחצן MODE (9). הבחירה תישמר כאשר במסך מוצג EXIT (יציאה).	PS/PC בחר את המערכת שלך: קונסולת PS4™, PS5™ או מחשב	 	3 אפשרויות
- גירסת קושחה של בסיס הגה מרוצים - שם ההתקן המחובר למחבר mini-DIN (23) - סוג ערכת הדוושות המחוברת למחבר RJ12 (24)	ABOUT מידע כללי	 	3 תצוגות
FFB 1 - FFB 2 - (ברירת מחלה) FFB 3 -	FFB בחירת פרופיל Force Feedback (עייץ בסעיף FFB (PROFILE DIAGRAM	 	3 אפשרויות
270° - 360° - 540° - 720° - 900° - - AUTO = אוטומטי (ברירת מחלה)	ROT° בחר את זווית הסיבוב (רק למשחקים שבהם זווית הסיבוב אינה אוטומטית)	 	6 אפשרויות
- FLOOR: מיקום ברצפה (ברירת מחלה) - INV: מיקום תלוי (דוושות האצה ועצמד הפוכים)	PEDAL בחר את הגדרת התצורה של ערכת הדוושות	 	2 אפשרויות
טמפרטורת המנוע של הגה המרוצים מוצגת בזמן אמת	TEMP טמפרטורת המנוע		תצוגה אחת
- N: לא - Y: כן בחר Y ולאחר מכן לחץ על לחצן MODE (9). האפוס יבוצע כאשר במסך מוצג EXIT (יציאה).	RESET איפוס הגה המרוצים להגדרות ברירת המחלה	 	אפשרות אחת



5 רמות



FFB 1

אפקט FFB 1 מספק משוב כוח לינארי. הכוח שאתה חש הוא 100% פרופורציונלי לכוח הנדרש על ידי המשחק.

FFB 2 ו- FFB 3

האפקטים FFB 2 ו- FFB 3 מאיצים את משוב הכוח על מנת להדגיש את הכוח שאתה מרגיש ביחס לכוח הנדרש על ידי המשחק.

שימו לב:

- אמת את הבחירה שלך על ידי לחיצה על לחצן MODE (9): EXIT (יציאה) מוצג לפני החזרה למסך ברירת המחדל.

- לחצני הכיוון (7) מושבתים במשחק ובממשק הקונסולה כאשר לחצן MODE מופעל.

לחצן DISPLAY

הגדרת התצוגה של הגדרות טלמטריות
(במשחקים תואמים)






שימו לב:

- רשימת המשחקים התואמים למסך T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) זמינה כאן:
<https://support.thrustmaster.com> (בסעיף **Racing Wheels** (הגה מרוצים) / **Games Settings / T248**)
(הגדרות משחק). רשימה זו מתעדכנת באופן קבוע.
- לחצן ה-DISPLAY פועל רק במשחקים אלו.

לחץ על לחצן DISPLAY (**II**) לכניסה לתפריט DISPLAY (תצוגה).
רק שני המקטעים האחרונים יוצגו כשתהיה בתפריט זה.



השתמשו בלחצני הכיוון (7) **בתפריט זה כדלקמן:**

מידע / אפשרויות	מסך	ניווט
	 מוטות הילוכים	אין
	 מהירות	אין
<p>REV - << :שמאל לימין REV - >> :ימין לשמאל REV - >< :מבחון כלפי המרכז REV - <> :מהמרכז כלפי חוץ REV - -- :אין תצוגה במקטעים</p>	 RPM ובחירת תצוגה לרוחב 9 מקטעים	<p>← →</p> <p>↑ ↓</p> <p>5 אפשרויות תצוגה לרוחב המקטעים</p>
<p>DRI - מיקום במרוץ LAP - מספר ההקפות</p>	 מיקום	<p>← →</p> <p>2 אפשרויות</p>
<p>PBL - זמן הקפה אישי הטוב ביותר C L - זמן הקפה נוכחי L L - זמן הקפה אחרון</p>	 זמן	<p>← →</p> <p>3 אפשרויות</p>

5 רמות

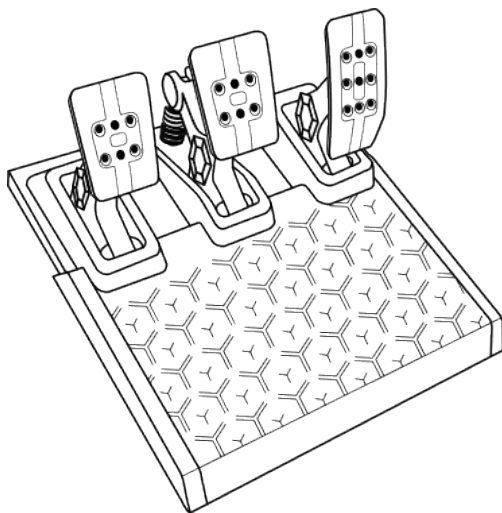
שימו לב:

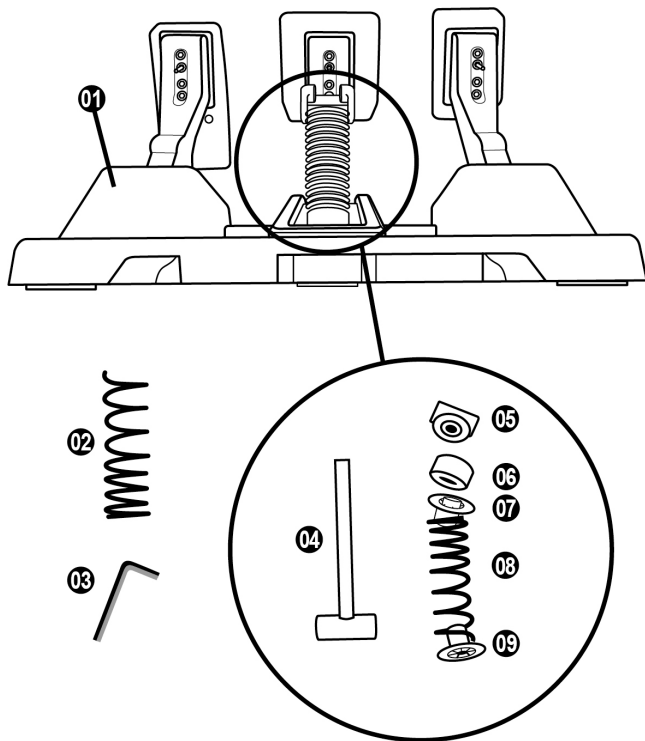
- אמת את הבחירות על די לחיצה על לחצן (11) DISPLAY.
-לחצני הכיוון (7) מושבתים במשק ובממשק הקונסולה כאשר לחצן DISPLAY מופעל.

טיפים שונים ושאלות נפוצות

היכנס אל <https://support.thrustmaster.com> לחץ **Racing Wheels** (הגה מרוצים) / **T248**, ולאחר מכן **Manual** (הוראות שימוש) או **FAQ** (שאלות נפוצות).

ערכת דוושות T3PM





- 6 טבעת ריפוד אלסטומר (לבן - Shore 70)
- 7 מרווח פלסטי עליון (אדום)
- 8 קפיץ רך (כסף - מותקן כברירת מחדל)
- 9 מרווח פלסטי תחתון (אדום)

- 1 ערכת דוושות
- 2 קפיץ קשה נוסף (שחור)
- 3 מפתח אלן 2.5 מ"מ
- 4 מוט החזקת קפיץ
- 5 ראש החזקה עליון עם דסקית

לפני השימוש במוצר זה, יש לקרוא בעיון מדריך זה ולשמור אותו לעיון בעתיד.



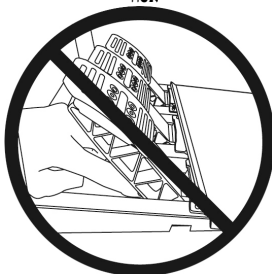
משקולות בטיחות, אין להשתמש במערכת הדוושות ברגליים יחפות או עם גרביים בלבד על הרגליים.
THRUSTMASTER® אינה נושאת בשום אחריות במקרה של פגיעה כתוצאה משימוש במערכת הדוושות ללא נעליים.



אזהרה – סכנת צביטה ממערכת הדוושות בזמן משחק

- * יש להרחיק את מערכת הדוושות מהישג ידם של ילדים.
- * במהלך המשחק, אין להניח את אצבעותיך על צדי הדוושות או בסמוך אליהם.
- * במהלך המשחק, אין להניח את אצבעותיך על הבסיס האחורי של הדוושות או בסמוך אליו.
- * במהלך המשחק, אין להניח את אצבעותיך על הבסיס הקדמי של הדוושות או בסמוך אליו.

אסור



אסור



אסור





חשוב

- אין לחבר את מערכת הדושות לבסיס הגה המרוצים (או לנתק אותה מהבסיס) כאשר היא מחוברת לקונסולה PS4™ או PS5™, או בזמן משחק (פעולה זו עלולה לגרום כיוול שגוי).
יש לחבר תמיד את מערכת הדושות לפני חיבור הגה המרוצים לקונסולה.

- לאחר שכיוול הגה המרוצים יושלם והמשחק יתחיל, הדושות יכילו באופן אוטומטי לאחר כמה לחיצות.

- לעולם אל תלחץ על הדושות במהלך שלב הכיוול העצמי של הגה המרוצים או בזמן טעינת משחק! פעולה זו עלולה לגרום כיוול שגוי.

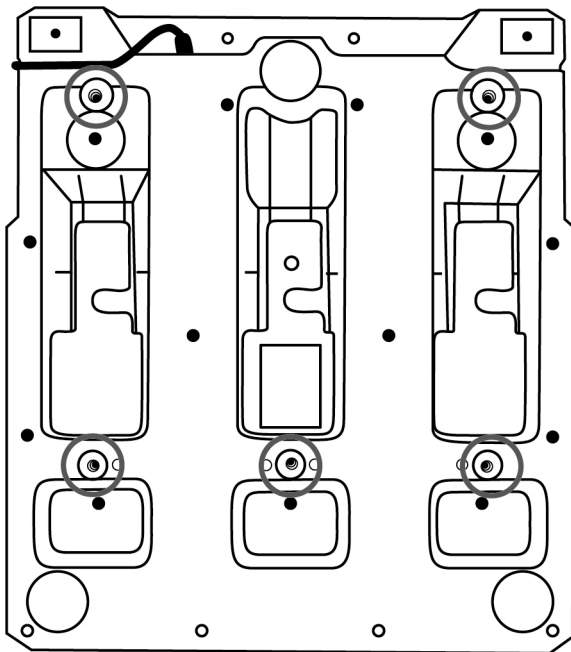
אם הגה המרוצים ו/או מערכת הדושות אינם פועלים כראוי, או אם נראה שהם לא מכוילים נכון:
כבה את הקונסולה שלך ונתק לחלוטין את הגה המרוצים. לאחר מכן, יש לחבר מחדש את כל הכבלים (בכלל זה בכל החשמל וערכת הדושות) ולהפעיל מחדש את המערכת ואת המשחק.

חיבור ערכת הדוושות לתמיכה או לקוקפיט

ניתן לחבר את הדוושה למגוון תומכים תואמים (נמכר בנפרד) באמצעות המישה חורי הברגה מסוג M6 הנמצאים מתחת לבסיס. לביצוע, הברג את שני ברגי M6 האחרונים (לא כלולים) דרך מדף התמיכה, ודרך חורי ההברגה שבחלק התחתון של בסיס ערכת הדוושות.



חשוב: אסור שעובי ברגי M6 יעלה על התמיכה ביותר מ-0.47 אינץ' / 12 מ"מ, על מנת לא לפגום ברכיבים הפנימיים של ערכת הדוושות.

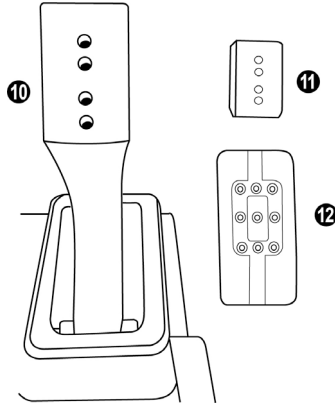


דיאגרמות של הגדרת ערכת הדוושות עבור הקוקפיט ותמיכות אחרות זמינות באתר <https://support.thrustmaster.com>: הקישו **Racing Wheels** (הגה מרוצים) / **T3PM**, ולאחר מכן **Template - Cockpit Setup** (תבנית - הגדרת קוקפיט).

התאמת מערכת הדוושות

כל אחת משלוש הדוושות כוללת:

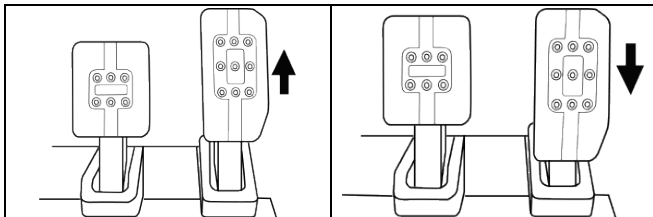
- זרוע דוושה (10) עם שני ניקובים.
- תומך ראש מפלסטיק (11) (נמצא בין הראש לזרוע) עם ארבעה ניקובים.
- ראש מתכת (12) עם כמה ניקובים (תשעה עבור המאיץ - שישה עבור הבלם - שישה עבור המצמד).



לתשומת לבך: כדי למנוע בעיות כיוול, הקפד לנתק תמיד את כבל ה-USB של ההגה שלך מהקונסולה או מהמחשב האישי לפני ביצוע התאמות כלשהן במערכת הדוושות שלך.

התאמת גובה דוושת הדלק

- באמצעות מפתח אלן מ"מ המצורף (3), יש לשחרר את שני הברגים המחזיקים את ראש המתכת (12) והתומך שלו (11) במקומם.
- יש לבחור את מצב הגובה המועדף עליך, ואז להחזיר ולהדק שוב את הברגים כך שראש המתכת (12) והתומך שלו (11) יוחזקו היטב במקומם.



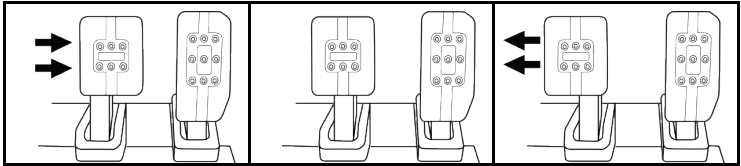
מצב גובה (ברירת מחדל)

מצב נמוך

התאמת הריווח של שלוש הדוושות

- באמצעות מפתח אלן 2.5 מ"מ המצורף (3), יש לשחרר את שני הברגים המחזיקים את ראש המתכת (12) והתומך שלו (11) במקומם.
- יש לבחור את המצב המועדף (שמאלה, במרכז או ימינה), ואז להחזיר ולהדק שוב את הברגים כך שראש המתכת (12) והתומך שלו (11) יוחזקו היטב במקומם.

דוגמאות המתארות את דוושת הבלם:



מיקום ימני

מיקום ממרכז
(ברירת מחדל)

מיקום שמאלי

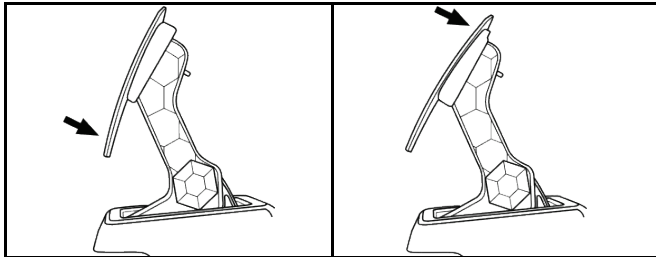
מספר מצבי הריווח האפשריים לכל דוושה:

- שלושה עבור דוושת הדלק
- שלושה עבור דוושת הבלם
- שלושה עבור דוושת המצמד

התאמת ההטיה של הדוושות

- באמצעות מפתח אלן 2.5 מ"מ המצורף (3), יש לשחרר את שני הברגים המחזיקים את ראש המתכת (12) והתומך שלו (11) במקומם.
- יש לסובב את תומך הראש מפלסטיק (11) 180° , ואז להחזיר ולהדק שוב את הברגים כך שראש המתכת (12) והתומך שלו (11) יוחזקו היטב במקומם.

דוגמאות המדגימות את דוושת הדלק:



מיקום עם הטיה גדולה יותר

מיקום עם הטיה פחותה (ברירת מחדל)

מספר מצבי ההטיה האפשריים לכל דוושה:

- שניים עבור דוושת הדלק
- שניים עבור דוושת הבלם
- שניים עבור דוושת המצמד

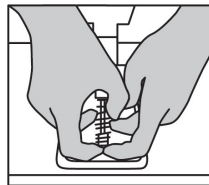
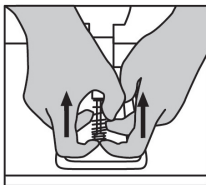
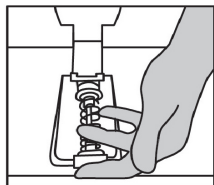
ערכה מצורפת של קפיצי בלם 4 אפשרות הגדרת תצורה והגדרות לכוח לחיצת הבלם

מצב זה מאפשר לך לחוות תחושה והתנגדות שונות בעת הבלימה.
ניתן לבחור אם להתקין, בהתאם להעדפות.

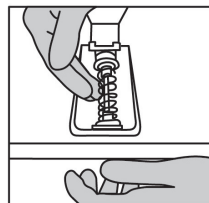
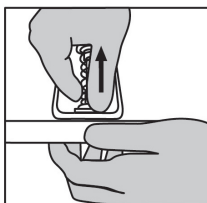
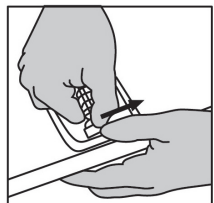
קשה מאוד	קשה	בינונית (ברירת מחדל)	רכה	התנגדות בלם
קוקפיט	תמיכת ערכת דוושות	שולחן עבודה	שולחן עבודה	שימוש מומלץ
		x	x	קפיץ כסף רך (8)
x		x		טבעת ריפוד אלסטומר בצבע לבן (6)
x	x			קפיץ שחור קשה (2)

1. משוך חזק במרווח הפלסטיק התחתון (9) לדחיסת הקפיץ והסרת מוט החוקת הקפיץ (4) ממקומו.

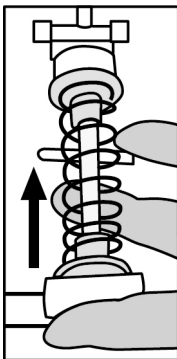
שיטה 1:



שיטה 2:



2. שינוי המיקום של מרכיבים שונים במוט החזקת הקפיץ (4).
התחל עם מרווח הפלסטיק התחתון (9), הקפיץ שתבחר (2) או (8), ולאחר מכן מרווח הפלסטיק העליון (7).
3. לאחר בחירת התצורה שנבחרה, התקינו את טבעת הריפוד מאלסטומר (6).
4. כוונן את ראש האחזיה העליון עם הדסקית (5) ומקם אותו במקומו.
5. לחץ בחוזקה על הקפיץ על מנת להציב את מוט החזקת הקפיץ (4) במקומו



סרטון המציג כיצד לשנות את הקפיץ זמין באתר <https://support.thrustmaster.com> הקש **Racing Wheels** (הגה מרוצים) / **T3PM**.

מידע בנושא אחריות לצרכן פרטי אחריות לצרכן

בעולם, Guillemot Corporation S.A., שמשרדיה הרשומים נמצאים בכתובת France, 35571 Chantepie, B.P. 97143, Place du Granier ("Guillemot" להלן) מתחייבת לצרכן, כי מוצר זה מבית Thrustmaster יהיה נטול פגמים בחומרים ויבטיב העבודה, למשך תקופת אחריות התואמת למגבלת הזמן להגשת תביעת תאימות בנוגע למוצר זה. במדינות האיחוד האירופי, תקופה זו תואמת לשנתיים (2 שנים) מיום המשלוח של המוצר מבית Thrustmaster. בארצות אחרות, תקופת אחריות תואמת למגבלת הזמן להגשת תביעת תאימות בנוגע למוצר זה מבית Thrustmaster, בהתאם לחוקים החלים בארץ בה הצרכן מתגורר בתאריך הרכישה של המוצר מבית Thrustmaster (אם לא קיימת תביעה שכזו בארץ המתאימה, תקופת האחריות תהיה שנה אחת (1) מתאריך הרכישה המקורי של המוצר מבית Thrustmaster).

על אף האמור לעיל, סוללות נטענות מכוסות בתקופת אחריות של שישה (6) חודשים מתאריך הרכישה המקורי.

אם נראה שהמוצר פגום במהלך תקופת האחריות, יש לפנות מיד לתמיכה הטכנית שתציין את הליך על פיו יש לפעול. אם הפגם אושר, יש להחזיר את המוצר למקום הרכישה (או לכל מקום אחר שצוין על ידי התמיכה הטכנית).

במסגרת אחריות זו, המוצר הפגום של הצרכן יוחלף או יתוקן, בכפוף להחלטת התמיכה הטכנית. אם במהלך תקופת האחריות, המוצר מבית Thrustmaster יושפץ כאמור, כל תקופה העולה על שבעה (7) ימים במהלכה המוצר הוצא מכלל שימוש תנוספ לתקופת האחריות שנותרה (תקופה זו מתחילה מתאריך הבקשה של הלקוח להתערבות או מהתאריך בו המוצר המדובר הפך זמין לשיפוץ, אם התאריך בו המוצר הפך זמין לשיפוץ מאוחר יותר מתאריך בקשת ההתערבות). אם הדבר מותר על פי החוקים החלים, האחריות המלאה של Guillemot וחברות הבת שלה (כולל האחריות לנוקים תוצאתיים) מוגבלת להחלפה או לתיקון של המוצר מבית Thrustmaster. אם הדבר מותר על פי החוקים החלים, Guillemot מתנעת מכל אחריות בנוגע לסחירות או התאמה למטרה מסוימת.

אחריות זו לא תחול: (1) אם המוצר הותאם, נפתח, שונה או ספג נזק כתוצאה משימוש בלתי הולם או שימוש לרעה, הזנחה, תאונה, בלאי רגיל, או כל סיבה אחרת שאינה קשורה לפגם בחומרים או בייצור (כולל, אך לא מוגבל לשילוב של המוצר מבית Thrustmaster עם כל אלמנט בלתי מתאים, כולל בייחוד ספקי כוח, סוללות נטענות, או כל אלמנט אחר שאינו מסופק על ידי Guillemot עבור מוצר זה); (2) אם המוצר שימש למטרה כלשהי שאינה שימוש ביתי, כולל למטרות מקצועיות או מסחריות (למשל, חדרי משחקים, הכשרה, תחרויות); (3) במקרה של חוסר ציות להוראות המסופקות על ידי התמיכה הטכנית; (4) על תוכנה, התוכנה המדוברת כופה לאחריות ספציפית; (5) על חומרים מתכלים (רכיבים שיש להחליף לאורך חיי המוצר: סוללות חד פעמיות, אוזניות שמע, או רפידות האוזניים של האוזניות); (6) על אביזרים (למשל, כבלים, נרתיקים, תיקים, פאז'ים, רצועות די); (7) אם המוצר נמכר במכירה פומבית.

הזכויות החוקיות של הצרכן בנוגע לחוקים החלים על מכירת סחורות לצרכן בארצו, לא יושפעו על ידי אחריות זו.

הוראות נוספות במסגרת האחריות

במהלך תקופת האחריות, Guillemot לא תספק, באופן עקרוני, חלקי חילוף כלשהם, משום שהתמיכה הטכנית היא הגוף היחיד המוסמך לפתוח ו/או לשפץ מוצרים מבית Thrustmaster (לא כולל הליכי שיפוץ שהתמיכה הטכנית עשויה לדרוש שהלקוח יבצע, באמצעות הוראות בכתב - לדוגמה, עקב פשטות הליך השיפוץ והיותו בלתי חסוי - ובאמצעות אספקת חלקי(*) החילוף הנחוצים לצרכן, כאשר הדבר רלוונטי).

עקב מתוזרי החידושים שלה, ועל מנת להגן על סודות המידע והמסחר שלה, Guillemot לא תספק, באופן עקרוני, הודעות שיפוץ או חלקי חילוף עבור מוצר כלשהו מבית Thrustmaster אשר תקופת האחריות שלו פגה.

חבות

אם הדבר מותר על פי החוק החל, Guillemot Corporation S.A. (להלן "Guillemot") וחברות הבת שלה מתנערות מכל חבות שהיא עבור נזקים שגרמו על ידי אחד או יותר מהדברים הבאים: (1) המוצר הותאם, נפתח או שונה; (2) אי ציות להוראות ההרכבה; (3) שימוש בלתי הולם או שימוש לרעה, הזנחה, תאונה (למשל, פגיעה); (4) בלאי רגיל; (5) שימוש במוצר למטרה כלשהי שאינה שימוש ביתי, כולל למטרות מקצועיות או מסחריות (למשל, חדרי משחקים, הכשרה, תחרויות). אם הדבר מותר על פי החוק החל, Guillemot ובנות הבת שלה מתנערות מכל אחריות בנוגע לנזקים כלשהם שאינם קשורים לפגם בחומר או בייצור בהקשר למוצר (כולל, אך לא מוגבל לנזקים כלשהם הנגרמים באופן ישיר או עקיף על ידי תוכנה, או על ידי שילוב של מוצר מבית Thrustmaster עם רכיבים לא מתאימים, כולל בייחוד ספקי כוח, סוללות נטענות, מטענים או כל רכיב אחר שלא סופק על ידי Guillemot עבור מוצר זה).

THRUSTMASTER®

תמיכה טכנית

<https://support.thrustmaster.com>



Guillemot Corporation S.A. ©2021. כל הזכויות שמורות. Thrustmaster® הוא סימן מסחרי רשום של Guillemot Corporation S.A. מיוצר ומופץ על ידי Guillemot Corporation S.A. כל שאר הסימנים המסחריים ושמות המותגים מוכרים בזאת ומהווים קניין רוחני של בעליהם. התוכן, העיצוב והמפרטים נתונים לשינויים ללא התראה מראש, ועשויים להשתנות ממדינה למדינה. התמונות האירורים אינם מתייבים. מעוצב בצפון אמריקה ובאירופה, תוצרת סין. לשימוש בלעדי עם קונסולות PlayStation®5 וקונסולות PlayStation®4. "P", "PS4", "PS5", "PlayStation" ו"PlayStation Shapes" הם סימנים מסחריים רשומים או סמל מסחרי של Sony Interactive Entertainment Inc. כל הזכויות שמורות. כל הסימנים המסחריים האחרים הם רכושם של בעליהם. מיוצר ומופץ ברישיון של Sony Interactive Entertainment LLC.

המלצה בנוגע להגנה על הסביבה

באיחוד האירופי, בבריטניה ובטורקיה: עם סיום חיי השימוש שלו, אין להשליך מוצר זה ביהוד עם פסולת ביתית רגילה, אלא יש להביאו לנקודת איסוף לסילוק פסולת חשמלית ואלקטרונית (WEEE) לצורך מיחזור. ניתן למחזר את החומרים, בהתאם לתכונותיהם. באמצעות מיחזור ודרכים אחרות לעיבוד פסולת חשמלית ואלקטרונית, באפשרותך לתרום תרומה משמעותית להגנה על הסביבה.



למידע על נקודת האיסוף הקרובה אליך יש לפנות לרשויות המקומיות. לכל הארצות האחרות: יש לציית לחוקי המיחזור המקומיים לצידוד חשמלי ואלקטרוני.

יש לשמור מידע זה. הצבעים והקישוטים עשויים להשתנות לפני השימוש. יש להסיר מהמוצר מהדקי פלסטיק ומדבקות.

www.thrustmaster.com

*רלוונטי באיחוד האירופי, בבריטניה ובטורקיה בלבד

