

- USER MANUAL
- MANUEL DE L'UTILISATEUR
- BENUTZERHANDBUCH
- HANDLEIDING
- MANUALE D'USO
- MANUAL DEL USUARIO
- MANUAL DO UTIZADOR
- РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛ

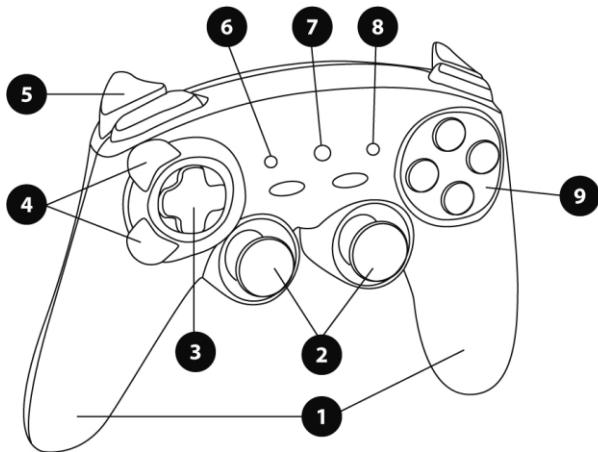
***THRUSTMASTER***<sup>®</sup>

***Ferrari Motors  
Gamepad***

# Ferrari Motors Gamepad

For PC & PlayStation® 3

User Manual



## TECHNICAL FEATURES

1. Handles
2. 2 progressive analog mini-sticks
3. D-Pad
4. Progressive optical wheel
5. 2 progressive triggers
6. HOME LED button for Playstation®3 and MODE for PC
7. MAPPING LED button (for programming and indicating connection status)
8. PRESET LED button (to select programming)
9. Action buttons

## SAFETY NOTICE

- In the event of malfunction during use due to electrostatic emission, please exit the game and unplug the device from your computer or your console. Resume normal game play by plugging the device back in and restarting the game.
- Do not touch or move the mini-sticks, optical wheel or triggers when connecting your gamepad (in order to avoid disrupting the calibration process).

ENGLISH

Français

Deutsch

Nederlands

Italiano

Español

Português

Русский

## TABLE OF SUPPORTED MODES

System	MODE	Color of MODE button (8)
PLAYSTATION® 3	"PS3"	OFF
PC	"4 AXES"	OFF
	"5 AXES"	RED
	"7 AXES"	GREEN

### PLAYSTATION® 3

#### INSTALLATION ON PLAYSTATION® 3

1. Connect the USB connector to a USB port on your console.
2. Turn on your console.
3. Switch your gamepad to "PS3" mode = the MODE button should be Off.  
(to do so, if necessary, press the button until it switches off).
4. Launch the game.

You are now ready to play!

#### "PLAYSTATION® 3" MODE

"AUTOMATIC PRESET" CONFIGURATION - PLAYSTATION® 3

"PS3" mode	MODE button is OFF
	<p style="text-align: center;"><u>Here:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• "Optical wheel" associated with "Left/Right" direction on left mini-stick</li> <li>• "Right" trigger associated with "Up" direction on right mini-stick</li> <li>• "Left" trigger associated with "Down" direction on right mini-stick</li> </ul>

#### Important notes for "PlayStation® 3":

- On "PlayStation® 3", the MODE button must absolutely be "OFF" (and not red or green).  
To do so, press the button if necessary.
- The gamepad does not feature a "motion sensor" or "PS" button, as does the official gamepad included with your console.
- In "1 Player" mode: if your official gamepad is powered on, you must switch it to "controller port 2" for your Ferrari gamepad to be functional.
- On "PlayStation® 3", the gamepad is only compatible with "PlayStation® 3" games (and will not function with "PlayStation® 2" games).
- To exit your "PlayStation® 3" games, use the "PS" button on your official gamepad.

## PC

### INSTALLATION ON PC

The CD-ROM included with this product allows you to install the Force Feedback drivers.

1. Insert the installation CD-ROM into your CD-ROM drive. Follow the on-screen instructions to install the Force Feedback drivers. Once installation is complete, click **Finish** and restart your computer.
2. Once your computer has restarted, connect the USB connector to one of your computer's USB ports. Windows® will automatically detect the new device.
3. The drivers are installed automatically. Follow the on-screen instructions to complete the installation.
4. Select **Start/Settings/Control Panel** and then double-click **Game Controllers** (or **Gaming Options**, depending on your operating system).  
*The **Game Controllers** dialog box displays the gamepad's name with **OK** status.*
5. In the **Control Panel**, click **Properties** to configure your gamepad:
  - **Test device**: allows you to test and view the buttons, D-pad and axes for the 2 mini-sticks, for the optical wheel and for the 2 triggers.
  - **Test forces**: allows you to test 8 vibration effects and configure vibration effect settings.

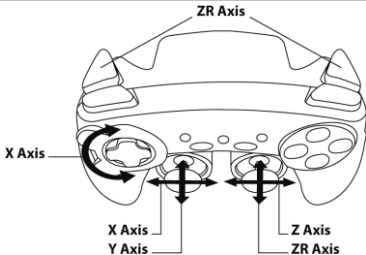
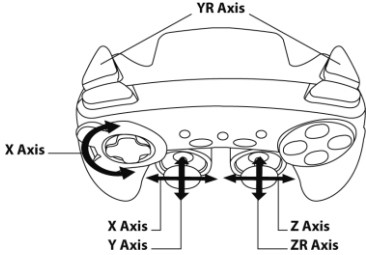
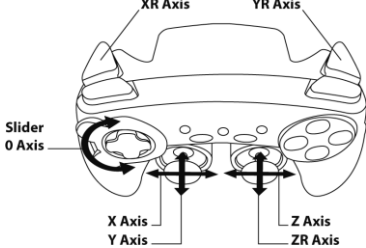
You are now ready to play!

### SELECTING THE NUMBER OF AXES ON PC

- Selection of axes via "Software": On page 1 of the **Control Panel**, click the number of axes you wish to use and then click **OK**.
- Selection of axes via "Hardware": Press the MODE button (**6**) to select the number of active axes.

### 3 "AXES" MODES AVAILABLE ON PC

#### "AUTOMATIC PRESET" CONFIGURATION - PC

"4 AXES" mode		MODE button is OFF
	<p style="text-align: center;"><u>Here:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• "Optical wheel" associated with "Left/Right" direction on left mini-stick</li><li>• "Right" trigger associated with "Up" direction on right mini-stick</li><li>• "Left" trigger associated with "Down" direction on right mini-stick</li></ul>	
"5 AXES" mode		MODE button is RED
	<p style="text-align: center;"><u>Here:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• "Optical wheel" associated with "Left/Right" direction on left mini-stick</li><li>• "Right" and "Left" triggers are now independent but combined between themselves</li></ul>	
"7 AXES" mode		MODE button is GREEN
	<p style="text-align: center;"><u>Here:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• "Optical wheel" is now independent</li><li>• "Left" trigger is now independent</li><li>• "Right" trigger is now independent</li></ul>	

For a better idea of all the possibilities offered on PC, try them out in the Windows "Game Controllers" section

## ADVANCED FUNCTIONS

### ADJUSTING THE OPTICAL WHEEL'S SENSITIVITY

The optical wheel (4) has 2 sensitivity modes:

- Normal sensitivity (default mode)
- High sensitivity (must be adjusted)

- **Adjustment for "High sensitivity" mode:**

Steps	Action	Color of MODE button
1	Raise and hold the "UP" direction on the optical wheel	Flashes Red 2 seconds
2	Press and release the MAPPING button (7)	

The optical wheel is now more sensitive  
(Repeat this procedure each time you restart your console or disconnect the gamepad)

- **Adjustment to return to "Normal sensitivity" mode:**

Steps	Action	Color of MODE button
1	Lower and hold the "DOWN" direction on the optical wheel	Flashes Green 2 seconds
2	Press and release the MAPPING button (7)	

The optical wheel has now returned to normal sensitivity (the default mode)

### 2 PROGRAMMING MODES

The PRESET button and LED (8) allows you to view the type of programming selected:

AUTOMATIC (preprogrammed) or MANUAL (programmed by yourself). A single press of this button allows you (even during the course of a game) to switch from one programming mode to another.

- **"AUTOMATIC PRESET" (PRESET button OFF)**

This represents the default programming: The functions of the optical wheel and the triggers are preprogrammed, as are the positions of the buttons and the directions of the mini-sticks and of the D-Pad.

PLEASE REFER TO THE "AUTOMATIC PRESET" CONFIGURATION DIAGRAMS

- **"MANUAL PRESET" (PRESET button GREEN)**

This represents your own personal programming:

- The buttons, directions of the mini-sticks and of the D-Pad can either be:
  - \* Programmed on the optical wheel and on the triggers; or
  - \* Switched between themselves.
- You can modify the programming to your liking and whenever you wish.
- The programming is automatically saved inside your gamepad (even when disconnected).
- When your "MANUAL PRESET" is clear, it is identical to the "AUTOMATIC PRESET".

## PROGRAMMING THE OPTICAL WHEEL AND TRIGGERS

The 2 directions of the optical wheel and the 2 progressive triggers can be programmed using the MAPPING button (7).

- **Examples of possible applications:**

Programming a button, direction of a mini-stick or of the D-Pad:

- onto the "up" or "down" direction of the optical wheel
- onto the "right" trigger or "left" trigger

- **Programming procedure on optical wheel and triggers:**

Steps	Action	Color of PRESET button
1	Enable "MANUAL PRESET" (8) by pressing the button	Lit up Green
2	Press and release the MAPPING button (7)	Lit up Red
3	Press and release the button or direction to program	Flashes Red
4	Raise or lower the direction on the optical wheel Or press the trigger onto which you wish to place your function	Lit up Green

Your "MANUAL PRESET" is now enabled and up to date  
(with your programming applied to the optical wheel or triggers)

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

All buttons, as well as directions of the mini-sticks and of the D-Pad can be switched using the MAPPING button (7).

- **Examples of possible applications:**

- Switch buttons between themselves
- Switch the 2 mini-sticks  
(in this case, you will have to map the 4 directions of the first mini-stick to the 4 directions of the second mini-stick)
- Switch the D-Pad with a mini-stick  
(in this case, you will have to map the 4 D-Pad directions to the 4 directions of the mini-stick in question).

- **Procedure for switching buttons, mini-sticks and D-Pad**

(does not work with the optical wheel and triggers, except for on PC in "7 axes" mode)

Steps	Action	Color of PRESET button
1	Enable "MANUAL PRESET" (8) by pressing the button	Lit up Green
2	Press and release the MAPPING button (7)	Lit up Red
3	Press and release the button or direction to switch	Flashes Red
4	Press and release the button or direction onto which you wish to place your function	Lit up Green

Your "MANUAL PRESET" is now enabled and up to date (with the 2 functions switched)

## EEPROM MEMORY

- Your gamepad features an internal chip which serves to retain all of your "MANUAL PRESET" programming in memory (even when the gamepad is switched off or disconnected for a long period of time).
- You can save 1 different "MANUAL PRESET" for each system used (PS3, PC 4 Axes, PC 5 Axes or PC 7 Axes). The exception is for "PS3" and "PC 4 Axes", which use the same "MANUAL PRESET" (modifying or erasing one of these will have the same effect on the other).

## TO ERASE A "MANUAL PRESET"

Steps	Action	Color of PRESET button
1	Enable your "MANUAL PRESET" (8)	Lit up Green
2	Press and hold the MAPPING button (7) for 2 seconds	Flashes Green 2 seconds

Your "MANUAL PRESET" has now been erased (and is identical to the "Automatic Preset")

## TO RETURN TO "FACTORY SETTINGS"

You can erase all of your programming and settings with a single step:

Steps	Action	Color of PRESET button
1	Press the <b>MAPPING + SELECT + START</b> buttons simultaneously	Flashes Green and Red 2 seconds

All of your "MANUAL PRESETS" (= PC + PS3) or settings have now been erased

Note: On PC, we recommend that you do not carry out this step while in a game.

## POSSIBLE USES IN GAMES

The optical wheel (thanks to its technology and degree of rotation greater than that of any mini-stick) offers unparalleled precision and stability in all types of games: racing (ultra-precise steering), flying (rudder), action and FPS (progressive zoom), sports (measured shot, strength of hit), etc.

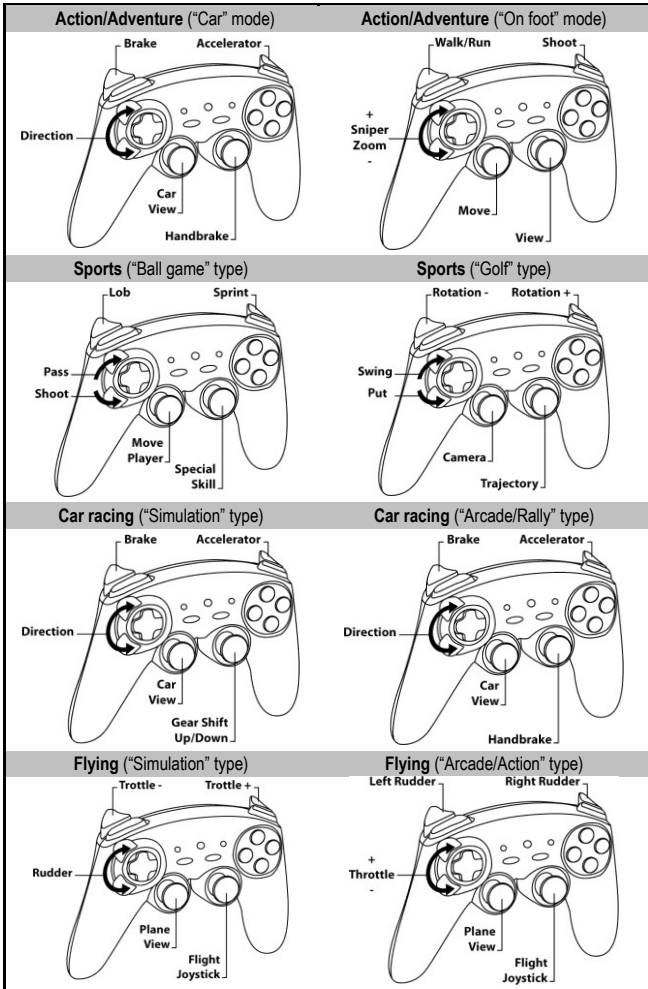
The triggers (thanks to their progressive action and range of mechanical travel greater than that of any button) offer extremely precise control in all types of games: racing (progressive and independent acceleration and braking, handbrake), action and FPS (rate of fire, lateral movement), sports (measured pass or shot, strength of hit or jump, running speed), etc.

## SOME EXAMPLES AND TIPS:

- There are numerous configuration possibilities, depending on the game you are playing.
- On PC, if a game does not accept your programming (undesired effects) in "5 or 7 axes" mode, switch your gamepad to "4 axes" mode (the standard mode).
- In certain (racing style) games, don't hesitate to test out the 2 sensitivity modes for the optical wheel (Normal or High) in order to optimize its precision and responsiveness.



## DIFFERENT EXAMPLES ACCORDING TO TYPE OF GAME



## TECHNICAL SUPPORT

If you encounter a problem with your product, please go to <http://ts.thrustmaster.com> and click **Technical Support**. From there you will be able to access various utilities (Frequently Asked Questions (FAQ), the latest versions of drivers and software) that may help to resolve your problem. If the problem persists, you can contact the Thrustmaster products technical support service ("Technical Support"):

### By email:

In order to take advantage of technical support by email, you must first register online. The information you provide will help the agents to resolve your problem more quickly. Click **Registration** on the left-hand side of the Technical Support page and follow the on-screen instructions. If you have already registered, fill in the **Username** and **Password** fields and then click **Login**.

### By telephone:

<b>United Kingdom</b>	<b>08450800942</b> Charges at local rate	Monday to Friday from Noon to 4pm and 5pm to 10pm Saturday from 9am to Noon and 1pm to 7pm Sunday from 9am to Noon and 1pm to 4pm
<b>United States</b>	<b>1-866-889-5036</b> Free	Monday to Friday from 7am to 11am and from Noon to 5pm Saturday and Sunday from 7am to Noon (Eastern Standard Time)
<b>Canada</b>	<b>1-866-889-2181</b> Free	Monday to Friday from 7am to 11am and from Noon to 5pm Saturday and Sunday from 7am to Noon (Eastern Standard Time)
<b>Denmark</b>	<b>80887690</b> Free	Monday to Friday from 1pm to 5pm and 6pm to 11pm <i>(English)</i> Saturday from 9am to 1pm and 2pm to 8pm Sunday from 10am to 1pm and 2pm to 5pm
<b>Sweden</b>	<b>0200884567</b> Free	Monday to Friday from 1pm to 5pm and 6pm to 11pm <i>(English)</i> Saturday from 9am to 1pm and 2pm to 8pm Sunday from 10am to 1pm and 2pm to 5pm
<b>Finland</b>	<b>0800 913060</b> Free	Monday to Friday from 2pm to 6pm and 7pm to Midnight <i>(English)</i> Saturday from 10am to 2pm and 3pm to 9pm Sunday from 11am to 2pm and 3pm to 6pm

## WARRANTY INFORMATION

Worldwide, Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") warrants to the consumer that this Thrustmaster product will be free from material defects and manufacturing flaws for a period of two (2) years from the original date of purchase. Should the product appear to be defective during the warranty period, immediately contact Technical Support, who will indicate the procedure to follow. If the defect is confirmed, the product must be returned to its place of purchase (or any other location indicated by Technical Support).

Within the context of this warranty, the consumer's defective product will, at Technical Support's option, be either repaired or replaced. Where authorized by applicable law, the full liability of Guillemot and its subsidiaries (including for indirect damages) is limited to the repair or replacement of the Thrustmaster product. The consumer's legal rights with respect to legislation applicable to the sale of consumer goods are not affected by this warranty.

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 not related to a material defect or manufacturing flaw; (2) in the event of failure to comply with the instructions provided by Technical Support; (3) to software not published by Guillemot, said software being subject to a specific warranty provided by its publisher.

### Additional warranty provisions

In the United States of America and in Canada, this warranty is limited to the product's internal mechanism and external housing. Any applicable implied warranties, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are hereby limited to two (2) years from the date of purchase and are subject to the conditions set forth in this limited warranty. In no event shall Guillemot Corporation S.A. or its affiliates be liable for consequential or incidental damage 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 incidental/consequential damages, so the above limitation may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other legal rights which vary from State to State or Province to Province.

### FCC STATEMENT

1. This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
  - (1) This device may not cause harmful interference, and
  - (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.
2. Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

### COPYRIGHT

© 2009 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. Ferrari® is a registered trademark of Ferrari S.p.A. PlayStation® is a registered trademark of Sony Computer Entertainment, Inc. Windows® is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries. Pentium® is a registered trademark of Intel Corporation. All other trademarks and brand names are hereby acknowledged and are the property of their respective owners. Illustrations not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without notice and may vary from one country to another. Made in China.

### ENVIRONMENTAL PROTECTION RECOMMENDATION



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.

***FAQs, tips and drivers available at [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

# Ferrari Motors Gamepad

Pour PC & PlayStation® 3

Manuel de l'utilisateur

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

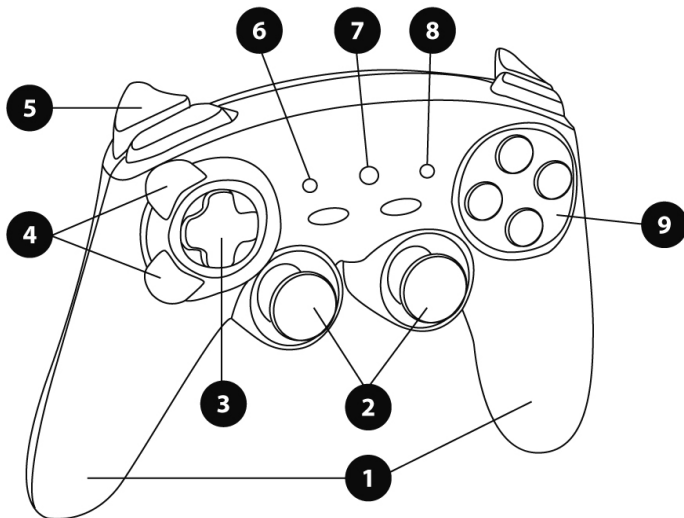
NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

РУССКИЙ



## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

1. Poignées
2. 2 sticks analogiques progressifs
3. Croix digitale
4. Roue optique progressive
5. 2 Gâchettes progressives
6. Bouton Led HOME pour Playstation®3 et MODE pour PC
7. Bouton Led MAPPING (pour programmer et indiquer l'état de la Connexion)
8. Bouton Led PRESET (pour choisir son programme)
9. Boutons d'actions

## AVERTISSEMENT

- En cas de mauvais fonctionnement dû à une émission électrostatique, quittez le jeu et débranchez le périphérique de votre ordinateur ou de votre console. Pour rejouer, rebranchez le périphérique et relancez le jeu.
- Évitez d'actionner les mini-sticks, la roue optique ou les gâchettes lorsque vous branchez votre manette (pour éviter tout problème de calibration)

## TABLEAU DES « MODES » SUPPORTES

Support	MODE	Couleur du bouton MODE (8)
PLAYSTATION® 3	« PS3 »	ETEINT
PC	« 4 AXES »	ETEINT
	« 5 AXES »	ROUGE
	« 7 AXES »	VERT

### PLAYSTATION® 3

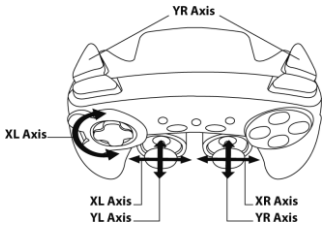
#### INSTALLATION SUR « PLAYSTATION® 3 »

1. Branchez le connecteur USB sur un port USB de la console.
2. Allumez votre console.
3. Basculez votre manette en mode « PS3 » = le bouton MODE doit être éteint.  
(pour cela, si nécessaire, appuyez sur le bouton jusqu'à ce qu'il s'éteigne.)
4. Lancez le jeu.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

#### MODE « PLAYSTATION® 3 »

##### CONFIGURATION DU « PRESET AUTOMATIQUE » - PLAYSTATION® 3

Mode « PS3 »	Bouton MODE ETEINT
	<p><u>ici</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• « Roue optique » associée à la direction « Gauche/Droite » du mini-stick gauche</li> <li>• « Gâchette Droite » associée à la direction « Haut » du mini-stick droit</li> <li>• « Gâchette Gauche » associée à la direction « Bas » du mini-stick droit</li> </ul>

#### Remarques importantes sur « Playstation® 3 » :

- Sur « Playstation® 3 », votre bouton MODE doit absolument être « ETEINT » (et non rouge ou vert). Pour cela appuyez sur le bouton si nécessaire.
- La manette ne possède pas de « détecteur de mouvement » ni de bouton « PS » comme c'est le cas sur la manette officielle livrée avec votre console.
- En mode « 1 Joueur » si votre manette officielle est allumée il est alors nécessaire de basculer celle-ci en « port manette 2 » afin que votre manette Ferrari soit fonctionnelle.
- Sur « Playstation® 3 », la manette n'est compatible qu'avec les jeux « Playstation® 3 » (et ne fonctionnera pas avec les jeux « Playstation® 2 »).
- Pour quitter vos jeux « Playstation® 3 », utilisez le bouton « PS » de votre manette officielle

## PC

### INSTALLATION SUR PC

Le CD-ROM fourni avec ce produit permet d'installer les pilotes Force Feedback.

1. Insérez le CD-ROM d'installation dans votre lecteur de CD-ROM. Suivez les instructions affichées à l'écran pour installer les pilotes Force Feedback. Une fois l'installation terminée, cliquez sur **Terminer** et redémarrez votre ordinateur.
2. Au redémarrage de l'ordinateur, reliez le connecteur USB à l'un des ports USB de votre unité centrale. Windows® détectera automatiquement le nouveau périphérique.
3. **Installation des pilotes**  
L'installation des pilotes est automatique. Suivez les instructions affichées à l'écran pour terminer l'installation.
4. Sélectionnez **Démarrer/Paramètres/Panneau de configuration** puis double-cliquez sur **Contrôleurs de jeu** (ou **Options de jeu** selon votre système d'exploitation)  
*La boîte de dialogue **Contrôleurs de jeu** affichera le nom de la manette avec l'état **OK**.*
5. Dans le **Control Panel**, cliquez sur **Propriétés** pour configurer votre manette :
  - **Test du périphérique** : vous permet de tester et visualiser les boutons, le D-Pad et les axes des 2 mini-sticks, de la roue optique et des 2 gâchettes
  - **Tester les forces** : vous permet de tester 8 effets de vibrations et de configurer le réglage des effets de vibrations.

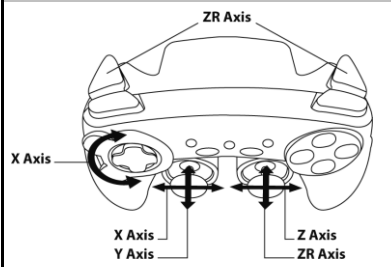
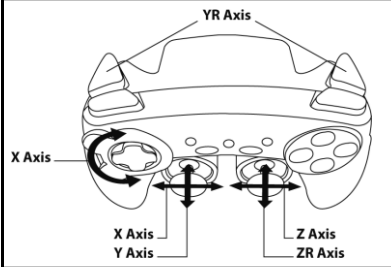
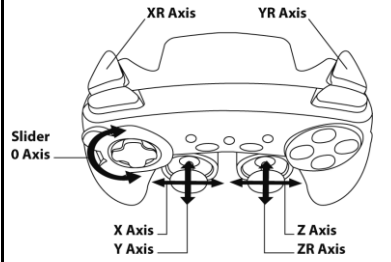
Vous êtes maintenant prêt à jouer !

### SELECTION DES « AXES » SUR PC

- Sélection des axes par « Software » : Dans la page 1 du **Control Panel**, cliquez sur le nombre d'axes désiré puis sur **Ok**.
- Sélection des axes par « Hardware » :  
Pressez le bouton **MODE (6)** pour sélectionner le nombre d'axes actifs.

### 3 MODES D'« AXES » DISPONIBLE SUR PC

#### CONFIGURATION DES « PRESET AUTOMATIQUE » - PC

Mode « 4 AXES »	Bouton MODE ETEINT
	<p><u> Ici :</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• « Roue optique » associée à la direction « Gauche/Droite » du mini-stick gauche</li><li>• « Gâchette Droite » associée à la direction « Haut » du mini-stick droit</li><li>• « Gâchette Gauche » associée à la direction « Bas » du mini-stick droit</li></ul>
Mode « 5 AXES »	Bouton MODE ROUGE
	<p><u> Ici :</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• « Roue optique » associée à la direction « Gauche/Droite » du mini-stick gauche</li><li>• « Gâchettes Droite et gauche » désormais indépendantes mais combinées entre elles</li></ul>
Mode « 7 AXES »	Bouton MODE VERT
	<p><u> Ici :</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• « Roue optique » désormais indépendante</li><li>• « Gâchette Gauche » désormais indépendante</li><li>• « Gâchette Droite » désormais indépendante</li></ul>

Pour bien comprendre toutes les possibilités offertes sur PC, essayez-les dans le « Contrôleur de jeu » de Windows

## FONCTIONS AVANCÉES

### REGLAGE DE LA SENSIBILITE DE LA ROUE OPTIQUE

La roue optique (4) possède 2 modes de sensibilité :

- Sensibilité Normale (mode par défaut)
- Sensibilité Haute (nécessite un paramétrage)

- **Paramétrage en mode « Sensibilité Haute » :**

Etapes	Action	Couleur du bouton MODE
1	Levez et maintenir la direction « HAUT » de la roue optique.	Clignote en Rouge 2 secondes
2	Pressez et relâchez le bouton MAPPING (7).	

Votre roue optique est désormais plus sensible.  
(Opération à effectuer à chaque redémarrage ou déconnexion de la manette)

- **Paramétrage pour retourner en mode « Sensibilité Normal » :**

Etapes	Action	Couleur du bouton MODE
1	Baissez et maintenir la direction « BAS » de la roue optique	Clignote en Vert 2 secondes
2	Pressez et relâchez le bouton MAPPING (7)	

Votre roue optique est revenue en Sensibilité Normale (qui est le mode par défaut)

### 2 MODES DE PROGRAMMATION

Le bouton et sa Led PRESET (8) vous permettent de visualiser le type de programmation choisi : AUTOMATIQUE (préprogrammé) ou MANUEL (programmé par vous-même). Une simple pression sur ce bouton vous permettra (même en cours de jeu) de basculer d'une programmation à l'autre.

- **« PRESET AUTOMATIQUE » (Bouton PRESET ETEINT)**

Il s'agit ici de la programmation par défaut : les fonctions de la roue optique et des gâchettes sont préprogrammées ainsi que les positions des boutons, directions des mini-sticks et de la croix digitale  
REPORTEZ-VOUS AUX SCHEMAS « CONFIGURATION DES PRESET AUTOMATIQUE »

- **« PRESET MANUEL » (Bouton PRESET VERT)**

Il s'agit ici de vos programmations personnelles :

- Les boutons, directions des mini-sticks et de la croix peuvent être :
  - \* soit programmés sur la roue optique et les gâchettes,
  - \* soit inversés entre eux.
- Vous pouvez modifier à votre convenance et à volonté ces programmations
- Elles sont automatiquement sauvegardées à l'intérieur de votre manette (même débranchée)
- Lorsque que votre «PRESET MANUEL» est vierge, il est alors identique au «PRESET AUTOMATIQUE»



## PROGRAMMATION DE LA ROUE OPTIQUE ET DES GACHETTES

Les 2 directions de la roue optique ainsi que les 2 gâchettes progressives peuvent être programmées à l'aide du bouton MAPPING (7).

- **Exemples d'applications possibles :**

Programmer un bouton, la direction d'un mini-stick ou de la croix digitale :

- sur la direction « haut » ou « bas » de la roue optique
- sur la « gâchette droite » ou « gâchette gauche »

- **Procédure de programmation sur la roue optique et sur les gâchettes :**

Etapes	Action	Couleur du bouton PRESET
1	Activez « PRESET MANUEL » (8) en appuyant sur le bouton.	Allumé en Vert
2	Pressez et relâchez le bouton MAPPING (7).	Allumé en Rouge
3	Pressez et relâchez le bouton ou la direction à programmer.	Clignote en Rouge
4	Levez ou baissez la direction de la roue optique ou actionnez la gâchette sur laquelle vous désirez placer votre fonction.	Allumé en Vert

Votre « PRESET MANUEL » est désormais actif et actualisé  
(avec votre programmation effectuée sur la roue optique ou les gâchettes)

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

Tous les boutons, les directions des mini-sticks et de la croix digitale peuvent être inversés à l'aide du bouton MAPPING (7).

- **Exemples d'applications possibles :**

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

- **Procédure d'inversion des boutons, mini-sticks et croix**

(ne fonctionne pas pour la roue optique et les gâchettes sauf sur PC en mode « 7 axes »)

Etapes	Action	Couleur du bouton PRESET
1	Activez « PRESET MANUEL » (8) en appuyant sur le bouton.	Allumé en Vert
2	Pressez et relâchez le bouton MAPPING (7).	Allumé en Rouge
3	Pressez et relâchez le bouton ou la direction à inverser.	Clignote en Rouge
4	Pressez et relâchez le bouton ou la direction sur lequel ou laquelle vous désirez placer votre fonction.	Allumé en Vert

Votre « PRESET MANUEL » est désormais actif et actualisé (avec vos 2 fonctions inversées)

## MEMOIRE EEPROM

- Votre manette dispose d'une puce interne qui garde en mémoire l'ensemble de vos programmations  
« PRESET MANUEL » (même manette éteinte ou débranchée pendant une longue période).
- Vous pouvez enregistrer 1 « Preset Manuel » différent sur chaque support utilisé (PS3, PC 4 Axes, PC 5 Axes ou PC 7 Axes). Excepté pour « PS3 » et « PC 4 Axes » qui utilisent le même « Preset Manuel » (modifier ou effacer l'un sera équivalent sur le second).

## EFFACER UN « PRESET MANUEL »

Etapes	Action	Couleur du bouton PRESET
1	Activez votre « PRESET MANUEL » (8).	Allumé en Vert
2	Pressez et maintenez appuyé le bouton MAPPING (7) pendant 2 secondes.	Cignote en Vert 2 secondes

Votre « PRESET MANUEL » est désormais vierge (et redevenu identique au «Preset Automatique»)

## RETOUR AU « PARAMETRAGE D'USINE »

Effacer d'une seule manipulation l'ensemble de vos programmations ou réglages effectués :

Etapes	Action	Couleur du bouton PRESET
1	Appuyez simultanément sur les boutons <b>MAPPING + SELECT + START.</b>	Cignote en Vert et Rouge 2 secondes

L'ensemble de vos « PRESET MANUEL » (= PC + PS3) ou réglages sont désormais vierges.

Remarque : Sur PC, il est recommandé d'effectuer cette opération en dehors des jeux.

## AFFECTATIONS POSSIBLES DANS LES JEUX

La roue optique (grâce à sa technologie et à son degré de rotation plus important que n'importe quel minstick) offre une précision et une stabilité inégalées dans tous les types de jeux : course (direction ultra précise), aviation (palonnier), action et FPS (zoom progressif), sports (tir dosé, force du coup), etc...

Les gâchettes (grâce à leur progressivité et à leur course mécanique plus importante que n'importe quel bouton) offrent un contrôle extrêmement précis dans tous les types de jeux : course (accélération et freinage progressifs et indépendants, frein à main), action et FPS (cadence de tir, déplacement latéral), sports (passe ou tir dosé, force du coup ou du saut, vitesse de la course), etc...

### QUELQUES EXEMPLES ET CONSEILS:

- Il existe de nombreuses possibilités de configuration qui dépendront du jeu utilisé.
- Sur PC, si le jeu n'accepte pas votre programmation (effets non souhaités) en mode « 5 ou 7 axes », basculez votre manette en mode « 4 axes » (qui est le mode manette classique).
- Dans certains jeux (type course), n'hésitez pas à tester les 2 modes de sensibilité de votre « roue optique » (Normale ou Haute) afin d'optimiser sa précision et sa réactivité.

## DIFFERENTS EXEMPLES EN FONCTION DU GENRE DE JEU UTILISE

<b>Action / Aventure (En mode « Voiture »)</b>	<b>Action / Aventure (en mode « A pied »)</b>
<p>Diagram of a game controller with the following labels: Brake (left trigger), Accelerator (right trigger), Direction (left stick), Car View (left bumper), Handbrake (right bumper), and a central joystick.</p>	<p>Diagram of a game controller with the following labels: Walk/Run (left trigger), Shoot (right trigger), + Sniper Zoom (left stick), - (right stick), Move (left bumper), and View (right bumper).</p>
<b>Sport (Type « Jeu de balle »)</b>	<b>Sport (Type « Golf »)</b>
<p>Diagram of a game controller with the following labels: Lob (left trigger), Sprint (right trigger), Pass (left stick), Shoot (right stick), Move Player (left bumper), and Special Skill (right bumper).</p>	<p>Diagram of a game controller with the following labels: Rotation - (left trigger), Rotation + (right trigger), Swing (left stick), Put (right stick), Camera (left bumper), and Trajectory (right bumper).</p>
<b>Automobile (Type « Simulation »)</b>	<b>Automobile (Type « Arcade / Rallye »)</b>
<p>Diagram of a game controller with the following labels: Brake (left trigger), Accelerator (right trigger), Direction (left stick), Car View (left bumper), and Gear Shift Up/Down (right bumper).</p>	<p>Diagram of a game controller with the following labels: Brake (left trigger), Accelerator (right trigger), Direction (left stick), Car View (left bumper), and Handbrake (right bumper).</p>
<b>Aviation (Type « Simulation »)</b>	<b>Aviation (Type « Arcade / Action »)</b>
<p>Diagram of a game controller with the following labels: Trottle - (left trigger), Trottle + (right trigger), Rudder (left stick), Plane View (left bumper), and Flight Joystick (right bumper).</p>	<p>Diagram of a game controller with the following labels: Left Rudder (left trigger), Right Rudder (right trigger), + Throttle (left stick), - (right stick), Plane View (left bumper), and Flight Joystick (right bumper).</p>

## SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème avec votre produit, rendez-vous sur le site <http://ts.thrustmaster.com> et cliquez sur **Support Technique**. Vous aurez alors accès à différents services (Foire Aux Questions (FAQ), dernières versions des pilotes et logiciels) susceptibles de résoudre votre problème. Si le problème persiste, vous pouvez contacter le support technique des produits Thrustmaster (« Support Technique ») :

Par e-mail :

Pour bénéficier du support technique par e-mail, vous devez d'abord vous enregistrer en ligne. Les informations fournies vont permettre aux techniciens de résoudre plus rapidement votre problème. Cliquez sur **Enregistrement** à gauche de la page Support technique et suivez les instructions à l'écran. Si vous êtes déjà enregistré, renseignez les champs **Nom d'utilisateur** et **Mot de passe** puis cliquez sur **Connexion**.

Par téléphone (si vous n'avez pas d'accès Internet) :

<b>Canada</b>	<b>1-866-889-2181</b> Gratuit	Du lundi au vendredi de 7h à 11h et de 12h à 17h Le samedi et le dimanche de 7h à 12h (Heure de l'Est)
<b>France</b>	<b>0 826 09 21 03</b> Numéro Indigo® (0,15€ TTC/minute*)	Du lundi au vendredi de 13h à 17h et de 18h à 22h Le samedi de 9h à 13h et de 14h à 20h Le dimanche de 10h à 13h et de 14h à 17h
<b>Suisse</b>	<b>0842 000 022</b> Tarif d'une communication locale	Du lundi au vendredi de 13h à 17h et de 18h à 22h Le samedi de 9h à 13h et de 14h à 20h Le dimanche de 10h à 13h et de 14h à 17h
<b>Belgique</b>	<b>078 16 60 56</b> Tarif d'une communication nationale	Du lundi au vendredi de 13h à 17h et de 18h à 22h Le samedi de 9h à 13h et de 14h à 20h Le dimanche de 10h à 13h et de 14h à 17h

\* Tarif indicatif (hors coût de mise en relation)

## INFORMATIONS RELATIVES À LA GARANTIE

Dans le monde entier, Guillemot Corporation S.A. (« Guillemot ») garantit au consommateur que le présent produit Thrustmaster est exempt de défauts matériels et de vices de fabrication, et ce, pour une période de deux (2) ans à compter de la date d'achat d'origine. 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, du remplacement ou de la réparation du produit défectueux. Lorsque la loi applicable l'autorise, toute responsabilité de Guillemot et ses filiales (y compris pour les dommages indirects) se limite à la réparation ou au remplacement du produit Thrustmaster. Les droits légaux du consommateur au titre de la législation applicable à la vente de biens de consommation ne sont pas affectés par la présente garantie.

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 ; (2) en cas de non-respect des instructions du Support Technique ; (3) aux logiciels non-édités par Guillemot, lesdits logiciels faisant l'objet d'une garantie spécifique accordée par leurs éditeurs.

## Stipulations additionnelles à la garantie

Aux États-Unis d'Amérique et au Canada, cette garantie est limitée au mécanisme interne et au boîtier externe du produit. Toute garantie implicite applicable, incluant les garanties de qualité marchande ou d'adaptation à un usage particulier, est limitée à deux (2) ans à compter de la date d'achat et soumise aux conditions de la présente garantie limitée. En aucun cas, Guillemot Corporation S.A. 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.

## COPYRIGHT

© 2009 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. Ferrari® est une marque déposée de Ferrari S.p.A. PlayStation® est une marque déposée de Sony Computer Entertainment, Inc. Windows® est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques déposées et noms commerciaux sont reconnus par les présentes et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Illustrations non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays. Fabriqué en Chine.

## RECOMMANDATION RELATIVE À LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT



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.

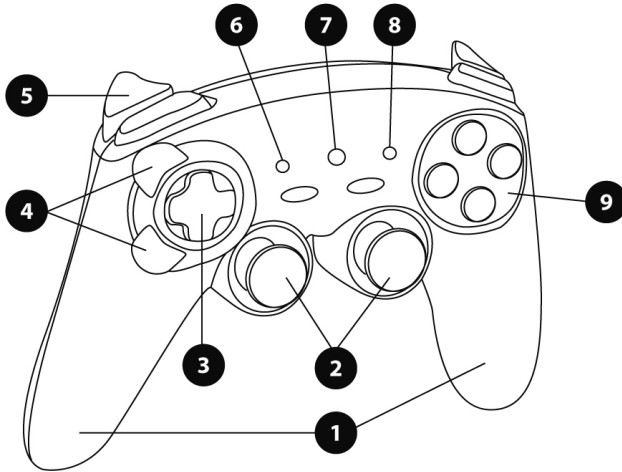
Veuillez consulter les autorités locales qui vous indiqueront le point de collecte concerné.

***FAQ, astuces et pilotes sur [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

# Ferrari Motors Gamepad

Für PC & PlayStation® 3

## Benutzerhandbuch



### TECHNISCHE FEATURES

1. Handgriffe
2. 2 analoge Ministicks
3. D-Pad
4. Analoges, optisches Rad
5. 2 analoge Trigger
6. HOME LED-Button für Playstation®3 und MODE für PC
7. MAPPING LED-Button (für Programmierung und zur Anzeige des Verbindungsstatus)
8. PRESET LED-Button (um versch. Programmierungen zu wählen)
9. Action Buttons

### SICHERHEITSHINWEIS

- Im Falle einer elektrostatischen Fehlfunktion während des Spiels, beenden Sie bitte das laufende Spiel und stöpseln das Gerät von der Konsole oder dem Computer ab. Stöpseln Sie das Gerät dann wieder ein und rufen das Spiel erneut auf und spielen normal weiter.
- Bitte die Ministicks, das optische Rad oder die Trigger beim anschließen des Gamepads nicht berühren oder bewegen, um den Kalibrierungsprozess nicht zu unterbrechen.

## TABELLE DER UNTERSTÜTZTEN MODI

System	MODE	Farbe des MODUS Button (8)
PLAYSTATION® 3	"PS3"	AUS
PC	"4 ACHSEN"	AUS
	"5 ACHSEN "	ROT
	"7 ACHSEN "	GRÜN

### PLAYSTATION® 3

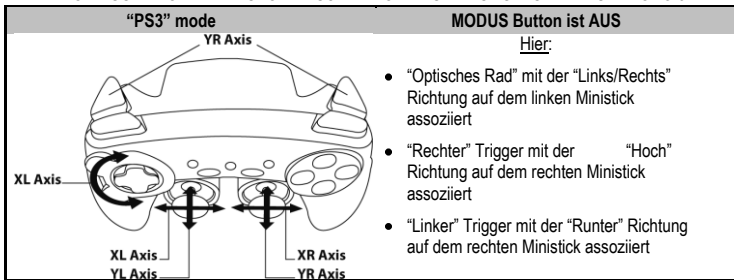
#### INSTALLATION AUF DER PLAYSTATION® 3

1. Stecken Sie den USB Stecker in einen freien USB Port Ihrer Konsole.
2. Schalten Sie die Konsole ein.
3. Schalten Sie Ihr Gamepad in den "PS3" Modus um = der MODUS Button sollte AUS sein (falls nötig, den Button solange drücken bis er ausschaltet).
4. Starten Sie das Spiel.

Sie können nun spielen!

#### "PLAYSTATION® 3" MODUS

KONFIGURATION DER "AUTOMATISCHEN VOREINSTELLUNG" AUF PLAYSTATION® 3



#### Wichtige Anmerkungen für "PlayStation® 3":

- Auf der "PlayStation® 3" muß der MODUS Button absolut "AUS" sein (und nicht rot oder grün). Falls nötig den Button drücken.
- Das Gamepad unterstützt keinen "Bewegungssensor" oder "PS" Button, dies tut nur das offizielle Gamepad, daß mit der Konsole ausgeliefert wurde.
- Im Modus "1 Spieler": Falls das offizielle Gamepad eingeschaltet ist, muß dieses auf "Kontroller Port 2" umgeschaltet werden, damit das Gamepad funktioniert.
- Auf der "PlayStation® 3" ist das Ferrari Gamepad ausschließlich nur mit "PlayStation® 3" Spielen kompatibel (funktioniert nicht mit "PlayStation® 2" Spielen).
- Um das "PlayStation® 3" Spiel zu verlassen, den "PS" Button auf dem offiziellen Gamepad drücken.

## PC

### INSTALLATION AUF DEM PC

Die beigelegte CD-ROM erlaubt es Ihnen die Force Feedback Treiber zu installieren.

1. Legen Sie die Installations-CD-ROM in Ihr CD-ROM Laufwerk. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die Force Feedback Treiber zu installieren. Nach der kompletten Installation klicken Sie auf **Beenden** und starten Ihren Computer neu.
2. Nach dem Computerneustart stecken Sie den USB Stecker in einen freien USB Port an Ihrem Computer. Windows® erkennen automatisch die neue Hardware.
3. Die Treiber werden automatisch installiert. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die Installation weiter auszuführen.
4. Über **Start/Einstellungen/Systemsteuerung** gehen und dann auf **Gamecontroller** (oder **Spieloptionen**, je nach Betriebssystem) klicken.

Die **Gamecontroller** Dialogbox bestätigt den Namen des Gamepads mit dem Status **OK**.

5. Klicken Sie nun auf **Eigenschaften**, um das Gamepad zu konfigurieren:
  - **Gerätetest**: Gestattet den Test und das Anschauen der Buttons, D-Pad und Achsen der beiden Ministicks, des optischen Rades und der beiden Trigger.
  - **Forcetest**: Gestattet den Test der acht Vibrationseffekte und die Konfiguration der Einstellungen der Vibrationseffekte.

Sie können nun das Spiel beginnen!

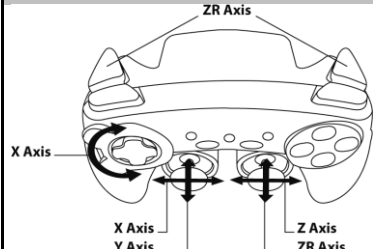
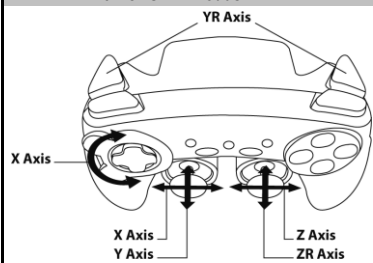
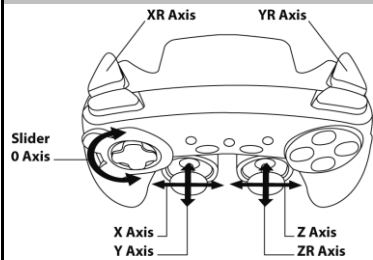
### AUSWAHL DER ACHSENANZAHL AUF PC

- Auswahl der Achsen via "Software": Auf Seite 1 der **Steuerkonsole** klicken Sie auf die Anzahl der gewünschten Achsen und bestätigen dann mit klicken auf **OK**.
- Auswahl der Achsen via "Hardware": Drücken Sie den MODUS Button (**6**), um die Anzahl der aktiven Achsen auszuwählen.



### 3 VERFÜGBARE "Achsen" MODI AUF DEM PC

#### KONFIGURATION DER "AUTOMATISCHEN VOREINSTELLUNG" AUF PC

<p><b>"4 ACHSEN" Modus</b></p> 	<p><b>MODUS Button ist AUS</b></p> <p><u>Hier:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• "Optisches Rad" mit der "Links/Rechts" Richtung auf dem linken Ministick assoziiert</li><li>• "Rechter" Trigger mit der "Hoch" Richtung auf dem rechten Ministick assoziiert</li><li>• "Linker" Trigger mit der "Runter" Richtung auf dem rechten Ministick assoziiert</li></ul>
<p><b>"5 ACHSEN" Modus</b></p> 	<p><b>MODUS Button ist ROT</b></p> <p><u>Hier:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• "Optisches Rad" mit der "Links/Rechts" Richtung auf dem linken Ministick assoziiert</li><li>• "Rechter" und "Linker" Trigger sind nun unabhängig aber miteinander kombiniert.</li></ul>
<p><b>"7 ACHSEN" Modus</b></p> 	<p><b>MODUS Button ist GRÜN</b></p> <p><u>Hier:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• "Optisches Rad" ist nun unabhängig</li><li>• "Linker" Trigger ist nun unabhängig</li><li>• "Rechter" Trigger ist nun unabhängig</li></ul>

Für einen besseren Überblick aller machbaren Möglichkeiten auf dem PC, testen Sie diese einfach in der Windows "Gamecontroller" Sektion aus.

## ERWEITERTE FUNKTIONEN

### JUSTIEREN DER EMPFINDLICHKEIT DES OPTISCHEN RADES

Das optische Rad (4) hat 2 Empfindlichkeitsstufen:

- Normale Empfindlichkeit (voreingestellter Modus)
- Hohe Empfindlichkeit (muß eingestellt werden)

#### • Justieren des Modus "Hohe Empfindlichkeit":

Schritt	Aktion	Farbe des MODUS Button
1	Das optische Rad auf die „Hoch“ Position bewegen und dort halten	Blinkt für 2 Sek. rot
2	Den MAPPING Button (7) drücken und wieder loslassen	

Das optische Rad ist nun empfindlicher (Diese Prozedur bitte jedesmal wiederholen, wenn Sie die Konsole neu starten oder das Gamepad abgestöpselt hatten).

#### • Rückkehr zur "Normalen Empfindlichkeit":

Schritt	Aktion	Farbe des MODUS Button
1	Das optische Rad auf die „Runter“ Position bewegen und dort halten	Blinkt für 2 Sek. grün
2	Den MAPPING Button (7) drücken und wieder loslassen	

Das optische Rad ist wieder im normalen Empfindlichkeitsmodus (voreingestellt).

## 2 PROGRAMMIER MODI

Der PRESET Button und die LED (8) gestatten Ihnen die Programmauswahl zu erfassen: AUTOMATISCH (vorprogrammiert) oder MANUELL (von Ihnen selbst programmiert). Ein einzelner Druck auf diesen Button erlaubt Ihnen (auch während des Spiels) zwischen den Programmmodi umschalten.

#### • "AUTOMATISCHE Voreinstellung" (PRESET Button AUS)

Dies ist die werksseitig voreingestellte Programmierung: Die Funktionen des optischen Rades und der Trigger sind vorprogrammiert, genau wie die Positionen der Buttons und die Richtungen der Ministicks sowie des D-Pads.

BITTE SCHAUEN SIE SICH DIE KONFIGURATIONSDIAGRAMME FÜR DIE „AUTOMATISCHE VOREINSTELLUNG“ AN.

#### • "MANUELLE VOREINSTELLUNG" (PRESET Button ist GRÜN)

Dies repräsentiert Ihre persönliche Programmierung:

- Die Buttons, Richtungen der Ministicks und des D-Pad können:

- \* Auf dem optischen Rad und auf den Triggern programmiert sein;
- oder
- \* Untereinander geschaltet/verknüpft sein.

- Sie können die Programmierung nach Ihrem Gusto zu jeder Zeit modifizieren.

- Die Programmierung wird automatisch auf Ihrem Gamepad gespeichert (auch wenn dieses abgestöpselt wird).

- Wenn Ihre "MANUELLE VOREINSTELLUNG" leer ist, ist diese identisch mit der „AUTOMATISCHEN VOREINSTELLUNG“.

## PROGRAMMIERUNG DES OPTISCHEN RADES UND DER TRIGGER

Die beiden Richtungen des optischen Rades und der beiden progressiven Trigger können über den MAPPING Button (7) programmiert werden.

### • Beispiele möglicher Anwendungen:

Programmieren eines Buttons, Richtung eines Ministick oder des D-Pads:

- auf die "Hoch" oder "Runter" Richtung des optischen Rades
- auf "rechter" Trigger oder "linker" Trigger

### • Programmierprozedur auf optischem Rad und der Trigger:

Schritt	Aktion	Farbe des PRESET Button
1	Aktivierung des "MANUELLE VOREINSTELLUNG" (8) durch drücken die Buttons.	Leuchtet grün auf
2	Den MAPPING Button (7) drücken und wieder loslassen	Leuchtet rot auf
3	Drücken und wieder loslassen des Buttons oder der Richtung, die programmiert werden soll	Blinkt rot
4	Bewegen Sie das optische Rad für die Richtung nach oben oder unten. Oder drücken Sie den Trigger auf dem Sie die Funktion plazieren wollen.	Leuchtet grün auf

Ihre "MANUELLE VOREINSTELLUNG" ist nun aktiviert und Up to date  
(mit Ihrer Programmierung dem optischen Rad oder der Trigger zugeordnet).

## UMSCHALTEN BUTTONS/MINISTICKS/D-PAD

Alle progressiven Buttons, sowie Richtungen der Ministicks und des D-Pad können mittels des MAPPING Button (7) umgeschaltet werden.

### • Beispiele möglicher Anwendungen:

- Umschalten der Buttons untereinander
- Umschalten der beiden Ministicks  
(In diesem Fall müssen Sie die vier Richtungen des ersten Ministicks dem zweiten Ministick zuweisen)
- Umschalten des D-Pad auf einen Ministick  
(In diesem Fall müssen Sie die vier D-Pad Richtungen den vier Richtungen des fraglichen Ministicks zuweisen).

### • Umschaltprozedur für Buttons, Ministicks und D-Pad

(Funktioniert nicht mit dem optischen Rad und den Triggern, außer im „7 Achsen“ Modus auf dem PC)

Schritt	Aktion	Farbe des PRESET Button
1	Aktivieren der "MANUELLEN VOREINSTELLUNG" (8) durch drücken des Buttons	Leuchtet grün auf
2	Den MAPPING Button (7) drücken und loslassen	Leuchtet rot auf
3	Drücken und loslassen des Buttons oder der Richtung, die Sie umschalten wollen	Blinkt rot
4	Drücken und loslassen des Buttons oder der Richtung auf die Sie die Funktion plazieren wollen	Leuchtet grün auf

Ihre "MANUELLE VOREINSTELLUNG" ist nun aktiviert und Up to date  
(mit den zwei umgeschalteten Funktionen)

## EEPROM SPEICHER

- Ihr Gamepad verfügt über einen nichtflüchtigen, internen Chip, der all Ihre „Manuellen Voreinstellungen“ speichert und Ihnen entsprechend zur Verfügung stellt (auch wenn das Gamepad für längere Zeit ausgeschaltet oder abgestöpselt ist).
- Sie können jeweils eine unterschiedliche „MANUELLE VOREINSTELLUNG“ für jedes genutzte System (PS3, PC 4 Achsen, PC 5 Achsen oder PC 7 Achsen) speichern. Eine Ausnahme besteht bei „PS3“ und „PC 4 Achsen“, die die gleiche „MANUELLE VOREINSTELLUNG“ (modifizieren oder löschen einer dieser Voreinstellung haben den gleichen Effekt auf die andere) nutzen.

### Löschen der “MANUELLE VOREINSTELLUNG”

Schritt	Aktion	Farbe des PRESET Button
1	Aktivieren Sie Ihre “MANUELLE VOREINSTELLUNG” (8)	Leuchtet grün auf
2	Drücken und halten des MAPPING Button (7) für zwei Sekunden	Blinkt für 2 Sek. grün

Die “MANUELLE VOREINSTELLUNG” ist nun gelöscht (und ist identisch mit der “Automatischen Voreinstellung”)

### Rückkehr zu den “FABRIKEINSTELLUNGEN”

Sie können all Ihre Programmierungen und Einstellungen durch einen einzigen Schritt löschen/zurücksetzen:

Schritt	Aktion	Farbe des PRESET Button
1	Gleichzeitig die Buttons <b>MAPPING + AUSWAHL (SELECT) + START</b> drücken	Blinkt grün und rot für zwei Sek.

All Ihre “MANUELLE VOREINSTELLUNGEN” (= PC + PS3) oder Einstellungen sind nun gelöscht  
Achtung: Wir empfehlen strengstens, daß Sie diese Aktion nicht auf dem PC während eines Spiels durchführen.

## MÖGLICHER GEBRAUCH IN SPIELEN

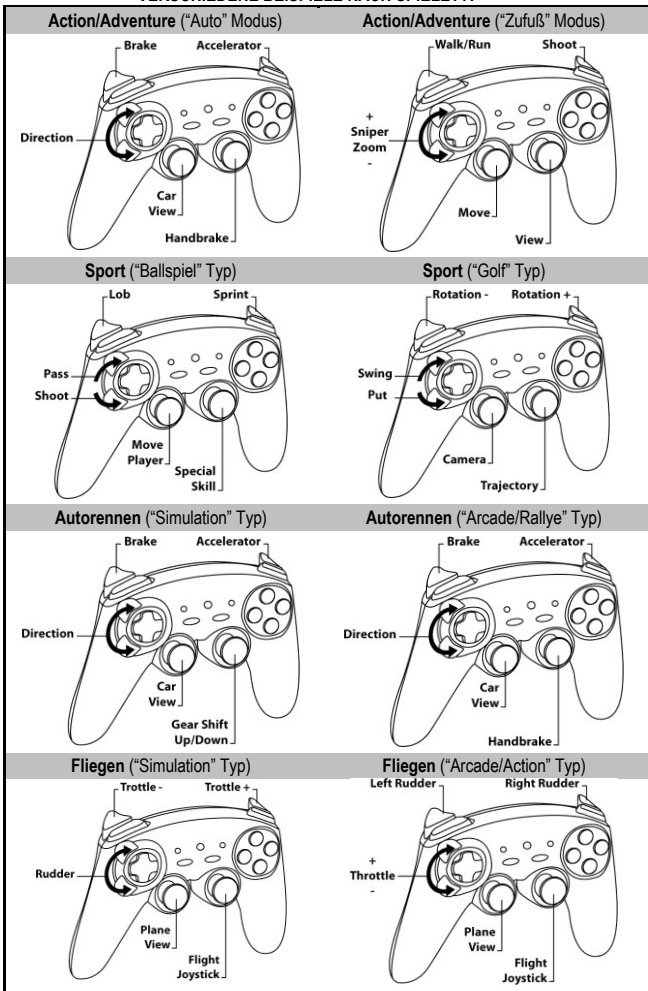
Das optische Rad (dank seiner Technologie und eines Rotationsumfanges, der größer ist als der eines Ministicks) bietet einmalige Präzision und Stabilität bei jeglichem Spieltyp: Rennen (ultrapräzise Steuerung), Fliegen (Ruder), Action und FPS (stufenweises Zoom), Sport (bemessener Schuß, Aufschlagskraft), etc.

Die Trigger (dank ihrer stufenweisen (progressiven) Aktion und des großen, mechanischen Hubs, der größer als bei jedem Button ist) offeriert extrem präzise Kontrolle bei jedem Spieltyp: Rennen (progressive und unabhängige Beschleunigung und Bremsen, Handbremse), Action und FPS (Feurrate, Seitwärtsbewegung), Sport (bemessenes Abspiel oder Schuß, Aufschlagskraft oder Sprung, Laufgeschwindigkeit), etc.

### EINIGE BEISPIELE UND TIPS:

- Es gibt zahllose Konfigurationsmöglichkeiten, abhängig von dem Spiel, das Sie spielen.
- Auf dem PC, falls ein Spiel Ihre Programmierung im „5“ oder „7“ Achsen Modus nicht akzeptiert (unerwartete Effekte), schalten Sie Ihr Gamepad in den „4“ Achsen Modus um (Standardmodus).
- In einigen Spielen (Typ „Autorennen“), zögern Sie nicht doch einmal die beiden Empfindlichkeitsstufen für das optische Rad (Normal oder Hoch) auszuprobieren. Dadurch können Sie die Präzision und die Ansprechempfindlichkeit optimieren.

## VERSCHIEDENE BEISPIELE NACH SPIELETTYP



## TECHNISCHER SUPPORT

Sollten Sie mit Ihrem Produkt ein Problem haben, besuchen Sie bitte die Seite <http://ts.thrustmaster.com> und klicken Sie auf **Technischer Support**. Von dort aus können Sie auf verschiedene Hilfen zugreifen (Fragen und Antworten (FAQ), die neuesten Versionen von Treibern und Software), die Ihnen bei der Lösung Ihres Problems helfen könnten. Falls das Problem weiterhin besteht, können Sie mit dem technischen Support für Thrustmaster Produkte in Kontakt treten („Technischer Support“):

### Per Email:

Um den technischen Supports per Email in Anspruch nehmen zu können, müssen Sie sich zunächst online registrieren. Mit den Informationen, die Sie uns so zukommen lassen, können die Mitarbeiter Ihr Problem schneller lösen. Klicken Sie bitte auf **Registrierung** links auf der Seite des technischen Supports und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Falls Sie bereits registriert sind, füllen Sie die Textfelder **Anwendername** und **Paßwort** aus und klicken dann auf **Login**.

### Per Telefon:

<b>Deutschland</b>	<b>08000 00 1445</b> Kostenlos	Montag bis Freitag 13:00 bis 17:00 Uhr und 18:00 bis 22:00 Uhr Samstag 9:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 20:00 Uhr Sonntag 10:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 17:00 Uhr
<b>Österreich</b>	<b>0810 10 1809</b> Zum Preis eines Ortsgesprächs	Montag bis Freitag 13:00 bis 17:00 Uhr und 18:00 bis 22:00 Uhr Samstag 9:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 20:00 Uhr Sonntag 10:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 17:00 Uhr
<b>Schweiz</b>	<b>0842 000 022</b> Zum Preis eines Ortsgesprächs	Montag bis Freitag 13:00 bis 17:00 Uhr und 18:00 bis 22:00 Uhr Samstag 9:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 20:00 Uhr Sonntag 10:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 17:00 Uhr

## GEWÄHRLEISTUNGSINFORMATION

Guillemot Corporation S.A. („Guillemot“) bietet dem Kunden ab dem Kaufdatum weltweit eine 2-jährige Garantie auf Materialschäden und Herstellungsmängel. Sollte das Produkt dennoch während dieser zwei Jahre Schäden oder Mängel aufweisen, kontaktieren Sie bitte unverzüglich den technischen Support, der Ihnen die weitere Verfahrensweise mitteilen wird. Im Falle eines technischen Defektes können Sie da Produkt dort, wo Sie es gekauft haben, zurückgeben (oder an die vom Technischen Support angegebene Adresse).

Im Rahmen dieser Garantie wird das defekte Produkt nach Ermessen des technischen Supports entweder repariert oder ersetzt. Überall wo es geltendes Recht zulässt, wird die Haftung von Guillemot und seinen Niederlassungen für das jeweilige Produkt(einschließlich für indirekte Beschädigungen), nur soweit übernommen, als das eine Reparatur durchgeführt wird oder Ersatz geleistet wird. Die Rechte des Käufers gemäß dem geltenden Recht des jeweiligen Landes werden durch diese Garantie nicht beeinflusst.

Diese Garantie tritt unter folgenden Umständen nicht in Kraft :

- (1) Falls am Produkt etwas verändert wurde oder es geöffnet wurde, ein Schaden durch unangebrachte Nutzung, Fahrlässigkeit, einen Unfall, Verschleiß oder irgendeinen anderen Grund verursacht wurde, der nicht im Zusammenhang mit einem Materialdefekt oder Herstellungsmangel aufgetreten ist.
- (2) Im Falle der Nichtbeachtung der durch den technischen Support erteilten Anweisungen.
- (3) Software, die nicht von Guillemot herausgegeben wurde, unterliegt der speziellen Garantie des jeweiligen Softwareherstellers.

## COPYRIGHT

© 2009 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. Ferrari® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Ferrari S.p.A. PlayStation® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft® Windows® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen und Markennamen werden hiermit anerkannt und sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer. Fotos und Abbildungen nicht bindend. Inhalt, Design und Eigenschaften des Produkts können ohne Bekanntmachung geändert werden und variieren von Land zu Land.

## HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer nicht über den normalen Haushaltsabfall 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 Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

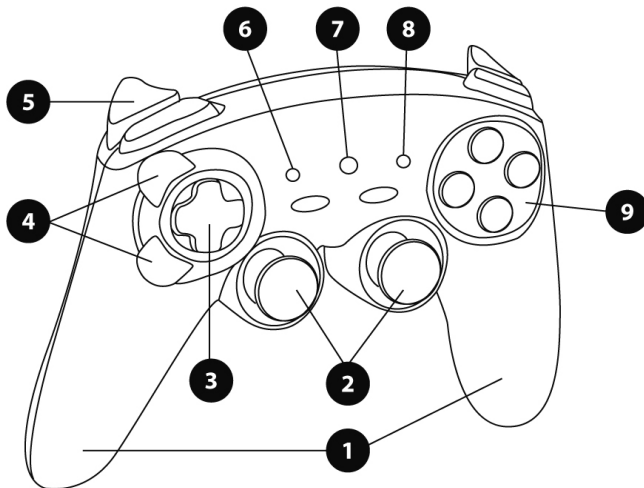
**Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.**

***FAQs, Tips und Treiber erhalten Sie auf [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

# Ferrari Motors Gamepad

voor PC & PS3

Handleiding



## TECHNISCHE KENMERKEN

1. Handvatten
2. 2 progressief reagerende analoge mini-joysticks
3. D-pad
4. Progressief reagerend optisch stuur
5. 2 progressief reagerende triggers
6. **HOME**-knop met LED voor Playstation® 3 en **MODE** voor pc
7. **MAPPING**-knop met LED (voor programmeren en indicatie van verbindingstatus)
8. **PRESET**-knop met LED (om programmering te selecteren)
9. Actieknoppen

## VEILIGHEIDSVOORSCHRIFTEN

- Sluit in geval van storingen door interferentie van buitenaf de game af en koppel het apparaat los van de computer of de console. Als het apparaat daarna weer wordt aangesloten en de game opnieuw wordt gestart, zijn de problemen in de meeste gevallen verholpen.
- Raak de mini-joysticks, het optische stuurwiel of de triggers niet aan en beweeg deze niet terwijl u de gamepad aansluit (hiermee voorkomt u dat het kalibratieproces wordt onderbroken).



## TABEL MET ONDERSTEUNDE MODI

Systeem	MODUS	Kleur van MODUS-knop (8)
PLAYSTATION® 3	"PS3"	UIT
PC	"4 ASSEN"	UIT
	"5 ASSEN"	ROOD
	"7 ASSEN"	GROEN

### PLAYSTATION® 3

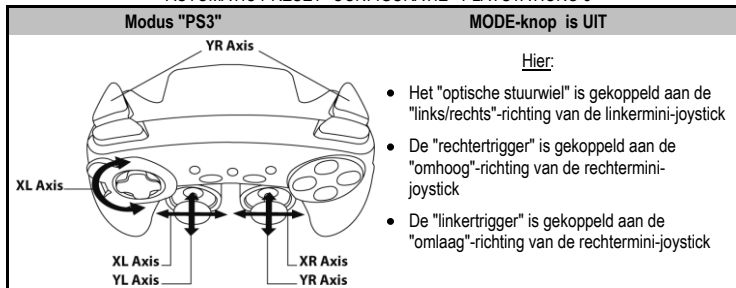
#### INSTALLATIE OP PLAYSTATION® 3

1. Sluit de USB-kabelconnector aan op de USB-poort van uw console.
2. Zet de console aan.
3. Zet uw gamepad in de modus "PS3" = de MODE-knop moet op Uit staan.  
(indien nodig, moet u de knop indrukken totdat hij uitgaat).
4. Start de game.

Nu kan er gespeeld worden!

#### MODUS "PLAYSTATION® 3"

"AUTOMATIC PRESET"-CONFIGURATIE - PLAYSTATION® 3



#### Belangrijke opmerkingen voor "PlayStation® 3":

- Bij een "PlayStation® 3" moet de MODE-knop absoluut UIT zijn (en niet rood of groen).  
Druk de knop in indien nodig.
  - De gamepad kent geen bewegingssensor of "PS"-knop, in tegenstelling tot de officiële gamepad die bij uw console werd geleverd.
- In modus "1 Player": als uw officiële gamepad aan staat, dan moet u deze op "controllerpoort 2" zetten anders werkt de Ferrari-gamepad niet.
  - Op een "PlayStation® 3" is de gamepad alleen compatibel met "PlayStation® 3"-games (de gamepad werkt niet met "PlayStation® 2"-games).
- Gebruik de "PS"-knop op uw officiële gamepad om uw "PlayStation® 3"-games af te sluiten.

## PC

### INSTALLATIE OP DE PC

Met behulp van de meegeleverde cd-rom worden de drivers geïnstalleerd die nodig zijn voor Force Feedback.

1. Plaats de installatie-cd in het cd-rom-station. Volg de instructies op het scherm om de Force Feedback-drivers te installeren. Klik, als de installatieprocedure is afgerond, op **Voltoeien** om de computer opnieuw te starten.
2. Sluit, als de computer opnieuw is gestart, de USB-connector aan op een van de USB-poorten van de computer. Windows® herkent het nieuwe apparaat automatisch.
3. De drivers worden automatisch geïnstalleerd. Volg de aanwijzingen op het scherm om de installatie te voltooien.
4. Klik achtereenvolgens op **Start**, **Instellingen**, **Configuratiescherm** en dubbelklik vervolgens op **Game Controllers** (of **Gaming Options** of **Spelbesturingen**, afhankelijk van uw besturingssysteem). *In het dialoogvenster **Game Controllers** (of **Gaming Options** of **Spelbesturingen**, afhankelijk van het besturingssysteem) staat de naam van de gamepad met als status **OK**.*
5. Klik op **Eigenschappen** in het **Configuratiescherm** om de gamepad te configureren.
  - **Test device:** hiermee kunt u de knoppen, de D-pad en de assen van de 2 mini-joysticks, het optische stuurwiel en de 2 triggertjes bekijken en testen.
  - **Test forces:** hiermee kunt u de 8 trileffecten testen en configureren.

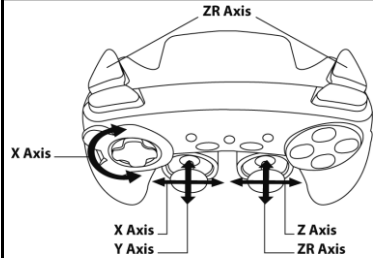
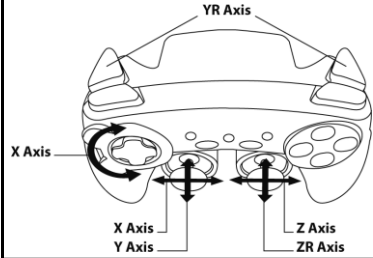
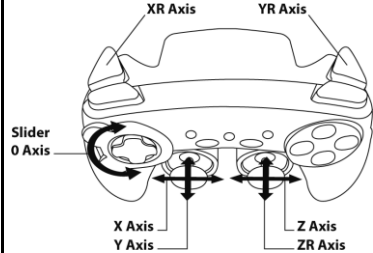
Nu kan er gespeeld worden!

### HET AANTAL ASSEN SELECTEREN OP DE PC

- Assen selecteren via "Software": Klik op pagina 1 van het **bedieningspaneel** op het aantal assen dat u wilt gebruiken en klik vervolgens op **OK**.
- Assen selecteren via "Hardware": Druk op de MODE-knop (6) om het aantal actieve assen te selecteren.

## "3 ASSEN"-MODI BESCHIKBAAR OP DE PC

### "AUTOMATIC PRESET"-CONFIGURATIE - PC

<b>"4 ASSEN"-modus</b>	<b>MODE-knop is UIT</b>
	<p><u>Hier:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Het "optische stuurwiel" is gekoppeld aan de "links/rechts"-richting van de linkermini-joystick</li><li>• De "rechtertrigger" is gekoppeld aan de "omhoog"-richting van de rechtermini-joystick</li><li>• De "linkertrigger" is gekoppeld aan de "omlaag"-richting van de rechtermini-joystick</li></ul>
<b>"5 ASSEN"-modus</b>	<b>MODE-knop is ROOD</b>
	<p><u>Hier:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Het "optische stuurwiel" is gekoppeld aan de "links/rechts"-richting van de linkermini-joystick</li><li>• De "rechter- en linkertriggers" zijn nu onafhankelijk maar onderling gecombineerd</li></ul>
<b>"7 ASSEN"-modus</b>	<b>MODE-knop is GROEN</b>
	<p><u>Hier:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Optisch stuurwiel is nu onafhankelijk</li><li>• De "linkertrigger" is nu onafhankelijk</li><li>• De "rechtertrigger" is nu onafhankelijk</li></ul>

Het uitproberen van alle geboden opties met behulp van de sectie "Game Controllers" in Windows geeft een goed inzicht in de vele mogelijkheden op de pc.

## GEAVANCEERDE FUNCTIES

### DE GEVOELIGHEID VAN HET OPTISCH STUURWIEL AANPASSEN

Het optisch stuurwiel (4) kent twee gevoeligheidsinstellingen:

- Normale gevoeligheid (standaardinstelling)
- Hoge gevoeligheid (moet worden ingesteld)

#### • Instelling voor "Hoge gevoeligheid":

Stappen	Actie	Kleur van MODE-knop
1	Druk "omhoog"-richting van het optische stuurwiel omhoog en houd deze vast	Knippert Rood 2 seconden
2	Druk op de MAPPING-knop (7) en laat deze weer los	

Het optisch stuurwiel reageert nu gevoeliger  
(Herhaal deze procedure elke keer dat u uw console weer start of de gamepad loskoppelt)

#### • Instelling voor "Normale gevoeligheid":

Stappen	Actie	Kleur van MODE-knop
1	Druk "omhoog"-richting van het optische stuurwiel omlaag en houd deze vast	Knippert Groen 2 seconden
2	Druk op de MAPPING-knop (7) en laat deze weer los	

Het optisch stuurwiel reageert nu weer met de normale gevoeligheid (de standaardinstelling)

## 2 PROGRAMMEERMODI

Met de PRESET-knop en LED (8) kunt u zien welk type programmering is geselecteerd:

AUTOMATIC (voorgeprogrammeerd) of MANUAL (door uzelf geprogrammeerd). Met één druk op deze knop kunt u (zelfs tijdens de game) van de ene programmeermodus naar de andere overschakelen.

#### • "AUTOMATIC PRESET" (PRESET-knop op OFF)

Dit is de standaardprogrammering: de functies van het optische stuurwiel en de triggers zijn voorgeprogrammeerd evenals de posities van de knoppen en de richtingen van de mini-joysticks en van de D-pad.

PRAADPLEEG DE "AUTOMATIC PRESET"-CONFIGURATIEDIAGRAMMEN

#### • "MANUAL PRESET" (PRESET-knop GROEN)

Hiermee wordt de programmering aangegeven die u zelf hebt ingevoerd:

- Het is mogelijk de knoppen en richtingen van de mini-joysticks en van de D-pad:

\* te programmeren op het optisch stuurwiel en op de triggers, of

\* onderling te verwisselen.

- U kunt de programmering naar eigen voorkeur wijzigen wanneer u wilt.

- De programmering wordt automatisch op uw gamepad opgeslagen (zelfs als deze niet is aangesloten).

- Als voor uw "MANUAL PRESET" geen programmering is opgegeven, is "MANUAL PRESET" identiek aan "AUTOMATIC PRESET".

## HET OPTISCHE STUURWIEL EN DE TRIGGERS PROGRAMMEREN

De twee richtingen van het optische stuurwiel en de twee progressief reagerende triggers kunnen met behulp van de MAPPING-knop (7) worden geprogrammeerd.

- **Voorbeelden van mogelijke toepassingen:**

Een knop of richting van een mini-joystick of van de D-pad programmeren:

- voor de "omhoog"- of de "omhoog"-richting van het optische stuurwiel
- voor de "rechter"- of "linker"- trigger

- **Programmeerprocedure voor optisch stuurwiel en triggers:**

Stappen	Actie	Kleur van PRESET-knop
1	Schakel "MANUAL PRESET" (8) in door op de knop te drukken	Brandt Groen
2	Druk op de MAPPING-knop (7) en laat deze weer los	Brandt Rood
3	Druk op de te programmeren knop of richting en laat deze weer los	Knippert Rood
4	Verhoog of verlaag de richting voor het optische stuurwiel of druk op de trigger waarop u de functie wilt onderbrengen	Brandt Groen

Uw "MANUAL PRESET" is nu ingeschakeld en bijgewerkt  
(waarbij uw programmering is gekoppeld aan het stuurwiel of de triggers)

## KNOPPEN / MINI-JOYSTICKS / D-PAD VERWISSELEN

Alle knoppen en richtingen van de mini-joysticks en de D-pad kunnen met behulp van de MAPPING-knop (7) worden verwisseld.

- **Voorbeelden van mogelijke toepassingen:**

- Knoppen onderling verwisselen
- De twee mini-joysticks verwisselen  
(in dit geval moet u de vier richtingen van de eerste mini-joystick kopiëren naar de vier richtingen van de tweede mini-joystick).
- De D-pad met een mini-joystick verwisselen  
(in dit geval moet u de vier richtingen van de D-pad kopiëren naar de vier richtingen van de desbetreffende mini-joystick).

- **Procedure voor het verwisselen van knoppen, mini-joysticks en D-pad**

(werkt niet bij het optische stuurwiel en de triggers, behalve op een pc in de "7 ASSEN"-modus)

Stappen	Actie	Kleur van PRESET-knop
1	Schakel "MANUAL PRESET" (8) in door op de knop te drukken	Brandt Groen
2	Druk op de MAPPING-knop (7) en laat deze weer los	Brandt Rood
3	Druk op de te verwisselen knop of richting en laat deze weer los	Knippert Rood
4	Druk op de knop of richting waar u de functie wilt onderbrengen en laat deze weer los.	Brandt Groen

Uw "MANUAL PRESET" is nu ingeschakeld en bijgewerkt (de twee functies zijn verwisseld)

## EEPROM-GEHEUGEN

- Uw gamepad beschikt over een ingebouwde chip die uw "MANUAL PRESET"-programmering in het geheugen bewaart, zelfs als de gamepad wordt uitgezet of langere tijd wordt afgekoppeld.
- U kunt 1 specifieke "MANUAL PRESET" bewaren voor elk gebruikt systeem (PS3, PC 4 ASSEN, PC 5 ASSEN of PC 7 ASSEN). Een uitzondering is voor "PS3" en "PC 4 ASSEN" omdat deze dezelfde "MANUAL PRESET" gebruiken (als u de ene wijzigt of wist, wijzigt of wist u ook de andere).

## EEN "MANUAL PRESET"-PROGRAMMERING WISSEN

Stappen	Actie	Kleur van PRESET-knop
1	Schakel uw "MANUAL PRESET" in (8)	Brandt Groen
2	Houd de MAPPING knop (7) 2 seconden ingedrukt	Knippert Groen 2 seconden

Uw "MANUAL PRESET"-programmering is nu gewist (en is weer identiek aan de "AUTOMATIC PRESET"-programmering)

## TERUG NAAR DE FABRIEKINSTELLINGEN

U kunt al uw programmering en instellingen in 1 stap wissen:

Stappen	Actie	Kleur van PRESET-knop
1	Druk tegelijkertijd op <b>MAPPING</b> , <b>START</b> en <b>SELECT</b>	Knippert Groen en Rood 2 seconden

Al uw "MANUAL PRESETS" (= PC + PS3) of instellingen zijn nu gewist

Opmerking: wij raden af deze stap op een pc tijdens het spelen van een game uit te voeren.

## GEBRUIK BIJ GAMES

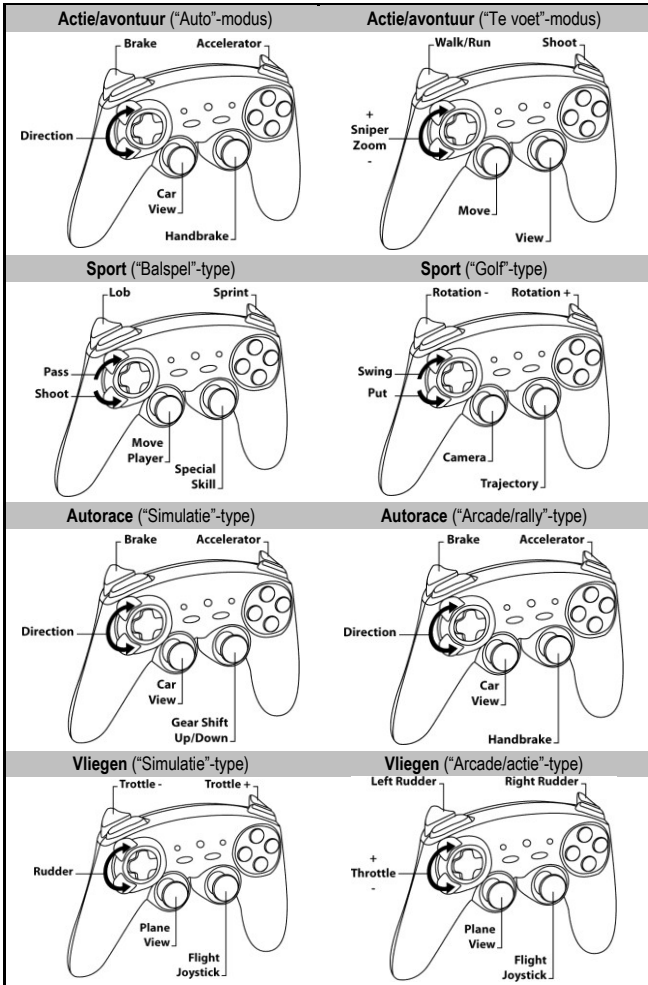
Het optische stuurwiel biedt ongeëvenaarde precisie en stabiliteit bij alle soorten games, dankzij de gebruikte technologie en betere rotatiemogelijkheden dan die van mini-joysticks: racen (ultraprecies sturen), vliegen (staartroer), actie- en schietspellen (progressieve zoom), sport (mikken, kracht van de slag) etc.

De triggers bieden een uitzonderlijk nauwkeurige besturing bij alle soorten games, dankzij hun progressieve actie en het mechanische bereik dat groter is dan dat van knoppen: racen (progressief reagerende en onafhankelijke acceleratie en remmen, handrem), actie- en schietspellen (schietsnelheid, zijdelingse bewegingen), sport (gerichte voorzet of gericht schot, kracht van de slag of sprong, loopsnelheid) etc.

## ENKELE VOORBEELDEN EN TIPS:

- Er zijn talloze configuratiemogelijkheden, afhankelijk van de game die u speelt.
- Als op een pc een game uw programmering niet accepteert (ongewenste effecten) in de modus "5 ASSEN" of "7 ASSEN", zet uw gamepad dan in de modus "4 ASSEN" (de standaardmodus).
- Bij bepaalde games en met name racegames, loont het de moeite om de twee gevoeligheidsinstellingen (normaal en hoog) voor het optisch stuurwiel te testen. Hierdoor kunt u de voor u optimale instelling voor precisie en gevoeligheid bepalen.

## VERSCHILLENDE VOORBEELDEN PER TYPE GAME



## TECHNISCHE ONDERSTEUNING

Mocht u problemen ondervinden met dit product, ga dan naar <http://ts.thrustmaster.com> en klik op **Technical Support**. U hebt daar toegang tot verschillende onderwerpen die u helpen bij het vinden van oplossingen, zoals de FAQ (veelgestelde vragen) en de meest recente drivers en software. Als het probleem op die manier niet kan worden verholpen, kunt u contact opnemen met de Thrustmaster product technical support service (Technical Support).

### Per e-mail:

Voordat u gebruik kunt maken van technische ondersteuning per e-mail dient u zich eerst online te registreren. Met de door u verstrekte informatie kan uw probleem sneller en beter worden opgelost. Klik op **Registration** aan de linkerkant van de pagina Technical Support en volg de aanwijzingen op het scherm. Indien u reeds geregistreerd bent, vult u de velden **Username** en **Password** in en klikt u op **Login**.

### Per telefoon:

<b>België</b>	<b>078 16 60 56</b> Kosten van interlokaal gesprek	Van maandag t/m vrijdag van 18:00 tot 22:00
<b>Nederland</b>	<b>0900 0400 118</b> Kosten van lokaal gesprek	Van maandag t/m vrijdag van 18:00 tot 22:00

*\* Tijdelijk is de Nederlandstalige technische dienst enkel bereikbaar van 18u00 tot 22u00. Tijdens de andere uren kunt U steeds terecht voor Engels-, Duits-, of Franstalige support.*



## INFORMATIE MET BETREKKING TOT DE GARANTIE

Wereldwijd garandeert Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") de koper dat dit Thrustmaster-product gedurende een periode van twee (2) jaar vanaf de oorspronkelijke aankoopdatum vrij zal zijn van materiaal- en fabricagefouten. Indien u in de garantieperiode een defect meent te constateren aan dit product, neem dan onmiddellijk contact op met de 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 consument gerepareerd of vervangen, zulks ter beoordeling van Technical Support. Indien toegestaan door van de geldende wetgeving, beperkt de volledige aansprakelijkheid van Guillemot en haar dochterondernemingen (inclusief de aansprakelijkheid voor indirecte schade) zich tot het repareren of vervangen van het Thrustmaster product. De wettelijke rechten van de klant volgens de wetgeving die van toepassing is op de verkoop van consumentproducten, worden op generlei wijze beperkt door deze garantie.

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; (2) indien u zich niet houdt aan de instructies zoals verstrekt door Technical Support; of (3) op software die niet is geleverd door Guillemot en daardoor onder de specifieke garantie valt zoals verstrekt door degene die deze software levert.

## COPYRIGHT

© Guillemot Corporation S.A. 2009. Alle rechten voorbehouden. Thrustmaster® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation. Ferrari® is een geregistreerd handelsmerk van Ferrari S.p.A. PlayStation® is een geregistreerd handelsmerk van Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft® Windows® is een geregistreerd handelsmerk van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle overige handelsmerken en merknamen worden hierbij erkend en zijn het eigendom van de respectieve eigenaren. Afbeeldingen zijn niet bindend. Inhoud, ontwerp en specificaties kunnen zonder aankondiging worden gewijzigd en kunnen per land verschillen.

## AANBEVELINGEN VOOR DE BESCHERMING VAN HET MILIEU



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. Dankzij recycling en andere methodes voor het verwerken van afgedankte elektrische en elektronische apparaten kunt u een belangrijke bijdrage leveren aan de bescherming van het milieu.

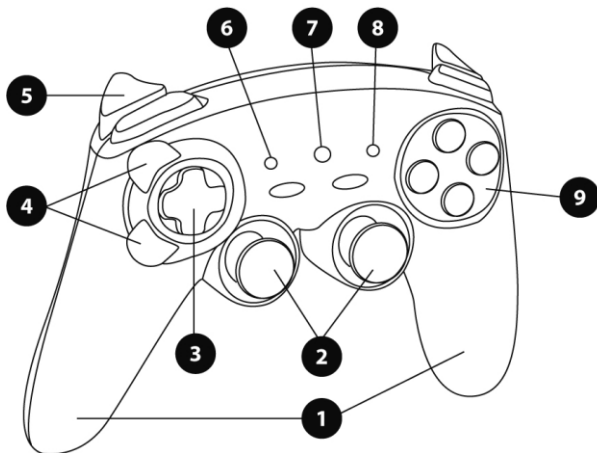
**Neem contact op met uw gemeente voor informatie over een inzamelpunt bij u in de buurt.**

***Veelgestelde vragen, tips en drivers zijn te vinden  
op [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

# Ferrari Motors Gamepad

Per PC & PlayStation® 3

Manuale d'uso



## CARATTERISTICHE TECNICHE

1. Maniglie
2. 2 mini-stick analogici progressivi
3. D-Pad
4. Rotella ottica progressiva
5. 2 trigger progressivi
6. LED pulsante HOME per Playstation®3 e MODE per PC
7. LED pulsante MAPPING (programmazione e stato di connessione)
8. LED pulsante PRESET (scelta programmazione)
9. Pulsanti azione

## AVVISO SULLA SICUREZZA

- In caso di malfunzionamento durante l'uso dovuto ad emissioni elettrostatiche, esci dal gioco e scollega la periferica dal tuo computer/console. Ripristina il normale sistema di gioco ricollegando la periferica e riavviando il gioco stesso.
- Durante il collegamento del tuo gamepad, non toccare o muovere i mini-stick, la manopola ottica o i trigger (al fine di evitare disturbi nella procedura di calibrazione).

## TABELLA DELLE MODALITA' SUPPORTATE

Sistema	MODALITA'	Colore del pulsante MODE (8)
PLAYSTATION® 3	"PS3"	SPENTO
PC	"4 ASSI"	SPENTO
	"5 ASSI"	ROSSO
	"7 ASSI"	VERDE

### PLAYSTATION® 3

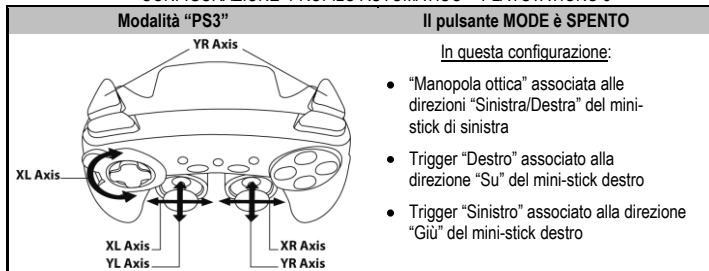
#### INSTALLAZIONE SU PLAYSTATION® 3

1. Collega il connettore USB ad una porta USB della tua console.
2. Accendi la tua console.
3. Attiva la modalità "PS3" del tuo gamepad = il pulsante MODE dovrebbe risultare spento.  
(se necessario, per far questo tieni premuto il pulsante MODE finché non si spegnerà).
4. Avvia il gioco.

Sei pronto per giocare!

#### MODALITA' "PLAYSTATION® 3"

##### CONFIGURAZIONE "PROFILO AUTOMATICO" - PLAYSTATION® 3



#### **Avvisi importanti per "PlayStation® 3":**

- Per "PlayStation® 3", il pulsante MODE deve essere assolutamente "SPENTO"  
(non deve essere né rosso, né verde).

Se necessario, per far questo premi il pulsante in questione.

- Il gamepad non è dotato del "motion sensor" e del pulsante "PS", contrariamente al gamepad ufficiale che trovi all'interno della confezione della tua console.

- In modalità "1 Giocatore": se il tuo gamepad ufficiale è acceso, dovrai spostarlo sulla "controller port 2" affinché il tuo gamepad Ferrari funzioni correttamente.

- Per "PlayStation® 3", il gamepad è compatibile unicamente con i giochi realizzati per "PlayStation® 3"  
(non funzionerà con i titoli per "PlayStation® 2").

- Per uscire dai giochi per "PlayStation® 3", usa il pulsante "PS" del tuo gamepad ufficiale.

## PC

### INSTALLAZIONE SU PC

Potrai installare i driver Force Feedback utilizzando il CD-ROM incluso con questo prodotto.

1. Inserisci il CD-ROM di installazione nel tuo lettore CD-ROM. Installa i driver Force Feedback seguendo le istruzioni che appariranno sullo schermo. Una volta completata l'installazione, clicca su **Fine** e riavvia il tuo computer.
2. Una volta riavviato il computer, collega il connettore USB ad una porta USB del tuo computer. Windows® rileverà automaticamente la nuova periferica.
3. I driver verranno installati automaticamente. Completa la procedura di installazione seguendo le istruzioni che appariranno sullo schermo.
4. Seleziona **Start/Impostazioni/Pannello di controllo** e fai quindi doppio clic su **Periferiche di gioco** (o **Opzioni di gioco**, a seconda del tuo sistema operativo).  
*Nella finestra **Periferiche di gioco** comparirà il nome del gamepad con associato lo stato di **OK**.*
5. Nel **Pannello di controllo**, clicca su **Proprietà** per configurare il tuo gamepad:
  - **Test periferica**: ti permette di testare e visualizzare i pulsanti, il D-pad, gli assi di movimento dei 2 mini-stick, la manopola ottica e i 2 trigger.
  - **Test forze**: ti consente di testare gli 8 effetti di vibrazione e di configurarne le impostazioni.

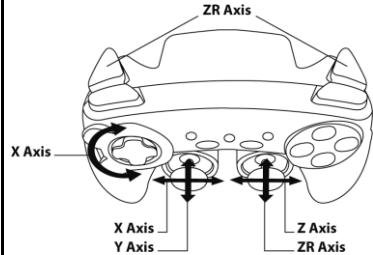
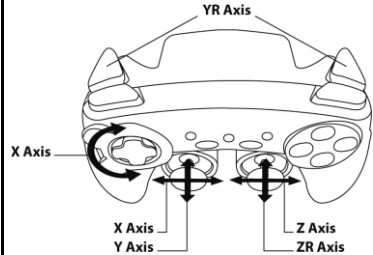
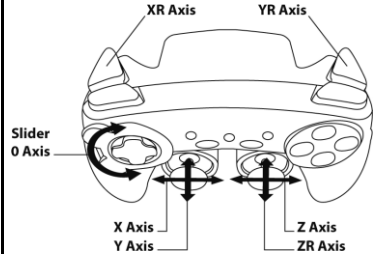
Ora sei pronto per giocare!

### SCELTA DEL NUMERO DI ASSI PER PC

- Scelta del numero di assi via "software": nella Pagina 1 del **Pannello di controllo**, fai clic sul numero di assi che intendi utilizzare e clicca su **OK**.
- Scelta del numero di assi via "hardware":  
Premi il pulsante **MODE (6)** per selezionare il numero di assi attivi.

## LE 3 MODALITA' "ASSI" DISPONIBILI SU PC

### CONFIGURAZIONE "PROFILO AUTOMATICO" - PC

Modalità "4 ASSI"	Il pulsante MODE è SPENTO
	<p><u>In questa configurazione:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• "Manopola ottica" associata alle direzioni "Sinistra/Destra" del mini-stick di sinistra</li><li>• Trigger "Destro" associato alla direzione "Su" del mini-stick destro</li><li>• Trigger "Sinistro" associato alla direzione "Giù" del mini-stick destro</li></ul>
Modalità "5 ASSI"	Il pulsante MODE è ROSSO
	<p><u>In questa configurazione:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• "Manopola ottica" associata alle direzioni "Sinistra/Destra" del mini-stick di sinistra</li><li>• I trigger "Destro" e "Sinistro" sono indipendenti, ma combinati tra loro</li></ul>
Modalità "7 ASSI"	Il pulsante MODE è VERDE
	<p><u>In questa configurazione:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• La "manopola ottica" è indipendente</li><li>• Il trigger "Sinistro" è indipendente</li><li>• Il trigger "Destro" è indipendente</li></ul>

Per avere una migliore idea delle possibilità offerte con un PC, scoprirete nella sezione "Periferiche di gioco" di Windows

## FUNZIONI AVANZATE

### REGOLAZIONE DELLA SENSIBILITA' DELLA MANOPOLA OTTICA

La manopola ottica (4) ha 2 modalità di sensibilità:

- Sensibilità normale (modalità predefinita)
- Sensibilità alta (da impostare)

#### ● Impostazione della modalità a "Sensibilità alta":

Passo	Azione	Colore del pulsante MODE
1	Tieni spinta verso l'alto la direzione "SU" della manopola ottica	Lampeggia rosso per 2 secondi
2	Premi e rilascia il pulsante MAPPING (7)	

La manopola ottica è ora più sensibile  
(Ripeti questa procedura ogni volta che riavvii la console o scolleghi il gamepad)

#### ● Ritorno alla modalità a "Sensibilità normale":

Steps	Azione	Colore del pulsante MODE
1	Tieni spinta verso il basso la direzione "GIU" della manopola ottica	Lampeggia verde per 2 secondi
2	Premi e rilascia il pulsante MAPPING (7)	

La manopola ottica è ora dotata della normale sensibilità (modalità predefinita)

## 2 MODALITA' DI PROGRAMMAZIONE

Tramite il pulsante PRESET ed il LED (8) potrai verificare il tipo di programmazione selezionata: AUTOMATICA (pre-programmata) o MANUALE (programmata da te stesso). Tramite una singola pressione del pulsante in questione (anche durante lo svolgimento di un gioco) potrai passare da una modalità all'altra.

#### ● "PROFILO AUTOMATICO" (pulsante PRESET SPENTO)

Questa è la programmazione predefinita: le funzioni della manopola ottica e dei trigger sono preimpostate, stessa cosa dicasi per le posizioni dei pulsanti e per le direzioni dei mini-stick e del D-Pad.

FAI RIFERIMENTO ALLE TABELLE PER LA CONFIGURAZIONE DEL "PROFILO AUTOMATICO"

#### ● "PROFILO MANUALE" (pulsante PRESET VERDE)

Questo profilo corrisponde alla tua personale programmazione:

- I pulsanti, le direzioni dei mini-stick e del D-Pad possono essere:

- \* associati ai movimenti della manopola ottica e ai trigger; oppure
- \* scambiati tra loro.

- Potrai modificare le tue scelte a tuo piacimento e in qualsiasi momento.

- La programmazione verrà automaticamente salvata nel tuo gamepad (anche se disconnesso).

- Quando il tuo "PROFILO MANUALE" viene cancellato, questo risulterà identico al "PROFILO AUTOMATICO".

## PROGRAMMAZIONE DELLA MANOPOLA OTTICA E DEI TRIGGER

Le 2 direzioni della manopola ottica e i 2 trigger progressivi possono essere programmati utilizzando il pulsante MAPPING (7).

- **Esempi di possibili applicazioni:**

Programmazione di un pulsante, di una direzione di un mini-stick o del D-Pad:

- associandola ai movimenti "su" o "giù" della manopola ottica
- associandola al trigger "destra" o "sinistra"

- **Procedura di programmazione della manopola ottica e dei trigger:**

Passo	Azione	Colore del pulsante PRESET
1	Attiva il "PROFILO MANUALE" (8) premendo il pulsante	Luce verde
2	Premi e rilascia il pulsante MAPPING (7)	Luce rossa
3	Premi e rilascia il pulsante o la direzione da programmare	Lampeggio rosso
4	Muovi verso l'alto o verso il basso la manopola ottica oppure premi il trigger al quale desideri associare la funzione in questione	Luce verde

Il tuo "PROFILO MANUALE" è ora attivo ed aggiornato  
(nel caso di programmazione limitata alla manopola ottica o ai trigger)

## SCAMBIO DI PULSANTI/MINI-STICK/D-PAD

Tutti i pulsanti, così come le direzioni dei mini-stick e del D-Pad, possono essere scambiati tra loro utilizzando il pulsante MAPPING (7).

- **Esempi di possibili applicazioni:**

- Scambio tra pulsanti
- Scambio tra i 2 mini-stick  
(in questo caso, dovrai associare le 4 direzioni del primo mini-stick alle 4 direzioni dell'altro mini-stick)
- Scambio del D-Pad con un mini-stick  
(in questo caso, dovrai associare le 4 direzioni del D-Pad alle 4 direzioni del mini-stick in questione).

- **Procedure per lo scambio fra pulsanti, mini-stick e D-Pad**

(non applicabile alla manopola ottica e ai trigger, tranne che in modalità PC a "7 assi")

Passo	Azione	Colore del pulsante PRESET
1	Attiva il "PROFILO MANUALE" (8) premendo il pulsante	Luce verde
2	Premi e rilascia il pulsante MAPPING (7)	Luce rossa
3	Premi e rilascia il pulsante o la direzione da programmare	Lampeggio rosso
4	Premi e rilascia il pulsante o la direzione cui desideri associare la funzione in questione	Luce verde

Il tuo "PROFILO MANUALE" è ora attivo ed aggiornato (con le 2 funzioni scambiate)

## MEMORIA EEPROM

- Il tuo gamepad è dotato di un chip interno che si occupa di conservare in memoria tutte le programmazioni del tuo "PROFILO MANUALE" (anche quando il gamepad è spento o disconnesso per un lungo periodo di tempo).
- Puoi salvare 1 "PROFILO MANUALE" per ciascuna piattaforma utilizzata (PS3, PC 4 Assi, PC 5 Assi o PC 7 Assi). Unica eccezione è costituita dalle modalità "PS3" e "PC 4 Assi", che utilizzano il medesimo "PROFILO MANUALE" (modificando o cancellando uno dei due, si otterrà lo stesso effetto sull'altro).

## PER CANCELLARE UN "PROFILO MANUALE"

Passo	Azione	Colore del pulsante PRESET
1	Attiva il tuo "PROFILO MANUALE" (8)	Luce verde
2	Tieni premuto il pulsante MAPPING (7) per 2 secondi	Lampeggio verde per 2 secondi

Il tuo "PROFILO MANUALE" è stato cancellato (ed è ora identico al "Profilo automatico")

## PER RITORNARE ALLE "IMPOSTAZIONI DI FABBRICA"

Se lo desideri, puoi cancellare tutte le tue programmazioni ed impostazioni con una sola mossa:

Passo	Azione	Colore del pulsante PRESET
1	Premi simultaneamente i pulsanti MAPPING + SELECT + START	Lampeggio verde e rosso per 2 secondi

Tutti i tuoi "PROFILI MANUALI" (= PC + PS3) e i cambiamenti alle impostazioni sono stati eliminati  
Nota: Su PC, ti consigliamo di non effettuare questa procedura mentre giochi.

## POSSIBILI USI NEI GIOCHI

La manopola ottica (grazie alla sua tecnologia e al grado di rotazione, superiore a quello di un qualsiasi mini-stick) offre stabilità e precisione senza precedenti, in tutti i tipi di giochi: giochi di guida (sterzo ultra-preciso), simulatori di volo (timone), giochi di azione e FPS (zoom progressivo), sport (tiro di precisione, forza del colpo), ecc.

I trigger (grazie alla loro progressività e all'ampiezza meccanica del movimento, superiore a quella di un qualsiasi pulsante) offrono un controllo estremamente preciso, in tutti i tipi di giochi: giochi di guida (accelerazioni, frenate e freno a mano progressivi ed indipendenti), giochi di azione e FPS (rapidità di fuoco, movimento laterale), sport (tiro o movimenti calibrati, energia del colpo o del salto, velocità di corsa), ecc.

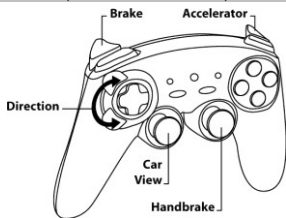
### ALCUNI ESEMPI E CONSIGLI:

- Vi sono numerose configurazioni possibili, a seconda del gioco nel quale ti stai cimentando.
- Su PC, qualora un gioco non accettasse la tua programmazione (generando effetti indesiderati) nelle modalità a "5 o 7 assi", attiva la modalità a "4 assi" del tuo gamepad (modalità standard).
- In alcuni giochi (simulatori di guida), non esitare a provare entrambe le modalità di sensibilità per la manopola ottica (Normale o Alta), al fine di ottimizzarne la precisione e la risposta.

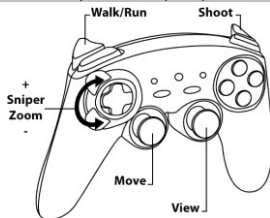


## ESEMPI DI CONFIGURAZIONI IN ACCORDO CON IL TIPO DI GIOCO

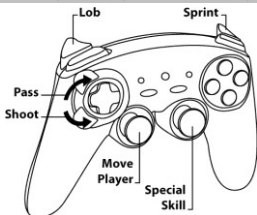
### Azione/Avventura (modalità "In macchina")



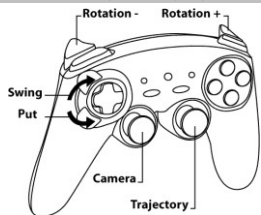
### Azione/Avventura (modalità "A piedi")



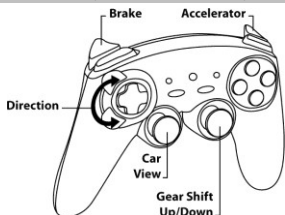
### Sport (Genere "giochi con la palla")



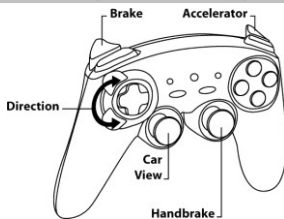
### Sport (Genere "golf")



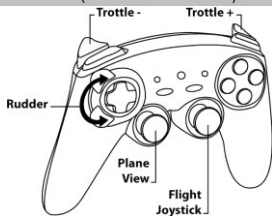
### Guida (Genere "simulazione")



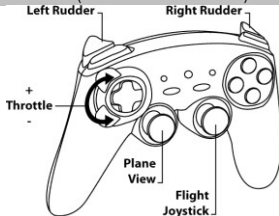
### Guida (Genere "arcade/rally")



### Volo (Genere "simulazione")



### Volo (Genere "arcade/azione")



## ASSISTENZA TECNICA

Qualora riscontrassi un problema con il tuo prodotto, accedi al sito <http://ts.thrustmaster.com> e clicca su **Assistenza tecnica**. Da qui, potrai accedere a vari servizi ed informazioni (Risposte alle Domande piÙ Frequenti (FAQ), le piÙ recenti versioni di driver e software) che potrebbero esserti utili per risolvere il tuo problema. Qualora il problema persistesse, puoi contattare il servizio di assistenza tecnica Thrustmaster ("Technical Support"):

### Tramite e-mail:

Per poter usufruire del servizio di assistenza tecnica tramite e-mail, dovrai prima registrarti online. Le informazioni che fornirai aiuteranno i nostri esperti a risolvere piÙ rapidamente il tuo problema. Fai clic su **Registrazione** nella parte sinistra della pagina di Assistenza Tecnica e segui le istruzioni che appariranno sullo schermo. Se sei gi registrato, riempi i campi **Username** e **Password** e clicca quindi su **Login**.

## INFORMAZIONI SULLA GARANZIA

Nel mondo, Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") garantisce al consumatore che questo prodotto Thrustmaster  privo di difetti nei materiali e nell'assemblaggio per un periodo di due (2) anni dalla prima data di acquisto. Qualora il prodotto presentasse dei difetti durante tale periodo, contatta immediatamente il servizio di Assistenza Tecnica, che ti indicher la procedura da seguire. Se il difetto viene confermato, il prodotto dovr essere riconsegnato al luogo di acquisto (o a qualsiasi altra destinazione indicata dall'assistenza tecnica).

Contestualmente a tale garanzia, il prodotto difettoso potr essere riparato o sostituito, secondo il parere del servizio di Assistenza Tecnica. Dove ci  concesso dalle leggi vigenti, gli obblighi di Guillemot e delle sue controllate sono limitati alla riparazione o alla sostituzione del prodotto Thrustmaster (compresi eventuali danni indiretti). I diritti legali del consumatore, stabiliti dalla legge riguardante la vendita di beni di consumo, non vengono intaccati da tale garanzia.

Questa garanzia non  applicabile se: (1) il prodotto  stato modificato, aperto, alterato o ha subito danni derivati da un uso improprio o non corretto, da negligenza, da un incidente, dalla normale usura o da qualsiasi altra causa non riconducibile a difetti nei materiali o nell'assemblaggio; (2) non vengono rispettate le istruzioni fornite dal servizio di Assistenza Tecnica; (3) si stia utilizzando un software non pubblicato da Guillemot, ossia un software soggetto ad una specifica garanzia offerta dal suo distributore.

## COPYRIGHT

© 2009 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato di proprietà di Guillemot Corporation. Ferrari® è un marchio registrato di proprietà di Ferrari S.p.A. PlayStation® è un marchio registrato di proprietà di Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft® Windows® è un marchio registrato di proprietà di Microsoft Corporation, negli Stati Uniti e/o altri Paesi. Tutti gli altri marchi registrati o nomi di prodotti vengono qui citati previa autorizzazione ed appartengono ai legittimi proprietari. Illustrazioni non comprese. I contenuti, il design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da un Paese all'altro.

## RACCOMANDAZIONI PER LA SALVAGUARDIA DELL'AMBIENTE



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.

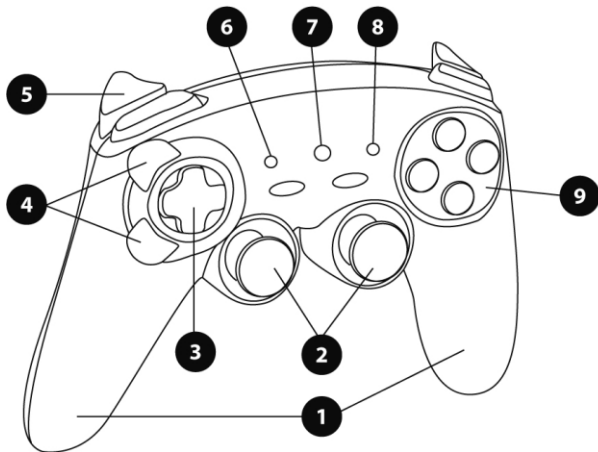
**Per conoscere i punti di raccolta più vicini a te, contatta le autorità locali competenti.**

***FAQ, consigli e driver disponibili sul sito [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

# Ferrari Motors Gamepad

Para PC & PlayStation® 3

Manual del usuario



## CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1. Asas
2. 2 mini-sticks analógicos progresivos
3. D-Pad
4. Rueda óptica progresiva
5. 2 gatillos progresivos
6. Botón LED HOME para Playstation®3 y MODE para PC
7. Botón LED MAPPING (para programación e indicación del estado de la conexión)
8. Botón LED PRESET (para seleccionar programación)
9. Botones de acción

## AVISO DE SEGURIDAD

- En caso de mal funcionamiento durante la utilización por emisiones electrostáticas, sal del juego y desconecta el dispositivo de tu ordenador o tu consola. Continúa el juego normal volviendo a enchufar el dispositivo y reiniciando el juego.
- No toques ni muevas los mini-sticks, rueda óptica o gatillos al conectar tu gamepad (para evitar interferencias en el proceso de calibración).

ENGLISH

Français

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

РУССКИЙ

## TABLA DE MODOS COMPATIBLES

Sistema	MODE	Color del botón MODE (8)
PLAYSTATION® 3	"PS3"	APAGADO
PC	"4 EJES"	APAGADO
	"5 EJES"	ROJO
	"7 EJES"	VERDE

### PLAYSTATION® 3

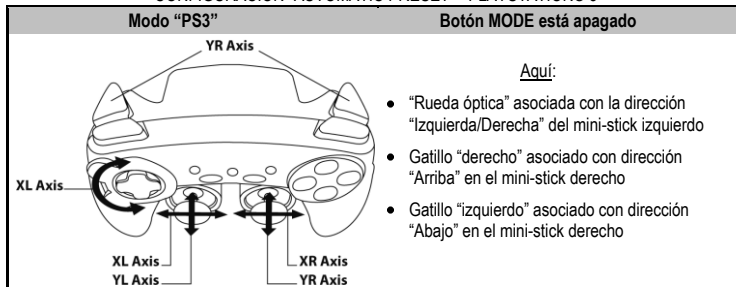
#### INSTALACIÓN EN PLAYSTATION® 3

1. Enchufa el conector USB a un puerto USB de tu consola.
2. Enciende tu consola.
3. Cambia el gamepad a modo "PS3" = el botón MODE debería estar apagado.  
(para ello, si es necesario, pulsa el botón hasta que se apague).
4. Ejecuta el juego.

¡Ya estás listo para jugar!

#### MODO "PLAYSTATION® 3"

CONFIGURACIÓN "AUTOMATIC PRESET" - PLAYSTATION® 3



#### Notas importantes para "PlayStation® 3":

- En "PlayStation® 3", el botón MODE debe estar absolutamente apagado (y no en rojo o verde).  
Para ello, pulsa el botón si es necesario.
  - El gamepad no incorpora un "sensor de movimiento" o botón "PS", como hace el gamepad oficial incluido con tu consola.
    - En modo "1 Jugador": si tu gamepad oficial está encendido, debes cambiarlo a "puerto de mando 2" para que tu gamepad "sea funcional."
- En "PlayStation® 3", el gamepad Ferrari sólo es compatible con juegos de "PlayStation® 3" (y no funcionará con juegos de "PlayStation® 2").
  - Para salir de tus juegos de "PlayStation® 3", usa el botón "PS" en tu gamepad oficial.

## PC

### INSTALACIÓN EN PC

El CD-ROM incluido con este producto te permite instalar los controladores de Force Feedback.

1. Inserta el CD-ROM de instalación en tu lector de CD-ROM. Sigue las instrucciones en pantalla para instalar los controladores Force Feedback. Una vez terminada la instalación, haz clic en **Finalizar** y reinicia el ordenador.
2. Una vez reiniciado el ordenador, enchufa el conector USB a uno de los puertos USB del ordenador. Windows® detectará automáticamente el nuevo dispositivo.
3. Los controladores se instalan automáticamente. Sigue las instrucciones en pantalla para terminar la instalación.
4. Selecciona **Inicio/Configuración/Panel de control** y luego haz doble clic en **Dispositivos de juego** (u **Opciones de juego**, dependiendo de tu sistema operativo).

El cuadro de diálogo **Dispositivos de juego** muestra el nombre del gamepad con el estado **Aceptar**.

5. En el Panel de control, haz clic en **Propiedades** para configurar tu gamepad:
  - **Probar dispositivo**: te permite probar y ver los botones, D-pad y ejes de los 2 mini-sticks, de la rueda óptica y los 2 gatillos.
  - **Probar fuerzas**: te permite probar los 8 efectos de vibración y ajustar su configuración.

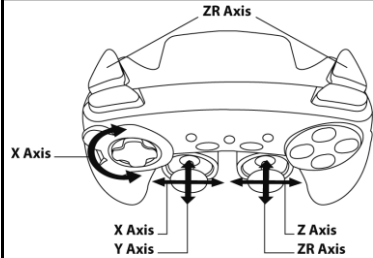
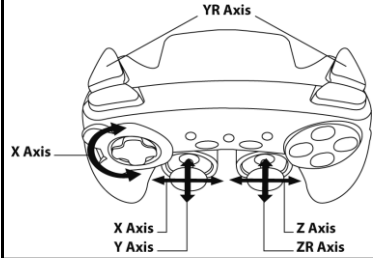
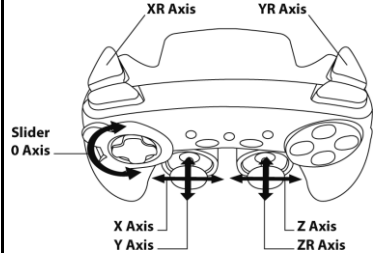
¡Ya estás listo para jugar!

### SELECCIÓN DEL NÚMERO DE EJES EN PC

- Selección de ejes mediante "Software": En la página 1 del **Panel de control**, haz clic en el número de ejes que desees utilizar y luego haz clic en **Aceptar**.
- Selección de ejes mediante "Hardware":  
Pulsa el botón **MODE (6)** para seleccionar el número de ejes activos.

### 3 MODOS DE "EJES" DISPONIBLES EN PC

#### CONFIGURACIÓN "AUTOMATIC PRESET" - PC

Modo "4 EJES"	Botón MODE está apagado
	<p><u>Aquí:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• "Rueda óptica" asociada con la dirección "Izquierda/Derecha" del mini-stick izquierdo</li><li>• Gatillo "derecho" asociado con dirección "Arriba" en el mini-stick derecho</li><li>• Gatillo "izquierdo" asociado con dirección "Abajo" en el mini-stick derecho</li></ul>
Modo "5 EJES"	Botón MODE está en ROJO
	<p><u>Aquí:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• "Rueda óptica" asociada con la dirección "Izquierda/Derecha" del mini-stick izquierdo</li><li>• Gatillos "derecho" e "izquierdo" ahora son independientes pero se combinan entre ellos</li></ul>
Modo "7 EJES"	Botón MODE está en VERDE
	<p><u>Aquí:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• "Rueda óptica" ahora es independiente</li><li>• Gatillo "izquierdo" ahora es independiente</li><li>• Gatillo "derecho" ahora es independiente</li></ul>

Para hacerte una mejor idea de todas las posibilidades ofrecidas en PC, pruébalas en la sección "Dispositivos de juego" de Windows

## FUNCIONES AVANZADAS

### AJUSTE DE LA SENSIBILIDAD DE LA RUEDA ÓPTICA

La rueda óptica (4) tiene 2 modos de sensibilidad:

- Sensibilidad normal (modo predeterminado)
- Sensibilidad alta (debe ajustarse)

- **Ajuste para el modo "Sensibilidad alta":**

Pasos	Acción	Color del botón MODE
1	Sube y mantén la dirección "ARRIBA" de la rueda óptica	Parpadea en rojo durante 2 segundos
2	Pulsa y suelta el botón MAPPING (7)	

La rueda óptica ahora es más sensible

(Repite este procedimiento cada vez que reinicies la consola o desconectes el gamepad)

- **Ajuste para volver al modo "Sensibilidad normal":**

Pasos	Acción	Color del botón MODE
1	Baja y mantén la dirección "ABAJO" de la rueda óptica	Parpadea en verde durante 2 segundos
2	Pulsa y suelta el botón MAPPING (7)	

La rueda óptica ahora ha vuelto a la sensibilidad normal (el modo predeterminado)

### 2 MODOS DE PROGRAMACIÓN

El botón PRESET y el LED (8) te permiten ver el tipo de programación seleccionada:

AUTOMÁTICA (preprogramada) o MANUAL (programada por ti mismo). Una sola pulsación de este botón te permite (incluso en el transcurso de un juego) cambiar de un modo de programación a otro.

- **"AUTOMATIC PRESET" (Botón PRESET apagado)**

Esto representa la programación predeterminada: Las funciones de la rueda óptica y de los gatillos están preprogramadas, como las posiciones de los botones y las direcciones de los mini-sticks y del D-Pad.

CONSULTA LOS DIAGRAMAS DE CONFIGURACIÓN "AUTOMATIC PRESET"

- **"MANUAL PRESET" (Botón PRESET en VERDE)**

Esto representa tu propia programación personal:

- Los botones, direcciones de los mini-sticks y del D-Pad pueden ser:
  - \* Programados en la rueda óptica y en los gatillos; o
  - \* Intercambiados entre ellos.
- Puedes modificar la programación a tu gusto y siempre que quieras.
- La programación se guarda automáticamente en tu gamepad (incluso cuando está desconectado).
- Cuando se borra la "MANUAL PRESET", es idéntica a la "AUTOMATIC PRESET".



## PROGRAMACIÓN DE LA RUEDA ÓPTICA Y DE LOS GATILLOS

Las 2 direcciones de la rueda óptica y los 2 gatillos progresivos pueden programarse utilizando el botón MAPPING (7).

- **Ejemplos de aplicaciones posibles:**

Programación de un botón, dirección de un mini-stick o del D-Pad:

- en la dirección "arriba" o "abajo" de la rueda óptica
- en el gatillo "derecho" o gatillo "izquierdo"

- **Procedimiento de programación en rueda óptica y gatillos:**

Pasos	Acción	Color del botón PRESET
1	Activa "MANUAL PRESET" (8) pulsando el botón	Encendido en verde
2	Pulsa y suelta el botón MAPPING (7)	Encendido en rojo
3	Pulsa y suelta el botón o dirección a programar	Parpadea en rojo
4	Sube o baja la dirección de la rueda óptica O pulsa el gatillo en el que quieres colocar tu función	Encendido en verde

Tu "MANUAL PRESET" ahora está activada y actualizada  
(con tu programación aplicada a la rueda óptica o los gatillos)

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

Todos los botones progresivos (en PS2 y PS3) o botones digitales (en PC), así como las direcciones de los mini-sticks y del D-Pad se pueden intercambiar utilizando el botón MAPPING (7).

- **Ejemplos de aplicaciones posibles:**

- Intercambiar botones entre ellos mismos
- Intercambiar los 2 mini-sticks  
(en este caso, tendrás que mapear las 4 direcciones del primer mini-stick en las 4 direcciones del segundo mini-stick)
- Intercambiar el D-Pad con un mini-stick  
(en este caso, tendrás que mapear las 4 direcciones del D-Pad en las 4 direcciones del mini-stick en cuestión).

- **Procedimiento para intercambiar botones, mini-sticks y D-Pad**

(no funciona con la rueda óptica y los gatillos, excepto en PC en modo "7 ejes")

Pasos	Acción	Color del botón PRESET
1	Activa "MANUAL PRESET" (8) pulsando el botón	Encendido en verde
2	Pulsa y suelta el botón MAPPING (7)	Encendido en rojo
3	Pulsa y suelta el botón o dirección a intercambiar	Parpadea en rojo
4	Pulsa y suelta el botón o dirección en el que desees colocar tu función	Encendido en verde

Tu "MANUAL PRESET" ahora está activada y actualizada (con las 2 funciones intercambiadas)

## MEMORIA EEPROM

- Tu gamepad incorpora un chip interno que sirve para retener toda tu programación “MANUAL PRESET” en memoria (incluso cuando el gamepad está apagado o desconectado durante un largo período de tiempo).
- Puedes guardar 1 “MANUAL PRESET” diferente para cada sistema utilizado (PS3, PC 4 Ejes, PC 5 Ejes o PC 7 Ejes). La excepción es para “PS3” y “PC 4 Ejes”, que usan el mismo “MANUAL PRESET” (modificando o borrando uno de ellos tendremos el mismo efecto en el otro).

## PARA BORRAR UN “MANUAL PRESET”

Pasos	Acción	Color del botón PRESET
1	Activa tu “MANUAL PRESET” (8)	Encendido en verde
2	Pulsa y mantén pulsado el botón MAPPING (7) durante 2 segundos	Parpadea en verde 2 segundos

Tu “MANUAL PRESET” ya se ha borrado (y es idéntica a la “Automatic Preset”)

## PARA VOLVER A LA “CONFIGURACIÓN DE FÁBRICA”

Puedes borrar toda tu programación y configuración con un solo paso:

Pasos	Acción	Color del botón PRESET
1	Pulsa los botones <b>MAPPING + SELECT + START</b> simultáneamente	Parpadea en verde y rojo 2 segundos

Todas tus “MANUAL PRESETS” (= PC + PS3) o configuraciones ya se han borrado

Nota: En PC, te recomendamos que no realices este paso cuando estés en un juego.

## USOS POSIBLES EN JUEGOS

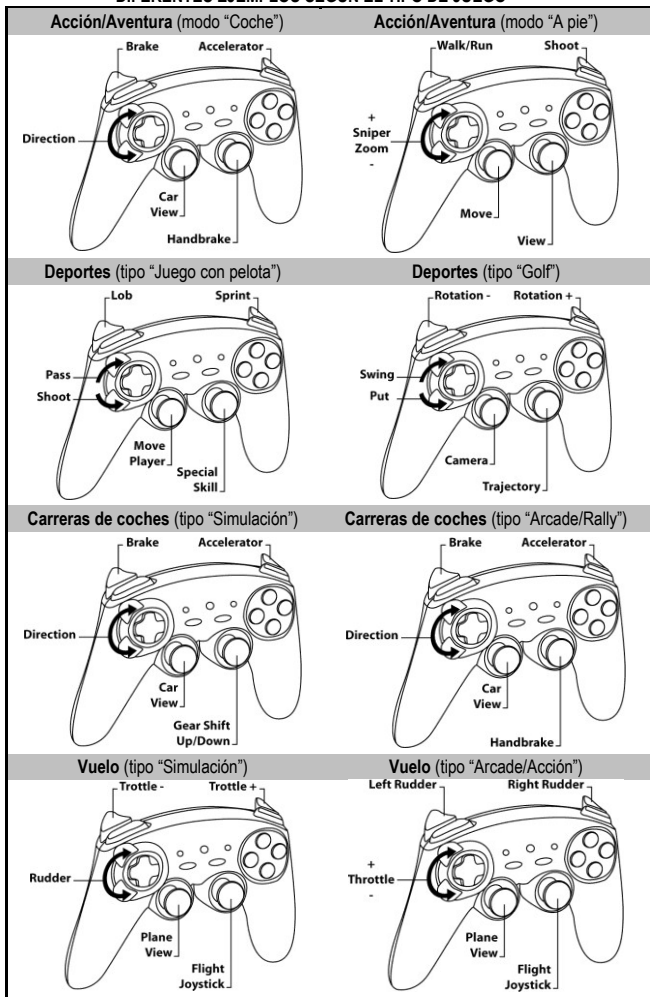
La rueda óptica (gracias a su tecnología y grado de rotación más grande que el de cualquier mini-stick) ofrece precisión y estabilidad inigualables en todos los tipos de juegos: carreras (conducción ultra precisa), vuelo (timón), acción y FPS (zoom progresivo), deportes (tiro medido, potencia de golpe), etc.

Los gatillos (gracias a su acción progresiva y el alcance de recorrido mecánico mayor que el de cualquier botón) ofrece un control extremadamente preciso en todos los tipos de juegos: carreras (aceleración y frenado progresivo e independiente, freno de mano), acción y FPS (cadencia de disparo, movimiento lateral), deportes (pase o tiro medido, fuerza de golpe o salto, velocidad de carrera), etc.

## ALGUNOS EJEMPLOS Y CONSEJOS:

- Hay numerosas posibilidades de configuración, dependiendo del juego que utilices.
- En PC, si un juego no acepta tu programación (efectos no deseados) en modo “5 o 7 ejes”, cambia tu gamepad a modo “4 ejes” (el modo estándar).
- En ciertos juegos (estilo de carreras), no dudes en probar los 2 modos de sensibilidad de la rueda óptica (Normal o Alta) para optimizar su precisión y receptividad.

## DIFERENTES EJEMPLOS SEGÚN EL TIPO DE JUEGO



## SOPORTE TÉCNICO

Si encuentras un problema con tu producto, visita <http://ts.thrustmaster.com> y haz clic en **Technical Support**. Desde allí podrás acceder a distintas utilidades (preguntas frecuentes (Frequently Asked Questions, FAQ), las últimas versiones de controladores y software) que pueden ayudarte a resolver tu problema. Si el problema persiste, puedes contactar con el servicio de soporte técnico de los productos de Thrustmaster ("Soporte Técnico"):

### Por correo electrónico:

Para utilizar el soporte técnico por correo electrónico, primero debes registrarte online. La información que proporcionas ayudará a los agentes a resolver más rápidamente tu problema. Haz clic en **Registration** en la parte izquierda de la página de Soporte técnico y sigue las instrucciones en pantalla. Si ya te has registrado, rellena los campos **Username** y **Password** y después haz clic en **Login**.

### Por teléfono:

España	901988060 Precio de una llamada telefónica local	de lunes a viernes de 13:00 a 17:00 y de 18:00 a 22:00
--------	---	---

## INFORMACIÓN DE GARANTÍA

En todo el mundo, Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") garantiza al consumidor que este producto de Thrustmaster estará libre de defectos materiales y fallos de fabricación por un periodo de dos (2) años a partir de la fecha de compra original. Si el producto pareciera estar defectuoso durante el periodo de garantía, contacte inmediatamente con el Soporte Técnico, que le indicará el procedimiento a seguir. Si el defecto se confirma, el producto debe devolverse a su lugar de compra (o a cualquier otro lugar indicado por el Soporte Técnico).

Dentro del contexto de esta garantía, el producto defectuoso del consumidor será reparado o reemplazado, a elección del Soporte Técnico. En los casos que lo autorice la ley aplicable, toda la responsabilidad de Guillemot y de sus filiales (incluyendo sobre daños indirectos) está limitada a la reparación o sustitución del producto de Thrustmaster. Los derechos legales del consumidor con respecto a la legislación aplicable a la venta de bienes de consumo no se ven afectados por esta garantía.

Esta garantía no se aplicará: (1) si el producto ha sido modificado, abierto, alterado, o ha sufrido daños como resultado de una utilización inapropiada u ofensiva, negligencia, accidente, desgaste normal, o cualquier otra causa no relacionada con un defecto material o fallo de fabricación; (2) en caso de no cumplimiento de las instrucciones proporcionadas por el Soporte Técnico; (3) a software no publicado por Guillemot, o sea, a software que está sujeto a una garantía específica proporcionada por su fabricante.

## **COPYRIGHT**

© 2009 Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos reservados. Thrustmaster® es una marca registrada de Guillemot Corporation S.A. Ferrari® es una marca registrada de Ferrari S.p.A. PlayStation® es una marca registrada de Sony Computer Entertainment, Inc. Este producto no está avalado ni licenciado oficialmente por Sony Computer Entertainment, Inc. Windows® y Windows® XP son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Pentium® es una marca comercial registrada de Intel Corporation. Todas las demás marcas comerciales y nombres de marca se reconocen aquí y son propiedad de sus respectivos dueños. Ilustraciones no definitivas. Los contenidos, diseños y especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso y pueden variar de un país a otro. Hecho en China.

## **RECOMENDACIÓN DE PROTECCIÓN AMBIENTAL**



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.**

***FAQ, consejos y controladores disponibles en [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

# Ferrari Motors Gamepad

Para PC & PlayStation® 3

## Manual do Utilizador

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

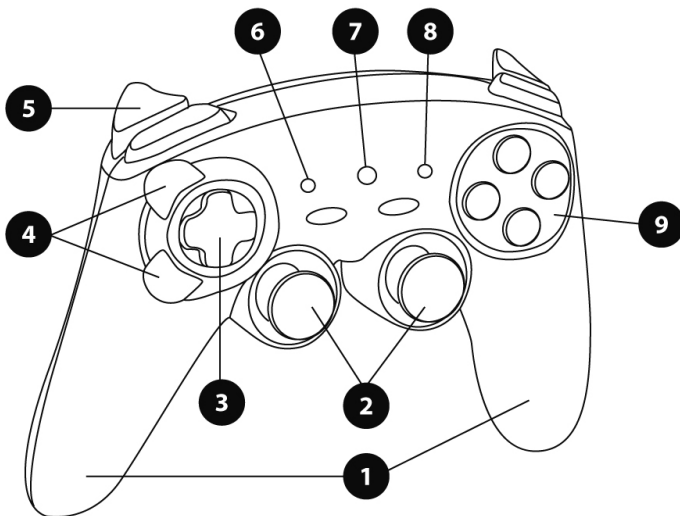
NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

РУССКИЙ



### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1. Punhos
2. 2 minialavancas analógicas progressivas
3. D-Pad
4. Roda óptica progressiva
5. 2 gatilhos progressivos
6. Botão/LED HOME para a PlayStation® 3 e MODE para PC
7. Botão/LED MAPPING (para programar e indicar o estado da ligação)
8. Botão/LED PRESET (para seleccionar a programação)
9. Botões de acção

### ATENÇÃO

- Em caso de mau funcionamento devido a uma emissão electrostática, saia do jogo e desligue o periférico do computador ou da consola. Para voltar a jogar, ligue novamente o periférico e execute o jogo.
- Não mexa nas minialavancas, roda óptica ou gatilhos quando ligar o gamepad (para evitar qualquer problema de calibração).

## TABELA DOS MODOS “SUPORTADOS”

Plataforma	MODO	Cor do botão MODE (8)
PLAYSTATION® 3	“PS3”	APAGADO
PC	“4 EIXOS”	APAGADO
	“5 EIXOS”	VERMELHO
	“7 EIXOS”	VERDE

### PLAYSTATION® 3

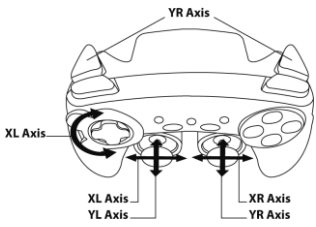
#### INSTALAÇÃO NA “PLAYSTATION® 3”

1. Ligue o conector USB numa porta USB da consola.
2. Ligue a consola.
3. Ajuste o gamepad para o modo “PS3” = o botão MODE deve estar apagado (se necessário prima o botão até se apagar).
4. Execute o jogo.

Está pronto para começar a jogar!

#### MODO “PLAYSTATION® 3”

##### CONFIGURAÇÃO DAS “PREDEFINIÇÕES AUTOMÁTICAS” – PLAYSTATION® 3

Modo “PS3”	Botão MODE APAGADO
	<p><u>Aqui:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• “Roda óptica” associada à direcção “Esquerda/Direita” da minialavanca esquerda</li><li>• “Gatilho direito” associado à direcção “Subir” da minialavanca direita</li><li>• “Gatilho esquerdo” associado à direcção “Descer” da minialavanca direita</li></ul>

#### Notas importantes sobre o modo “PlayStation® 3”:

- Em “PlayStation® 3”, o botão MODE deve estar absolutamente “APAGADO” (e não vermelho ou verde). Para tal, premir o botão se necessário.
- O gamepad não possui “detector de movimento” nem botão “PS”, como acontece com o gamepad oficial fornecido com a consola.
- No modo “1 Jogador”, se o gamepad oficial estiver ligado é necessário mudá-lo para a “porta 2 do gamepad” para que o gamepad Ferrari possa funcionar.
- Em “PlayStation® 3”, o gamepad apenas é compatível com jogos para a PlayStation® 3 (pelo que não funciona com jogos para a PlayStation® 2).
- Para sair de um jogo para a PlayStation® 3, utilize o botão “PS” do gamepad oficial.

## PC

### INSTALAÇÃO NO PC

O CD-ROM fornecido com este produto permite instalar os controladores de retorno de força.

1. Insira o CD-ROM de instalação na unidade de CD-ROM. Siga as instruções que surgirem no ecrã para instalar os controladores de retorno de força (tecnologia Force Feedback). Uma vez concluída a instalação, clique em **Concluir** e reinicie o computador.
2. Depois de o computador reiniciar, ligue o conector USB numa das portas USB da unidade central. O Windows® detecta automaticamente o novo periférico.
3. **Instalação dos controladores**  
A instalação dos controladores é automática. Siga as instruções apresentadas no ecrã para concluir a instalação.
4. Selecciona **Iniciar/Definições/Painel de controlo** e clique duas vezes em **Controladores de jogos** (ou **Opções de jogo**, dependendo do seu sistema).  
*A caixa de diálogo **Controladores de jogos** apresenta o nome do gamepad com o estado **OK**.*
5. No **Painel de controlo**, clique em **Propriedades** para configurar o gamepad:
  - **Testar periférico**: permite testar e visualizar os botões, D-Pad e eixos das duas minilavancas, da roda óptica e dos dois gatilhos.
  - **Testar forças**: permite testar e configurar os oito efeitos de vibração.

Está pronto para começar a jogar!

### SELECÇÃO DOS “EIXOS” NO PC

- Selecção dos eixos via “software”: na página 1 do **Painel de controlo**, clique no número de eixos pretendido e depois em **OK**.
- Selecção dos eixos por “hardware”:

Prima o botão **MODE (6)** para seleccionar o número de eixos activos.



### 3 MODOS DE "EIXOS" DISPONÍVEIS NO PC

#### CONFIGURAÇÃO DAS "PREDEFINIÇÕES AUTOMÁTICAS" – PC

Modo "4 EIXOS"	Botão MODE APAGADO
	<p><u>Aqui:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• "Roda óptica" associada à direcção "Esquerda/Direita" da minialavanca esquerda</li><li>• "Gatilho direito" associado à direcção "Subir" da minialavanca direita</li><li>• "Gatilho esquerdo" associado à direcção "Descer" da minialavanca direita</li></ul>
Modo "5 EIXOS"	Botão MODE VERMELHO
	<p><u>Aqui:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• "Roda óptica" associada à direcção "Esquerda/Direita" da minialavanca esquerda</li><li>• Os "gatilhos direito e esquerdo" são agora independentes, mas estão combinados entre si</li></ul>
Modo "7 EIXOS"	Botão MODE VERDE
	<p><u>Aqui:</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• A "roda óptica" é agora independente</li><li>• O "gatilho esquerdo" é agora independente</li><li>• O "gatilho direito" é agora independente</li></ul>

Para compreender toda as possibilidades oferecidas no PC, sugerimos que as experimente na secção "Controlador de jogos" do Windows

## FUNÇÕES AVANÇADAS

### CONFIGURAÇÃO DA SENSIBILIDADE DA RODA ÓPTICA

A roda óptica (4) possui dois modos de sensibilidade:

- Sensibilidade normal (modo predefinido)
- Alta sensibilidade (necessita de configuração)

- **Configuração no modo “Alta sensibilidade”:**

Passos	Ação	Cor do botão MODE
1	Suba e pressione a direcção “SUBIR” na roda óptica.	Pisca a vermelho durante 2 segundos
2	Prima e solte o botão MAPPING (7).	

A roda óptica está agora mais sensível  
(tem de realizar esta operação sempre que reinicia ou desliga o gamepad).

- **Configuração no modo “Sensibilidade normal”:**

Passos	Ação	Cor do botão MODE
1	Baixe e pressione a direcção “DESCER” na roda óptica.	Pisca a verde durante 2 segundos
2	Prima e solte o botão MAPPING (7).	

A roda óptica regressou agora ao modo “Sensibilidade normal” (o modo predefinido).

### 2 MODOS DE PROGRAMAÇÃO

O botão PRESET e o respectivo LED (8) permitem-lhe ver o tipo de programação escolhido: AUTOMÁTICA (pré-programada) ou MANUAL (programada por si). Uma simples pressão neste botão permite-lhe alternar entre modos de programação (inclusive durante um jogo).

- **“PREDEFINIÇÃO AUTOMÁTICA” (botão PRESET APAGADO)**

Trata-se da programação predefinida: as funções da roda óptica são pré-programadas, assim como as posições dos botões e as direcções das minialavancas e do D-Pad.

CONSULTE OS ESQUEMAS DE CONFIGURAÇÃO DAS “PREDEFINIÇÕES AUTOMÁTICAS”

- **“PREDEFINIÇÃO MANUAL” (botão PRESET VERDE)**

Refere-se às suas programações pessoais:

- Os botões e as direcções das minialavancas e do D-Pad podem ser:
  - \* programados na roda óptica e nos gatilhos,
  - \* trocados entre si.
- Pode alterar estas programações ao seu gosto e sempre que desejar.
- São guardadas automaticamente no interior do gamepad (mesmo quando este é desligado).
- Quando a “PREDEFINIÇÃO MANUAL” está vazia, é idêntica à “PREDEFINIÇÃO AUTOMÁTICA”.

## PROGRAMAÇÃO DA RODA ÓPTICA E DOS GATILHOS

As duas direcções da roda óptica e os dois gatilhos podem ser programados através do botão MAPPING (7).

- **Exemplos de aplicações possíveis:**

Programar um botão ou uma direcção de uma minialavanca ou do D-pad:

- na direcção "Subir" ou "Descer" da roda óptica
- no "gatilho direito" ou "gatilho esquerdo"

- **Procedimento de programação na roda óptica e nos gatilhos:**

Passos	Acção	Cor do botão PRESET
1	Prima o botão para activar a "PREDEFINIÇÃO MANUAL" (8).	Aceso a verde
2	Prima e solte o botão MAPPING (7).	Aceso a vermelho
3	Prima e solte o botão ou a direcção a programar.	Pisca a vermelho
4	Suba ou desça a direcção da roda óptica ou prima o gatilho ao qual pretende atribuir a função.	Aceso a verde

A "PREDEFINIÇÃO MANUAL" encontra-se agora activada e actualizada (com a programação aplicada à roda óptica ou aos gatilhos).

## INVERSÃO DOS BOTÕES/MINIALAVANCAS/D-PAD

Todos os botões e direcções das minialavancas e do D-Pad podem ser invertidos através do botão MAPPING (7).

- **Exemplos de aplicações possíveis:**

- Inverter os botões entre si
- Inverter as duas minialavancas (neste caso, tem de mapear as quatro direcções da primeira minialavanca nas quatro direcções da segunda)
- Inverter o D-Pad com uma minialavanca (neste caso, tem de mapear as quatro direcções do D-Pad nas quatro direcções da minialavanca pretendida)

- **Procedimento de inversão dos botões, minialavancas e D-Pad**

(não funciona com a roda óptica e os gatilhos, excepto no PC em modo "7 eixos")

Passos	Acção	Cor do botão PRESET
1	Prima o botão para activar a "PREDEFINIÇÃO MANUAL" (8).	Aceso a verde
2	Prima e solte o botão MAPPING (7).	Aceso a vermelho
3	Prima e solte o botão ou a direcção a inverter.	Pisca a vermelho
4	Prima e solte o botão ou a direcção ao qual pretende atribuir a função.	Aceso a verde

A "PREDEFINIÇÃO MANUAL" encontra-se agora activada e actualizada (com as duas funções invertidas).

## MEMÓRIA EEPROM

- O gamepad dispõe de um chip interno que guarda na memória todas as programações da "PREDEFINIÇÃO MANUAL" (mesmo que desligue o gamepad ou não o utilize durante um longo período).
- Pode guardar uma "PREDEFINIÇÃO MANUAL" diferente em cada plataforma utilizada (PS3, PC 4 Eixos, PC 5 Eixos ou PC 7 Eixos), excepto para "PS3" e "PC 4 Eixos", que utilizam a mesma "PREDEFINIÇÃO MANUAL" (alterar ou eliminar uma predefinição num dos modos equivale a fazer o mesmo ao outro).

## ELIMINAR UMA "PREDEFINIÇÃO MANUAL"

Passos	Ação	Cor do botão PRESET
1	Active a sua "PREDEFINIÇÃO MANUAL" (8).	Aceso a verde
2	Prima o botão MAPPING (7) durante 2 segundos.	Pisca a verde durante 2 segundos

A "PREDEFINIÇÃO MANUAL" está agora em branco (e idêntica à "PREDEFINIÇÃO AUTOMÁTICA").

## RESTAURAR AS "DEFINIÇÕES DE FÁBRICA"

Para eliminar por completo todas as programações ou configurações que efectuou:

Passos	Ação	Cor do botão PRESET
1	Prima em simultâneo os botões <b>MAPPING + SELECT + START.</b>	Pisca a verde e vermelho durante 2 segundos

Todas as "PREDEFINIÇÕES MANUAIS" (= PC + PS3) ou configurações estão agora em branco.

Nota: no PC, recomendamos que execute esta operação fora dos jogos.

## POSSÍVEIS UTILIZAÇÕES NOS JOGOS

A roda óptica (graças à sua tecnologia e ao grau de rotação superior ao de qualquer minialavanca) oferece uma precisão e uma estabilidade inigualáveis em todos os tipos de jogos: corridas (direcção ultraprecisa), voo (leme de direcção), acção e FPS (zoom progressivo), desporto (remate calculado, força da batida), etc.

Os gatilhos (graças à sua acção progressiva e à amplitude do curso mecânico, superior à de qualquer botão) oferecem um controlo extremamente preciso em todos os tipos de jogos: corridas (aceleração e travagem progressivas e independentes, travão de mão), acção e FPS (cadência de tiro, movimento lateral), desporto (passe ou remate calculado, força da batida ou do salto, velocidade da corrida), etc.

## ALGUNS EXEMPLOS E CONSELHOS:

- Existem numerosas possibilidades de configuração, dependendo do jogo utilizado.
- No PC, se o jogo não aceitar a sua programação (efeitos indesejados) nos modos "5 eixos" ou "7 eixos", mude o gamepad para o modo "4 eixos" (que é o modo do gamepad clássico).
- Em certos jogos (tipo de corrida), não hesite em testar os dois modos de sensibilidade da "roda óptica" (Normal ou Alta) a fim de otimizar a respectiva precisão e rapidez de reacção.

## DIFERENTES EXEMPLOS EM FUNÇÃO DO TIPO DE JOGO UTILIZADO

<p><b>Ação/Aventura (modo "Carro")</b></p> <p>Brake Accelerator</p> <p>Direction</p> <p>Car View</p> <p>Handbrake</p>	<p><b>Ação/Aventura (modo "Apeado")</b></p> <p>Walk/Run Shoot</p> <p>+ Sniper Zoom</p> <p>Move</p> <p>View</p>
<p><b>Desporto (modo "Jogo com bola")</b></p> <p>Lob Sprint</p> <p>Pass Shoot</p> <p>Move Player</p> <p>Special Skill</p>	<p><b>Desporto (modo "Golfe")</b></p> <p>Rotation - Rotation +</p> <p>Swing Put</p> <p>Camera</p> <p>Trajectory</p>
<p><b>Corridas motorizadas (modo "Simulação")</b></p> <p>Brake Accelerator</p> <p>Direction</p> <p>Car View</p> <p>Gear Shift Up/Down</p>	<p><b>Corridas motorizadas (modo "Arcade/Rally")</b></p> <p>Brake Accelerator</p> <p>Direction</p> <p>Car View</p> <p>Handbrake</p>
<p><b>Voo (modo "Simulação")</b></p> <p>Trottle - Trottle +</p> <p>Rudder</p> <p>Plane View</p> <p>Flight Joystick</p>	<p><b>Voo (modo "Arcade/Ação")</b></p> <p>Left Rudder Right Rudder</p> <p>+ Throttle</p> <p>Plane View</p> <p>Flight Joystick</p>

## SUPORTE TÉCNICO

Se surgir algum problema com o seu produto, vá até <http://ts.thrustmaster.com> e clique em **Technical Support**. A partir daqui pode aceder a vários utilitários, como as perguntas mais frequentes (FAQ) ou as versões mais recentes dos controladores e do software, capazes de ajudá-lo a resolver o seu problema. Se o problema se mantiver, contacte o serviço de suporte técnico dos produtos Thrustmaster (“Technical Support”):

### Por correio electrónico:

Para tirar partido do suporte técnico por correio electrónico, primeiro tem de se registar online. As informações que fornecer ajudarão os agentes a resolver mais rapidamente o seu problema. Clique em **Registration** no lado esquerdo da página Technical Support e siga as instruções que surgirem no ecrã. Se já tiver feito o seu registo, preencha os campos **Username** e **Password** e clique em **Login**.

## INFORMAÇÃO DA GARANTIA

A Guillemot Corporation S.A. (“Guillemot”) garante ao consumidor, a nível mundial, que este produto Thrustmaster está isento de defeitos de material e de falhas de fabrico durante um período de dois (2) anos a partir da data de compra original. Se o produto apresentar algum defeito dentro do período da garantia, contacte imediatamente o Suporte Técnico, que lhe indicará o procedimento a seguir. A confirmar-se o defeito, devolva o produto ao respectivo local de compra (ou qualquer outro local indicado pelo Suporte Técnico).

No âmbito do contexto desta garantia, e por decisão do Suporte Técnico, o produto defeituoso do consumidor será reparado ou substituído. Sempre que a lei em vigor o autorizar, a responsabilidade máxima da Guillemot e das suas filiais (incluindo nos danos indirectos) limitar-se-á à reparação ou substituição do produto Thrustmaster. Os direitos legais do consumidor em relação à legislação aplicável à venda de bens de consumo não são afectados por esta garantia.

Esta garantia não se aplicará: (1) se o produto tiver sido modificado, aberto, alterado ou sofrido danos em resultado de uso inadequado ou abusivo, negligência, acidente, desgaste normal ou qualquer outra causa que não esteja relacionada com um defeito de material ou uma falha de fabrico; (2) no caso de desobediência às instruções fornecidas pelo Suporte Técnico; (3) ao software que não tenha sido publicado pela Guillemot, o qual estará sujeito a uma garantia específica fornecida pela respectiva editora.

### Provisões adicionais da garantia

Nos EUA e no Canadá, esta garantia está limitada ao mecanismo interno e ao revestimento externo do produto. Quaisquer garantias implícitas aplicáveis, incluindo garantias de comerciabilidade e adequação a um fim específico, têm um limite de dois (2) anos a partir da data de compra e estão sujeitas às condições estabelecidas na presente garantia limitada. Em circunstância alguma a Guillemot Corporation S.A. ou as suas filiais serão responsáveis por danos indirectos ou acidentais resultantes da violação de quaisquer garantias expressas ou implícitas. Certos Estados/Províncias não autorizam limitações à duração de uma garantia implícita ou a exclusão ou limitação de danos acidentais/indirectos, pelo que a limitação acima mencionada pode não se aplicar a si. A presente garantia confere-lhe direitos legais específicos, e também pode ter outros direitos que variam consoante o Estado ou a Província.

## DIREITOS DE AUTOR

© 2009 Guillemot Corporation S.A. Todos os direitos reservados. Thrustmaster® é uma marca registada da Guillemot Corporation S.A. Ferrari® é uma marca registada da Ferrari S.p.A. PlayStation® é uma marca registada da Sony Computer Entertainment, Inc. PlayStation® é uma marca registada da Sony Computer Entertainment, Inc. Windows® é uma marca registada da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países. Pentium® é uma marca registada da Intel Corporation. Todas as outras marcas comerciais e nomes de marcas são por este meio reconhecidas e pertencem aos respectivos proprietários. As ilustrações não são vinculativas. Os conteúdos, os desenhos e as especificações estão sujeitos a alteração sem aviso prévio e podem variar de país para país. Fabricado na China.

## RECOMENDAÇÕES DE PROTECÇÃO AMBIENTAL



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 para posterior reciclagem. O símbolo presente no produto, no manual do utilizador ou na caixa confirma isto.

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.

***FAQ, dicas e controladores disponíveis em  
[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

# Ferrari Motors Gamepad

## PC & PS3

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

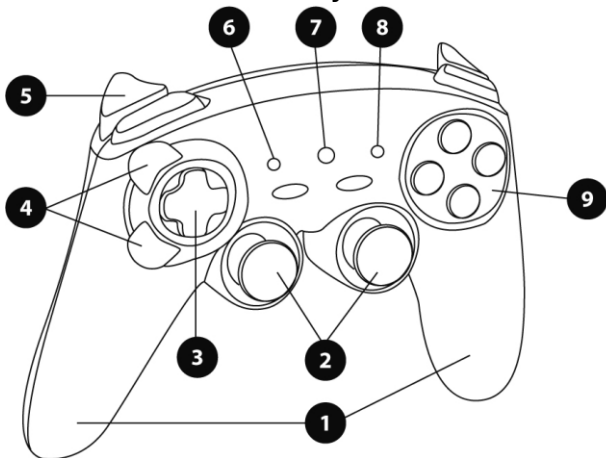
ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

РУССКИЙ

### Руководство пользователя



#### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

1. ручки
2. Два пропорциональных аналоговых мини-джойстика
3. Манипулятор D-Pad
4. Пропорциональный оптический датчик
5. Два пропорциональных триггера
6. Кнопка HOME LED для Playstation®3 и MODE (РЕЖИМ) для ПК
7. Кнопка MAPPING LED (для программирования и индикации состояния соединения)
8. Кнопка PRESET LED (для выбора режима программирования)
9. Командные кнопки

#### ЗАМЕЧАНИЕ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ

- В случае неполадок во время работы, возникающих в связи с электростатическим излучением, выйдите из игры и отсоедините устройство от компьютера или консоли. Снова подключите устройство и начните игру сначала.
- Не касайтесь мини-джойстиков, оптического датчика или триггеров во время подключения игрового контроллера (во избежание прерывания процесса калибровки).



## ТАБЛИЦА ПОДДЕРЖИВАЕМЫХ РЕЖИМОВ

Система	РЕЖИМ	Цвет кнопки РЕЖИМ (MODE) (8)
PLAYSTATION® 3	“PS3”	ВЫКЛ.
ПК	“4 ОСИ”	ВЫКЛ.
	“5 ОСЕЙ”	КРАСНЫЙ
	“7 ОСЕЙ”	ЗЕЛЕНый

### PLAYSTATION® 3

#### ПОДКЛЮЧЕНИЕ К PLAYSTATION® 3

1. Подключите USB-разъем к USB-порту на консоли.
2. Включите консоль.
3. Переключите контроллер в режим “PS3”. При этом кнопка MODE должна погаснуть. (для этого при необходимости нажимайте кнопку до тех пор, пока она не погаснет).
4. Запустите игру.

Теперь можно начинать игру!

#### РЕЖИМ “PLAYSTATION® 3”

##### КОНФИГУРАЦИЯ “АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ” - PLAYSTATION® 3

Режим “PS3”	Кнопка MODE ВЫКЛЮЧЕНА
	<p>Здесь:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Оптический датчик соответствует кнопкам «Влево/Вправо» на левом мини-джойстике</li> <li>• «Правый» триггер соответствует направлению «Вверх» правого мини-джойстика</li> <li>• «Левый» триггер соответствует направлению «Вниз» на правом мини-джойстике</li> </ul>

#### Важные замечания по работе с “PlayStation® 3”

- В приставке PlayStation® 3, кнопка MODE должна быть ВЫКЛЮЧЕНА (не светится ни красным, ни зеленым).

Для этого при необходимости нажмите кнопку.

- В контроллере отсутствует «датчик движения» и кнопка “PS”, имеющиеся в официальной версии контроллера, входящего в комплект консоли.
  - В режиме одного игрока “1 Player”: Если контроллер (официальная версия) включен, необходимо переключить его на “controller port 2”, чтобы контроллер Ferrari работал.
- В приставке PlayStation® 3, контроллер совместим только с играми для PlayStation® 3 (и не будет работать с играми PlayStation® 2).
- Для выхода из игр PlayStation® 3 пользуйтесь кнопкой “PS” контроллера официальной версии.

## ПК

### ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ПК

CD-диск, поставляемый с изделием, позволяет установить драйверы Force Feedback (силовой обратной связи).

1. Вставьте установочный CD-диск в привод CD дисков. Для установки драйверов Force Feedback выполняйте инструкции, которые будут появляться на экране. После завершения установки нажмите **Finish** (Закончить) и перезагрузите компьютер.
2. После того, как компьютер загрузится, подсоедините разъем USB к одному из портов USB на компьютере. Операционные системы Windows® автоматически обнаружат новое устройство.
3. Драйверы устанавливаются автоматически. Для завершения процесса установки выполняйте инструкции, которые будут появляться на экране.
4. Последовательно выберите пункты меню **Start (Пуск)/Settings (Настройка)/Control Panel (Панель управления)**, после чего дважды щёлкните кнопкой мыши на пункте **Game Controllers (Игровые устройства)** (или **Gaming Options (Параметры игр)**, в зависимости от установленной операционной системы).

*В диалоговом окне **Game Controllers (Игровые устройства)** возле имени игрового контроллера будет отображено состояние **ОК**.*

5. В окне **Control Panel (Панель управления)**, выберите пункт **Properties (Свойства)** и выполните конфигурирование игрового контроллера.
  - Кнопка **Test device (Проверить устройство)**: позволяет ознакомиться с кнопками игрового контроллера, манипулятором D-pad, осями 2 мини-джойстиков, оптическим колесиком и 2 пусковыми кнопками, а также проверить их работоспособность.
  - Кнопка **Test forces (Проверить обратную связь)**: позволяет проверить 8 эффектов вибрации и настроить их для использования.

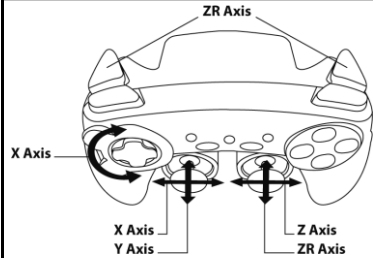
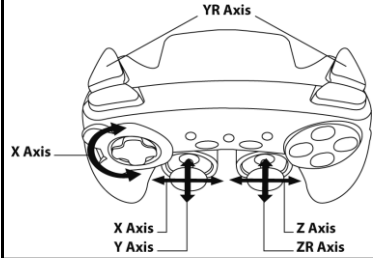
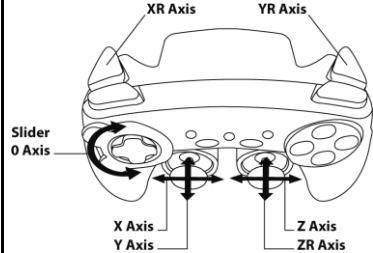
Теперь можно начинать игру!

### ВЫБОР ЧИСЛА ОСЕЙ НА ПК

- "Программный" выбор осей: На странице 1 **Панели управления (Control Panel)** выберите мышью число осей и нажмите **ОК**.
- "Аппаратный" выбор осей:  
Нажмите кнопку **MODE (6)** для выбора количества активных осей.

### 3 РЕЖИМА ОСЕЙ, ИМЕЮЩИЕСЯ НА ПК

#### КОНФИГУРАЦИЯ "АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ" - ПК

Режим "4 ОСИ"	Кнопка MODE ВЫКЛЮЧЕНА
	<p>Здесь:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Оптический датчик соответствует кнопкам «Влево/Вправо» на левом мини-джойстике</li><li>• «Правый» триггер соответствует направлению «Вверх» правого мини-джойстика</li><li>• «Левый» триггер соответствует направлению «Вниз» на правом мини-джойстике</li></ul>
Режим "5 ОСЕЙ"	Кнопка MODE светится КРАСНЫМ
	<p>Здесь:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Оптический датчик соответствует кнопкам «Влево/Вправо» на левом мини-джойстике</li><li>• Теперь «Правый» и «Левый» триггеры независимы друг от друга, но скомбинированы друг с другом</li></ul>
Режим "7 ОСЕЙ"	Кнопка MODE светится ЗЕЛЕНЫМ
	<p>Здесь:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• «Оптический датчик» теперь независим</li><li>• «Левый» триггер теперь независим</li><li>• «Правый» триггер теперь независим</li></ul>

Чтобы получить более полное представление о возможностях, открывающихся при использовании ПК, воспользуйтесь разделом "Game Controllers" системы Windows

## ФУНКЦИИ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

### НАСТРОЙКА ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ ОПТИЧЕСКОГО ДАТЧИКА

Оптический датчик (4) имеет 2 режима чувствительности:

- нормальная чувствительность (по умолчанию)
- высокая чувствительность (настраивается)
- Настройка на режим «Высокая чувствительность»:

Этапы	Действие	Цвет кнопки РЕЖИМ (MODE)
1	Выберите и удерживайте направление ВВЕРХ на оптическом датчике	Мигает красным 2 секунды
2	Нажмите и отпустите кнопку MAPPING (ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ) (7)	

Теперь оптический датчик будет более чувствительным.

(Повторяйте эту процедуру каждый раз при перезапуске консоли или после отключения контроллера)

- Возврат в режим нормальной чувствительности:

Этапы	Действие	Цвет кнопки РЕЖИМ (MODE)
1	Выберите и удерживайте направление ВНИЗ на оптическом датчике	Мигает зеленым 2 секунды
2	Нажмите и отпустите кнопку MAPPING (ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ) (7)	

Оптический датчик теперь в режиме нормальной чувствительности (по умолчанию)

### 2 РЕЖИМА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

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

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

- **АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ (AUTOMATIC PRESET)** — кнопка PRESET НЕ СВЕТИТСЯ  
Режим настроек по умолчанию: - Функции оптического датчика и триггеров, а также положения командных кнопок и оси мини-джойстиков и D-Pad назначаются автоматически.  
СМ. СХЕМЫ КОНФИГУРАЦИИ РЕЖИМА АВТОМАТИЧЕСКИХ ПРЕДУСТАНОВОК

- **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ (MANUAL PRESET)** — кнопка PRESET светится ЗЕЛЕНЫМ  
Функции органов управления назначаются пользователем:

- Кнопки, направления мини-джойстиков и манипулятора D-Pad могут быть либо:

- \* запрограммированы на оптическом датчике и на триггерах, либо
- \* переключаться между собой.

- вы можете изменять функции кнопок по вашему желанию в любое время.

- Настройки автоматически сохраняются в вашем игровом контроллере (даже если он отключен от приставки).

- Когда пользовательские предустановки "MANUAL PRESET" не заданы, настройки аналогичны режиму автоматических предустановок "AUTOMATIC PRESET".

## ПРОГРАММИРОВАНИЕ ОПТИЧЕСКОГО ДАТЧИКА И ТРИГГЕРОВ

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

### • Примеры возможного применения:

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

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

### • Порядок программирования на движение оптического датчика и триггеров:

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

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

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

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

### • Примеры возможного применения:

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

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

(не работает для оптического датчика и триггеров, кроме режима «7 осей» на ПК)

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

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ включены и настроены (2 функции были переопределены)

## ВСТРОЕННАЯ ПАМЯТЬ

- В игровой контроллер встроены чип, благодаря которому все назначенные вами функции сохраняются в памяти (даже когда контроллер выключен или отсоединен в течение длительного периода времени).
- Вы можете сохранить в памяти по одному набору ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ НАСТРОЕК для каждой используемой системы (PS3, PC 4 оси, PC 5 осей или PC 7 осей). Исключения составляют PS3® и "PC 4 оси", использующие один и тот же набор ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ НАСТРОЕК (при стирании или изменении одного из них с другим произойдет то же самое).

## КАК СТЕРЕТЬ НАБОР ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ПРЕДУСТАНОВОК "MANUAL PRESET"

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

Теперь ваш набор пользовательских настроек "MANUAL PRESET" удален из памяти (и теперь он идентичен набору автоматических предустановок "Automatic Preset")

## ДЛЯ ВОЗВРАТА К ЗАВОДСКИМ НАСТРОЙКАМ

Вы можете удалить сразу все пользовательские настройки одним действием:

Этапы	Действие	Цвет кнопки PRESET
1	Нажмите кнопки <b>MAPPING + SELECT + START</b> одновременно	Мигает зеленым и красным в течение 2 секунд

Теперь все ваши наборы пользовательских предустановок (= PC + PS3) или настроек удалены.

Примечание: На ПК не рекомендуется выполнять эту операцию во время игры.

## **ВОЗМОЖНЫЕ ВАРИАНТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ИГРАХ**

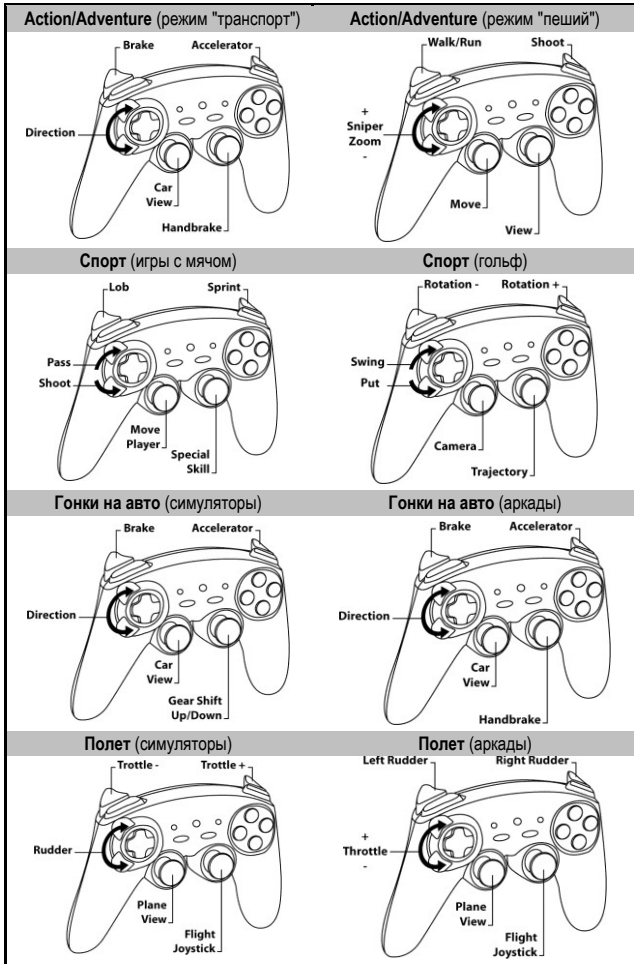
Оптический датчик (благодаря оптике угол вращения у этого регулятора больше, чем у любого мини-джойстика) обеспечивает непревзойденную точность и повторяемость результатов во всех типах игр: гонки (сверхточное руление), полет (горизонтальный поворот), игры Action и FPS (плавное приближение), спортивные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

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

### **НЕКОТОРЫЕ ПРИМЕРЫ И ПОДСКАЗКИ:**

- В зависимости от конкретной игры существует множество конфигураций.
- На ПК, если игра не принимает пользовательские настройки (возникают нежелательные последствия) в режиме «5 или 7 осей», переключите игровой контроллер в режим «4 оси» (стандартный).
- в некоторых играх (гонки) обязательно испытайте 2 режима чувствительности оптического датчика (нормальная или высокая), чтобы повысить его точность и эффективность.

## ПРИМЕРЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В РАЗЛИЧНЫХ ИГРАХ





## ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

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

### По электронной почте:

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

## ИНФОРМАЦИЯ О ГАРАНТИИ

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

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

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

## АВТОРСКОЕ ПРАВО

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

## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ЗАЩИТЕ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ



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

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

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

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