

USER MANUAL  
MANUEL DE L'UTILISATEUR  
BENUTZERHANDBUCH  
HANDLEIDING  
MANUALE D'USO  
MANUAL DEL USUARIO  
Руководство пользовател

**THRUSTMASTER®**

**T-Wireless  
3-in-1**

---

*Compatible/Kompatibel*

---

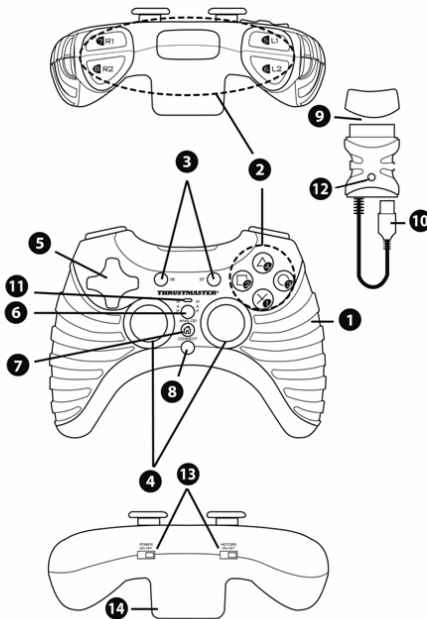
**PS3® / PS2® / PC**

---

# T-Wireless 3-in-1

Compatible: PC / PlayStation® 3 / PlayStation® 2

## User Manual



### TECHNICAL FEATURES

1. 2 vibration motors (for PlayStation® 2)
2. 8 action buttons
3. SELECT and START buttons
4. 2 analog mini-sticks / 2 digital action buttons
5. D-Pad
6. MAPPING button (for programming)
7. HOME button for PlayStation® 3 and Analog/Digital for PlayStation® 1 and 2
8. Gamepad CONNECT button
9. PS2 Gameport connector on Wireless receiver
10. USB PC and PS3 connector on Wireless receiver
11. Gamepad LED
12. Receiver CONNECT button (with LED)
13. POWER and MOTORS switches
14. Battery compartment

## INSTALLING BATTERIES

Insert 3 1.5V type LR03 / AAA batteries in the battery compartment located at the back of the gamepad (14).

## OVERVIEW

- **POWER switch (13):**

- **OFF** position = the gamepad is off (and doesn't use up batteries).
- **ON** position = the gamepad is on.

- **MOTORS switch (13):**

- **OFF** position = vibration mode is disabled (uses less battery power).
- **ON** position = vibration mode is enabled (uses more battery power).

- **CONNECT buttons (8 and 12)**

The connection between the gamepad and the receiver is established automatically.

These 2 buttons allow you to establish a connection in case of failure or when using more than one T-Wireless gamepad at the same time.

- Both LEDs are on = signal between the gamepad and the receiver.
- Both LEDs flash quickly = no signal between the gamepad and the receiver.
- Both LEDs are off = the gamepad is in standby mode or switched off.
- Both LEDs flash slowly = change batteries.

- **STANDBY MODE:**

- The gamepad switches off automatically after 5 minutes of inactivity.
- To reactivate it, press the START button.

## PLAYSTATION® 2

### INSTALLATION ON PLAYSTATION® 2

1. Connect the receiver's PS2 Gameport connector (9) to port number 1 on your console.
2. Switch on your console.
3. Switch on your gamepad using the POWER ON switch (13).
4. Start up your game.

You are now ready to play!

**ATTENTION:** NEVER CONNECT THE USB CABLE (10) TO YOUR PLAYSTATION® 2  
(to avoid the risk of damaging your gamepad or your console)

## PLAYSTATION® 3

### INSTALLATION ON PLAYSTATION® 3

1. Connect the receiver's USB connector **(10)** to USB port number 1 on your console.
2. Switch on your console.
3. Switch on your gamepad using the **POWER ON** switch **(13)**.
4. Start up your game.

You are now ready to play!

### USING THE "HOME" BUTTON (7)

Your gamepad's HOME button allows you to exit your game, access menus and directly switch off your PlayStation®3 system.

### IMPORTANT NOTES FOR PLAYSTATION® 3

- On PlayStation® 3, the T-Wireless gamepad is only compatible with PlayStation® 3 games (and will not function with PlayStation® 2 games).
- Your T-Wireless gamepad does not include a motion sensor.
- In "1 Player" mode: If your official gamepad is turned on, you must switch it to "gamepad port 2" in order for your T-Wireless gamepad to be functional.

## PC

### INSTALLATION ON PC

1. Connect the receiver's USB connector **(10)** to one of your computer's USB ports. Windows® XP or Vista will automatically detect the new device.
2. Switch on your gamepad using the **POWER ON** switch **(13)**.
3. Click **Start/Settings/Control Panel** and double-click **Game Controllers** (or **Gaming Options**, depending on your operating system).

*The **Game Controllers** dialog box displays the gamepad's name along with **OK** status.*

4. In the **Control Panel**, click **Properties** to test and visualize the buttons, the D-Pad and the mini-sticks.

You are now ready to play!

## ADVANCED FUNCTIONS

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

All progressive buttons (on PS2 and PS3) or digital buttons (on PC), directions of the mini-sticks and of the D-Pad can be switched using the MAPPING button (6).

- **Examples of possible applications:**

- Switching the functions of buttons
- Switching the 2 mini-sticks  
(in this case, you must map the 4 directions of the first mini-stick to the 4 directions of the second)
- Switching the D-Pad with a mini-stick  
(in this case, you must map the 4 directions of the D-Pad to the 4 directions of the mini-stick in question).

- **Programming/switching procedure:**

Steps	Action	LED (11) (on gamepad)
1	Press and release the MAPPING button (6)	FLASHES SLOWLY
2	Press and release the button or direction to switch	FLASHES QUICKLY
3	Press and release the button or direction where you wish to place the function	ON

The two functions are now switched.

- **To return to “default” programming (to erase all of your programming):**

Steps	Action	LED (11) (on gamepad)
1	Press and hold the MAPPING button (6) for 2 seconds	FLASHES SLOWLY
2	Release the MAPPING button (6)	ON

Your programming is now erased.

**Please note that your programming also disappears each time the gamepad is disconnected, or when the gamepad or console restarts.**

### USING MORE THAN ONE T-WIRELESS GAMEPAD AT THE SAME TIME

#### (In multiplayer mode)

You can use up to 4 T-Wireless gamepads at the same time (in multiplayer mode).

To do so, channel detection must absolutely be carried out manually, as described below.

- **Procedure:**

- For 2 seconds, simultaneously press and hold the 2 CONNECT buttons on the gamepad and the receiver you wish to use (8 and 12).
- Repeat this procedure for other players.

*Once a connection has been established, the LEDs stop flashing and stay lit.*

## TROUBLESHOOTING AND WARNINGS

- **My gamepad doesn't function properly or doesn't seem to be properly calibrated:**
  - In the event of malfunction during use due to electrostatic emission, please exit the game, switch off your gamepad and unplug the receiver from your console or PC. Resume normal game play by plugging the receiver back in, then switch on the gamepad and launch the game again.
  - Never move the mini-sticks when connecting your gamepad (to avoid any calibration problems).
- **I can't configure my gamepad:**
  - In your game's "Options/Controller/Gamepad" menu: select the most appropriate configuration.
  - Please refer to your game's user manual or online help for more information.
  - You can also use your gamepad's "programming" function to resolve this type of problem.

***When you're done using your gamepad, we recommend that you always set your gamepad's POWER switch (13) to the OFF position (to extend battery life).***

## 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.

## COPYRIGHT

© 2007 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. PlayStation® is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Windows® and Windows® XP are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Pentium® is a registered trademark of Intel Corporation. All other trademarks and brand names are hereby acknowledged and are 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.

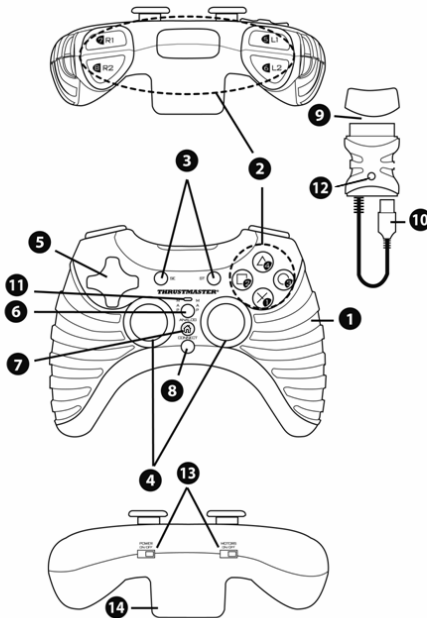
Please contact your local authorities for information on the collection point nearest you.

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

# T-Wireless 3-in-1

Compatible : PC – Playstation® 3 – Playstation® 2

## Manuel de l'utilisateur



### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

1. 2 moteurs de vibration (pour PlayStation® 2)
2. 8 boutons d'action
3. Boutons SELECT et START
4. 2 sticks analogiques / 2 boutons d'action digitaux
5. D-Pad
6. Bouton MAPPING (pour programmation)
7. Bouton HOME pour Playstation® 3 et Analog/Digital pour Playstation® 1 et 2
8. Bouton CONNECT de la manette
9. Connecteur Gameport PS2 du récepteur Wireless
10. Connecteur USB PC et PS3 du récepteur Wireless
11. Led de la manette
12. Bouton CONNECT du récepteur (avec Led)
13. Interrupteurs POWER et MOTORS
14. Compartiment à piles



## INSTALLATION DES PILES

Installez 3 piles 1,5V de type LR03 / AAA dans le compartiment à piles situé à l'arrière de la manette (14).

## GENERALITES

- **Bouton INTERUPTEUR POWER (13)**

- Position **OFF** = la manette est éteinte (et n'utilise pas les piles).
- Position **ON** = la manette est allumée.

- **Bouton INTERUPTEUR MOTORS (13)**

- Position **OFF** = le mode vibration est désactivé (économise les piles).
- Position **ON** = le mode vibration est activé (consomme davantage d'énergie).

- **Boutons CONNECT (8 et 12)**

La connexion entre la manette et le récepteur s'effectue automatiquement.

Ces 2 boutons vous permettront d'établir la connexion en cas d'échec ou pour l'utilisation de plusieurs manettes Wireless en même temps.

- Les 2 Leds sont allumés = présence d'un signal entre la manette et le récepteur.
- Les 2 Leds clignotent rapidement = aucun signal entre la manette et le récepteur.
- Les 2 Leds sont éteints = la manette est en mode veille ou éteinte.
- Les 2 Leds clignotent lentement = il convient de changer les piles.

- **MODE VEILLE**

- La manette s'éteint automatiquement après 5 minutes d'inactivité.
- Pour la réactiver, appuyez sur START.

## PLAYSTATION® 2

### INSTALLATION SUR « PLAYSTATION® 2 »

1. Branchez le connecteur Gameport PS2 (9) du récepteur sur le port n°1 de la console.
2. Allumez votre console.
3. Allumez votre manette à l'aide de l'interrupteur POWER ON (13).
4. Lancez le jeu.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

**ATTENTION** : NE JAMAIS CONNECTER LE CABLE USB (10) SUR VOTRE PLAYSTATION® 2  
(pour éviter tout risque d'endommagement de votre manette ou de votre console)

## PLAYSTATION® 3

### INSTALLATION SUR « PLAYSTATION® 3 »

1. Branchez le connecteur USB (10) du récepteur sur le port USB n°1 de la console.
2. Allumez votre console.
3. Allumez votre manette à l'aide de l'interrupteur POWER ON (13).
4. Lancez le jeu.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

### UTILISATION DU BOUTON « HOME » (7)

Le bouton « Home » de votre manette vous permettra de quitter vos jeux, d'accéder aux menus et d'éteindre directement votre système PlayStation®3

### REMARQUES IMPORTANTES SUR « PLAYSTATION® 3 »

- Sur « Playstation® 3 », la manette « T-Wireless » n'est compatible qu'avec les jeux « Playstation® 3 » (et ne fonctionnera pas avec les jeux « Playstation® 2 »).
- Votre manette « T-Wireless » ne possède pas de détecteur de mouvement.
- 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 « T-Wireless » soit fonctionnelle.

## PC

### INSTALLATION SUR PC

1. Reliez le connecteur USB (10) du récepteur à l'un des ports USB de votre unité centrale. Windows® XP ou Vista détectera automatiquement le nouveau périphérique.
2. Allumez votre manette à l'aide de l'interrupteur POWER ON (13).
3. 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**.*

4. Dans le **Control Panel**, cliquez sur **Propriétés** pour tester et visualiser les boutons, le D-Pad et les mini-sticks.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

# FONCTIONS AVANCÉES

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

Tous les boutons progressifs (sur PS2 et PS3) ou digitaux (sur PC), les directions des mini-sticks et de la croix digitale peuvent être inversés à l'aide du bouton MAPPING (6).

- **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 de programmation/inversion :**

Etapes	Action	LED (11) (de la manette)
1	Pressez et relâchez le bouton MAPPING (6)	CLIGNOTE LENTEMENT
2	Pressez et relâchez le bouton ou la direction à inverser	CLIGNOTE RAPIDEMENT
3	Pressez et relâchez le bouton ou la direction où vous désirez placer votre fonction	ALLUME

Les deux fonctions sont désormais inversées.

- **Retour à la programmation « par défaut » (pour effacer vos programmations):**

Etapes	Action	LED (11) (de la manette)
1	Pressez et maintenez appuyé le bouton MAPPING (6) pendant 2 secondes	CLIGNOTE LENTEMENT
2	Relâchez le bouton MAPPING (6)	ALLUME

Vos programmations sont désormais effacées.

**A noter que vos programmations disparaîtront également à chaque déconnexion et redémarrage de la manette ou de la console.**

## UTILISATION SIMULTANEE DE PLUSIEURS MANETTES « T-WIRELESS »

### (en mode Multijoueur)

Vous pouvez utiliser jusqu'à 4 manettes T-Wireless simultanément (en mode multijoueur).  
Pour ce faire la détection des canaux doit absolument s'effectuer manuellement.

- **Procédure :**
  - Appuyez simultanément pendant 2 secondes sur les 2 boutons CONNECT de la manette et du récepteur désiré (12 et 8).
  - Effectuez la même opération pour les autres joueurs.

*Une fois la connexion établie, les voyants cessent de clignoter et restent allumés en permanence.*

## DEPANNAGE ET AVERTISSEMENT

### • Ma manette ne fonctionne pas correctement ou semble mal calibré :

- En cas de mauvais fonctionnement dû à une émission électrostatique, quittez le jeu, éteignez votre manette et débranchez le récepteur de votre console ou de votre PC. Pour rejouer, rebranchez le récepteur, rallumez votre manette et relancez le jeu.

- Ne jamais bouger les mini-sticks ou les gâchettes lorsque vous branchez votre manette (pour éviter tout problème de calibration)

### • Je n'arrive pas à configurer ma manette :

- Dans le menu « Options / Contrôleur / Manettes » de votre jeu : choisissez la configuration la mieux approprié.

- Reportez-vous au manuel de l'utilisateur ou à l'aide en ligne de votre jeu pour plus d'informations.

- Vous pouvez également utiliser la fonction « programmation » de votre manette pour résoudre ce type de problème.

**Après utilisation de votre manette, il est préconisé de toujours positionner l'interrupteur POWER (13) de votre manette en position OFF (afin d'économiser les piles).**

## 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 expressées 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

© 2007 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. PlayStation® est une marque déposée de Sony Computer Entertainment, Inc. Windows® et Windows® XP sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Pentium® est une marque déposée d'Intel Corporation. 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.

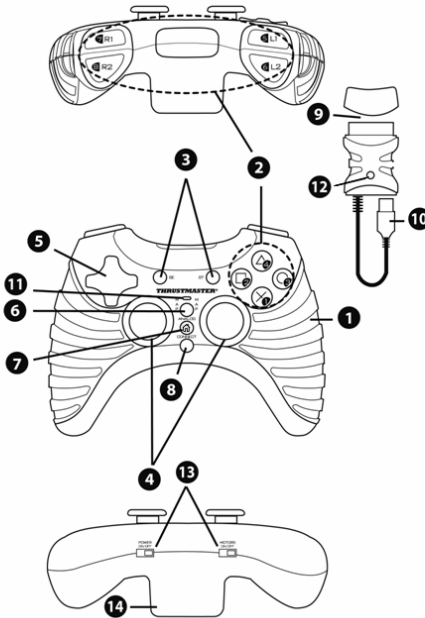
Veillez consulter les autorités locales qui vous indiqueront le point de collecte concerné.

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

# T-Wireless 3-in-1

Kompatibel: PC – PlayStation® 3 – PlayStation® 2

## Benutzerhandbuch



### TECHNICAL FEATURES

1. 2 Vibrationsmotoren (für PlayStation® 2)
2. 8 Actionbuttons
3. SELECT und START Buttons
4. 2 analoge Mini-Sticks / 2 digitale Actionbuttons
5. D-Pad
6. MAPPING Button (zum programmieren)
7. HOME Button für PlayStation® 3 und Analog/Digital für PlayStation® 1 und 2
8. Gamepad CONNECT Button
9. PS2 Gameport stecker am kabellosen Empfänger
10. USB PC- und PS3-Stecker am kabellosen Empfänger
11. Gamepad LED
12. Empfänger CONNECT Button (mit LED)
13. POWER -und MOTOR-Schalter
14. Batteriefach

## BATTERIEN EINLEGEN

Legen Sie 3 1.5V (Typ LR03) AAA Batterien in das Batteriefach auf der Rückseite des Gamepads ein (14).

## ÜBERSICHT

- **POWER-Schalter (13):**

- OFF Position = das Gamepad ist Aus (und verbraucht keinen Batteriestrom).
- ON Position = das Gamepad ist AN.

- **MOTOR-Schalter (13):**

- OFF Position = Vibrationsmodus ist deaktiviert (verbraucht weniger Batteriestrom).
- ON Position = Vibrationsmodus ist aktiviert (braucht mehr Batteriestrom).

- **CONNECT Buttons (8 und 12)**

Die Verbindung zwischen dem Gamepad und dem Empfänger wird automatisch hergestellt.

Diese beiden Buttons erlauben Ihnen im Falle eines Funktionsfehlers (oder wenn Sie mehr als ein T-Wireless Gamepad zur gleichen Zeit nutzen) eine Verbindung herzustellen.

- Beide LEDs sind an = Signal zwischen Gamepad und Empfänger.
- Beide LEDs blinken schnell = kein Signal zwischen Gamepad und Empfänger.
- Beide LEDs sind aus = das Gamepad ist im Stand-by Modus oder ausgeschaltet.
- Beide LEDs blinken langsam = wechseln Sie die Batterien.

- **STAND-BY MODUS:**

- Das Gamepad schaltet sich nach fünfminütiger Inaktivität automatisch aus.
- Zum reaktivieren drücken Sie den START Button.

## PLAYSTATION® 2

### INSTALLATION AUF DER PLAYSTATION® 2

1. Verbinden Sie den PS2 Gameportstecker des Empfängers (9) mit Port 1 an Ihrer Console.
2. Schalten Sie Ihre Console ein.
3. Schalten Sie Ihr Gamepad mittels des POWER ON-Schalters ein (13).
4. Starten Sie das Spiel.

Sie sind nun Spielbereit!

**! ACHTUNG: VERBINDEN SIE NIEMALS DAS USB KABEL (10) MIT IHRER PLAYSTATION® 2**  
(Sie riskieren sonst eine Beschädigung Ihres Gamepads oder Ihrer Console)

## PLAYSTATION® 3

### INSTALLATION AUF DER PLAYSTATION® 3

1. Verbinden Sie den USB Stecker **(10)** mit dem USB Port 1 an Ihrer Console.
2. Schalten Sie Ihre Console ein.
3. Schalten Sie Ihr Gamepad mittels des POWER ON-Schalters ein **(13)**.
4. Starten Sie das Spiel.

Sie sind nun Spielbereit!

### BENUTZEN DES "HOME" BUTTON (7)

Der HOME Button Ihres Gamepads erlaubt Ihnen ein Spiel zu beenden, Zugriff auf die Menüs der Console und Ihr PlayStation®3 System direkt auszuschalten.

### WICHTIGE ANMERKUNGEN FÜR DIE PLAYSTATION® 3

- Auf der PlayStation® 3 ist das T-Wireless Gamepad ausschließlich kompatibel mit PlayStation® 3-Spielen (und funktioniert auf keinen Fall mit PlayStation® 2-Spielen).
- Ihr T-Wireless Gamepad enthält keinen Bewegungssensor.
- Im Modus "1 Player": Sollte Ihr offizielles Gamepad eingeschaltet sein, müssen Sie diesen auf den "Gamepadport 2" umschalten, damit Ihr T-Wireless Gamepad funktioniert.

## PC

### INSTALLATION AUF DEM PC

1. verbinden Sie den USB Stecker des Empfängers **(10)** mit einem freien USB Port an Ihrem Computer. Windows® XP oder Vista erkennt automatisch das neue Gerät.
2. Schalten Sie Ihr Gamepad mittels des POWER ON-Schalters ein **(13)**.
3. Klicken Sie auf **Start/Einstellungen/Systemsteuerung** und (doppel-)klicken dann auf **Gamecontroller** (oder **Spieloptionen**, je nach Betriebssystem).

*Die **Gamecontroller** Dialogbox zeigt nun den Namen des Gamepads mit dem **OK** Status an.*

4. In dem **Bedienfeld** klicken Sie auf **Eigenschaften**. Es erlaubt Ihnen die Buttons, das D-Pad und die Mini-Sicks zu testen und zu visualisieren.

Sie sind nun Spielbereit!



## ERWEITERTE FUNKTIONEN

### PROGRAMMIERBUTTONS / MINI-STICKS / D-PAD

Alle progressiven Buttons (auf PS2 und PS3) oder digitale Buttons (auf PC), Richtungen der Mini-Sticks und des D-Pad, können mittels des MAPPING Button (6) umgeschaltet werden.

#### • Beispiele möglicher Applikationen:

- Umschalten der Buttonfunktionen
- Umschalten der beiden Mini-Sticks  
(in diesem Fall müssen Sie die vier Richtungen des ersten Mini-Sticks den vier Richtungen des zweiten Mini-Sticks zuordnen)
- Schalten des D-Pad mit einem Mini-Stick  
(in diesem Fall müssen Sie die vier Richtungen des D-Pad den vier Richtungen des fraglichen Mini-Sticks zuordnen).

#### • Programmierungs-/Schaltprozedur:

Schritte	Aktion	LED (11) (am Gamepad)
1	Drücken und loslassen des MAPPING Button (6)	BLINKT LANGSAM
2	Drücken und loslassen des Button oder der zu schaltenden Richtung	BLINKT SCHNELL
3	Drücken und loslassen des Button oder Richtung auf der Sie die Funktion plazieren möchten	AN

Die beiden Funktionen sind nun geschaltet.

#### • Rückkehr zur "Grundprogrammierung" (Löschen Ihrer Programmierungen):

Schritte	Aktion	LED (11) (am Gamepad)
1	Drücken und halten des MAPPING Button (6) für 2 Sekunden	BLINKT LANGSAM
2	Loslassen des MAPPING Button (6)	AN

Ihre Programmierung ist nun gelöscht.

**Bitte beachten Sie, daß Ihre Programmierung verloren geht wenn das Gamepad nicht angeschlossen ist oder die Console neu startet.**

### BENUTZUNG VON MEHR ALS EINEM T-WIRELESS GAMEPAD ZUR GLEICHEN ZEIT (Im Multiplayermodus)

Sie können bis zu vier T-Wireless Gamepads gleichzeitig nutzen (im Multiplayermodus).

Um dies zu tun, muß die Kanalerkennung auf jeden Fall, wie unten beschrieben, manuell ausgeführt werden.

#### • Vorgehensweise:

- Gleichzeitig für zwei Sekunden beide CONNECT Buttons auf dem Gamepad und dem gewünschten Empfänger drücken und halten (8 und 12).
- Wiederholen Sie diese Vorgehensweise für die anderen Spieler.

*Ist eine Verbindung hergestellt, hören die LEDs auf zu blinken und leuchten konstant.*

## FEHLERBESEITIGUNG UND WARNUNGEN

- **Mein Gamepad scheint nicht richtig zu funktionieren oder ist nicht korrekt kalibriert:**
  - Um elektrostatische Fehlfunktionen zu vermeiden, beenden Sie bitte Ihr Spiel, schalten das Gamepad aus und entfernen den Empfänger von der Console, resp. dem PC. Stecken Sie nach kurzer Zeit den Empfänger wieder ein, schalten das Gamepad ein und rufen erneut das Spiel auf. Sie sollten nun normal spielen können.
  - Um Kalibrierungsprobleme zu vermeiden, sollten Sie beim Verbinden des Gamepads auf keinen Fall die Mini-Sticks bewegen.
- **Ich kann mein Gamepad nicht programmieren:**
  - Im Spielmenü "Optionen/Controller/Gamepad": Wählen Sie die am besten geeignete Konfiguration.
  - Bitte lesen Sie für mehr Information im Handbuch Ihres Spiels nach oder konsultieren die entsprechende Online-Hilfe.
  - Sie können die Programmierfunktion Ihres Gamepads nutzen, um diesen Problemtyp zu beheben.

***Um die Batteriebensdauer zu erhöhen, empfehlen wir das Gamepad nach Gebrauch mittels des POWER Schalters (13) auszuschalten.***

## 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 das 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.

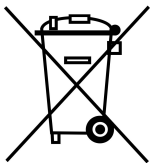
Diese Garantie tritt unter folgenden Umständen nicht in Kraft :

- (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

© 2007 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. PlayStation® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft® Windows® und XP sind eingetragene 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.

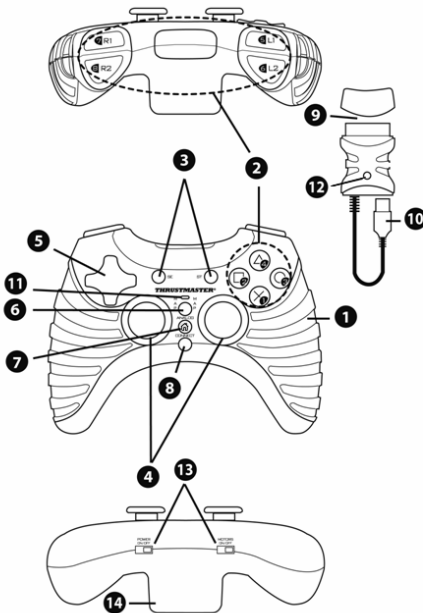
**Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.**

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

# T-Wireless 3-in-1

Compatibel met pc / PlayStation® 2 / PlayStation® 3

Handleiding



## TECHNISCHE SPECIFICATIES

1. Twee trilmotoren (voor PlayStation® 2)
2. Acht actieknoppen
3. Knoppen voor SELECT en START
4. Twee analoge mini-joysticks / twee digitale actieknoppen
5. D-pad
6. MAPPING-knop (om te programmeren)
7. HOME-knop voor PlayStation® 3 en Analoog/Digitaal voor PlayStation® 1 en 2
8. Gamepad CONNECT-knop
9. Connector voor PS2 Gameport op draadloze ontvanger
10. Connector voor USB PC en PS3 op draadloze ontvanger
11. Gamepad-LED
12. Ontvanger CONNECT-knop met LED
13. POWER- en MOTORS-schakelaar
14. Batterijvak

## PLAATSING VAN DE BATTERIJEN

Plaats drie batterijen van 1,5V (LR03 / AAA) in het batterijvak aan de achterzijde van de gamepad (14).

## OVERZICHT

- **POWER-schakelaar (13):**

- OFF-stand = de gamepad staat uit (er wordt geen batterijstroom verbruikt).
- ON-stand = de gamepad staat aan.

- **MOTORS-schakelaar (13):**

- OFF-stand = trilmodus is uitgeschakeld (gebruikt minder batterijstroom).
- ON-stand = trilmodus is ingeschakeld (gebruikt meer batterijstroom).

- **CONNECT-knoppen (8 en 12)**

Er wordt automatisch verbinding gemaakt tussen de gamepad en de ontvanger.

Met deze twee knoppen kunt u een verbinding maken in het geval van storing of wanneer tegelijkertijd meerdere T-Wireless-gamepads worden gebruikt.

- Beide LED's branden = er is signaal tussen de gamepad en de ontvanger.
- Beide LED's knipperen snel = er is geen signaal tussen de gamepad en de ontvanger.
- Beide LED's branden niet = de gamepad is in standby-modus of staat uit.
- Beide LED's knipperen langzaam = batterijen moeten worden vervangen.

- **STANDBY-MODUS:**

- De Gamepad schakelt zichzelf na vijf minuten inactiviteit automatisch uit.
- De gamepad wordt "gewekt" door op de START-knop te drukken.

## PLAYSTATION® 2

### INSTALLATIE OP PLAYSTATION® 2

1. Sluit de PS2-connector (9) van de ontvanger aan op poort 1 van uw console.
2. Zet de console aan.
3. Zet de gamepad aan met schakelaar (13).
4. Start de game.

Nu kan er gespeeld worden!

*LET OP: SLUIT **NOOIT** DE USB-KABEL (10) AAN OP UW PLAYSTATION® 2!  
(om het risico van schade aan de gamepad en/of console te vermijden)*

## PLAYSTATION® 3

### INSTALLATIE OP PLAYSTATION® 3

1. Sluit de USB-connector (10) van de ontvanger aan op USB-poort 1 van uw console.
2. Zet de console aan.
3. Zet de gamepad aan met schakelaar (13).
4. Start de game.

Nu kan er gespeeld worden!

### DE HOME-KNOP (7) GEBRUIKEN

Met de Home-knop van de gamepad kunt u een game verlaten, naar de menu's gaan van uw PlayStation® 3 of de PlayStation® 3 direct uitzetten.

### BELANGRIJKE OPMERKINGEN VOOR PLAYSTATION® 3

- Op een PlayStation® 3 is de T-Wireless -gamepad alleen compatibel met PlayStation® 3-games (de gamepad werkt niet met PlayStation® 2-games).
- Uw T-Wireless-gamepad bevat geen bewegingssensor.
- In modus "1 Player": als uw officiële gamepad aan staat, dan moet u deze op "gamepad port 2" zetten anders werkt de T-Wireless-gamepad niet.

## PC

### INSTALLATIE OP DE PC

1. Sluit de USB-connector (10) van de ontvanger aan op een van de USB-poorten van de computer. Windows® XP of Vista herkent het nieuwe apparaat automatisch.
2. Zet de gamepad aan met schakelaar (13).
3. Klik 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**.*
4. Klik op **Eigenschappen** in het **Configuratiescherm**: hiermee kunnen de knoppen, de D-pad en de ministicks worden bekeken en getest..

Nu kan er gespeeld worden!

# GEAVANCEERDE FUNCTIES

## PROGRAMMERING VAN KNOPPEN / MINISTICKS / D-PAD

Alle progressief reagerende knoppen (op de PS2 en PS3) of digitale knoppen (op de pc) en de richtingen van de mini-joysticks en de D-pad kunnen met behulp van de MAPPING-knop (6) worden verwisseld.

- **Voorbeelden van mogelijke toepassingen:**
  - de functies van knoppen 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 betreffende mini-joystick).

### • Programmeren/verwisselen:

Stappen	Actie	LED (11) (op gamepad)
1	Druk op de MAPPING-knop (6) en laat deze weer los	KNIPPERT LANGZAAM
2	Druk op de te verwisselen knop of richting en laat deze weer los	KNIPPERT SNEL
3	Druk de knop of de richting in waar u de functie wilt opslaan en laat deze weer los.	AAN

De twee functies zijn nu verwisseld.

- **Terug naar de “standaardprogrammering”** (om uw eigen programmering te wissen):

Stappen	Actie	LED (11) (op gamepad)
1	Houd de MAPPING-knop (6) twee seconden ingedrukt.	KNIPPERT LANGZAAM
2	Laat de MAPPING-knop (6) los.	AAN

Uw programmering is nu gewist.

**Bedenk dat de programmering eveneens wordt gewist zodra uw de verbinding met de gamepad verbreekt of de gamepad of console opnieuw opstart.**

## MEERDERE T-WIRELESS-GAMEPADS TEGELIJKERTIJD GEBRUIKEN

(in multiplayer-modus)

U kunt maximaal vier T-Wireless-gamepads tegelijkertijd gebruiken (in multiplayer-modus).

Hiervoor moet de kanaaldetectie wel handmatig worden uitgevoerd zoals hieronder beschreven.

- **Procedure:**
  - Houd de twee CONNECT-knoppen op de gamepad en de ontvanger die u wilt gebruiken (8 en 12) twee seconden ingedrukt.
  - Herhaal deze procedure voor de andere spelers.

*Zodra de verbinding tot stand is gebracht, houden de LED's op met knipperen en blijven ze branden.*

## PROBLEMEN OPLOSSEN EN WAARSCHUWINGEN

- **Mijn gamepad werkt niet goed of lijkt niet goed te zijn gekalibreerd:**

- Sluit in geval van storingen door interferentie van buitenaf de game af, zet de gamepad uit en koppel de ontvanger los van de computer of de console. Als u de ontvanger daarna weer aansluit, de gamepad weer aan zet en de game opnieuw start, zijn de problemen in de meeste gevallen verholpen. Beweeg nooit de mini-joysticks wanneer u de gamepad aansluit om kalibratieproblemen te voorkomen.

- **Ik kan mijn gamepad niet configureren:**

- Ga in de game naar het menu met opties voor de controller en de gamepad. selecteer de meest geschikte configuratie.  
- Raadpleeg de handleiding of de online help van de game voor meer informatie.  
- U kunt ook de programmeerfunctie van uw gamepad gebruiken om dit soort problemen op te lossen.

**Wanneer u de gamepad niet meer gebruikt, adviseren wij de POWER-schakelaar (13) van de gamepad altijd in de OFF-stand te zetten om de batterijen te sparen.**

### 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 linkerkzijde 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).

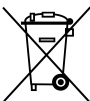
Binnen het gestelde van deze garantie wordt het defecte product van de consument gerepareerd of vervangen, zulks ter beoordeling van Technical Support. Indien toegestaan door van de geldende wetgeving, beperkt de volledige aansprakelijkheid van Guillemot en haar dochterondernemingen (inclusief de aansprakelijkheid 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. 2007. Alle rechten voorbehouden. Thrustmaster® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation. 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.

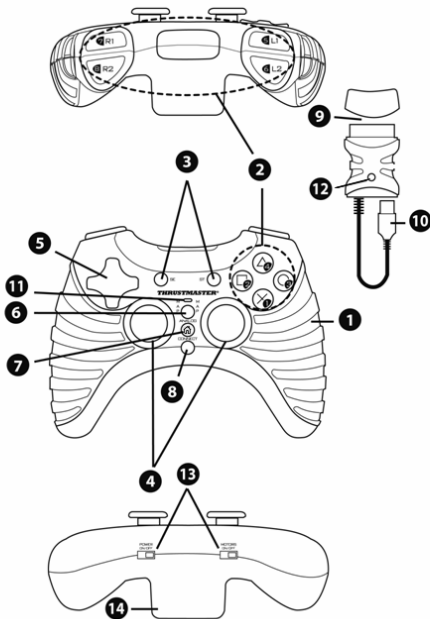
**Neem contact op met uw gemeente voor informatie over een inzamelpunt bij u in de buurt.**

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

# T-Wireless 3-in-1

Compatibile con: PC – PlayStation® 3 – PlayStation® 2

Manuale d'uso



## CARATTERISTICHE TECNICHE

1. 2 motori per effetti di vibrazioni (per PlayStation® 2)
2. 8 pulsanti azione
3. Pulsanti SELECT e START
4. 2 mini-stick analogici / 2 pulsanti azione digitali
5. D-Pad
6. Pulsante MAPPING (per la programmazione)
7. Pulsante HOME per PlayStation® 3 e Analogico/Digitale per PlayStation® 1 e 2
8. Pulsante CONNECT del gamepad
9. Connettore Gameport PS2 posto sul ricevitore wireless
10. Connettore USB per PC e PS3 posto sul ricevitore wireless
11. LED del gamepad
12. Pulsante CONNECT del ricevitore (con LED)
13. Interruttori POWER e MOTORS
14. Vano batterie

## INSTALLAZIONE DELLE BATTERIE

Inserisci 3 batterie da 1,5V tipo LR03 / AAA nell'apposito vano situato nella parte posteriore del gamepad (14).

## INTRODUZIONE

- **Interruttore POWER (13):**

- posizione **OFF**: il gamepad è spento (e non fa alcun uso delle batterie).
- posizione **ON**: il gamepad è acceso.

- **Interruttore MOTORS (13):**

- posizione **OFF**: la modalità vibrazione è disattivata (minore consumo delle batterie).
- posizione **ON**: la modalità vibrazione è attivata (maggiore consumo delle batterie).

- **Pulsanti CONNECT (8 e 12)**

La connessione tra gamepad e ricevitore viene stabilita automaticamente.

Questi due pulsanti permettono di stabilire il collegamento in caso di problemi oppure nel caso in cui vengano utilizzati più gamepad T-Wireless contemporaneamente.

- Entrambi i LED accesi: il segnale tra gamepad e ricevitore è attivo.
- Entrambi i LED lampeggiano rapidamente: nessun segnale tra gamepad e ricevitore.
- Entrambi i LED sono spenti: il gamepad è in modalità standby o è spento.
- Entrambi i LED lampeggiano lentamente: è necessario sostituire le batterie.

- **MODALITA' STANDBY:**

- Il gamepad si spegne automaticamente dopo 5 minuti di inattività.
- Per riattivarlo, premi il pulsante START.

## PLAYSTATION® 2

### INSTALLAZIONE SU PLAYSTATION® 2

1. Collega il connettore PS2 Gameport del ricevitore (9) alla porta numero 1 della tua console.
2. Accendi la tua console.
3. Accendi il tuo gamepad utilizzando l'interruttore POWER ON (13).
4. Avvia il tuo gioco.

Ora sei pronto per giocare!

**ATTENZIONE:** NON COLLEGARE MAI IL CAVO USB (10) ALLA TUA PLAYSTATION® 2  
(altrimenti, rischieresti di danneggiare il tuo gamepad o la tua console)

## PLAYSTATION® 3

### INSTALLAZIONE SU PLAYSTATION® 3

1. Collega il connettore USB del ricevitore **(10)** alla porta USB 1 della tua console.
2. Accendi la tua console.
3. Accendi il tuo gamepad tramite l'interruttore POWER ON **(13)**.
4. Avvia il tuo gioco.

Ora sei pronto per giocare!

### USO DEL PULSANTE "HOME" (7)

Tramite il pulsante HOME del tuo gamepad potrai uscire dal tuo gioco, accedere ai menu e spegnere direttamente la tua console PlayStation®3.

### AVVISI IMPORTANTI PER PLAYSTATION® 3

- Per PlayStation® 3, il gamepad T-Wireless è compatibile esclusivamente con giochi PlayStation® 3 (non funzionerà con titoli per PlayStation® 2).
- Il tuo gamepad T-Wireless non è dotato di sensore di movimento.
- In modalità "1 Giocatore": se il tuo gamepad originale è acceso, dovrai spostarlo sulla "porta gamepad 2" affinché il tuo gamepad T-Wireless possa funzionare correttamente.

## PC

### INSTALLAZIONE SU PC

1. Collega il connettore USB del ricevitore **(10)** ad una delle porte USB del tuo computer. Windows® XP o Vista individuerà automaticamente la nuova periferica.
2. Accendi il tuo gamepad utilizzando l'interruttore POWER ON **(13)**.
3. Clicca su **Start/impostazioni/Pannello di controllo** e fai doppio clic su **Periferiche di gioco** (oppure su **Opzioni di gioco**, a seconda del sistema operativo da te utilizzato).

*Nella finestra di dialogo **Periferiche di gioco** comparirà il nome del gamepad con lo stato di **OK**.*

4. Dal **Pannello di controllo**, clicca su **Proprietà** per testare e visualizzare i vari pulsanti, il D-Pad e i mini-stick.

Ora sei pronto per giocare!

## FUNZIONI AVANZATE

### PROGRAMMAZIONE PULSANTI / MINI-STICK / D-PAD

Tutti i pulsanti progressivi (per PS2 e PS3) o digitali (per PC), le direzioni dei mini-stick e del D-Pad possono essere scambiati tra loro, utilizzando il pulsante MAPPING (6).

#### • Esempi di usi possibili:

- Scambio di funzioni tra i pulsanti
- Scambio dei 2 mini-stick fra loro  
(in questo caso, dovrai assegnare le 4 direzioni del primo mini-stick alle 4 direzioni del secondo mini-stick)
- Scambiare il D-Pad con un mini-stick  
(in questo caso, dovrai assegnare le 4 direzioni del D-Pad alle 4 direzioni del mini-stick in questione).

#### • Procedura di programmazione/scambio:

Passo	Azione	LED (11) (del gamepad)
1	Premi e rilascia il pulsante MAPPING (6)	LAMPEGGIA LENTAMENTE
2	Premi e rilascia il pulsante o la direzione da scambiare	LAMPEGGIA RAPIDAMENTE
3	Premi e rilascia il pulsante o la direzione cui desideri associare la funzione in questione	ACCESO

Le due funzioni risultano ora scambiate.

#### • Per tornare la programmazione predefinita (cancellando tutte le tue programmazioni):

Passo	Azione	LED (11) (del gamepad)
1	Tieni premuto il pulsante MAPPING (6) per 2 secondi	LAMPEGGIA LENTAMENTE
2	Rilascia il pulsante MAPPING (6)	ACCESO

La tua programmazione è stata cancellata.

Ricorda che la tua programmazione verrà annullata anche quando scollegherai il gamepad, oppure quando il gamepad o la console vengono riavviati.

### USO CONTEMPORANEO DI PIU' GAMEPAD T-WIRELESS

(in modalità multiplayer)

Puoi utilizzare fino a 4 gamepad 4 T-Wireless contemporaneamente (in modalità multiplayer). Per far questo, la procedura di individuazione del canale deve essere necessariamente effettuata manualmente, come descritto qui di seguito.

#### • Procedura:

- Per 2 secondi, tieni premuti simultaneamente i 2 pulsanti CONNECT del ricevitore e del gamepad che desideri utilizzare (8 e 12).
- Ripeti questa procedura per gli altri giocatori.

Una volta stabilita una connessione, i LED smetteranno di lampeggiare e rimarranno accesi.

## RISOLUZIONE DEI PROBLEMI E AVVISI

- **Il mio gamepad non funziona o non sembra essere calibrato correttamente:**

- In caso di malfunzionamenti causati da emissioni elettrostatiche manifestatesi durante l'uso, esci dal gioco, spegni il tuo gamepad e scollega il ricevitore dalla tua console o dal tuo PC. Ripristina quindi le normali condizioni di gioco ricollegando il ricevitore, riaccendendo il gamepad ed avviando nuovamente il gioco.

- Non muovere mai i mini-stick mentre colleghi il tuo gamepad (eviterai l'insorgere di eventuali problemi di calibrazione).

- **Non riesco a configurare il mio gamepad:**

- Nel menu "Opzioni/Controller/Gamepad" del tuo gioco: seleziona la configurazione più appropriata.

- Per maggiori informazioni, fai riferimento al manuale d'uso o all'aiuto online del tuo gioco.

- Per risolvere questo tipo di problemi, puoi anche utilizzare la funzione di "programmazione" del tuo gamepad.

*Una volta terminato di utilizzare il tuo gamepad, ti consigliamo di spostare sempre l'interruttore POWER (13) in posizione OFF (aumentando così la durata delle batterie).*

### 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 già 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 è 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 indicherà la procedura da seguire. Se il difetto viene confermato, il prodotto dovrà essere riconsegnato al luogo di acquisto (o a qualsiasi altra destinazione indicata dall'assistenza tecnica).

Contestualmente a tale garanzia, il prodotto difettoso potrà essere riparato o sostituito, secondo il parere del servizio di Assistenza Tecnica. Dove ciò è 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 è applicabile se: (1) il prodotto è 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

© 2007 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato di proprietà di Guillemot Corporation. 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.

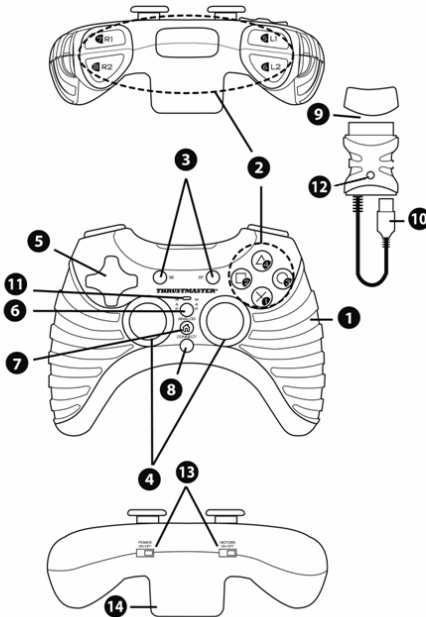
**Per conoscere i punti di raccolta più vicini a te, contatta le autorità locali competenti.**

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

# T-Wireless 3-in-1

Compatible: PC – PlayStation® 3 – PlayStation® 2

## Manual del usuario



### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1. 2 motores de vibración (para PlayStation® 2)
2. 8 botones de acción
3. Botones SELECT y START
4. 2 mini-sticks analógicos / 2 botones de acción digitales
5. D-Pad
6. Botón MAPPING (para programación)
7. Botón HOME para PlayStation® 3 y Analog/Digital para PlayStation® 1 y 2
8. Botón CONNECT del gamepad
9. Conector Gameport de PS2 en receptor inalámbrico
10. Conector USB para PC y PS3 en receptor inalámbrico
11. LED del gamepad
12. Botón CONNECT del receptor (con LED)
13. Interruptores POWER y MOTORS
14. Compartimento de las pilas



## INSTALACIÓN DE LAS PILAS

Inserta 3 pilas de 1,5 V tipo LR03 / AAA en el compartimento de las pilas situado en la parte trasera del gamepad (14).

## VISTA GENERAL

- **Interruptor POWER (13):**

- Posición **OFF** = el gamepad está apagado (y no utiliza las pilas).
- Posición **ON** = el gamepad está encendido.

- **Interruptor MOTORS (13):**

- Posición **OFF** = el modo de vibración está desactivado (utiliza menos energía de las pilas).
- Posición **ON** = el modo de vibración está activado (utiliza más energía de las pilas).

- **Botones CONNECT (8 y 12)**

La conexión entre el gamepad y el receptor se establece automáticamente.

Esos 2 botones te permiten establecer una conexión en caso de fallo o al utilizar más de un gamepad T-Wireless al mismo tiempo.

- Ambos LED están encendidos = hay señal entre el gamepad y el receptor.
- Ambos LED parpadean rápidamente = no hay señal entre el gamepad y el receptor.
- Ambos LED están apagados = el gamepad está en modo reposo o apagado.
- Ambos LED parpadean lentamente = cambia las pilas.

- **MODO REPOSO:**

- El gamepad se apaga automáticamente después de 5 minutos de inactividad.
- Para reactivarlo, pulsa el botón START.

## PLAYSTATION® 2

### INSTALACIÓN EN PLAYSTATION® 2

1. Enchufa el conector Gameport (9) de PS2 del receptor al puerto número 1 de la consola.
2. Enciende la consola.
3. Enciende el gamepad utilizando el interruptor POWER ON (13).
4. Ejecuta el juego.

¡Ya estás listo para jugar!

**ATENCIÓN:** NO ENCHUFES NUNCA EL CABLE USB (10) A LA PLAYSTATION® 2  
(para evitar el riesgo de dañar el gamepad o la consola)

## PLAYSTATION® 3

### INSTALACIÓN EN PLAYSTATION® 3

1. Enchufa el conector USB del receptor (10) al puerto USB número 1 de la consola.
2. Enciende la consola.
3. Enciende el gamepad utilizando el interruptor POWER ON (13).
4. Ejecuta el juego.

¡Ya estás listo para jugar!

### UTILIZACIÓN DEL BOTÓN “HOME” (7)

El botón HOME del gamepad te permite salir del juego, acceder a los menús y apagar directamente el sistema PlayStation®3.

### NOTAS IMPORTANTES PARA PLAYSTATION® 3

- En PlayStation® 3, el gamepad T-Wireless sólo es compatible con juegos de PlayStation® 3 (y no funcionará con los juegos de PlayStation® 2).
- El gamepad T-Wireless no incluye sensor de movimiento.
- En modo “1 Jugador”: Si el gamepad oficial está encendido, debes cambiarlo al “puerto de gamepad 2” para que el gamepad T-Wireless funcione.

## PC

### INSTALACIÓN EN PC

1. Enchufa el conector USB (10) del receptor a uno de los puertos USB del ordenador. Windows® XP o Vista detectarán automáticamente el nuevo dispositivo.
2. Enciende el gamepad utilizando el interruptor POWER ON (13).
3. Haz clic en **Inicio/Configuración/Panel de control** y haz doble clic en **Dispositivos de juego** (u **Opciones de juego**, dependiendo del sistema operativo).

*El cuadro de dialogo **Dispositivos de juego** muestra el nombre del gamepad con el estado **OK**.*

4. En el **Panel de control**, haz clic en **Propiedades** probar y visualizar los botones, el D-Pad y los mini-sticks.

¡Ya estás listo para jugar!

## FUNCIONES AVANZADAS

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

Todos los botones progresivos (en PS2 y PS3) o los botones digitales (en PC), direcciones de los mini-sticks y del D-Pad se pueden intercambiar utilizando el botón MAPPING (6).

- **Ejemplos de aplicaciones posibles:**

- Intercambiar las funciones de los botones

- Intercambiar los 2 mini-sticks

(en este caso, debes mapear las 4 direcciones del primer mini-stick en las 4 direcciones del segundo)

- Intercambiar el D-Pad con un mini-stick

(en este caso, debes mapear las 4 direcciones del D-Pad en las 4 direcciones del mini-stick en cuestión).

- **Procedimiento de programación/intercambio:**

Pasos	Acción	LED (11) (en el gamepad)
1	Pulsa y suelta el botón MAPPING (6)	PARPADEA LENTAMENTE
2	Pulsa y suelta el botón o dirección a intercambiar	PARPADEA RÁPIDAMENTE
3	Pulsa y suelta el botón o dirección en el que deseas colocar la función	ENCENDIDO

Las dos funciones están intercambiadas.

- **Para volver a la programación "predeterminada" (para borrar toda la programación):**

Pasos	Acción	LED (11) (en el gamepad)
1	Pulsa y mantén el botón MAPPING (6) durante 2 segundos	PARPADEA LENTAMENTE
2	Suelta el botón MAPPING (6)	ENCENDIDO

La programación se ha borrado.

**Ten en cuenta que la programación también desaparece cada vez que el gamepad se desconecta, o cuando se reinicia el gamepad o la consola.**

### UTILIZACIÓN DE MÁS DE UN GAMEPAD T-WIRELESS AL MISMO TIEMPO

(En modo multijugador)

Puedes utilizar hasta 4 gamepad T-Wireless al mismo tiempo (en modo multijugador).

Para ello, la detección de canales debe llevarse a cabo manualmente, como se describe más abajo.

- **Procedimiento:**

- Durante 2 segundos, pulsa y mantén pulsados simultáneamente los 2 botones CONNECT en el gamepad y en el receptor que desees utilizar (8 y 12).

- Repite este procedimiento para otros jugadores.

*Una vez establecida una conexión, los LED dejan de parpadear y permanecen encendidos.*

## RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y AVISOS

- **Mi gamepad no funciona correctamente o parece no estar calibrado adecuadamente:**
  - En caso de funcionamiento incorrecto durante la utilización debido a emisiones electrostáticas, sal del juego, apaga el gamepad y desenchufa el dispositivo de la consola o PC. Continúa el juego normal volviendo a enchufar el dispositivo, luego enciende el gamepad y vuelve a ejecutar el juego.
  - No muevas nunca los mini-sticks al conectar el gamepad (para evitar problemas de calibración).
- **No puedo configurar mi gamepad:**
  - En el menú "Opciones/Mando/Gamepad" del juego: selecciona la configuración más apropiada.
  - Para más información consulta la ayuda online o el manual del usuario del juego.
  - También puedes utilizar la función de "programación" del gamepad para resolver este tipo de problema.

*Quando hayas terminado de utilizar el gamepad, es recomendable que siempre pongas el interruptor POWER (13) del gamepad en la posición OFF (para aumentar la vida de las pilas).*

### 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	de lunes a viernes
	Precio de una llamada telefónica local	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).

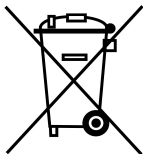
Dentro del contexto de esta garantía, el producto defectuoso del consumidor será reparado o reemplazado, a elección del Soporte Técnico. En los casos que lo autorice la ley aplicable, toda la responsabilidad de Guillemot y de sus filiales (incluyendo sobre daños indirectos) está limitada a la reparación 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

© 2007 Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos reservados. Thrustmaster® es una marca registrada de Guillemot Corporation S.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.**

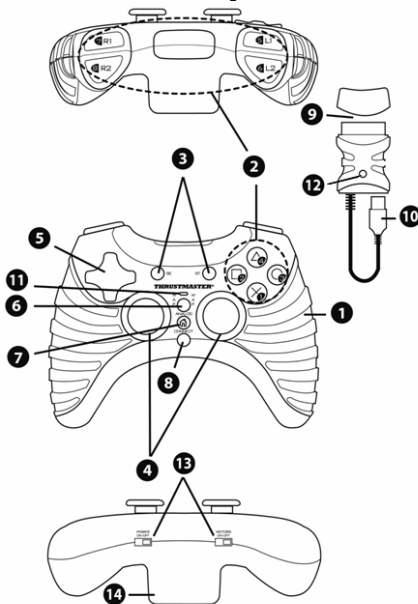
***FAQ, consejos y controladores disponibles en [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

# T-Wireless

## 3-in-1

Совместим: PC – PlayStation® 3 – PlayStation® 2

### Руководство пользователя



#### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

1. 2 вибрационных двигателя (для PlayStation® 2)
2. 8 командных кнопок
3. Кнопки START (ПУСК) и SELECT (ВЫБОР)
4. 2 аналоговых мини-джойстика/2 цифровые командные кнопки
5. Манипулятор D-Pad
6. Кнопка **MAPPING** (ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ) (для программирования)
7. Кнопка HOME для PlayStation® 3 и Analog/Digital (аналоговый/цифровой) для PlayStation® 1 и 2
8. Кнопка **CONNECT (СОЕДИНЕНИЕ)** игрового контроллера
9. Разъем игрового порта PS2 на беспроводном приемнике
10. Соединитель USB PC и PS3 на беспроводном приемнике
11. Светодиод игрового контроллера
12. Кнопка CONNECT приемника (со светодиодом)
13. Переключатели POWER (ПИТАНИЕ) и MOTORS (МОТОРЫ)
14. Отсек для батареек

## УСТАНОВКА БАТАРЕЕК

Установите три батарейки 1,5В (LR03 / типа AAA) в отсек для батареек на тыльной стороне игрового контроллера (14).

## ОБЗОР

- **Выключатель электропитания (13):**

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

- **Выключатель моторов (13):**

- Положение **OFF** = отключение режима вибрационной обратной связи (уменьшение расхода заряда батареек).
- Положение **ON** = включение режима вибрационной обратной связи (увеличение расхода заряда батареек).

- **Кнопки CONNECT (СОЕДИНЕНИЕ) (8 и 12)**

Автоматическое установление соединения между игровым контроллером и приемником.

Данные кнопки позволяют устанавливать соединение в случае возникновения неполадок или при одновременном использовании нескольких беспроводных игровых контроллеров T-Wireless.

- Оба светодиода включены = сигнал между игровым контроллером и приемником.
- Оба светодиода быстро мигают = нет сигнала между игровым контроллером и приемником.
- Оба светодиода выключены = игровой контроллер в режиме ожидания или выключен.
- Оба светодиода медленно мигают = замените батарейки.

- **РЕЖИМ ОЖИДАНИЯ:**

- Игровой контроллер автоматически отключается через 5 минут бездействия.
- Нажмите кнопку START, чтобы включить его снова.

## PLAYSTATION® 2

### ПОДКЛЮЧЕНИЕ К PLAYSTATION® 2

1. Присоедините разъем PS2 игрового порта (9) к порту 1 на консоли.
2. Включите консоль.
3. Включите игровой контроллер при помощи переключателя POWER ON (ВКЛЮЧЕНИЕ ПИТАНИЯ) (13).
4. Запустите игру.

Теперь можно начинать игру!

**ВНИМАНИЕ:** ЗАПРЕЩАЕТСЯ ПОДКЛЮЧАТЬ КАБЕЛЬ USB (10) К PLAYSTATION® 2  
(во избежание повреждения игрового контроллера или консоли)

## PLAYSTATION® 3

### ПОДКЛЮЧЕНИЕ К PLAYSTATION® 3

1. Присоедините разъем USB приемника (10) к USB-порту 1 на консоли.
  2. Включите консоль.
  3. Включите игровой контроллер при помощи переключателя POWER ON (ВКЛЮЧЕНИЕ ПИТАНИЯ) (13).
  4. Запустите игру.
- Теперь можно начинать игру!

### КНОПКА HOME (7)

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

### ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО РАБОТЕ С PLAYSTATION® 3

- В приставке PlayStation® 3, беспроводной игровой контроллер T-совместим только с играми для PlayStation® 3 (и не будет работать с играми для PlayStation® 2).
- Ваш беспроводной игровой контроллер T-не включает в себя датчик движения.
- В режиме одного игрока "1 Player": Если контроллер (официальная версия) включен, необходимо переключить его на «порт 2 контроллера», чтобы беспроводной игровой контроллер T-работал.

## ПК

### ПОДКЛЮЧЕНИЕ К ПК

1. подключите разъем USB приемника (10) к одному из портов USB на компьютере. Операционные системы Windows® XP или Vista автоматически обнаружат новое устройство.
2. **Включите** игровой контроллер при помощи переключателя POWER ON (13).
4. Щелкните **Start (Пуск)/Settings (Настройка)/Control Panel (Панель управления)**, после чего сделайте двойной щелчок на пункте **Game Controllers (Игровые контроллеры)** (или **Gaming Options (Игровые устройства)**, в зависимости от установленной операционной системы).

*Диалоговое окно **Game Controllers (Игровые контроллеры)** выводит имя игрового контроллера и кнопку состояния OK.*

- 5. В окне **Control Panel (Панель управления)**, выберите пункт **Properties (Свойства)** : Позволяет проверить и просмотреть назначение кнопок контроллера, манипулятора D-pad и мини-джойстиков.

Теперь можно начинать игру!



## ФУНКЦИИ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

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

Все кнопки с пропорциональным (на PS2 и PS3) или цифровым (на ПК) управлением, а также оси мини-джойстиков и D-Pad могут переопределяться при помощи кнопки ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЯ (6).

- **Примеры возможного применения:**

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

- Процедура программирования (переопределения):

Этапы	Действие	СВЕТОДИОД (11) (на игровом контроллере)
1	Нажмите и отпустите кнопку MAPPING (ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ) (6)	МЕДЛЕННО МИГАЕТ
2	Нажмите и отпустите кнопку или направление, откуда нужно взять функцию	БЫСТРО МИГАЕТ
3	Нажмите и отпустите клавишу или направление, куда необходимо поместить данную функцию.	ВКЛ.

После этого 2 функции будут переключены.

- Восстановление функций клавиш, заданных "по умолчанию" (отмена программирования):

Этапы	Действие	СВЕТОДИОД (11) (на игровом контроллере)
1	Нажать и удерживать кнопку (6) MAPPING в течение 2 секунд.	МЕДЛЕННО МИГАЕТ
2	Отпустите кнопку MAPPING (6)	ВКЛ.

Все выполненные вами операции программирования отменены.

**Необходимо иметь в виду, что результаты программирования клавиш будут отменяться всякий раз, когда отсоединяется игровой контроллер или выполняется перезапуск консоли или игрового контроллера.**

## ОДНОВРЕМЕННОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕСКОЛЬКИХ БЕСПРОВОДНЫХ ИГРОВЫХ КОНТРОЛЛЕРОВ T-WIRELESS

(В многопользовательском режиме)

Можно одновременно (в многопользовательском режиме) использовать до 4 беспроводных игровых контроллеров T-Wireless.

Для этого, обнаружение каналов должно быть полностью произведено вручную, как описано ниже.

### • Процедура:

- В течение 2 секунд нажмите и удерживайте 2 кнопки CONNECT на игровом контроллере и приемнике, который вы хотите использовать (8 и 12).
- Повторите эту процедуру для других игроков.

*Когда соединение будет установлено, светодиоды перестанут мигать и будут светиться.*

## ПОИСК, УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ И ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

### • Мой игровой контроллер функционируют неправильно или не откалиброван:

В случае неполадок во время работы, возникающих в связи со статическим электричеством, выйдите из игры и отсоедините устройство от компьютера или консоли. **Снова подключите приемник, включите игровой контроллер и начните игру сначала.**

- Не передвигайте мини-джойстики во время подключения контроллера (во избежание нарушения процесса калибровки).

### • Я не могу настроить игровой контроллер:

В меню Options (Параметры)/Controller (Контроллер)/Gamepad (Игровой контроллер)" игры: выберите наиболее подходящую конфигурацию.

Дополнительную информацию смотрите в руководстве пользователя игры или в Интернете.

- Для решения этой проблемы также можно воспользоваться «программной» функцией игрового контроллера.

По окончании использования игрового контроллера мы рекомендуем всегда выключать питание устройства, передвинув переключатель POWER (13) в положение OFF (чтобы увеличить срок работы батареи).

## ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

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

### По электронной почте:

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

## ИНФОРМАЦИЯ О ГАРАНТИИ

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

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

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

## АВТОРСКОЕ ПРАВО

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