

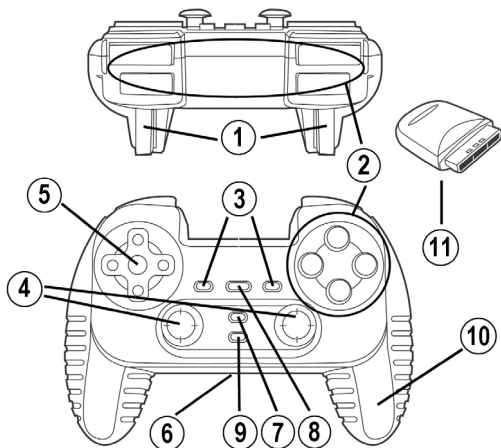
Advance Wireless Dual Trigger Gamepad

For use with / Für / Pour



Playstation® 2

User Manual



TECHNICAL FEATURES

1. Programmable and progressive triggers
2. 8 analog action buttons
3. START + SELECT buttons
4. 2 analog mini-sticks + 2 digital action buttons
5. D-Pad (Point Of View)
6. Switch (Gamepad OFF / Vibration Low/High)
7. MODE button (Analog / Digital)
8. MAPPING button (for programming trigger functions)
9. CONNECT button
10. 2 built-in independent motors
11. Gameport receiver

SAFETY NOTICE

- Do not twist or pull on the cable.
- Do not spill liquid on the cable and/or connectors.
- In the event of malfunction during use due to electrostatic emission, please exit the game and unplug the device from the console. Resume normal game play by plugging the device back in and restarting the game.

INSTALLATION

1. Remove the gamepad's battery compartment cover.
2. Insert rechargeable batteries, then replace the cover.
3. Plug the gameport receiver (**11**) into a controller port on your console.
4. Turn on the gamepad using the switch (**6**).
5. Turn on your console and start up your game.

You are now ready to play!

ADVANCED FUNCTIONS

- **Switch (6):**
 - **OFF** position = gamepad is turned off.
 - **VIB LOW** position = gamepad is turned on, vibration mode is on low (saves battery power).
 - **VIB HIGH** position = gamepad is turned on, vibration mode is on high (uses more battery power).
- **MODE button (7):** press this button to switch between modes.
 - Analog mode (default): MODE button (**7**) lights up blue.
 - Digital mode: MODE button (**7**) is not lit up.
- **CONNECT button (9):** press this button to switch between modes.
 - "Connect" LED is flashing quickly = no signal between gamepad and receiver (not connected).
 - "Connect" LED is lit up = strong signal between gamepad and receiver.
 - "Connect" LED is off = gamepad is in sleep mode.
 - "Connect" LED is flashing slowly = low battery power (vibration function will be disabled in order to save power). In this case, plug in the gamepad's AC adapter to recharge the batteries.
- **SLEEP MODE:**
 - The gamepad automatically turns off when not in use for 5 minutes.
 - To "wake" it, press any button.
- **MULTIPLAYER / CHANNEL AUTO-SWITCHING INFORMATION:**
 - You can play with up to 4 Dual Trigger Gamepads. All channels are detected automatically.
 - When playing in multiplayer mode, if you wish to switch gamepads in the course of a game, press the RECEIVER and CONNECT buttons on your gamepad simultaneously.
- **CHARGING THE RECHARGEABLE BATTERIES:**
 - To charge the rechargeable batteries, plug in the gamepad's AC adapter. The CHARGE LED turns red.
 - When the batteries are fully charged, the CHARGE LED turns green.
 - Note: you can use the gamepad while it is charging.

TRIGGER MAPPING

All analog buttons and mini-stick directions (axes) can be mapped to the left and right triggers (except D-Pad and START, SELECT, L3 and R3 buttons).

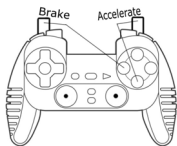
- **MAPPING button (8)** (used to map left and right triggers):
 - Press and release the MAPPING button (LED flashes slowly).
 - Press and release the button or direction you want to assign to the trigger (LED flashes quickly).
 - Press and release the trigger assigned to this function (LED turns off).

- **EEPROM:**

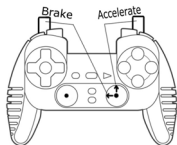
Your gamepad includes an internal memory chip, which stores your last mapping configuration even if you turn your gamepad off.

- **TRIGGER BEHAVIOR:**

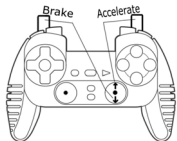
Triggers react differently according to whether you map 2 separate analog axes, one same analog axis or 2 separate analog buttons to them. Below are 3 different examples (in this case, for racing games).



- 2 analog buttons are mapped to the 2 triggers.
- This configuration is the most useful for racing games.
- This enables you to separately regulate analog control of the left and right triggers (there is no "master" trigger).



- 2 separate axes are mapped to the 2 triggers.
- This enables you to separately regulate analog control of the left and right triggers (there is no "master" trigger).



- One same axis is mapped to the 2 triggers.
- In this case the left trigger is the "master" trigger.
- If you press the left and right triggers together, your car will brake.
- This allows you to use the right trigger to control your car's speed, and briefly use the left trigger for powerful braking control.

EXAMPLES OF OTHER POSSIBLE MAPPING

The triggers provide intuitive performance in all types of games: action and FPS (progressive zoom, view, lateral movement or fire), racing (progressive gas, brake, emergency brake, manual transmission), sports (progressive pass, shoot, punch or jump...) and more.

Thus, many mapping configurations are available, according to the possibilities offered by your 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:

United Kingdom	020 7216 0047	price of a national phone call, Monday to Friday from 12PM to 10PM
United States / Canada	514-279-9911	price of a long distance phone call, Monday to Friday from 7AM to 5PM (Eastern time)
Australia	1902 262 514	\$1.98/min, Monday to Friday from 9AM to 6PM
Denmark	82 33 28 58	price of a national phone call, Monday to Friday from 1PM to 10PM
Finland	09 81 71 01 54	price of a national phone call, Monday to Friday from 2PM to 11PM
Norway	23 50 01 16	price of a national phone call, Monday to Friday from 1PM to 10PM
Sweden	08-51992032	price of a national phone call, Monday to Friday from 1PM to 11PM

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

© 2004 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation. PlayStation® is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. 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.

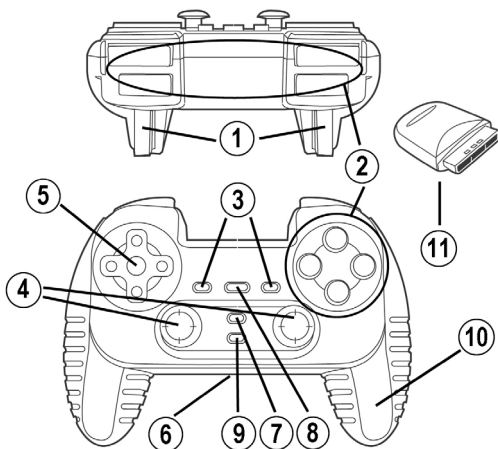
FAQs, tips and drivers available at www.thrustmaster.com

Advance Wireless Dual Trigger Gamepad

For use with / Für / Pour

Playstation® 2

Manuel de l'utilisateur



CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

1. Gâchettes programmables à action progressive
2. 8 boutons d'action analogiques
3. Boutons START + SELECT
4. 2 sticks analogiques / 2 boutons d'action digitaux
5. Croix multidirectionnelle
6. Interrupteur (manette éteinte / vibrations faibles/élevées)
7. Bouton MODE (analogique / numérique)
8. Bouton MAPPING (pour programmation des gâchettes)
9. Bouton CONNECT
10. 2 moteurs intégrés indépendants
11. Récepteur gameport

AVERTISSEMENT

- Ne tordez pas et ne tirez pas trop fort sur le cordon.
- Ne renversez pas de liquide sur le cordon ou les connecteurs.
- En cas de mauvais fonctionnement dû à une émission électrostatique, quittez le jeu et débranchez le périphérique de votre console. Pour rejouer, rebranchez le périphérique et relancez le jeu.

INSTALLATION

1. Retirez le couvercle du compartiment à piles de la manette.
2. Insérez les piles rechargeables, puis remettez en place le couvercle.
3. Branchez le récepteur gameport (11) sur un port contrôleur de votre console.
4. Allumez la manette à l'aide de l'interrupteur (6).
5. Allumez votre console et lancez le jeu.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

FONCTIONS AVANCEES

- **Interrupteur (6) :**
 - Position **OFF** = la manette est éteinte.
 - Position **VIB LOW** = la manette est allumée, le mode vibrations faibles est activé (économise les piles).
 - Position **VIB HIGH** = la manette est allumée, le mode vibrations élevées est activé (consomme davantage d'énergie).
- **Bouton MODE (7) :** ce bouton permet de passer d'un mode à un autre.
 - Mode Analog (par défaut) : le bouton MODE (7) s'allume (bleu).
 - Mode Digital : le bouton MODE (7) est éteint.
- **Bouton CONNECT (9) :** ce bouton permet de passer d'un mode à un autre.
 - Le voyant "Connect" clignote rapidement = aucun signal entre la manette et le récepteur (non connecté).
 - Le voyant "Connect" est allumé = présence d'un signal entre la manette et le récepteur.
 - Le voyant "Connect" est éteint = la manette est en mode veille.
 - Le voyant "Connect" clignote lentement = le niveau des piles est faible (la fonction vibration sera désactivée afin d'économiser les piles). Dans ce cas, branchez l'adaptateur secteur de la manette pour recharger les piles.
- **MODE VEILLE :**
 - La manette s'éteint automatiquement après 5 minutes d'inactivité.
 - Pour la réactiver, appuyez sur l'un des boutons.
- **COMMUTATION AUTOMATIQUE DES CANAUX/MODE MULTIJOUEUR :**
 - Vous pouvez utiliser jusqu'à 4 manettes Dual Trigger simultanément. Tous les canaux sont détectés automatiquement.
 - En mode multijoueur, si vous souhaitez connecter des manettes au cours d'un jeu, appuyez simultanément sur les boutons RECEIVER et CONNECT.
- **RECHARGER LES PILES :**
 - Pour recharger les piles, branchez l'adaptateur secteur de la manette. Le voyant CHARGE devient rouge.
 - Lorsque les piles sont totalement chargées, le voyant CHARGE devient vert.
 - Remarque : vous pouvez utiliser la manette lorsqu'elle est en cours de chargement.

PROGRAMMATION DES GACHETTES

Les boutons analogiques et les directions des sticks (axes) peuvent être programmés sur les gâchettes gauche et droite (à l'exception de la croix multidirectionnelle et des boutons START, SELECT, L3 et R3).

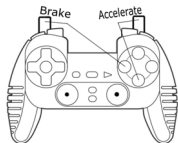
- **Bouton MAPPING (8)** (pour programmer les gâchettes gauche et droite) :
 - Pressez et relâchez le bouton MAPPING (le voyant clignote lentement).
 - Pressez et relâchez le bouton ou la direction à affecter à la gâchette (le voyant clignote rapidement).
 - Pressez et relâchez la gâchette affectée à cette fonction (le voyant s'éteint).

- **Mémoire EEPROM :**

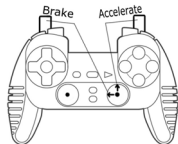
Votre manette dispose d'une puce interne qui garde en mémoire la dernière configuration de programmation, même lorsque la manette est éteinte.

- **COMPORTEMENT DES GACHETTES :**

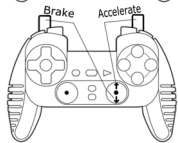
Les gâchettes réagissent différemment selon que vous leur affectez 2 axes analogiques distincts, un même axe analogique ou 2 boutons analogiques distincts. Trois exemples sont présentés ci-après (dans le cas présent, il s'agit d'un jeu de course) :



- 2 boutons analogiques sont affectés aux 2 gâchettes.
- Cette configuration est la plus efficace pour les jeux de course.
- Elle vous permet de régler séparément le contrôle analogique des gâchettes gauche et droite (il n'y a pas de gâchette maître).



- 2 axes distincts sont affectés aux 2 gâchettes.
- Elle vous permet de régler séparément le contrôle analogique des gâchettes gauche et droite (il n'y a pas de gâchette maître).



- Un même axe est affecté aux 2 gâchettes.
- Dans ce cas, la gâchette gauche est la gâchette maître.
- Si vous appuyez simultanément sur les gâchettes gauche et droite, votre véhicule va freiner.
- Cette configuration vous permet d'utiliser la gâchette droite pour contrôler la vitesse du véhicule, et d'utiliser brièvement la gâchette gauche pour un freinage puissant.

AUTRES AFFECTATIONS POSSIBLES

Les gâchettes offrent un contrôle intuitif dans tous les types de jeux : action et FPS (zoom progressif, vue, déplacement latéral ou tir), course (accélération et freinage progressifs, freinage d'urgence, transmission manuelle), sports (passe dosée, tir, coup de poing ou saut...) et bien d'autres encore.

Il existe donc de nombreuses possibilités de configuration, mais elles dépendent du jeu.

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 :

France	0892 690 024	0,34 €/min, du lundi au vendredi de 13h à 17h et de 18h à 22h
Belgique	02 / 732 55 77	prix d'un appel national, du lundi au vendredi de 9h à 12h30 et de 14h à 17h30
Suisse	22 567 51 20	prix d'un appel national, du lundi au vendredi de 13h à 22h
Canada	514-279-9911	prix d'un appel longue distance, du lundi au vendredi de 7h à 17h (heure de l'Est)

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 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

© 2004 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. 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.

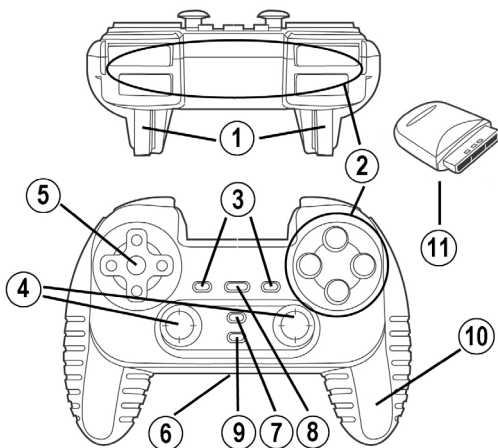
FAQ, astuces et pilotes sur www.thrustmaster.com

Advance Wireless Dual Trigger Gamepad

For use with / Für / Pour

Playstation® 2

Benutzerhandbuch



TECHNISCHE DATEN

- | | |
|--|--|
| 1. Programmierbare, progressive Trigger | 7. MODE Button (Analog / Digital) |
| 2. 8 analoge Action-Buttons | 8. MAPPING Button (zur Trigger-
Programmierung) |
| 3. START + SELECT Buttons | 9. CONNECT Button |
| 4. 2 analoge Mini-Sticks + 2 digitale Action-Buttons | 10. 2 eingebaute Motoren |
| 5. D-Pad (Sichtwahl) | 11. Gameport Empfänger |
| 6. Schalter (Gamepad AUS / Vibration niedrig/hoch) | |

SICHERHEITSHINWEIS

- Nicht das Kabel knicken oder daran ziehen
- Keine Flüssigkeiten über die Kabel und Stecker verschütten.
- Falls es zu Fehlfunktionen durch elektrostatische Aufladung kommt, beenden Sie bitte Ihr Spiel und stöpseln Sie den Empfänger aus. Danach stecken Sie ihn wieder ein und können nun das Spiel wieder starten.

INSTALLATION

1. Entfernen Sie den Batteriefachdeckel.
2. Legen Sie die wiederaufladbaren Batterien ein, dann setzen Sie den Deckel wieder ein.
3. Stecken Sie den Gameport Empfänger (11) in einen Controller-Anschluß Ihrer Konsole.
4. Schalten Sie das Gamepad mit dem Schalter (6) an.
5. Schalten Sie Ihre Konsole an, und starten Sie das Spiel.

Jetzt können Sie loslegen!

ERWEITERTE FUNKTIONEN

• Schalter (6):

- **OFF** Position = Das Gamepad ist ausgeschaltet.
- **VIB LOW** Position = Das Gamepad ist eingeschaltet, Vibrationsstufe ist niedrig (spart Batterie-Leistung).
- **VIB HIGH** Position = Das Gamepad ist eingeschaltet, Vibrationsstufe ist hoch (höhere Stromaufnahme).

• **MODE (7) Button:** Button drücken um zwischen verschiedenen Modi zu wechseln.

- Analog-Modus (Standard): Der MODE (7) Button leuchtet blau.
- Digital-Modus: Der MODE (7) Button leuchtet nicht.

• **CONNECT (9) Button:** Umschalten zwischen verschiedenen Verbindungs-Modi.

- "Connect" LED blinkt schnell = kein Signal zwischen Gamepad und Empfänger (nicht angeschlossen).
- "Connect" LED leuchtet konstant = optimale Signalstärke zwischen Gamepad und Empfänger.
- "Connect" LED ist aus = Gamepad ist im Schlafmodus.
- "Connect" LED blinkt langsam = Batterie ist fast leer (z.B. Vibration deaktivieren um Strom zu sparen). In diesem Fall schließen Sie das Netzteil des Pads an und laden Sie die Batterien.

• **SCHLAFMODUS:**

- Das Gamepad schaltet sich automatisch aus, wenn es 5 Minuten oder länger nicht genutzt wird.
- Irgendeinen Button drücken, um es zu reaktivieren.

• **MULTIPLAYER / MULTIKANAL AUTOERKENNUNG INFORMATION:**

- Sie können mit bis zu 4 Dual Trigger Gamepads gleichzeitig spielen. Alle Kanäle werden dann automatisch erkannt.
- Wenn Sie im Multiplayer-Modus spielen und Sie möchten sich während eines Spieles darin einloggen, drücken Sie die RECEIVER und CONNECT Buttons auf Ihrem Gamepad gleichzeitig.

• **AUFLADEN DER AKKUS:**

- Um die Akkus zu laden, schließen Sie das Netzteil des Pads an. Die CHARGE LED wird rot.
- Wenn die Batterien voll geladen sind, wird die CHARGE LED grün.
- Hinweis: Sie können das Pad während des Ladens benutzen.

TRIGGER-BELEGUNG

Alle analogen Buttons und alle Mini-Stick-Richtungen (Achsen) können auf die Trigger gelegt werden (ausgenommen D-Pad und Buttons START, SELECT, L3 und R3).

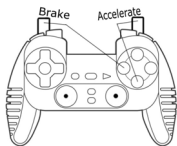
- **MAPPING (8) Button** (zum Belegen des rechten und linken Triggers):
 - Drücken Sie kurz den MAPPING Button (LED blinkt langsam).
 - Drücken Sie kurz den Button oder die Richtung mit welcher Sie den Trigger belegen wollen (LED blinkt schnell).
 - Bedienen Sie kurz den Trigger, den Sie mit dieser Funktion belegen wollen (LED geht aus).

- **EEPROM:**

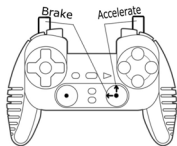
Das Gamepad verfügt über einen internen Speicherchip, welcher Ihre Tastenbelegung speichert, auch wenn das Gamepad ausgeschaltet ist.

- **TRIGGER-VERHALTEN:**

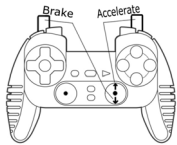
Das Trigger-Verhalten hängt von der Belegung ab, ob nun 2 separate analoge Achsen, 1 gemeinsame analoge Achse oder 2 separate analoge Buttons zugewiesen werden. Nachfolgend 3 Beispiele (hier für ein Rennspiel).



- 2 analoge Knöpfe können auf die Trigger gelegt werden.
- Diese Konfiguration ist sinnvoll für Rennspiele.
- Das erlaubt Ihnen unabhängige analoge Steuerung mit dem rechten und linken Trigger (es gibt keinen Master-Trigger).



- 2 separate Achsen sind zwei Triggern zugewiesen.
- Das erlaubt Ihnen unabhängige analoge Steuerung mit dem rechten und linken Trigger (es gibt keinen Master-Trigger).



- Eine gemeinsame Achse ist zwei Triggern zugewiesen.
- Der linke Trigger ist dann der Master-Trigger.
- Wenn Sie den linken und rechten Trigger gemeinsam bedienen, wird das Auto bremsen.
- So können Sie mit dem linken Trigger die Geschwindigkeit kontrollieren und den linken zum kurzen, kräftigen bremsen für Powerslides nutzen.

BEISPIELE ANDERER MÖGLICHER BELEGUNGEN

Die Trigger liefern intuitive Performance in allen möglichen Spielen: Actionspiele und First Person Shooter (progressiver Zoom, Ansichten, seitliche Bewegung oder Feuer), Rennspiele (progressives Gas, Bremse, Notbremse, manuelles Getriebe), Sportspiele (progressiver Pass, Schuß, Punch oder Sprung...) und mehr.

Es gibt viel verschiedene weitere Möglichkeiten, welche vom jeweils verwendeten Spiel abhängig sind.

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 Instrumente 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 der Thrustmaster Produkten in Kontakt treten („Technischer Support“):

Per Email:

Um den Vorzug des 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 auf **Registrierung** links auf der Seite des technischen Supports und folgen Sie den Instruktionen auf dem Bildschirm. Falls Sie bereits registriert sind, füllen Sie die Textfelder **Anwendername** und **Paßwort** aus und klicken dann auf **Login**.

Per Telefon:

Deutschland	0190/662789	0,433 €/Minute, Montag bis Freitag von 15 bis 18 Uhr und 19 bis 22 Uhr
Schweiz	22 567 51 20	Zum Preis eines landesweiten Telefongesprächs, Montag bis Freitag von 13 bis 22 Uhr

Gewährleistungsinformation

Guillemot Corporation S.A. („Guillemot“) bietet dem Kunde weltweit eine 2-jährige Garantie auf Materialschäden und Herstellungsmängel ab dem Kaufdatum. Sollte das Produkt dennoch während dieser 2 Jahre Schäden oder Mängel aufweisen, kontaktieren Sie unverzüglich den Technischen Support, der Ihnen mitteilt, wie weiter zu verfahren ist. Sollte ein Defekt vorliegen, muß das Produkt dort zurückgegeben werden, wo es gekauft wurde (oder an die vom Technischen Support angegebene Adresse).

Im Rahmen dieser Garantie wird das defekte Produkt des Kunden nach Ermessen des Technischen Supports entweder repariert oder ersetzt. Überall wo es geltendes Recht zulässt, wird die volle Haftung von Guillemot und seinen Niederlassungen (einschließlich für indirekte Beschädigungen), begrenzt auf die Reparatur oder den Ersatz des Thrustmaster Produktes, übernommen. Die Rechte des Käufers entsprechend geltendem Recht im jeweiligen Land werden nicht durch diese Garantie beeinflusst.

Diese Garantie tritt nicht ein bei: (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 Nichteinhaltung der durch den Technischen Support erteilten Anweisungen; (3) Die Software, die nicht von Guillemot herausgegeben wurde, unterliegt der speziellen Garantie des Herausgebers.

COPYRIGHT

© 2004 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. 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.

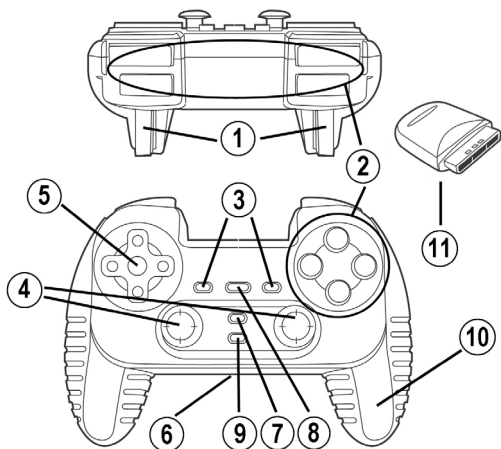
FAQs, Tipps und Treiber erhalten Sie auf www.thrustmaster.com

Advance Wireless Dual Trigger Gamepad

For use with / Für / Pour

Playstation® 2

Handleiding



TECHNISCHE KENMERKEN

1. Programmeerbare, progressief reagerende triggers
2. 8 analoge actieknoppen
3. START + SELECT knoppen
4. 2 analoge minijoysticks + 2 digitale actieknoppen
5. D-Pad (Point Of View)
6. Schakelaar (Gamepad UIT / trilling laag/hog)
7. MODE knop (analog / digitaal)
8. MAPPING knop (voor het programmeren triggerfuncties)
9. CONNECT knop
10. 2 onafhankelijke motoren
11. Gameportontvanger

VEILIGHEID & VOORSCHRIFTEN

- Trek nooit aan een kabel en zorg dat er geen knikken in komen.
- Mors geen vloeistoffen op de kabel en/of de connectoren.
- Sluit in geval van storingen door interferentie van buitenaf de game af en koppel de unit los van de console. Als de unit daarna weer wordt aangesloten en de game opnieuw wordt gestart, zijn de problemen in de meeste gevallen verholpen.

INSTALLATIE

1. Verwijder het deksel van de batterijruimte.
2. Plaats de oplaadbare batterijen en doe het deksel dicht.
3. Steek de gameportontvanger (11) in een controller port van de console.
4. Zet de gamepad aan met schakelaar (6).
5. Zet de console aan en start de game.

Nu kan er gespeeld worden!

GEAVANCEERDE FUNCTIES

- **Schakelaar (6):**
 - **OFF** stand = gamepad staat uit.
 - **VIB LOW** stand = gamepad staat aan, trilmodus op laag (bespaart batterijen).
 - **VIB HIGH** stand = gamepad staat aan, trilmodus op hoog (gebruikt meer batterijstroom).
- **MODE knop (7):** druk op deze knop om tussen de modi te schakelen.
 - Analoge modus (standaard): MODE knop (7) gaat blauw branden.
 - Digitale modus: de MODE knop (7) knop brandt niet.
- **CONNECT knop (9):** druk op deze knop om tussen de modi te schakelen.
 - "Connect" LED knippert snel = geen signaal tussen gamepad en ontvanger (niet aangesloten).
 - "Connect" LED brandt = sterk signaal tussen gamepad en ontvanger.
 - "Connect" LED brandt niet = gamepad is in slaapstand.
 - "Connect" LED knippert langzaam = batterij is bijna leeg (trilfunctie wordt uitgeschakeld om batterijen te sparen). Sluit in dit geval de voedingsadapter van de gamepad aan op het stopcontact om de batterijen op te laden.
- **SLAAPMODUS:**
 - De gamepad wordt automatisch uitgeschakeld wanneer deze 5 minuten niet wordt gebruikt.
 - De gamepad wordt "gewekt" door op een willekeurige knop te drukken.
- **MULTIPLAYER / AUTOMATISCHE KANAALKEUZE:**
 - Er kan met maximaal 4 Dual Trigger gamepads tegelijkertijd worden gespeeld. Alle kanalen worden automatisch gedetecteerd.
 - In multiplayer-modus kan er van gamepad worden gewisseld door tijdens de game tegelijkertijd op de knoppen RECEIVER en CONNECT op de gamepad te drukken.
- **OPLADEN VAN DE OPLAADBARE BATTERIJEN:**
 - Sluit de voedingsadapter van de gamepad aan op het stopcontact om de oplaadbare batterijen op te laden. De LED CHARGE wordt rood.
 - Wanneer de batterijen helemaal zijn opgeladen, wordt de LED CHARGE groen.
 - Opmerking: je kunt de gamepad gewoon gebruiken terwijl hij wordt opgeladen.

TRIGGERMAPPING

Alle analoge knoppen en minijoystickrichtingen (assen) kunnen worden toegekend (mapping) aan de linker en rechtertriggers (met uitzondering van de D-pad en de knoppen START, SELECT, L3 en R3).

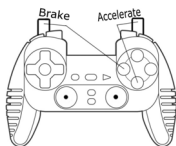
- **MAPPING knop (8)** (gebruikt voor het mappen van de linker en rechtertriggers):
 - Druk de knop MAPPING in en laat deze weer los (LED knippert langzaam).
 - Druk de knop (of de richting) in welke toegekend moet worden aan de trigger en laat deze weer los (LED knippert snel).
 - Druk de trigger die is toegekend aan deze functie en laat deze weer los (LED gaat uit).

- **EEPROM:**

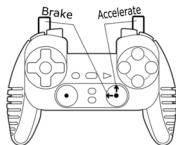
De gamepad bevat een interne geheugenchip waarin de laatste mapping-configuratie wordt bewaard, zelfs als de gamepad wordt uitgezet.

- **TRIGGERGEDRAG:**

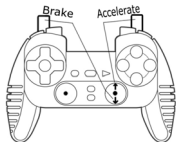
Triggers reageren verschillend afhankelijk van of er twee afzonderlijke analoge assen worden toegekend of één gezamenlijke analoge as of twee afzonderlijke analoge knoppen. Onder staan drie verschillende voorbeeldconfiguraties afgebeeld (in dit geval voor een racegame).



- Twee analoge knoppen worden toegekend aan de twee triggers.
- Deze configuratie is het handigst voor racegames.
- Hiermee kan de analoge besturing van de linker en rechtertrigger onafhankelijk van elkaar worden gerealiseerd (er is geen master trigger).



- Twee afzonderlijke assen worden toegekend aan de twee triggers.
- Hiermee kan de analoge besturing van de linker en rechtertrigger onafhankelijk van elkaar worden gerealiseerd (er is geen master trigger).



- Een gezamenlijke as wordt toegekend aan de twee triggers.
- In dit geval is de linkertigger de mastertrigger.
- Als de linker en rechtertrigger tegelijkertijd worden ingedrukt zal de auto remmen.
- Hiermee kan de snelheid van de auto met de rechtertrigger worden bediend en de linkertrigger kort worden gebruikt voor krachtig remmen.

VOORBEELDEN VAN ANDERE MOGELIJKE MAPPINGS

De triggers bieden de meest natuurlijke bediening in diverse soorten games: actie- en schietspellen (progressieve zoom, views, zijdelingse bewegingen of schoten van opzij), racegames (progressief gasgeven en remmen, noodstop maken, met de hand schakelen), sportgames (progressief inhalen, schieten, springen, rennen...) en meer.

Vele mappingconfiguraties zijn dus mogelijk, een en ander afhankelijk van wat de betreffende game biedt.

TECHNICAL SUPPORT

Als u problemen hebt met uw product, gaat u naar <http://ts.thrustmaster.com> en klikt u op **Technical Support**. Vanaf hier hebt u toegang tot verschillende onderwerpen zoals hulpprogramma's, de FAQ (veelgestelde vragen) en de meest recente drivers en software die u helpen bij het vinden van oplossingen. Als het probleem zich blijft voordoen, neem dan contact op met de Thrustmaster product technical support service ("Technical Support"):

Per e-mail:

Voordat u gebruik kunt maken van technisch 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:

Nederland	0900-202 67 65	0,30 €/minuut, maandag t/m vrijdag van 13:00 tot 22:00
België	02 / 732 55 77	kosten van interlokaal gesprek, maandag t/m vrijdag van 09:00 tot 12:30 en van 14:00 tot 17:30

GARANTIE INFORMATIE

Wereldwijd garandeert Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") de consument 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, dan 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 kracht zijnde 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 van toepassing op de verkoop van consumentproducten worden op generlei wijze beperkt door deze garantie.

Deze garantie is niet van kracht: (1) indien het product gemodificeerd, geopend of gewijzigd is, of beschadigd ten gevolge van oneigenlijk of onvoorzichtig gebruik, verwaarlozing, een ongeluk, normale slijtage, of enig andere oorzaak niet gerelateerd aan een materiaal- of fabricagefout; (2) indien u zich niet houdt aan de instructies zoals verstrekt door Technical Support; (3) op software die niet is gepubliceerd door Guillemot en daardoor onder de specifieke garantie valt zoals verstrekt door degene die deze software publiceert.

COPYRIGHT

© Guillemot Corporation 2004. Alle rechten voorbehouden. Thrustmaster® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A. PlayStation® is een geregistreerd handelsmerk van Sony Computer Entertainment Inc. Alle andere handelsmerken en merknamen zijn hierbij erkend en zijn het eigendom van de desbetreffende eigenaren. Illustraties zijn niet bindend. Inhoud, ontwerpen en specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving gewijzigd worden en afwijken in verschillende landen.

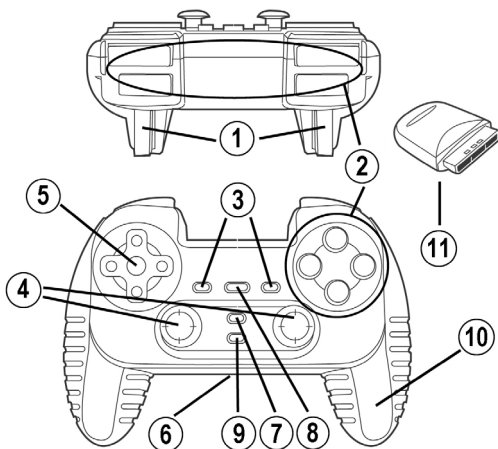
Veelgestelde vragen, tips en drivers vindt u op www.thrustmaster.com

Advance Wireless Dual Trigger Gamepad

For use with / Für / Pour

Playstation® 2

Manuale d'uso



CARATTERISTICHE TECNICHE

1. Triggers programmabili e progressivi
2. 8 pulsanti d'azione analogici
3. Pulsanti START + SELECT
4. 2 mini-sticks analogici + 2 pulsanti d'azione digitali
5. D-Pad (Punto di vista)
6. Interruttore (Gamepad OFF / Vibrazione bassa/alta)
7. Pulsante MODE (Analogico / Digitale)
8. Pulsante MAPPING (per programmare funzioni dei trigger)
9. Pulsante CONNECT
10. 2 motori indipendenti integrati
11. Ricevitore della porta di gioco

NOTA PER LA SICUREZZA

- Non piegare o tirare il cavo.
- Non versare liquidi sul cavo o sui connettori.
- In caso di malfunzionamento durante l'uso a causa di emissioni elettrostatiche, uscire dal gioco e scollegare la periferica da console. Riavviare il gioco dopo aver ricollegato la periferica.

INSTALLAZIONE

1. Rimuovere la copertura del compartimento per le batterie del gamepad.
2. Inserire le batterie ricaricabili e risistemare la copertura.
3. Collegare il ricevitore della porta di gioco (11) in una porta controller della console.
4. Accendere il gamepad usando l'interruttore (6).
5. Accendere la console e iniziare il gioco.

Ora siete pronti a giocare!

FUNZIONI AVANZATE

- **Interruttore (6):**
 - **OFF** = il gamepad è spento.
 - **VIB LOW** = il gamepad è acceso, la modalità di vibrazione è bassa (minor consumo di batterie).
 - **VIB HIGH** = il gamepad è acceso, la modalità di vibrazione è alta (maggior consumo di batterie).
- **Pulsante MODE (7):** premere questo pulsante per passare da una modalità all'altra.
 - Modalità Analogica (default): il pulsante MODE (7) si illumina di blu.
 - Modalità digitale: il pulsante MODE (7) non è acceso.
- **Pulsante CONNECT (9):** premere questo pulsante per passare da una modalità all'altra.
 - Il LED "Connect" lampeggia velocemente = nessun segnale tra il gamepad e il ricevitore (non connesso).
 - Il LED "Connect" è fisso = forte segnale tra il gamepad e il ricevitore.
 - Il LED "Connect" è spento = il gamepad è in standby.
 - Il LED "Connect" lampeggia lentamente = batterie scariche (la funzione di vibrazione verrà disattivata per evitare il consumo delle batterie). In questo caso, collegare nell'adattatore AC del gamepad per ricaricare le batterie.
- **STANDBY:**
 - Il gamepad si spegne automaticamente se non in uso per 5 minuti.
 - Per "svegliarlo" premere un qualunque pulsante.
- **INFORMAZIONI PER IL MULTIPLAYER / E L'AUTO SELEZIONE DEI CANALI:**
 - Si possono utilizzare fino a 4 Dual Trigger Gamepad contemporaneamente. Tutti i canali vengono individuati automaticamente.
 - Giocando in modalità multiplayer, se si desidera cambiare i gamepad nel corso del gioco, premere contemporaneamente i tasti RECEIVER e CONNECT del gamepad.
- **CARICARE LE BATTERIE RICARICABILI:**
 - Per caricare le batterie ricaricabili, collegare l'adattatore AC del gamepad. Il LED CHARGE diventa rosso.
 - Quando le batterie sono ocmpletamente cariche, il LED CHARGE diventa verde.
 - Nota: è possibile usare il gamepad mentre sta caricando le batterie.

MAPPING DEI TRIGGER

Tutte le pulsanti analogici e direzioni (assi) dei mini-stick possono essere impostate sui trigger destro e sinistro (eccetto il D-Pad e i pulsanti START, SELECT, L3 e R3).

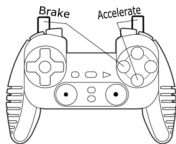
- **Pulsante MAPPING (8)** (usato per impostare i trigger destro e sinistro):
 - Premere e rilasciare il pulsante MAPPING (il LED lampeggia lentamente).
 - Premere e rilasciare il pulsante o la direzione che si vuole assegnare al trigger (il LED lampeggia velocemente).
 - Premere e rilasciare il trigger assegnato a questa funzione (il LED si spegne).

• EEPROM:

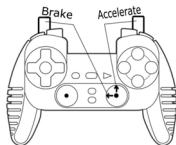
Il gamepad include un chip di memoria interno, che mantiene in memoria l'ultima configurazione del mapping anche se si spegne il gamepad.

• COMPORTAMENTO DEI TRIGGER:

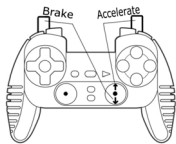
I trigger reagiscono diversamente se si impostano 2 separati assi analogici, o uno stesso asse analogico o 2 separati pulsanti analogici. Sotto ci sono 3 diversi esempi (in questo caso, per un gioco di corsa).



- 2 pulsanti analogici sono assegnati ai due trigger.
- Questa configurazione è la più utile per giochi di auto.
- Questa configurazione consente di regolare separatamente il controllo analogico dei trigger destro e sinistro (non c'è un "master" trigger).



- 2 assi separati sono assegnati ai due trigger.
- Questa configurazione consente di regolare separatamente il controllo analogico dei trigger destro e sinistro (non c'è un "master" trigger).



- Stesso asse assegnato ai due trigger.
- In questo caso il trigger sinistro è il "master" trigger.
- Premendo i trigger sinistro e destro contemporaneamente, avverrà una frenata.
- Questo consente di utilizzare il trigger destro per controllare la velocità dell'auto e di usare brevemente il trigger sinistro per un potente controllo dei freni.

ESEMPI DI ALTRI POSSIBILI MAPPING

I trigger consentono performance intuitive per tutti i tipi di gioco: azione e FPS (zoom progressivo, vista, movimento di fuoco laterale), corsa (accelerazione progressiva, freni, freno d'emergenza, trasmissione manuale), sport (passaggio progressivo, tiro, pugno o salto...) e altro ancora.

Molte configurazioni di mapping sono possibili, secondo le possibilità supportate dai giochi.

ASSISTENZA TECNICA

Se hai avuto problemi con il tuo prodotto, visita il sito <http://ts.thrustmaster.com> e clicca su **Technical Support**. Da lì potrai accedere a vari servizi (domande più frequenti (FAQ), driver e software più recenti) che potranno aiutarti a risolvere il problema riscontrato. Qualora il problema dovesse persistere, puoi contattare il servizio di assistenza tecnica dei prodotti Thrustmaster ("Assistenza Tecnica"):

Tramite email:

Per poter godere di assistenza tecnica tramite email, dovrai prima effettuare la registrazione online. Le informazioni che fornirai aiuteranno gli esperti a risolvere rapidamente il tuo problema. Nella parte sinistra della pagina "Technical Support", clicca su **Registration** e segui le istruzioni che appariranno sullo schermo. Se sei già registrato, riempi i campi **Username** e **Password** e clicca quindi su **Login**.

Via telefono:

02 833 1364	la tariffa corrisponde ad una normale telefonata nazionale, dal Lunedì al Venerdì, dalle 14:30 alle 18:30
-------------	---

INFORMAZIONI SULLA GARANZIA

Internazionalmente, Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") garantisce l'acquirente che questo prodotto Thrustmaster è privo di vizi produttivi o difetti di materiale per un periodo di due (2) anni dalla data di acquisto. Nel caso il prodotto si riveli difettoso durante il periodo di garanzia, contattare immediatamente l'Assistenza Tecnica, che indicherà la procedura da seguire. Qualora il difetto venga confermato, il prodotto dovrà essere riconsegnato al luogo di acquisto (o in qualsiasi altro luogo specificato dall'Assistenza Tecnica).

Nel contesto della garanzia, il prodotto difettoso dell'acquirente verrà riparato oppure sostituito, a seconda della scelta operata dall'Assistenza Tecnica. Dove autorizzato dalla legge vigente, la responsabilità di Guillemot e le sue filiali (inclusendo qualsiasi danno indiretto) è limitata alla riparazione o alla sostituzione del prodotto Thrustmaster. I diritti dell'acquirente nel rispetto della legislazione vigente applicabile alla vendita di beni al consumatore non sono annullati dalla presente garanzia.

Questa garanzia perde di validità: (1) se il prodotto è stato modificato, aperto, alterato, o ha subito un danno come risultato da uso inappropriato, negligenza, danni accidentali, normale usura o qualsiasi altra causa non direttamente collegata con un difetto di materiale o un vizio di produzione; (2) nel caso di mancato adempimento nell'esecuzione delle procedure indicate dall'Assistenza Tecnica; (3) per il software non prodotto da Guillemot, poiché per questo caso è valida la garanzia fornita dal suo produttore.

COPYRIGHT

© 2004 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato da Guillemot Corporation S.A. PlayStation® è un marchio registrato da Sony Computer Entertainment Inc. Tutti gli altri marchi sono qui riconosciuti e registrati ai rispettivi proprietari. Foto escluse. I contenuti, il design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da un paese all'altro.

FAQ, consigli e driver sono disponibili al sito www.thrustmaster.com

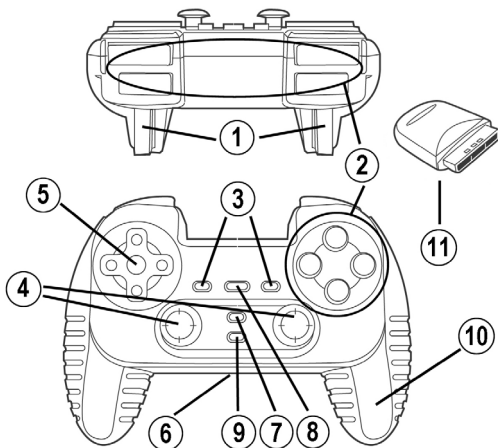
Advance Wireless Dual Trigger Gamepad

For use with / Für / Pour



Playstation® 2

Manual del usuario



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1. Gatillos programables y progresivos
2. 8 botones de acción analógicos
3. Botones START + SELECT
4. 2 mini-sticks analógicos + 2 botones de acción digitales
5. D-Pad (Point Of View, punto de vista)
6. Interruptor (Gamepad OFF / Vibración Low/High)
7. Botón MODE (Analógico/Digital)
8. Botón MAPPING (para programar funciones de gatillo)
9. Botón CONNECT
10. 2 motores independientes
11. Receptor del puerto de juego

AVISO DE SEGURIDAD

- No retuerzas ni tires del cable.
- No derrames líquidos ni en el cable ni en los conectores.
- En caso de un mal funcionamiento durante la utilización debido a las emisiones electrostáticas, sal del juego y desenchufa la unidad de la consola. Continúa el juego normal enchufando de nuevo la unidad y reiniciando el juego.

INSTALACIÓN

1. Quita la tapa del compartimiento de las pilas del gamepad.
2. Inserta las pilas recargables, y vuelve a colocar la tapa.
3. Enchufa el receptor del puerto de juego (11) en un puerto de mando en tu consola.
4. Enciende el gamepad utilizando el interruptor (6).
5. Enciende tu consola e inicia tu juego.

¡Ya estás listo para jugar!

FUNCIONES AVANZADAS

- **Interruptor (6):**
 - Posición **OFF** = el gamepad está apagado.
 - Posición **VIB LOW** = el gamepad está encendido, el modo de vibración está bajo (ahorra energía de las pilas).
 - Posición **VIB HIGH** = el gamepad está encendido, el modo de vibración está alto (utiliza más energía de las pilas).
- **Botón MODE (7):** pulsa este botón para cambiar entre modos.
 - Modo analógico (por defecto): el botón MODE (7) se ilumina en azul.
 - Modo digital: el botón MODE (7) no está encendido.
- **Botón CONNECT (9):** pulsa este botón para cambiar entre modos.
 - LED "Connect" está parpadeando rápidamente = no hay señal entre el gamepad y el receptor (no conectado).
 - LED "Connect" está iluminado = señal fuerte entre el gamepad y el receptor.
 - LED "Connect" está apagado = el gamepad está en modo durmiente.
 - LED "Connect" está parpadeando lentamente = las pilas tienen poca energía (la función de vibración se desactivará para ahorrar pilas). En este caso, enchufa el adaptador de AC del gamepad para recargar las pilas.
- **SLEEP MODE:**
 - El gamepad se apaga automáticamente cuando no se utiliza durante 5 minutos.
 - Para "despertarlo", pulsa cualquier botón.
- **INFORMACIÓN DE INTERCAMBIO AUTOMÁTICO DE CANALES / MULTIJUGADOR:**
 - Puedes jugar con hasta 4 Dual Trigger Gamepads. Todos los canales se detectan automáticamente.
 - Cuando estés jugando en modo multijugador, si quieres intercambiar gamepads en el transcurso de un juego, pulsa simultáneamente los botones RECEIVER y CONNECT en tu gamepad.
- **CARGA DE LAS PILAS RECARGABLES:**
 - Para cargar las pilas recargables, enchufa el adaptador de AC del gamepad. El LED CHARGE se volverá rojo.
 - Cuando las pilas estén totalmente cargadas, el LED CHARGE se volverá verde.
 - Nota: puedes utilizar el gamepad mientras se está cargando.

MAPEADO DE LOS GATILLOS

Todos los botones analógicos y direcciones del mini-stick (ejes) pueden mapearse en los gatillos Izquierdo y Derecho (excepto el D-Pad y los botones START, SELECT, L3 y R3).

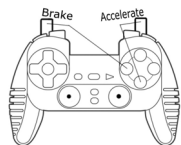
- **Botón MAPPING (8)** (utilizado para mapear los gatillos Izquierdo y Derecho):
 - Pulsa y suelta el botón MAPPING (el LED parpadea lentamente).
 - Pulsa y suelta el botón o dirección que quieras asignar al gatillo (el LED parpadea rápidamente).
 - Pulsa y suelta el gatillo asignado a esta función (el LED se apaga).

• EEPROM:

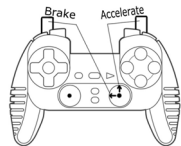
Tu gamepad incluye un chip de memoria interno, que almacena tu última configuración de mapeado incluso si apagas tu gamepad.

• COMPORTAMIENTO DE LOS GATILLOS:

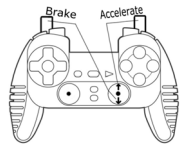
Los gatillos reaccionan de forma diferente según si les mapeas 2 ejes analógicos por separado, o el mismo eje analógico o 2 botones analógicos por separado. A continuación hay 3 ejemplos diferentes (en este caso, para un juego de carreras).



- 2 botones analógicos se mapean en los 2 gatillos.
- Esta configuración es la más útil para los juegos de carreras.
- Esto te permite regular por separado el control analógico de los gatillos Izquierdo y Derecho (no hay gatillo "maestro").



- 2 ejes por separado se mapean en los 2 gatillos.
- Esto te permite regular por separado el control analógico de los gatillos Izquierdo y Derecho (no hay gatillo "maestro").



- El mismo eje se mapea en los 2 gatillos.
- En este caso, el gatillo Izquierdo es el gatillo "maestro".
- Si pulsas juntos los gatillos Izquierdo y Derecho, tu coche frenará.
- Esto te permite utilizar el gatillo Derecho para controlar la velocidad de tu coche, y utilizar brevemente el gatillo Izquierdo para un control potente del frenado.

EJEMPLOS DE OTROS POSIBLES MAPEADOS

Los gatillos proporcionan un rendimiento intuitivo en todos los tipos de juegos: acción y FPS (disparo, movimiento lateral, vista o zoom progresivos), carreras (freno normal, freno de emergencia, transmisión manual o aceleración progresivos), deportivos (tiro, puñetazo, salto o pase progresivos...) y muchos más.

De este modo, hay disponibles muchas configuraciones de mapeado, según las posibilidades ofrecidas por tu 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	917 54 70 63	precio de una llamada telefónica nacional, de lunes a viernes de 13:00 a 17:00 y de 18:00 a 22:00
Estados Unidos	514-279-9911	precio de una llamada telefónica de larga distancia, de lunes a viernes de 7:00 a 17:00 (hora del Este)

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

© 2004 Guillemot Corporation S.A. Reservados todos los derechos. Thrustmaster® es una marca comercial registrada de Guillemot Corporation S.A. PlayStation® es una marca comercial registrada de Sony Computer Entertainment Inc. 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.

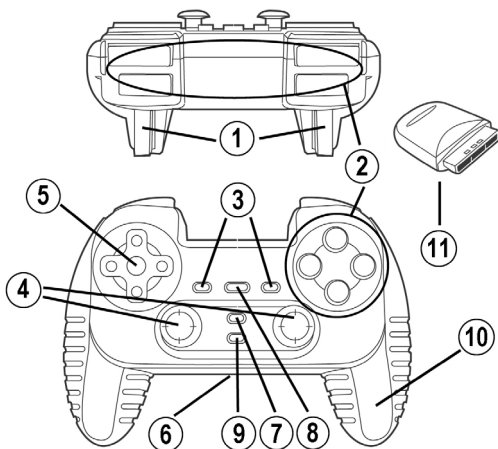
FAQ, consejos y controladores disponibles en www.thrustmaster.com

Advance Wireless Dual Trigger Gamepad

For use with / Für / Pour

Playstation® 2

Manual do utilizador



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1. Gatilhos programáveis e progressivos
2. 8 botões de ação analógicos
3. Botões START + SELECT
4. 2 minilavancas analógicas + 2 botões de ação digitais
5. Almofada direccional (Ponto de Vista)
6. Interruptor (Desligar Gamepad / Vibração Baixa/Alta)
7. Botão MODE (Analog / Digital)
8. Botão MAPPING (para programar funções dos gatilhos)
9. Botão CONNECT
10. 2 motores independentes
11. Receptor da porta de jogos

AVISO DE SEGURANÇA

- Não torça nem puxe o cabo.
- Não derrame líquido sobre o cabo e/ou os conectores.
- Na eventualidade de funcionamento incorrecto devido a uma emissão electrostática, por favor saia do jogo e desconecte o dispositivo da consola. Retome o funcionamento normal voltando a conectar o dispositivo e reiniciando o jogo.

INSTALAÇÃO

1. Remova a tampa do compartimento das pilhas do gamepad.
2. Insira as pilhas recarregáveis e volte a colocar a tampa.
3. Conecte o receptor da porta de jogos (11) a uma das portas do controlador na sua consola.
4. Ligue o gamepad usando o interruptor (6).
5. Ligue a consola e inicie o jogo.

Está agora pronto para começar a jogar!

FUNÇÕES AVANÇADAS

• Interruptor (6):

- Posição **OFF** = o gamepad está desligado.
- Posição **VIB LOW** = o gamepad está ligado, o modo de vibração está baixo (poupa as pilhas).
- Posição **VIB HIGH** = o gamepad está ligado, o modo de vibração está alto (faz mais uso das pilhas).

• Botão **MODE (7)**: prima este botão para alternar entre modos.

- Modo Analog (pré-definido): o botão **MODE (7)** acende-se a azul.
- Modo Digital: o botão **MODE (7)** não está aceso.

• Botão **CONNECT (9)**: prima este botão para alternar entre modos.

- LED "Connect" a piscar rapidamente = não há sinal entre o gamepad e o receptor (não está conectado).
- LED "Connect" aceso = sinal forte entre o gamepad e o receptor.
- LED "Connect" apagado = o gamepad está no modo Sleep.
- LED "Connect" a piscar lentamente = pouca carga da pilha (a função de vibração será desactivada para poupar a carga). Neste caso, conecte o transformador do gamepad para recarregar as pilhas.

• **MODO SLEEP**:

- O gamepad desliga-se automaticamente depois de decorridos 5 minutos da última vez que foi usado.
- Para "acordá-lo", por favor prima qualquer botão.

• **INFORMAÇÃO DE MUDANÇA AUTOMÁTICA MULTIJOGADOR / CANAL**:

- Pode jogar usando até quatro gamepads Dual Trigger. Todos os canais são detectados de forma automática.
- No modo multijogador, se quiser trocar de gamepad durante um jogo, prima os botões RECEIVER e CONNECT simultaneamente no seu gamepad.

• **CARREGAR AS PILHAS RECARREGÁVEIS**:

- Para carregar as pilhas recarregáveis, conecte o transformador do gamepad. O LED CHARGE fica vermelho.
- Quando as pilhas estiverem completamente carregadas, o LED CHARGE mudará para verde.
- Nota: pode usar o gamepad enquanto carrega as pilhas.

MAPEAMENTO DO GATILHO

Todos os botões analógicos e direcções (eixos) das minialavancas podem ser mapeados para os gatilhos esquerdo e direito (excepto a almofada direccional e os botões START, SELECT, L3 e R3).

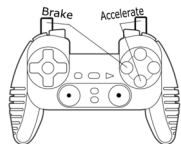
- **Botão MAPPING (8)** (usado para mapear os gatilhos esquerdo & direito):
 - Prima e solte o botão MAPPING (o LED pisca lentamente).
 - Prima e solte o botão ou a direcção que quer atribuir ao gatilho (o LED pisca rapidamente).
 - Prima e pressione o gatilho atribuído a esta função (o LED apaga-se).

• EEPROM:

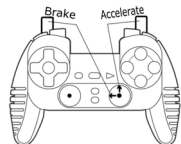
O seu gamepad inclui um chip de memória interno, o qual guarda a sua última configuração de mapeamento mesmo que desligue o dispositivo.

• COMPORTAMENTO DOS GATILHOS:

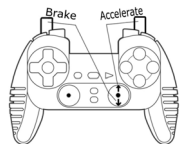
Os gatilhos reagem diferentemente se mapear neles dois eixos analógicos distintos, o mesmo eixo analógico ou dois botões analógicos separados. Abaixo estão três exemplos diferentes (neste caso, para um jogo de corridas de automóveis).



- Dois botões analógicos mapeados nos dois gatilhos.
- Esta configuração é a mais útil para os jogos de competição automóvel.
- Permite regular separadamente o controlo analógico dos gatilhos esquerdo e direito (não há um gatilho "principal").



- Dois eixos distintos mapeados nos dois gatilhos.
- Permite regular separadamente o controlo analógico dos gatilhos esquerdo e direito (não há um gatilho "principal").



- O mesmo eixo mapeado nos dois gatilhos.
- Neste caso, o gatilho esquerdo é o "principal".
- Se premir os gatilhos esquerdo e direito em conjunto, o carro travará.
- Permite usar o gatilho direito para controlar a velocidade do carro e o gatilho esquerdo brevemente para controlar a fundo a travagem.

EXEMPLOS DOUTRO MAPEAMENTO POSSÍVEL

Os gatilhos proporcionam um desempenho intuitivo em todos os tipos de jogos: acção e FPS (zoom progressivo, vista, movimento lateral ou disparo), competição automóvel (aceleração e travagem progressivas, travagem de emergência, transmissão manual), desporto (passe progressivo, remate, soco ou salto...) e mais.

Desta forma, há muitas configurações de mapeamento disponíveis, de acordo com as possibilidades oferecidas pelo jogo.

SUORTE TÉCNICO

Se tiver algum problema com o seu produto, por favor visite o sítio <http://ts.thrustmaster.com> e clique em **Technical Support**. A partir daqui poderá aceder a vários utilitários (perguntas mais frequentes, as mais recentes versões de controladores e software) capazes de ajudá-lo a resolver o seu problema. Se este se mantiver, poderá contactar o serviço de suporte técnico ("Suporte Técnico") dos produtos Thrustmaster:

Por correio electrónico:

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

Por telefone:

Estados Unidos	514-279-9911	preço duma chamada telefónica de longa distância, de segunda a sexta-feira, das 7h00 às 17h00 (hora da Costa Leste)
-----------------------	--------------	---

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 fabrico durante um período de dois (2) anos a partir da data de compra original. No caso de o produto apresentar algum defeito durante o período da garantia, contacte imediatamente o Suporte Técnico, que indicará o procedimento a seguir. Se se confirmar o defeito, o produto terá de ser devolvido no seu local de compra (ou em qualquer outro local indicado pelo Suporte Técnico).

No âmbito desta garantia, o produto defeituoso do consumidor, por opção do Suporte Técnico, será reparado ou substituído. Sempre que a lei em vigor o autorize, a responsabilidade total da Guillemot e das suas filiais (incluindo por danos indirectos) está limitada à reparação ou substituição do produto Thrustmaster. Esta garantia não afecta os direitos legais do consumidor em relação à legislação aplicável à venda de bens de consumo.

Esta garantia não será aplicada: (1) se o produto tiver sido modificado, aberto, alterado ou sofrido danos derivados de uso inadequado ou abusivo, negligência, acidente, desgaste normal ou qualquer outra causa que não esteja relacionada com um defeito de material ou de fabrico; (2) na eventualidade de desrespeito pelas instruções fornecidas pelo Suporte Técnico; (3) a software que não tenha sido publicado pela Guillemot, estando o dito software sujeito a uma garantia específica fornecida pelo respectivo editor.

Provisões adicionais de garantia

Nos Estados Unidos da América e no Canadá, esta garantia está limitada ao mecanismo interno do produto e à sua caixa externa. Quaisquer garantias implícitas aplicáveis, incluindo garantias de comercialização e adequação a um fim específico, são por este meio limitadas a dois (2) anos a partir da data de compra e estão sujeitas às condições estabelecidas nesta garantia limitada. Em nenhuma circunstância caberá à Guillemot Corporation S.A. ou às suas filiais a responsabilidade por danos consequentes ou acidentais resultantes da quebra de quaisquer garantias expressas ou implícitas. Alguns estados/províncias não permitem limitações nos períodos de duração da garantia ou a exclusão ou limitação de danos acidentais/consequentes, por isso a limitação supracitada pode não ser aplicada a si. Esta garantia concede-lhe direitos legais específicos, para além de poder ter outros direitos legais que variam de estado para estado e de província para província.

DIREITOS DE AUTOR

© 2004 Guillemot Corporation S.A. Reservados todos os direitos. Thrustmaster® é uma marca registada da Guillemot Corporation S.A. PlayStation® é uma marca registada da Sony Computer Entertainment Inc. Todas as outras marcas comerciais e nomes de marcas são por este meio reconhecidas e pertencem aos seus proprietários respectivos. As ilustrações não são vinculativas. Os conteúdos, desenhos e especificações estão sujeitos a alteração sem aviso prévio e poderão variar de país para país.

FAQ, sugestões e controladores disponíveis em www.thrustmaster.com