

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

THRUSTMASTER®

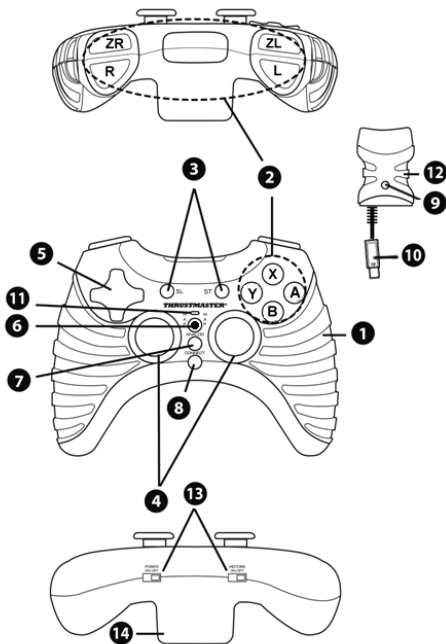


T-WIRELESS NW

T-WIRELESS NW

Compatible: Virtual Console™/ GameCube™/ Wii™ *

User Manual



TECHNICAL FEATURES

1. Vibration motor
2. Action buttons
3. SLOW and START buttons
4. 2 analog mini-sticks
5. D-Pad
6. MAPPING button (for programming)
7. TURBO button
8. Gamepad CONNECT button
9. Receiver CONNECT button (with LED)
10. Receiver connector
11. Gamepad LED
12. Receiver
13. POWER and MOTOR switches
14. Battery compartment

WARNING

- In the event of malfunction during use due to electrostatic emission, please exit the game, switch off your gamepad and unplug the device from your console. Resume normal game play by plugging the device back in, then switch on the gamepad and launch the game again.
- Do not touch or move the mini-sticks when connecting your gamepad (to avoid disrupting the calibration process).
- 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).

INSTALLING BATTERIES

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

INSTALLATION ON NINTENDO® WII™

1. Switch on your console.
2. Open the "Nintendo® GameCube™ Controller" hatch situated at the top of your Wii™ console.
3. Connect your gamepad's receiver connector (10) to port number 1 on your console.
4. Switch on your gamepad using the POWER ON switch (13).
5. Start up your game using your Wiimote™ controller.

You are now ready to play!

COMPATIBILITY

Your gamepad is compatible with:

- All "Virtual Console™" games
(available for download from the Wii™ Shop Channel)
- All "GameCube™" games
(that are compatible with your Wii™ console)
- (*) Certain "Wii™" games
(Please refer to the back of Wii™ game boxes to verify compatibility - A list of compatible Wii™ games is also available on our website: <http://ts.thrustmaster.com>.)

ADVANCED FUNCTIONS

- **POWER switch (13):**

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

- **MOTOR 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 9)**

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-Pad 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.

- **TURBO button (7):**

This button allows you to repeat an action continuously by keeping another button pressed down (example: for shooting or hitting functions).

- Simultaneously press the TURBO button and the button corresponding to the action you wish to repeat.
- Turbo mode is now enabled.
- To disable Turbo mode, repeat this procedure. Turbo mode is now disabled.

- **SLOW button (3):**

This button allows you to slow down an action by repeatedly activating the START/PAUSE function.

- Press the SLOW button to enable the function.
- Press the SLOW button again to disable the function.

PROGRAMMING BUTTONS / ANALOG MINI-STICKS / D-PAD

All buttons, mini-stick directions and D-pad directions can be programmed. The MAPPING button (6) allows you to switch the functions of your choice.

- **Examples of possible applications:**

- Switch the A and B buttons.
- Replace the R and L buttons with the up/down directions on the right mini-stick (for racing games).
- Switch the two analog mini-sticks (in this case, you must map the four directions of the first mini-stick to the four directions of the second).
- Switch the D-Pad with an analog mini-stick (in this case, you must map the four directions of the D-Pad to the four 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.

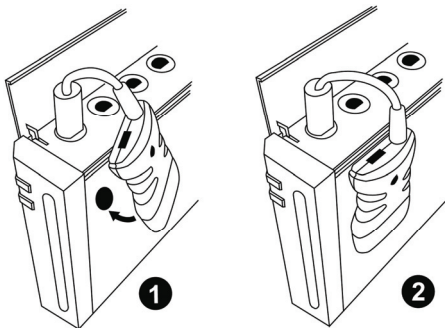
- **Procedure:**

- For 2 seconds, simultaneously press and hold the 2 CONNECT buttons on the gamepad and the receiver you wish to use (8 and 9).
- Repeat this procedure for other players.

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

ATTACHING THE RECEIVER

Use the 2 included adhesive pads to attach the receiver perfectly to the side of your console.



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

WARRANTY INFORMATION

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

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

This warranty shall not apply: (1) if the product has been modified, opened, altered, or has suffered damage as a result of inappropriate or abusive use, negligence, an accident, normal wear, or any other cause not related to a material defect or manufacturing flaw; (2) in the event of failure to comply with the instructions provided by Technical Support; (3) to software not published by Guillemot, said software being subject to a specific warranty provided by its publisher.

Additional warranty provisions

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

FCC STATEMENT

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

COPYRIGHT

© 2007 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. Wii, Wiimote, Gamecube and Virtual Console are trademarks of Nintendo Co., Ltd. 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.

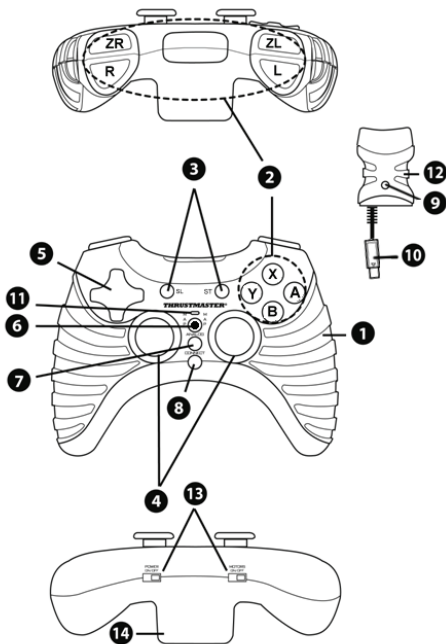


FAQs, tips and drivers available at www.thrustmaster.com

T-WIRELESS NW

Compatible : Virtual Console™/ Gamecube™/ Wii™ *

Manuel de l'utilisateur



CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

1. Moteur de vibration
2. Boutons d'action
3. Boutons SLOW et START
4. 2 sticks analogiques
5. Croix multidirectionnelle
6. Bouton MAPPING (pour programmation)
7. Bouton TURBO
8. Bouton CONNECT de la manette
9. Bouton CONNECT du récepteur (avec Led)
10. Connecteur du récepteur
11. Led de la manette
12. Récepteur
13. Interrupteurs POWER et MOTOR
14. Compartiment à piles

AVERTISSEMENT

- En cas de mauvais fonctionnement dû à une émission électrostatique, quittez le jeu, éteignez votre manette et débranchez le périphérique de votre console. Pour rejouer, rebranchez le périphérique, rallumez votre manette et relancez le jeu.
- Évitez de toucher et bouger les mini-sticks lorsque vous branchez votre manette (afin de ne pas perturber la calibration).
- 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)

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).

INSTALLATION SUR NINTENDO® WII™

1. Allumez votre console
2. Ouvrez la trappe « Nintendo® Gamecube™ Controller » située sur le dessus de votre console Wii™.
3. Branchez le connecteur (10) du récepteur de votre manette sur le port n°1 de votre console.
4. Allumez votre manette à l'aide de l'interrupteur POWER ON (13).
5. Lancer le jeu à l'aide de votre Wiimote™.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

COMPATIBILITE

Votre manette sera compatible :

- avec l'ensemble des jeux « Virtual Console™ » (disponible en téléchargement sur la Chaîne boutique Wii™)
- avec l'ensemble des jeux « Gamecube™ » (qui sont compatibles sur votre console Wii™)
- (*) avec certains jeux « Wii™ » (Consultez l'arrière des boîtes de jeux Wii™ pour vérifier cette compatibilité – Une liste des jeux Wii™ compatibles peut également être consultée sur notre site.)

FONCTIONS AVANCÉES

- **Bouton INTERUPTEUR POWER (13) :**

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

- **Bouton INTERUPTEUR MOTOR (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 9)**

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

- **Bouton TURBO (7) :**

Ce bouton permet de répéter une action en continu tout en gardant votre doigt appuyé sur un bouton. (exemple : pour les fonctions de tir ou de frappe)

- Appuyez simultanément sur le bouton TURBO et sur le bouton correspondant à l'action que vous souhaitez répéter.
- Le mode Turbo est désormais activé.
- Pour désactiver le mode Turbo, répétez cette procédure. Le mode Turbo est désormais désactivé.

- **Bouton SLOW (3) :**

Ce bouton permet de ralentir une action en activant de manière répétée la fonction START/PAUSE

- Appuyez sur le bouton SLOW pour activer la fonction.
- Appuyez de nouveau sur le bouton pour la désactiver.

PROGRAMMATION DES BOUTONS / STICKS ANALOGIQUES / CROIX MULTIDIRECTIONNELLE

Tous les boutons, les directions des sticks et les directions de la croix peuvent être programmés. Le bouton MAPPING (6) vous permettra en effet d'inverser les fonctions de votre choix.

- **Exemples d'applications possibles :**
 - Inverser les boutons A et B
 - Remplacer les boutons R et L par la direction haut/bas du mini-stick droit (pour les jeux de course)
 - Inverser les deux sticks analogiques (Dans ce cas, il est nécessaire de basculer les quatre directions du premier stick vers les quatre directions du second.)
 - Inverser le D-Pad avec un stick analogique (Dans ce cas, il est nécessaire de basculer les quatre directions du D-Pad vers les quatre 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

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

UTILISATION SIMULTANEE DE PLUSIEURS MANETTES WIRELESS (en mode Multijoueur)

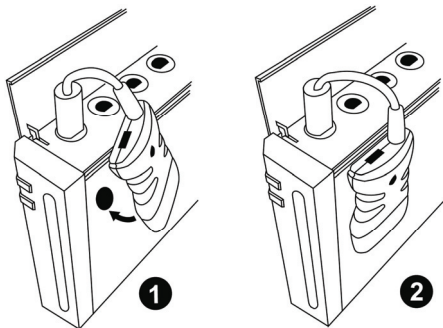
Vous pouvez utiliser jusqu'à 4 manettes Wireless simultanément (en mode multijoueur). Pour ce faire, la détection des canaux doit absolument s'effectuer manuellement.

- **Procédure :**
 - Appuyez simultanément pendant 2 secondes sur les 2 boutons CONNECT de la manette et du récepteur désiré (8 et 9).
 - Effectuez la même opération pour les autres joueurs.

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

FIXATION DU RECEPTEUR

Utilisez les 2 patins adhésifs inclus afin de fixer parfaitement votre récepteur sur le côté de votre console



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) :

Canada	1-866-889-2181 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)
France	0 826 09 21 03 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
Suisse	0842 000 022 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
Belgique	078 16 60 56 Tarif d'une communication nationale	Du lundi au vendredi de 13h à 17h et de 18h à 22h Le samedi de 9h à 13h et de 14h à 20h Le dimanche de 10h à 13h et de 14h à 17h

* Tarif indicatif (hors coût de mise en relation)

INFORMATIONS RELATIVES À LA GARANTIE

Dans le monde entier, Guillemot Corporation S.A. (« Guillemot ») garantit au consommateur que le présent produit Thrustmaster est exempt de défauts matériels et de vices de fabrication, et ce, pour une période de deux (2) ans à compter de la date d'achat d'origine. Si, au cours de la période de garantie, le produit semble défectueux, contactez immédiatement le Support Technique qui vous indiquera la procédure à suivre. Si le défaut est confirmé, le produit devra être retourné à son lieu d'achat (ou tout autre lieu indiqué par le Support Technique).

Dans le cadre de la garantie, le consommateur bénéficiera, au choix du Support Technique, du remplacement ou de la réparation du produit défectueux. Lorsque la loi applicable l'autorise, toute responsabilité de Guillemot et ses filiales (y compris pour les dommages indirects) se limite à la réparation ou au remplacement du produit Thrustmaster. Les droits légaux du consommateur au titre de la législation applicable à la vente de biens de consommation ne sont pas affectés par la présente garantie.

Cette garantie ne s'appliquera pas : (1) si le produit a été modifié, ouvert, altéré, ou a subi des dommages résultant d'une utilisation inappropriée ou abusive, d'une négligence, d'un accident, de l'usure normale, ou de toute autre cause non liée à un défaut matériel ou à un vice de fabrication ; (2) en cas de non-respect des instructions du Support Technique ; (3) aux logiciels non-édités par Guillemot, lesdits logiciels faisant l'objet d'une garantie spécifique accordée par leurs éditeurs.

Stipulations additionnelles à la garantie

Aux États-Unis d'Amérique et au Canada, cette garantie est limitée au mécanisme interne et au boîtier externe du produit. Toute garantie implicite applicable, incluant les garanties de qualité marchande ou d'adaptation à un usage particulier, est limitée à deux (2) ans à compter de la date d'achat et soumise aux conditions de la présente garantie limitée. En aucun cas, Guillemot Corporation S.A. ou ses sociétés affiliées ne sauraient être tenues responsables envers qui que ce soit de tous dommages indirects ou dommages accessoires résultant du non-respect des garanties expresses ou implicites. Certains États/Provinces n'autorisent pas la limitation sur la durée d'une garantie implicite, ou l'exclusion ou la limitation de responsabilité pour les dommages indirects ou accessoires, de sorte que les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent ne pas vous être applicables. Cette garantie vous confère des droits spécifiques ; vous pouvez également bénéficier d'autres droits qui peuvent différer d'un État/Province à l'autre.

COPYRIGHT

© 2007 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. Wii, Wiimote, Gamecube et Virtual Console sont des marques commerciales de Nintendo Co., Ltd. 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.

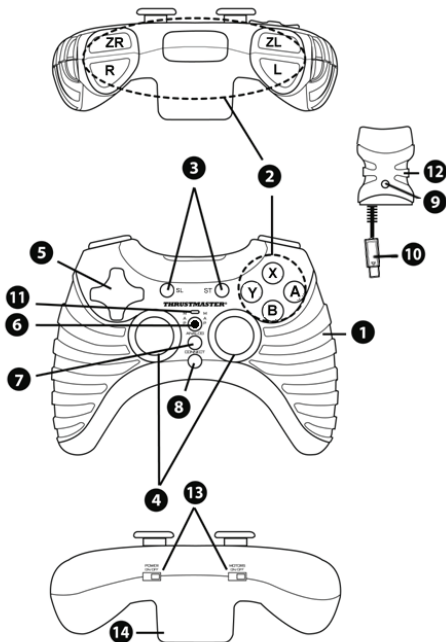
Veillez consulter les autorités locales qui vous indiqueront le point de collecte concerné.

FAQ, astuces et pilotes sur www.thrustmaster.com

T-WIRELESS NW

Kompatibel: Virtual Console™/ GameCube™/ Wii™ *

Benutzerhandbuch



TECHNISCHE FEATURES

1. Vibrationsmotor
2. Actionbuttons
3. SLOW und START Buttons
4. 2 analoge Mini-Sticks
5. D-Pad
6. MAPPING Button (zum programmieren)
7. TURBO Button
8. Gamepad CONNECT Button
9. Empfänger CONNECT Button (mit LED)
10. Empfängerstecker
11. Gamepad LED
12. Empfänger
13. POWER und MOTOR Schalter
14. Batteriefach

WARNUNG

- Im Fall elektrostatischer Fehlfunktionen, 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.
- Um die Batterielebensdauer zu erhöhen, empfehlen wir das Gamepad nach Gebrauch mittels des POWER Schalters (13) auszuschalten.

BATTERIEN EINLEGEN

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

INSTALLATION AUF DEM NINTENDO® WII™

1. Schalten Sie Ihre Console ein.
2. Öffnen Sie die "Nintendo® GameCube™ Controller" Klappe auf der Oberseite Ihrer Wii™ Console.
3. Verbinden Sie den Stecker des Gamepad-Empfängers (10) mit Port 1 Ihrer Console.
4. Schalten Sie das Gamepad mittels des POWER ON Schalters (13) ein.
5. Starten Sie Ihr Spiel mit Ihrer Wiimote™.

Sie können nun spielen!

KOMPATIBILITÄT

Ihr Gamepad ist kompatibel mit:

- Allen "Virtual Console™" Spielen
(als Download vom Wii™ Shop Channel) erhältlich
- Allen "GameCube™" Spielen
(die mit Ihrer Wii™ Console kompatibel sind)
- (*) Bestimmte "Wii™" Spiele
(Schauen Sie dazu auf der Verpackungsrückseite der Wii™ Spielebox bezüglich der Kompatibilität nach - Eine Liste kompatibler Wii™ Spiele ist ebenfalls auf unserer Website <http://ts.thrustmaster.com> verfügbar.)

ERWEITERTE FUNKTIONEN

- **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-Mini 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.

- **TURBO Button (7):**

Dieser Button erlaubt Ihnen eine kontinuierliche Wiederholung einer Aktion (z. B. Schießen) indem Sie diesen Button und einen anderen Aktionsbutton drücken.

- Drücken Sie dazu gleichzeitig den TURBO Button und den Button, der eine entsprechende Aktion auslöst, die Sie zu wiederholen wünschen.
- Der Turbomodus ist nun aktiviert.
- Um diesen wieder zu deaktivieren, wiederholen Sie die Prozedur. Der Turbomodus ist nun deaktiviert.

- **SLOW Button (3):**

Dieser Button erlaubt Ihnen eine Aktion zu verlangsamen durch die wiederholte Aktivierung der START/PAUSE Funktion.

- Drücken Sie den SLOW Button, um diese Funktion zu aktivieren.
- Durch nochmaliges drücken des SLOW Button wird die Funktion wieder deaktiviert.

PROGRAMMIERUNG DER BUTTONS / ANALOGEN MINI-STICKS / D-PAD

Alle Buttons, Mini-Stick-Richtungen und D-Pad-Richtungen können programmiert werden.
Der MAPPING Button (6) erlaubt Ihnen das Umschalten nach Ihrer Wahl.

- **Beispiele möglicher Applikationen:**

- Umschalten der A und B Buttons.
- Tauschen der R und L Buttons mit den hoch/runter Richtungen auf dem rechten Mini-Stick (für Rennspiele).
- Umschalten der beiden analogen Mini-Sticks (in diesem Fall müssen Sie die vier Richtungen des ersten Mini-Sticks entsprechend auf den zweiten Mini-Stick legen).
- Schalten des D-Pad mit einem analogen Mini-Stick (in diesem Fall müssen Sie die vier Richtungen des D-Pad auf die vier Richtungen des fraglichen Mini-Sticks legen).

- **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.

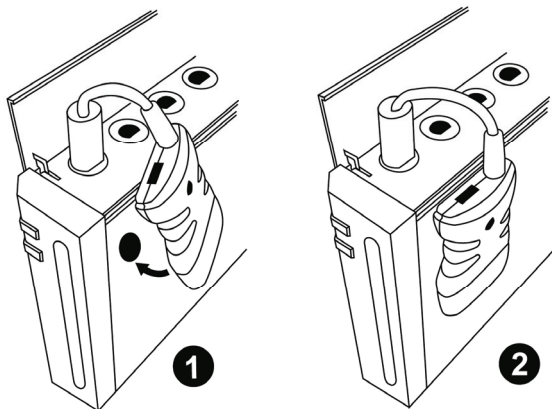
- **Vorgehensweise:**

- 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.

Befestigen des Empfängers

Benutzen Sie die beiden beigefügten Klebepads, um den Empfänger seitlich an der Console zu befestigen.



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:

Deutschland	08000 00 1445 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
Österreich	0810 10 1809 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
Schweiz	0842 000 022 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 Vorgehensweise 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 geschütztes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. Wii, Wiimote, Gamecube und Virtual console sind Handelsmarke von Nintendo Co., Ltd.. Alle anderen geschützten Warenzeichen und Handelsbezeichnungen sind Eigentum der entsprechenden Besitzer. Abbildungen nicht bindend. Inhalte, Ausführungen und technische Daten können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Hergestellt in China.

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.

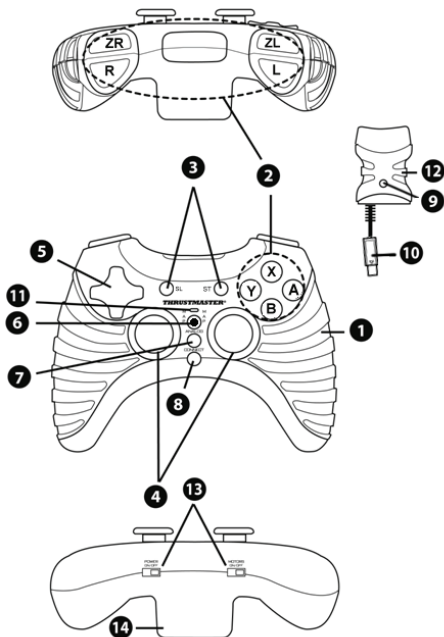
Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

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

T-WIRELESS NW

Compatibel met Virtual Console™ / GameCube™ / Wii™ *

Handleiding



TECHNISCHE SPECIFICATIES

1. Trilmotor
2. Actieknoppen
3. Knoppen voor SLOW en START
4. Twee analoge ministicks
5. D-pad
6. MAPPING-knop (om te programmeren)
7. TURBO-knop
8. Gamepad CONNECT-knop
9. Ontvanger CONNECT-knop (met LED)
10. Ontvangerconnector
11. Gamepad-LED
12. Ontvanger
13. POWER- en MOTOR-schakelaar
14. Batterijvak

WAARSCHUWING

- Sluit in geval van storingen door interferentie van buitenaf de gamepad uit en koppel de ontvanger los van 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.
- Raak de minusticks niet aan en beweeg deze niet terwijl de gamepad wordt aangesloten (hiermee wordt voorkomen dat het kalibratieproces wordt onderbroken).
- 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.

PLAATSING VAN DE BATTERIJEN

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

INSTALLATIE OP DE NINTENDO® WII™

1. Zet de console aan.
2. Open de vergrendeling van de "Nintendo® GameCube™ Controller" aan de bovenkant van de Wii™-console.
3. Sluit de connector van de ontvanger van de gamepad **(10)** aan op poort 1 van de console.
4. Zet de gamepad aan met schakelaar **(13)**.
5. Start de game met de Wiimote™.

Nu kan er gespeeld worden!

COMPATIBILITEIT

Uw gamepad is compatibel met:

- Alle "Virtual Console™"-games
(als download beschikbaar op het Wii™ Shop Channel)
- Alle "GameCube™"-games
(die compatibel zijn met uw Wii™-console)
- (*) Bepaalde "Wii™"-games
(Raadpleeg de achterzijde van de verpakking van een Wii™-game voor informatie over compatibiliteit - Een overzicht van compatibele Wii™-games is ook beschikbaar op onze website: <http://ts.thrustmaster.com>.)

GEAVANCEERDE FUNCTIES

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

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

- **MOTOR-schakelaar (13):**

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

- **CONNECT-knoppen (8 en 9)**

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-Pad 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.

- **TURBO-knop (7):**

Met deze knop kunt u een actie blijven herhalen door een andere knop ingedrukt te houden (bijvoorbeeld schieten of springen).

- Druk tegelijkertijd op de TURBO-knop en de knop waarvan de actie herhaald moet worden.
- De Turbo-modus is nu ingeschakeld.
- Herhaal deze procedure voor het uitschakelen van de Turbo-modus. De Turbo-modus is nu uitgeschakeld.

- **SLOW-knop (3):**

Met deze knop kunt u een actie vertragen door herhaaldelijk de functie START/PAUSE te activeren.

- Druk op de SLOW-knop om de functie in te schakelen.
- Druk nogmaals op de SLOW-knop om de functie uit te schakelen.

PROGRAMMEREN VAN KNOPPEN / ANALOGE MINISTICKS / D-PAD

Alle knoppen en de richtingen van de ministick en de D-pad kunnen worden geprogrammeerd.

Met de MAPPING knop (6) kunt u de gewenste functies verwisselen.

- **Voorbeelden van mogelijke toepassingen:**

- De knoppen A en B omwisselen.
- De knoppen R en L vervangen door de richtingen omhoog en omlaag op de rechterministick (handig in racegames).
- De twee analoge ministicks verwisselen (in dit geval moet u de vier richtingen van de eerste ministick kopiëren naar de vier richtingen van de tweede ministick).
- De D-pad met een analoge ministick verwisselen (in dit geval moet u de vier richtingen van de D-pad toewijzen aan de vier richtingen van de gewenste ministick).

- **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).

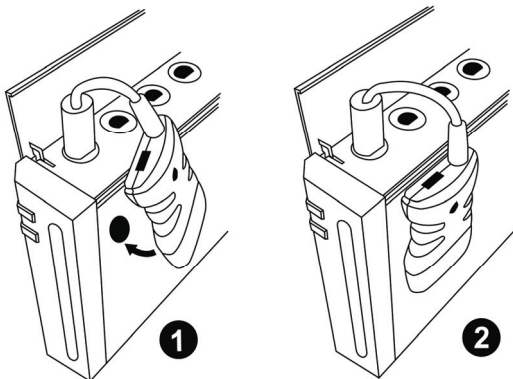
Hiervoor moet de kanaaldetectie wel handmatig worden uitgevoerd zoals hieronder beschreven.

- **Procedure:**
 - Houd de twee CONNECT-knoppen op de gamepad en de ontvanger die u wilt gebruiken (8 en 9) 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.

BEVESTIGEN VAN DE ONTVANGER

Gebruik de twee meegeleverde plakstrookjes om de ontvanger stevig aan de zijkant van uw console te bevestigen.



TECHNISCHE ONDERSTEUNING

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

Per e-mail:

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

Per telefoon:

Belgie	078 16 60 56 Kosten van interlokaal gesprek	Van maandag t/m vrijdag van 18:00 tot 22:00
Nederland	0900 0400 118 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

© 2007 Guillemot Corporation S.A. Alle rechten voorbehouden. Thrustmaster® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A. Wii, Wiimote, Gamecube en Virtual Console zijn handelsmerken van Nintendo Co., Ltd.. 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 kennisgeving vooraf worden gewijzigd en kunnen per land verschillen. Gemaakt in China.

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.

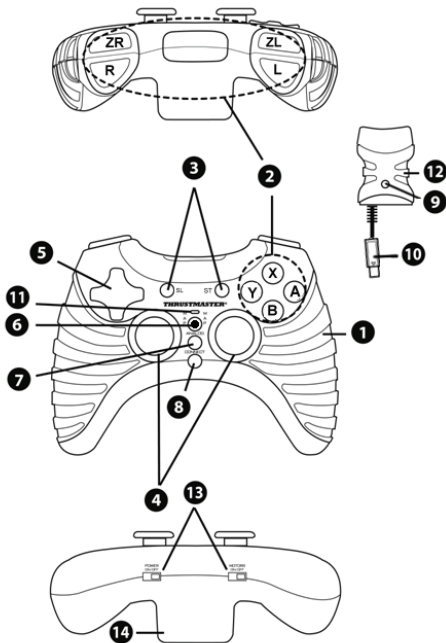
Neem contact op met uw gemeente voor informatie over een inzamelpunt bij u in de buurt.

***Veelgestelde vragen, tips en drivers zijn te vinden
op www.thrustmaster.com***

T-WIRELESS NW

Compatible: Virtual Console™/ GameCube™/ Wii™ *

Manuale d'uso



CARATTERISTICHE TECNICHE

1. Motore per vibrazioni
2. Pulsanti azione
3. Pulsanti SLOW e START
4. 2 mini-stick analogici
5. D-Pad
6. Pulsante MAPPING (per programmazione)
7. Pulsante TURBO
8. Pulsante CONNECT del gamepad
9. Pulsante CONNECT del ricevitore (con LED)
10. Connettore del ricevitore
11. LED del gamepad
12. Ricevitore
13. Interruttori POWER e MOTOR
14. Vano batterie

ATTENZIONE

- 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. Ripristina quindi le normali condizioni di gioco ricollegando il ricevitore, riaccendendo il gamepad ed avviando nuovamente il gioco.
- Non toccare o muovere mai i mini-stick mentre colleghi il tuo gamepad (eviterai l'insorgere di eventuali problemi di calibrazione).
- 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).

INSTALLAZIONE DELLE BATTERIE

Inserisci 3 batterie da 1,5V tipo LR03 / AAA nell'apposito vano posto su retro del gamepad (14).

INSTALLAZIONE SU NINTENDO® WII™

1. Accendi la tua console.
2. Apri il connettore "Nintendo® GameCube™ Controller" posto nella parte superiore della tua Wii™.
3. Collega il connettore del ricevitore (10) alla porta numero 1 della tua console.
4. Accendi il tuo gamepad tramite l'interruttore POWER (13).
5. Avvia il tuo gioco colla Wiimote™.

Ora sei pronto per giocare!

COMPATIBILITA'

Il tuo gamepad è compatibile con:

- Tutti i giochi "Virtual Console™"
(disponibili in download dal Canale Wii™ Shop)
- Tutti i giochi "GameCube™"
(pienamente compatibili con la tua console Wii™)
- (*) Alcuni giochi "Wii™"
(Consulta il retro della confezione dei giochi Wii™ per verificarne la compatibilità - L'elenco dei giochi Wii™ compatibili è disponibile anche sul nostro sito web: <http://ts.thrustmaster.com>.)

FUNZIONI AVANZATE

- **Interruttore POWER (13):**

- Posizione **OFF** = il gamepad è spento (e non utilizza le batterie).
- Posizione **ON** = il gamepad è acceso.

- **Interruttore MOTOR (13):**

- Posizione **OFF** = modalità vibrazione disattivata (minor consumo delle batterie).
- Posizione **ON** = modalità vibrazione attivata (maggior consumo delle batterie).

- **Pulsanti CONNECT (8 e 9)**

Il collegamento tra il gamepad ed il ricevitore viene stabilito automaticamente.

In caso di problemi o di utilizzo contemporaneo di più gamepad T-Pad Wireless, tramite questi 2 pulsanti potrai stabilire il collegamento manualmente.

- Entrambi i LED sono accesi = presenza di segnale tra gamepad e ricevitore.
- 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 = occorre sostituire le batterie.

- **MODALITA' STANDBY:**

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

- **Pulsante TURBO (7):**

Tramite questo pulsante (e tenendone premuto un altro) potrai ripetere continuamente un'azione, come, ad esempio, sparare o colpire.

- Premi simultaneamente il pulsante **TURBO** ed il pulsante corrispondente all'azione che desideri venga ripetuta.
- La modalità Turbo è ora attiva.
- Per disattivare la modalità Turbo, ripeti questa procedura. La modalità Turbo sarà quindi disattivata.

- **Pulsante SLOW (3):**

Tramite questo pulsante potrai rallentare un'azione, utilizzando la funzione **START/PAUSA**.

- Premi il pulsante **SLOW** per attivare tale funzione.
- Premi il pulsante **SLOW** per disattivare tale funzione.

PROGRAMMAZIONE DI PULSANTI / MINI-STICK ANALOGICI / D-PAD

Possono essere programmati tutti i pulsanti, le direzioni dei mini-stick e del D-pad. Il pulsante **(6)** ti permette di scambiare tra loro le funzioni desiderate.

• Esempi di possibili applicazioni:

- Scambio dei pulsanti A e B.
- Sostituzione dei pulsanti R ed L con le direzioni su/giù del mini-stick destro (per giochi di guida).
- Scambio tra loro dei due mini-stick analogici (in questo caso, dovrai assegnare le quattro direzioni del primo mini-stick alle direzioni del secondo).
- Scambio del D-Pad con un mini-stick analogico (in questo caso, dovrai assegnare le quattro direzioni del D-Pad alle direzioni del mini-stick in questione).

• Procedura di scambio/programmazione:

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 riassegnare	LAMPEGGIA VELOCEMENTE
3	Premi e rilascia il pulsante o la direzione cui desideri assegnare la funzione	ACCESO

Le due funzioni sono state scambiate.

• Per tornare alla 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 cancellata ogniqualvolta scollegherai il gamepad oppure quando riavvierai il gamepad o la console.

UTILIZZO CONTEMPORANEO DI PIU' GAMEPAD T-WIRELESS

(In modalità multiplayer)

Puoi utilizzare fino ad un massimo di 4 gamepad T-Wireless contemporaneamente (in modalità multiplayer).

Per far questo, la procedura di rilevazione del canale deve essere effettuata manualmente, come descritto qui di seguito.

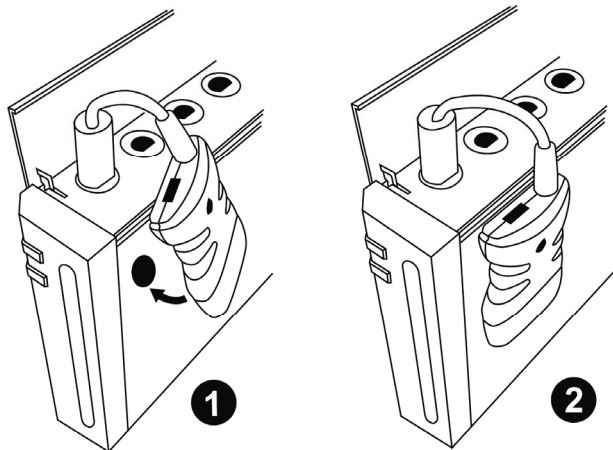
• Procedura:

- Tieni premuti simultaneamente per 2 secondi i 2 pulsanti CONNECT del gamepad e del ricevitore che desideri utilizzare (8 e 9).
- Ripeti questa procedura per gli altri giocatori.

Una volta stabilita una connessione, il LED smetterà di lampeggiare e rimarrà acceso.

COLLEGAMENTO DEL RICEVITORE

Fissa perfettamente il ricevitore al lato della tua console utilizzando i 2 pad adesivi acclusi.



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**.

Per telefono:

Italia

848999817

costo chiamata locale*

Lun - Ven: 13:00-17:00 e 18:00-22:00

*costo massimo alla risposta de 0.1 Euro

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 S.A. Wii, Wiimote, Gamecube e Virtual Console sono marchi commerciali di proprietà di Nintendo Co., Ltd. Tutti gli altri marchi registrati e i nomi commerciali sono riportati previa autorizzazione ed appartengono ai legittimi proprietari. Illustrazioni non comprese. Il contenuto, il design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da un Paese all'altro. Fabbricato in Cina.

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.

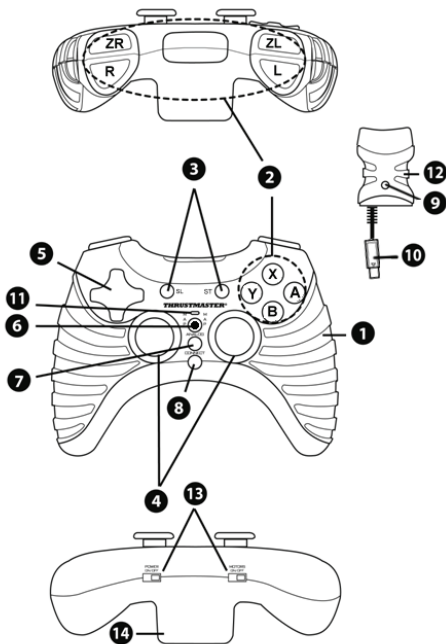
Per conoscere i punti di raccolta più vicini a te, contatta le autorità locali competenti.

FAQ, consigli e driver disponibili sul sito www.thrustmaster.com

T-WIRELESS NW

Compatible: Virtual Console™/ GameCube™/ Wii™ *

Manual del usuario



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1. Motor de vibración
2. Botones de acción
3. Botones SLOW y START
4. 2 mini-sticks analógicos
5. D-Pad
6. Botón MAPPING (para programación)
7. Botón TURBO
8. Botón CONNECT del gamepad
9. Botón CONNECT del receptor (con LED)
10. Conector del receptor
11. LED del gamepad
12. Receptor
13. Interruptores POWER y MOTOR
14. Compartimento de las pilas

AVISO

- 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. Continúa el juego normal volviendo a enchufar el dispositivo, luego enciende el gamepad y vuelve a ejecutar el juego.
- No toques ni muevas los mini-sticks al conectar el gamepad (para evitar entorpecer el proceso de calibración).
- Cuando 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).

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).

INSTALACIÓN EN NINTENDO® WII™

1. Enciende la consola.
2. Abre la tapa "Nintendo® GameCube™ Controller" situada en la parte superior de la consola Wii™.
3. Enchufa el conector del receptor del gamepad (10) al puerto número 1 de la consola.
4. Enciende el gamepad utilizando el interruptor POWER ON (13).
5. Arranca el juego con la Wiimote™.

¡Ya estás listo para jugar!

COMPATIBILIDAD

El gamepad es compatible con:

- Todos los juegos de "Virtual Console™"
(disponibles para descargar en el Canal Tienda Wii™)
- Todos los juegos de "GameCube™"
(que sean compatibles con la consola Wii™)
- (*) Ciertos juegos de "Wii™"
(Consulta la parte trasera de las cajas de los juegos de Wii™ para verificar la compatibilidad - También hay una lista de juegos de Wii™ compatibles en nuestra página web: <http://ts.thrustmaster.com>.)

FUNCIONES AVANZADAS

- **Interruptor POWER (13):**

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

- **Interruptor MOTOR (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 9)**

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-Pad 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.

- **Botón TURBO (7):**

Este botón te permite repetir una acción continuamente manteniendo pulsado otro botón (ejemplo: para funciones de disparo o golpe).

- Pulsa simultáneamente el botón TURBO y el botón correspondiente a la acción que deseas repetir.
- El modo Turbo está activado.
- Para desactivar el modo Turbo, repite este procedimiento. El modo Turbo se desactiva.

- **Botón SLOW (3):**

Este botón te permite ralentizar una acción activando repetidamente la función INICIO/PAUSA.

- Pulsa el botón SLOW para activar la función.
- Pulsa de nuevo el botón SLOW para desactivar la función.

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

Todos los botones, direcciones del mini-stick y direcciones del D-pad se pueden programar. El botón MAPPING (6) te permite intercambiar las funciones que elijas.

- **Ejemplos de aplicaciones posibles:**

- Cambiar los botones A y B.
- Sustituir los botones R y L por las direcciones arriba/abajo en el mini-stick derecho (para juegos de carreras).
- Intercambiar los dos mini-sticks analógicos (en este caso, debes mapear las cuatro direcciones del primer mini-stick en las cuatro direcciones del segundo).
- Intercambiar el D-Pad con un mini-stick analógico (en este caso, debes mapear las cuatro direcciones del D-Pad en las cuatro 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 MÁX 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.

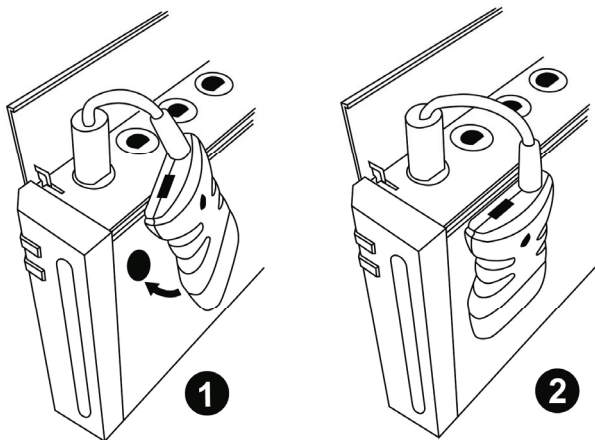
- **Procedimiento:**

- Durante 2 segundos, pulsa y mantén pulsados simultáneamente los 2 botones CONNECT en el gamepad y en el receptor que desees utilizar (8 y 9).
- Repite este procedimiento para otros jugadores.

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

FIJACIÓN DEL RECEPTOR

Utiliza las 2 almohadillas adhesivas incluidas para fijar perfectamente el receptor a la cara lateral de la consola.



SOPORTE TÉCNICO

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

Por correo electrónico:

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

Por teléfono:

España

901988060

Precio de una llamada telefónica local

de lunes a viernes

de 13:00 a 17:00 y de 18:00 a 22:00

INFORMACIÓN DE GARANTÍA

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

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

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

COPYRIGHT

© 2007 Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos reservados. Thrustmaster® es una marca registrada de Guillemot Corporation S.A. Wii, Wiimote, Gamecube y Virtual Console son marcas comerciales de Nintendo Co., Ltd. Todas las demás marcas registradas y nombres comerciales se reconocen por los presentes y son propiedad de sus respectivos dueños. Ilustraciones no definitivas. El contenido, la concepción y las especificaciones son susceptibles de cambiar sin previo aviso y varían según el país. Fabricado 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.

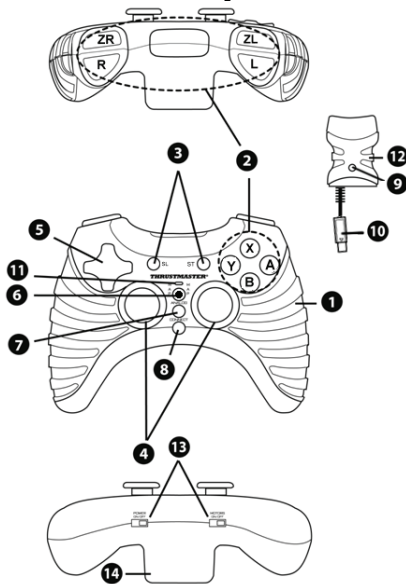
FAQ, consejos y controladores disponibles en www.thrustmaster.com

T-WIRELESS NW

БЕСПРОВОДНОЙ ИГРОВОЙ КОНТРОЛЛЕР

Совместим: Virtual Console™/ GameCube™/ Wii™ *

Руководство пользователя



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

1. Мотор вибрационной обратной связи
2. Командные кнопки
3. Кнопки SLOW (ЗАМЕДЛЕНИЕ) и START (ПУСК)
4. 2 аналоговых мини-джойстика
5. Манипулятор D-Pad
6. Кнопка MAPPING (ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ) (для программирования)
7. Кнопка TURBO (ТУРБО)
8. Кнопка CONNECT (СОЕДИНЕНИЕ) игрового контроллера
9. Кнопка **CONNECT** (СОЕДИНЕНИЕ) приемника (со светодиодом)
10. Разъем приемника
11. Светодиод игрового контроллера
12. Приемник
13. Переключатели POWER (ПИТАНИЕ) и MOTOR (МОТОР)
14. Отсек для батареек

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

- В случае неполадок во время работы, возникающих в связи со статическим электричеством, выйдите из игры, выключите игровой контроллер и отсоедините устройство от консоли. Снова подключите устройство, включите игровой контроллер и начните игру сначала.
- Не касайтесь мини-джойстиков во время подключения контроллера (во избежание нарушения процесса калибровки).
- По окончании использования игрового контроллера мы рекомендуем всегда выключать питание устройства, передвинув переключатель POWER (13) в положение OFF (чтобы увеличить срок работы батареи).

УСТАНОВКА БАТАРЕЕК

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

ПОДКЛЮЧЕНИЕ К NINTENDO® WII™

1. Включите консоль.
2. Откройте крышку контроллера “Nintendo® GameCube™”, расположенную сверху консоли Wii™.
3. Подключите разъем приемника игрового контроллера (10) к порту 1 на консоли.
4. Включите игровой контроллер при помощи переключателя POWER ON (ВКЛЮЧЕНИЕ ПИТАНИЯ) (13).
5. Запустите игру (Wii mote™).

Теперь можно начинать игру!

СОВМЕСТИМОСТЬ

Ваш игровой контроллер совместим с:

- Всеми играми “Virtual Console™” (доступные для загрузки с Wii™ Shop Channel)
- Всеми играми “GameCube™” (совместимыми с консолью Wii™)
- (*) Определенными играми “Wii™” (см. информацию на задней панели коробки игры Wii™, чтобы убедиться в ее совместимости - На нашем сайте также имеется список совместимых игр для Wii™: <http://ts.thrustmaster.com>.)

ФУНКЦИИ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

- **Выключатель электропитания (13):**

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

- **Выключатель мотора (13):**

- Положение **OFF** = отключение режима вибрационной обратной связи (срок службы батареек увеличивается).
- Положение **ON** = включение режима вибрационной обратной связи (срок службы батареек уменьшается).

- **Кнопки CONNECT (СОЕДИНЕНИЕ) (8 и 9)**

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- Pad.

- Включены оба светодиода = 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.

- **Кнопка ТУРБО (7):**

Эта кнопка позволяет непрерывно повторять действие, удерживая другую кнопку нажатой (например: для функций стрельбы или удара).

- Одновременно нажмите кнопку **ТУРБО** и кнопку, соответствующую повторяемому действию.
- Турборежим включен.
- Для выключения турборежима следует повторить эту процедуру. Турборежим выключен.

- **Кнопка ЗАМЕДЛЕНИЕ (3):**

Эта кнопка позволяет замедлить действие, попеременно активируя функции **START/PAUSE** (**СТАРТ/ПАУЗА**).

- Нажмите кнопку **SLOW**, чтобы включить эту функцию.
- Нажмите кнопку **SLOW** еще раз, чтобы выключить эту функцию.

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

Все кнопки, направления мини-джойстика и манипулятора D-pad могут программироваться. Кнопка (6) MAPPING (ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ) позволяет назначать органам управления функции по собственному усмотрению.

- **Примеры возможного применения:**

- Поменяйте кнопки A и B.
- Замените кнопки R и L направлениями вверх/вниз на правом мини-джойстике (для гонок).
- Поменяйте 2 аналоговых мини-джойстика (в этом случае понадобится назначить новые значения четырех направлений мини-джойстика 1 четырем направлениям мини-джойстика 2).
- Поменяйте манипулятор D-Pad с аналоговым мини-джойстиком (в этом случае понадобится назначить новые значения четырех направлений манипулятора D-Pad четырем направлениям данного 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 с которой 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.

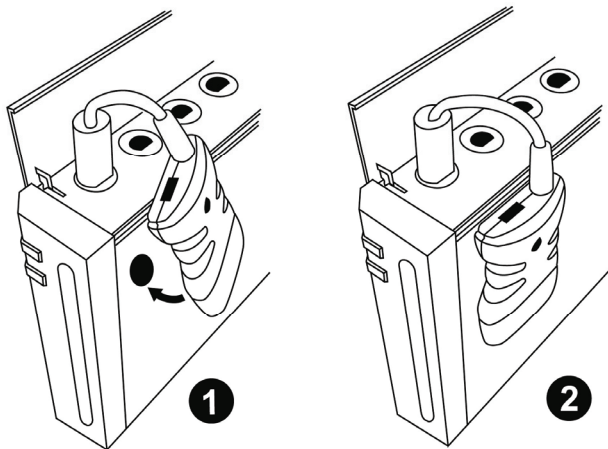
- **Процедура:**

- В течение 2 секунд нажмите и удерживайте 2 кнопки CONNECT на игровом контроллере и приемнике, который вы хотите использовать (8 и 9).
- Повторите эту процедуру для других игроков.

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

ПРИСОЕДИНЕНИЕ ПРИЕМНИКА

С помощью 2-х клейких подушечек, входящих в комплект, приемник надежно крепится к боковой панели консоли.



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.

АВТОРСКИЕ ПРАВА

© 2007 Guillemot Corporation S.A. Все права защищены. Thrustmaster® является зарегистрированным товарным знаком Guillemot Corporation S.A. Wii, Wiimote, Gamecube, Virtual Console является торговой маркой Nintendo Co., Ltd. Все зарегистрированные товарные знаки и торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев. Иллюстрации могут не полностью соответствовать реальным изделиям. Содержание, технические характеристики и функции могут изменяться без предупреждения и отличаться для различных стран. Изготовлено в Китае.

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.