

THRUSTMASTER®

TH0A
ADD-ON SHIFTER

Інструкція з експлуатації

ЗАХОДИ БЕЗПЕКИ

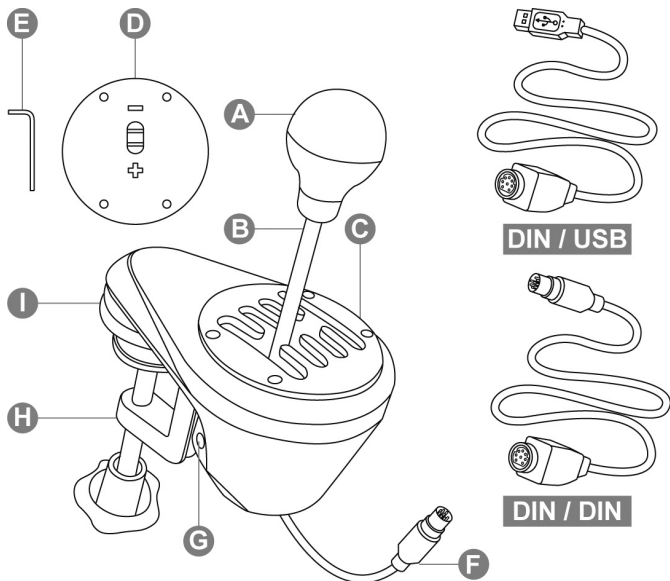
1. Цей прилад не призначений для використання особами (в тому числі дітьми) з обмеженими фізичними, сенсорними чи розумовими можливостями або з відсутністю необхідного досвіду чи знань, крім випадків, коли особа, відповідальна за їх безпеку, здійснює нагляд чи інструктаж відносно експлуатації приладу.
2. Не використовуйте прилад з пошкодженим кабелем чи вилкою, а також пошкоджений або несправний прилад.
3. Якщо пошкоджено кабель живлення або інший елемент виробу, зверніться до спеціалістів сервісного центру, щоб запобігти виникненню небезпечної ситуації.
4. Для запобігання виходу з ладу приладу, не занурюйте його у воду або будь-які рідини.

КОМПЛЕКТАЦІЯ

Джойстик - 1 шт.

Інструкція з експлуатації - 1 шт.

ТЕХНІЧНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ



A Знімна рукоятка важеля перемикання передач (за замовчуванням не встановлена)

B Важіль

C Регульована напрямна пластина типу Н (7 + 1) (за замовчуванням встановлена)

D Регульована секвенційна напрямна пластина (+/-) (за замовчуванням не встановлена)

E 6-гранний ключ 2,5 мм (у комплекті)

F Кабель і роз'єм DIN

G Внутрішній натяжний гвинт

H Регульований затискач

I Різьбові отвори для встановлення на кокпіт

DIN/USB Знімний кабель DIN/USB

DIN/DIN Знімний кабель DIN/DIN

УВАГА!

Перед експлуатацією виробу уважно ознайомтеся з цією інструкцією та збережіть її для подальшого використання.

**Увага - небезпека ураження електричним струмом!**

- Виріб необхідно зберігати в сухому місці, уникаючи потрапляння на нього пилу та сонячного світла
- Дотримуйтеся напрямку підключення роз'ємів
- Уникайте перекручування роз'ємів і кабелів; кабелі не можна тягнути
- Уникайте потрапляння рідини на виріб і його роз'єми
- Уникайте короткого замикання в ланцюзі виробу
- Не розбирайте виріб, окрім як із метою регулювання, описаного в цій інструкції; не кидайте виріб у вогонь і не піддавайте його впливу високих температур

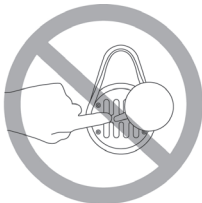
**Увага - ризик травмування через багаторазово повторювані рухи!**

Гра з використанням перемикача передач може призвести до виникнення болю у м'язах і суглобах. Поради щодо уникнення проблем зі здоров'ям:

- Не проводьте за грою тривалий час.
- Після кожної години гри робіть 10-15-хвилинну перерву
- Якщо в кистях, зап'ястях або передпліччях з'явилася втома або біль, припиніть гру та відпочиньте протягом кількох годин, перш ніж знову приступити до гри.
- Якщо вищевказані ознаки проявляються знову при поверненні до гри, припиніть гру та зверніться до лікаря
- База важеля перемикачання повинна бути надійно закріплена, як описано в цій інструкції.

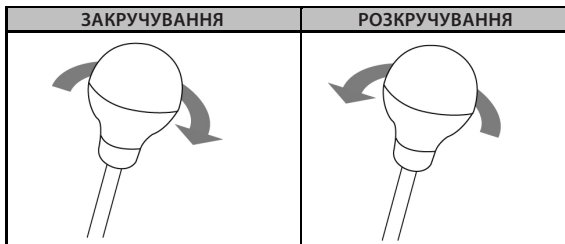
**Увага - ризик защемлення в щілинах напрямної пластини!**

- Тримайте виріб поза зоною доступу дітей
- Під час гри не вставляйте пальці (або інші частини тіла) в отвори на напрямній пластині.

НЕ МОЖНА

ВСТАНОВЛЕННЯ РУКОЯТКИ ВАЖЕЛЯ ПЕРЕМИКАННЯ ПЕРЕДАЧ

1. Рукоятка (А) накручується на важіль (В) за годинниковою стрілкою.
2. Для скручування рукоятки її потрібно повертати проти годинникової стрілки.



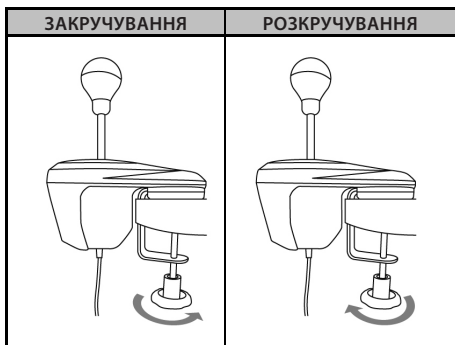
ЗАКРІПЛЕННЯ ПЕРЕМИКАЧА ПЕРЕДАЧ

Система кріплення оптимізована для будь-якого типу опори:

- столи та полиці товщиною від 1 до 55 мм - кріплення за допомогою затискача (Н);
- кабіни пілотів (кокпіти) - кріплення за допомогою різьбових отворів на базі (затискач знімається).

Закріплення перемикача передач на столі

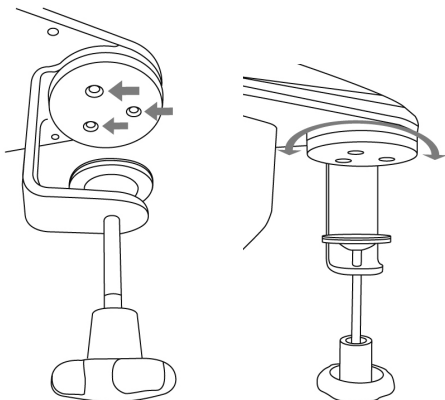
1. Розмістіть виступаючий край перемикача на столі або іншій плоскій поверхні.
2. Для затягування поверніть ручку затискача проти годинникової стрілки.
3. Для ослаблення поверніть ручку затискача за годинниковою стрілкою.



Зміна положення затискача (можливий поворот на 360°)

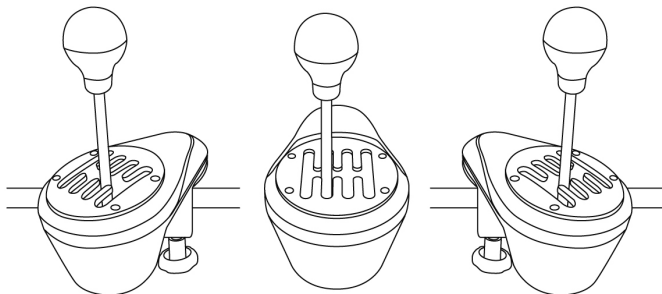
1. За допомогою шестигранного ключа 2,5 мм (*E*) злегка розкрутіть 3 фіксуючих гвинти на затискачі (*H*).

Затискач (а значить, і весь перемикач) можна повернути вручну на 360°.



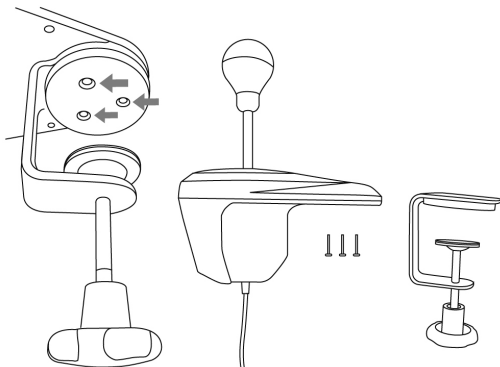
2. Виберіть потрібне положення перемикача (нижче наведено 3 приклади з безлічі різних варіантів).

Знову закрутіть 3 гвинти, що утримують затискач.

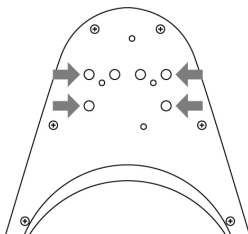


Закріплення перемикача передач на кокпіті

1. За допомогою шестигранного ключа 2,5 мм (**E**) повністю розкрутіть і зніміть 3 фіксуючих гвинти на затискачі (**H**). Зніміть затискач із перемикача.



2. Після видалення затискача закрутіть 2 гвинти М6 (не входять у комплект) на панелі кокпіта та вкрутіть їх у 2 з 4 невеликих різьбових отворів (**I**) на нижній стороні виступаючої частини перемикача.

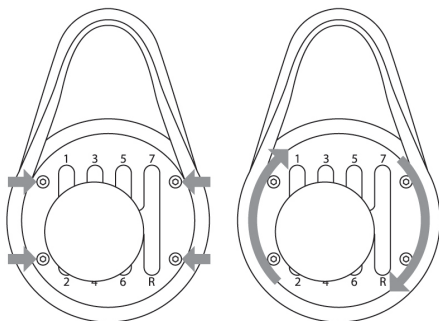


Не використовуйте занадто довгі гвинти М6, які можуть проткнути та пошкодити верхню сторону виступаючої частини перемикача.

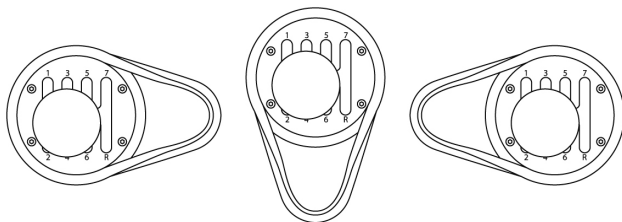
Шаблон для монтажу перемикача на кокпіті можна знайти на сайті <https://support.thrustmaster.com> (Виберіть Керма для перегонів / TH8A Shifter, потім Інструкція з експлуатації).

ЗМІНА ПОЛОЖЕННЯ НАПРЯМНИХ ПЛАСТИН (МОЖЛИВИЙ ПОВОРІТ НА 360°)

1. За допомогою шестигранного ключа 2,5 мм (E) злегка розкрутіть 4 фіксуючих гвинти на напрямній пластині (C або D).
Напряму пластину можна повернути вручну на 360°.



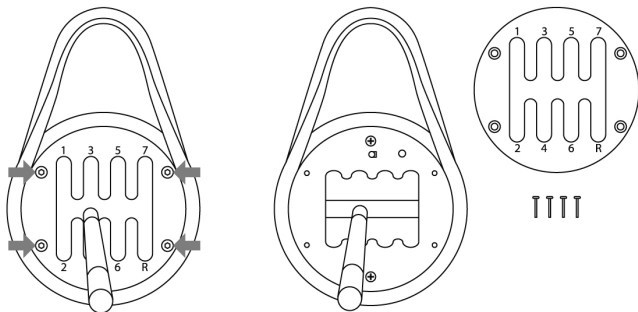
2. Виберіть потрібне положення перемикача (нижче наведено 3 приклади з безлічі різних варіантів).



3. Знову закрутіть 4 гвинти, що утримують напрямну пластину.

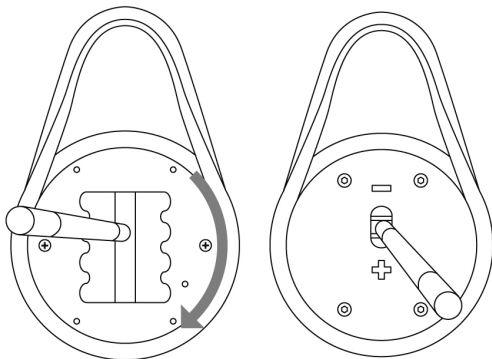
ЗАМІНА НАПРЯМНОЇ ПЛАСТИНИ ТИПУ «Н (7+1)» НА СЕКВЕНЦІЙНУ ПЛАСТИНУ (+/-)

1. Відкрутіть рукоятку важеля перемикавання (проти годинникової стрілки) і зніміть її (A).
2. За допомогою шестигранного ключа 2,5 мм (E) повністю розкрутіть і зніміть 4 фіксуючих гвинти на напрямній пластині типу «Н (7+1)». Зніміть пластину. Під час цієї процедури не впусіть випадково гвинт всередину механізму перемикача.

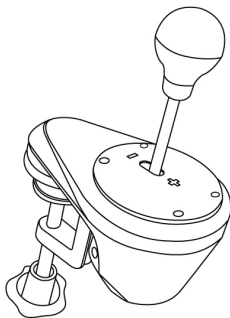


Не використовуйте занадто довгі гвинти М6, які можуть проткнути та пошкодити верхню сторону виступаючої частини перемикача.

3. Вручну поверніть внутрішню конструкцію на 90° праворуч (за годинниковою стрілкою). Потім встановіть секвенційну напрямну пластину (+/-).

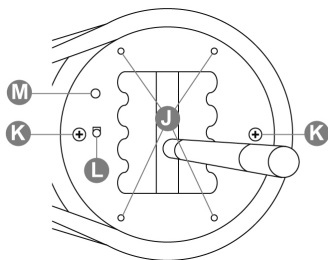


4. За допомогою шестигранного ключа 2,5 мм (Е) до кінця закрутіть 4 фіксуючих гвинти на секвенційній напрямній пластині (+/-). Знову накрутіть рукоятку на важіль перемикавання (за годинниковою стрілкою).



Для встановлення напрямної пластини типу «Н (7+1)» повторіть зазначені дії у зворотному порядку.

Примітки щодо верхньої кришки внутрішньої конструкції:



J: 4 різьбових отвори для кріплення напрямної пластини (C або D).

K: 2 фіксуючих гвинти внутрішньої конструкції (не розкручуйте їх).

L: Кнопка автоматичного розпізнавання типу напрямної пластини (C або D).

Ця кнопка **автоматично** натискається під час встановлення секвенційної пластини (+/-). Щоб уникнути проблем із виявленням, необхідно дотримуватися чистоти цієї зони.

M: Отвір для зручності позиціонування напрямної пластини.

РЕГУЛЮВАННЯ ОПОРУ ВАЖЕЛЯ ПЕРЕМИКАННЯ ПЕРЕДАЧ

- Відноситься тільки до напрямної пластини типу «Н (7+1)».
- Перед виконанням регулювання напрямну пластину типу «Н (7+1)» **потрібно** встановити в початкове положення (див. мал. нижче).



1. Візьміть велику шлицеву викрутку та прикладіть її до голівки внутрішнього натяжного гвинта (G), розташованого в нижній лівій частині корпусу перемикача.
2. Для поступового збільшення опору повертайте гвинт за годинниковою стрілкою.

3. Для поступового зменшення опору повертайте гвинт проти годинникової стрілки.



2 повних оберти складають увесь діапазон між двома крайніми значеннями опору.



Щоб уникнути пошкодження системи:

- припиніть закручувати гвинт, коли відчуєте сильний опір;
- припиніть розкручувати гвинт, якщо важіль почав хитатися.

ІНСТРУКЦІЇ З НАЛАШТУВАННЯ ДЛЯ ІГРОВИХ КОНСОЛЕЙ PLAYSTATION®4

Залежно від гри для PS4™ і використовуваної кермової системи:

= підключіть (*) перемикач TH8A безпосередньо до USB-порту консолі PS4™

- Підключіть роз'єм DIN перемикача TH8A до кабелю DIN/USB.

- Підключіть перемикач TH8A до одного з USB-портів консолі PS4™.

- Запустіть гру.

Потім можна використовувати перемикач TH8A з напрямною пластиною ТИПУ «Н» (7+1) або СЕКВЕНЦІЙНОЮ (+/-).

або

= підключіть (*) перемикач TH8A безпосередньо до бази керма

Thrustmaster

(тільки за наявності вбудованого роз'єму для перемикача на базі кермового колеса Thrustmaster)

- Підключіть роз'єм DIN перемикача TH8A до знімного кабелю DIN/DIN.

- Підключіть перемикач TH8A до роз'єму для перемикача на задній стороні бази кермового колеса.

- Підключіть кермову систему та запустіть гру.

Потім можна використовувати перемикач TH8A з напрямною пластиною ТИПУ «Н» (7+1) або СЕКВЕНЦІЙНОЮ (+/-).

(*) Важливі рекомендації для системи PS4™ (тільки в разі використання гоночного керма Thrustmaster із вбудованим роз'ємом для перемикача)

- При використанні перемикача TH8A із СЕКВЕНЦІЙНОЮ напрямною (+/-) його можна також підключити до задньої сторони кермового колеса за допомогою знімного кабелю з роз'ємами DIN/DIN. При цьому перемикач TH8A підключається до пелюсткових перемикачів UP (= R1) і DOWN (= L1) на кермі.

При використанні такого гоночного керма перемикач TH8A із СЕКВЕНЦІЙНОЮ напрямною (+/-) сумісний з усіма гоночними іграми для PS4™, що підтримують цю кермову систему.

- У деяких іграх можна використовувати два перемикачі TH8A одночасно: один перемикач TH8A із напрямною ТИПУ «Н» (7+1), підключений до USB-порту консолі PS4™,
+ один перемикач TH8A із СЕКВЕНЦІЙНОЮ напрямною (+/-), підключений до задньої сторони керма.

* Список ігор для PS4™, сумісних із перемикачем TH8A, і відповідні інструкції з підключення (*) (залежать від конкретної гри) можна знайти тут: <https://support.thrustmaster.com> (Виберіть Керма для перегонів / TH8A

Shifter, потім Ігрові налаштування). Цей список регулярно оновлюється.

* Не рекомендується використовувати USB-концентратор із системою PS4™ при підключенні кермової системи або перемикача TH8A; пристрої потрібно підключати безпосередньо до USB- портів консолі PS4™.

* У деяких іграх для нормальної роботи перемикача TH8A потрібне встановлення свіжих оновлень прошивки (ігрова консоль повинна бути підключена до Інтернету).

XBOX ONE

= Для всіх ігор для Xbox One: обов'язково підключати перемикач TH8A безпосередньо до бази кермового колеса Thrustmaster (У ЖОДНОМУ РАЗІ не до USB-порту ігрової консолі).

- Підключіть роз'єм DIN перемикача TH8A до знімного кабелю DIN/DIN.

- Підключіть перемикач TH8A до роз'єму для перемикача на задній стороні бази кермового колеса.

- Підключіть кермову систему та запустіть гру.

Потім можна використовувати перемикач TH8A з напрямною пластинкою ТИПУ «Н» (7+1) або СЕКВЕНЦІЙНОЮ (+/-).

Важлива примітка щодо консолі Xbox One

При використанні перемикача TH8A із СЕКВЕНЦІЙНОЮ напрямною (+/-), перемикач підключається до пелюсткових перемикачів UP (= RB) і DOWN (= LB) на кермі.

При використанні перемикача TH8A із СЕКВЕНЦІЙНОЮ напрямною (+/-) він сумісний з усіма гоночними іграми для Xbox One, що підтримують кермову систему Thrustmaster для Xbox One.

* Список ігор для Xbox One, сумісних із перемикачем TH8A, можна знайти тут: <https://support.thrustmaster.com> (Виберіть Керма для перегонів / TH8A Shifter, потім Ігрові налаштування). Цей список регулярно оновлюється.

* У деяких іграх для нормальної роботи перемикача TH8A потрібне встановлення свіжих оновлень прошивки (ігрова консоль повинна бути підключена до Інтернету).



Для забезпечення сумісності кермової системи Thrustmaster для Xbox One із перемикачем TH8A може знадобитися оновлення прошивки кермової системи до останньої версії, яку можна завантажити за допомогою ПК із сайту: <https://support.thrustmaster.com> (Виберіть Керма для перегонів / TH8A Shifter, потім Прошивка).

ІНСТРУКЦІЇ З НАЛАШТУВАННЯ ДЛЯ ПК

= Для всіх ігор для ПК (*): обов'язково підключати перемикач TH8A безпосередньо до USB-порту ПК.

- Підключіть роз'єм DIN перемикача TH8A до DIN/USB-кабелю.
- Підключіть перемикач TH8A до одного з USB-портів ПК.
- Підключений до ПК перемикач TH8A - це пристрій типу Plug & Play, він автоматично розпізнається та встановлюється.
- Потім пристрій відображається у вигляді T500 RS Gear Shift у списку пристроїв на Панелі керування Windows®.
- Клацніть «Властивості» для перевірки та ознайомлення з функціями пристрою.
- Запустіть гру.

Тепер усе готово для гри!

(* **Важливі рекомендації для ПК** (тільки в разі використання гоночного керма Thrustmaster із роз'ємом для перемикача)

- При використанні перемикача TH8A із СЕКВЕНЦІЙНОЮ напрямною (+/-) його можна також підключити до задньої сторони кермового колеса за допомогою знімного кабелю з роз'ємами DIN/DIN. При цьому перемикач TH8A підключається до пелюсткових перемикачів UP (= 2) і DOWN (= 1) на кермі. При використанні такого гоночного керма перемикач TH8A із СЕКВЕНЦІЙНОЮ напрямною (+/-) сумісний з усіма гоночними іграми для ПК, що підтримують цю кермову систему.

- У деяких іграх можна **використовувати два перемикачі TH8A одночасно**: один перемикач TH8A із напрямною ТИПУ «Н» (7+1), підключений до USB-порту ПК, + один перемикач TH8A із СЕКВЕНЦІЙНОЮ напрямною (+/-), підключений до задньої сторони керма.

* На ПК важіль перемикання передач Thrustmaster сумісний:

- з усіма іграми з підтримкою MULTI-USB і перемикачів;
- з усіма наявними на ринку кермовими системами.

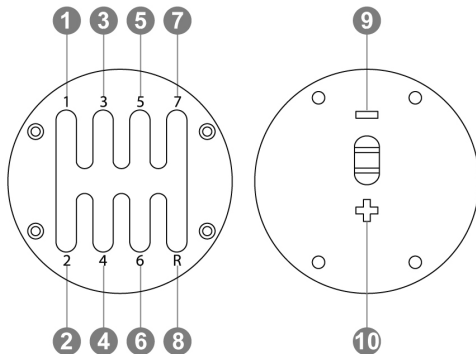
* Рекомендується підключати кермову систему та перемикач безпосередньо до портів USB 2.0 (не USB 3.0) на ПК, без використання USB-концентратора.

* Деякі ігри на ПК **вимагають** встановлення останніх оновлень для нормальної роботи важеля перемикання передач Thrustmaster.

* Для деяких ігор на ПК (щоб уникнути конфліктів між кермовою системою та перемикачем) може знадобитися виконання таких умов:

- відсутність проєкцій на систему керування важеля перемикання кермової системи;
- увімкнення функції «утримання кнопки для перемикання передач».

ПОРІВНЯННЯ ФУНКЦІЙ НА ПК



ПРОГРАМНИЙ ПАКЕТ

Пакет ПЗ можна завантажити із сайту: <https://support.thrustmaster.com> (Виберіть Керма для перегонів / TH8A Shifter, потім Драйвери).

- Після встановлення пакета ПЗ можна виконувати такі дії:

- * визначати версію прошивки перемикача;
- * оновлювати прошивку в міру необхідності до останньої версії;
- * використовувати програму завантаження (для відновлення прошивки перемикача в разі її втрати);
- * користуватися оптимізованою панеллю керування (ігровий контролер) на ПК.
- * На ПК можна скористатися АНАЛОГОВИМ режимом (ручне гальмо)

РОЗШИРЕНЕ ПЗ ДЛЯ КАЛІБРУВАННЯ

Калібрування системи перемикачів передач TH8A виконується автоматично. Розширене ПЗ для калібрування для ПК можна також завантажити із сайту: <https://support.thrustmaster.com> (Виберіть Керма для перегонів / TH8A Shifter, потім Програмне забезпечення). За допомогою цього ПЗ можна відрегулювати хід важеля перемикачів передач відповідно до своїх уподобань.

Після виконання налаштувань вони одразу ж зберігаються у вбудовану пам'ять системи перемикачів передач (і можуть бути використані на PS4™, Xbox One і ПК).

ЗВЕДЕНА ДОВІДКА З ПІДКЛЮЧЕННЯ ПЕРЕМИКАЧА TH8A ДО РІЗНИХ СИСТЕМ

Підключіть перемикач TH8A	
PS4™	Залежно від гри та моделі кермової системи (*): - безпосередньо до системи PS4™ (USB); - або до задньої сторони бази керма (DIN)
XBOX ONE	- Тільки до задньої сторони бази керма (DIN)
ПК	Тільки (*) безпосередньо до ПК (USB)

(*). Докладніше про будь-які винятки див. в розділах **Важливі рекомендації** на відповідних сторінках цієї інструкції.

УВАГА!

* Не підключайте перемикач TH8A безпосередньо до будь-якого пристрою, крім кермової системи Thrustmaster, навіть якщо такий пристрій оснащено аналогічним роз'ємом DIN. В іншому випадку це може призвести до пошкодження перемикача TH8A або другого пристрою.

УСУНЕННЯ НЕСПРАВНОСТЕЙ

* Перемикач не працює належним чином або здається неправильно відкаліброваним:

- вимкніть комп'ютер або консоль, відключіть перемикач, підключіть його знову та перезавантажте гру;
- у грі, у розділі «Параметри/Контролер» виберіть оптимальну конфігурацію;
- докладні відомості див. в інструкції з експлуатації або Інтернет-довідці;

- різні довідкові розділи та рекомендації (не представлені в цій інструкції), список сумісних ігор та ін. можна знайти на сайті

<https://support.thrustmaster.com>. Виберіть Керма для перегонів / TH8A Shifter.

- На системі Xbox One: для забезпечення сумісності кермової системи Thrustmaster для Xbox One із перемикачем TH8A може знадобитися оновлення прошивки кермової системи до останньої версії, яку можна завантажити за допомогою ПК із сайту: <https://support.thrustmaster.com> (Виберіть Керма для перегонів / TH8A Shifter / Прошивка).

Відомості про споживчу гарантію

Корпорація Guillemot Corporation S.A., зареєстрована за адресою Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Франція, (далі - «Guillemot») гарантує своїм клієнтам у всьому світі, що в цьому виробі Thrustmaster не буде виявлено жодних дефектів матеріалів і виробництва протягом гарантійного періоду, що дорівнює терміну пред'явлення претензії щодо відповідності для цього виробу. В інших країнах гарантійний період дорівнює терміну пред'явлення претензії щодо відповідності для виробу Thrustmaster, що визначається відповідним законодавством країни, у якій проживав споживач на момент придбання виробу Thrustmaster (якщо подібні претензії не діють у відповідній країні, гарантійний період дорівнює одному (1) року з початкової дати придбання виробу Thrustmaster).

У разі виявлення дефектів виробу під час гарантійного періоду негайно зверніться в службу технічної підтримки, співробітники якої визначать подальшу процедуру. Якщо дефект буде підтверджено, виріб слід повернути за місцем придбання (або в будь-яке інше місце, вказане службою технічної підтримки).

У рамках дії гарантії дефектний виріб буде, на розсуд служби технічної підтримки, замінено або повернуто в робочий стан. Якщо протягом гарантійного терміну виріб Thrustmaster буде піддано такому відновленню, до гарантійного терміну, що залишився, додається період часу, але не менше семи (7) днів, під час якого виріб не використовувався (початком цього періоду вважається дата запиту покупця про втручання або дата надання дефектного виробу для відновлення, якщо виріб було надано для відновлення пізніше, ніж було зроблено запит про втручання). Ця гарантія не поширюється: (1) на ситуації, коли виріб було видозмінено, відкрито, модифіковано або отримало пошкодження в результаті неприпустимого або неправильного використання, недбалості або нещасного випадку, природного зношення або будь-якої іншої причини, не пов'язаної з дефектом матеріалів або виробництва (включаючи, серед іншого, використання виробу Thrustmaster разом із будь-якими невідповідними елементами, зокрема - з блоками живлення, акумуляторами, зарядними пристроями та будь-якими іншими елементами, що не входять у комплектацію Guillemot для цього пристрою); (2) на випадки використання продукту в будь-яких цілях, крім побутових, зокрема на випадки професійного або комерційного застосування (наприклад, в ігрових залах, для проведення навчань і змагань); (3) на ситуації, коли вказівки служби технічної підтримки не були виконані; (4) на ПЗ, оскільки на таке ПЗ поширюється окрема гарантія; (5) на витратні матеріали (елементи, призначені для заміни протягом терміну служби виробу: наприклад, батарейки та вушні подушки для гарнітур або навушників); (6) на аксесуари (наприклад, кабелі, чохла, сумки, футляри, наручні ремінці); (7) на випадки продажу виробу з відкритого аукціону.

Ця гарантія не підлягає передачі.

Ця гарантія не обмежує прав споживача, наданих йому застосовними законами щодо продажу споживчих товарів у відповідній країні.

Додаткові умови гарантії

Протягом гарантійного терміну компанія Guillemot, загалом і в цілому, не надає жодних запасних частин, оскільки відкривати та/або модифікувати будь-які вироби Thrustmaster може тільки персонал авторизованого сервісного центру (за винятком будь-яких процедур із модифікації, які служба технічної підтримки може запропонувати виконати клієнту шляхом письмових інструкцій і надання, за необхідності, потрібних запасних частин: наприклад, у зв'язку з відсутністю статусу складності або конфіденційності в такої відновлювальної процедури).

З урахуванням періоду освоєння нових виробів і в цілях захисту своїх ноу-хау та комерційних таємниць компанія Guillemot, загалом і в цілому, не надає будь-яких сповіщень про відновлення запасних частин для будь-яких виробів Thrustmaster із вичерпаним гарантійним терміном.

THRUSTMASTER®

ТЕХНІЧНА ПІДТРИМКА

<https://support.thrustmaster.com>



АВТОРСЬКЕ ПРАВО

© 2019 Guillemot Corporation S.A. Усі права захищено. Thrustmaster® є зареєстрованою торговою маркою Guillemot Corporation. PlayStation® є зареєстрованою торговою маркою Sony Interactive Entertainment Inc. Microsoft® Windows® є зареєстрованою торговою маркою Microsoft Corporation у Сполучених Штатах Америки та/або інших країнах. Усі інші товарні знаки є власністю відповідних власників. Ілюстрації можуть не відповідати зовнішньому вигляду/функціям конкретного виробу. Зміст посібника, конструкція та технічні характеристики виробу можуть бути змінені без попереднього сповіщення та залежать від країни придбання.

Зверніть увагу: колір і дизайн виробу можуть відрізнятися.

Пластикові стяжки та клейку стрічку потрібно зняти перед початком використання виробу.

www.thrustmaster.com

