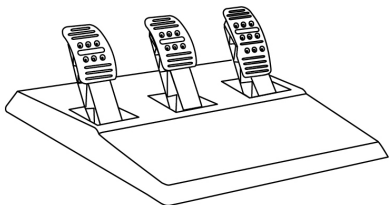
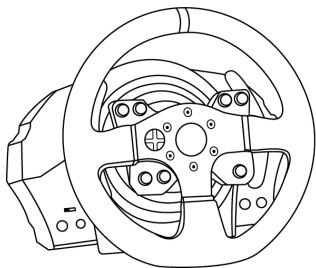




THRUSTMASTER®

T300 *Ferrari Integral*
Racing Wheel **ALCANTARA®** Edition

Інструкція з експлуатації



УВАГА!

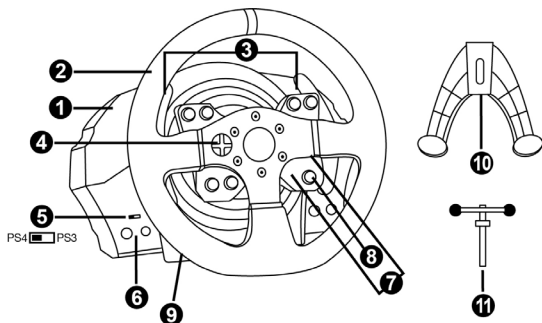
Для забезпечення оптимальної сумісності кермової системи T300 з іграми може знадобитися встановлення автоматичних оновлень для ігор (їх можна завантажити, підключивши ігрову систему до Інтернету).

КОМПЛЕКТАЦІЯ

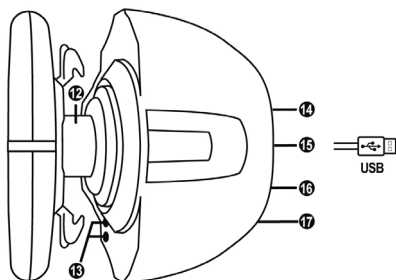
Кермова система - 1 шт.

Інструкція з експлуатації - 1 шт.

ТЕХНІЧНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ



1. База системи T300RS
2. Кермо для консолі Ferrari 599XX EVO
3. 2 пелюсткових перемикачі (Up і Down)
4. Багатопозиційна кнопка
5. Вбудований перемикач USB для PS4™/PS3™
6. Кнопка MODE (Режим) + червоний/зелений індикатор
7. Кнопки SELECT/START для PS3™ або SHARE/OPTIONS для PS4™
8. Кнопка PS
9. Різьба під великий гвинт (для системи кріплення та кріпильного гвинта)
10. Система кріплення
11. Металевий кріпильний гвинт



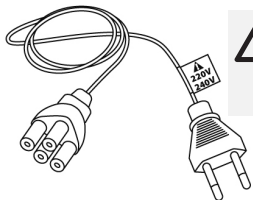
12. Система кріплення Thrustmaster Quick Release
13. Кнопки L3/R3
14. Роз'єм живлення (типу А або В) (різні стандарти для різних країн)
15. USB-кабель і роз'єм кермової системи
16. Роз'єм для коробки передач (коробка передач купується окремо)
17. Роз'єм для педального блоку

ПІДКЛЮЧЕННЯ КЕРМОВОЇ СИСТЕМИ ДО ЕЛЕКТРОРОЗЕТКИ СПОЧАТКУ ПРОЧИТАЙТЕ НАВЕДЕНУ НИЖЧЕ ІНФОРМАЦІЮ!

Тип блоку живлення кермової системи залежить від країни придбання пристрою.
Блок живлення може бути одного з описаних нижче типів.

Вбудований, у такій комплектації:

- * Блок живлення, інтегрований безпосередньо в базу кермового колеса, і з роз'ємом типу A;
- * Кабель живлення для мережі напругою 220-240 В
= Сумісний тільки з розетками 220-240 В.

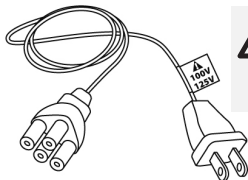


Кабель для мережі 220-240 В не можна підключати до розетки з напругою 100-130 В! Цей кабель не можна підключати до мережевого адаптера!



Вбудований, у такій комплектації:

- * Блок живлення, інтегрований безпосередньо в базу кермового колеса, із роз'ємом типу A;
- * Кабель живлення для мережі напругою 100-125 В;
= Сумісний тільки з розетками 100-125 В.



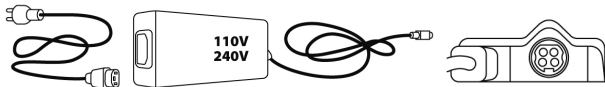
Кабель для мережі 100-125 В не можна підключати до розетки з напругою 220-240 В! Цей кабель не можна підключати до мережевого адаптера!



УВАГА! Якщо ви не знаєте, яка напруга електромережі в регіоні, де ви використовуєте кермову систему, зверніться до місцевого постачальника енергії.

Зовнішній, у такій комплектації:

- * Зовнішній блок живлення з роз'ємом типу B;
- * Кабель живлення для електромережі
= Сумісний із мережею будь-якої напруги в діапазоні 110-240 В.



ПОПЕРЕДЖЕННЯ

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.
- 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, не кидайте виріб у вогонь і не піддавайте його впливу високих температур.
- Використовуйте тільки кабель живлення, що входить у комплект кермової системи.
- Не використовуйте кабель живлення, якщо він або його роз'єми пошкоджені, потріскалися або зламані.
- Переконайтеся, що кабель живлення належним чином підключений до електророзетки та до роз'єму на задній стороні бази кермового колеса.
- Не розкривайте систему кермового колеса - у ній немає деталей, які можуть обслуговуватися користувачем. Будь-який ремонт повинен виконуватися виробником, його авторизованим представником або кваліфікованим технічним фахівцем.
- Допускається використання тільки схвалених виробником систем кріплення та аксесуарів.
- У разі ненормального функціонування кермової системи (при виникненні сторонніх звуків, запаху або перегріванні) потрібно негайно припинити використання системи, вийняти кабель живлення з розетки та від'єднати всі інші кабелі.
- Якщо передбачається, що кермова система не використовуватиметься тривалий час, витягніть кабель живлення з розетки.



Вентиляційні отвори

Не допускається блокування вентиляційних отворів на базі кермової системи. Для забезпечення оптимальної вентиляції виконайте такі вказівки:

- Розміщуйте базу керма на відстані не менше 10 см від стін;
- Не розміщуйте базу в обмеженому просторі;
- Нічим не накривайте базу;
- Не допускайте скупчення пилу на вентиляційних отворах.



З міркувань безпеки ніколи не натискайте на педалі босою ногою або ногою в шкарпетці (без взуття).

КОМПАНІЯ THRUSTMASTER® ВІДМОВЛЯЄТЬСЯ ВІД БУДЬ-ЯКОЇ ВІДПОВІДАЛЬНОСТІ У ВИПАДКУ ОТРИМАННЯ ТРАВМИ В РЕЗУЛЬТАТІ НАТИСКАННЯ НА ПЕДАЛІ НОГАМИ БЕЗ ВЗУТТЯ.



Увага - ризик травмування в результаті повторюваних рухів і дії силового зворотного зв'язку

Використання кермової системи із силовим зворотним зв'язком може викликати біль у м'язах або 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, передпліччях, стопах або ногах 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.
- Тримайте систему поза зоною доступу дітей.
- Під час гри правильно розташуйте обидві руки на кермовому колесі та не давайте йому обертатися безконтрольно.
- Під час гри в жодному разі не засовуйте руки або пальці під педалі та не тримайте їх поруч із педальним блоком.
- Під час калібрування та гри в жодному разі не засовуйте руки в кермове колесо.
- Забезпечте надійну фіксацію бази кермового колеса відповідно до вказівок в інструкції з експлуатації.

ВАЖКИЙ ВИРІБ



Не допускається використання виробу особами молодше 16 років



Не кидайте виріб на себе або на інших!

ПРАВИЛЬНО



НЕ МОЖНА



НЕ МОЖНА





Попередження - можливе стиснення педального блоку під час гри

- Тримайте педальний блок поза зоною доступу дітей
- Під час гри не кладіть пальці на педалі та не засовуйте їх із бічних сторін педального блоку
- Під час гри не засовуйте їх ззаду в базу педального блоку
- Під час гри не засовуйте їх спереду в базу педального блоку



Попередження - можливе стиснення педального блоку під час простою

* Зберігайте педальний блок у безпечному місці поза зоною доступу дітей.

ОБНОВЛЕННЯ ПРОШИВКИ КЕРМОВОГО КОЛЕСА

Прошивку в базі кермового колеса можна оновити до пізнішої версії, що містить вдосконалення.

Для перегляду встановленої в даний момент версії прошивки та її оновлення за необхідності відкрийте сайт <http://support.thrustmaster.com>. Виберіть **Керма для перегонів / T300 Ferrari Integral Alcantara Edition**, потім **Прошивка** та виконайте вказівки із завантаження та встановлення.

Важливо!

- Під час використання ПК перемикач USB (5) на базі кермового колеса завжди повинен перебувати в положенні PS3™.

ВСТАНОВЛЕННЯ КЕРМОВОГО КОЛЕСА НА БАЗУ

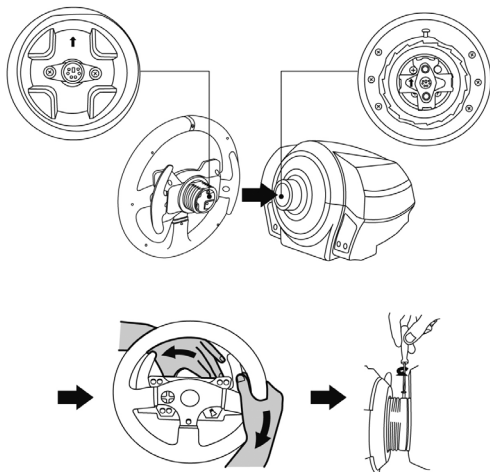
За допомогою стрілок зів'ясте роз'єми.

Роз'єм на базі (1): стрілка вказує вгору.

Роз'єм на кермі (2): стрілка вказує вгору.

Після правильного позиціонування роз'ємів просто поверніть кільце кріпильної системи Thrustmaster Quick Release (12) проти годинникової стрілки, утримуючи на місці кермо (2).

Потім із максимальним зусиллям затягніть кільце, утримуючи його на місці й повертаючи кермо (за годинниковою стрілкою).



Встановивши кермо, поверніть його на 180° (якщо дивитися на кермо, логотип Ferrari® повинен бути перевернутий «догори ногами»), щоб отримати доступ до малого кріпильного гвинта на кільці системи Thrustmaster Quick Release (12). За допомогою великої викрутки Phillips затягніть малий кріпильний гвинт (без надмірного зусилля) за годинниковою стрілкою.



Не застосовуйте надмірних зусиль, затягуючи малий кріпильний гвинт (за допомогою викрутки Phillips)!

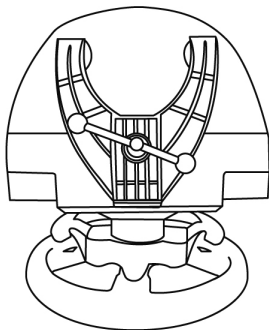
Припиніть затягування щойно відчуєте опір

ВСТАНОВЛЕННЯ КЕРМОВОЇ СИСТЕМИ

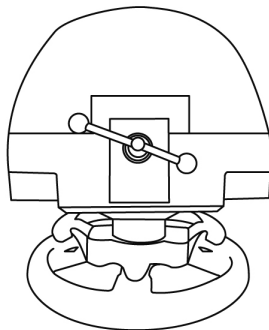
Розміщення кермового колеса на столі.

1. Розмістіть гоночне кермо на столі або іншій горизонтальній пласкій і стійкій поверхні.
2. Вставте кріпильний гвинт (11) у систему кріплення (10) і надійно зафіксуйте кермо, затягнувши гвинт проти годинникової стрілки, так щоб він увійшов у великий різьбовий отвір (9), розташований нижче керма.

ПРАВИЛЬНО



НЕ МОЖНА



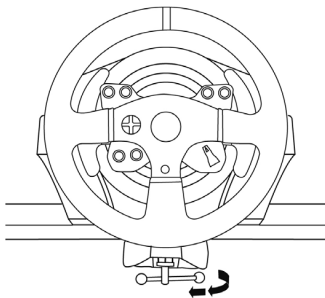
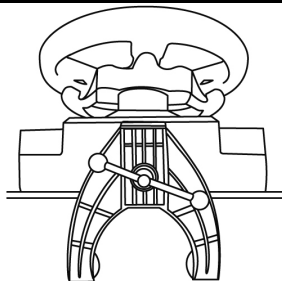
УВАГА! Не можна закручувати гвинт без системи кріплення!
(В іншому випадку можливе пошкодження кермової системи.)

ВСТАНОВЛЕННЯ /
ДЕМОНТАЖ

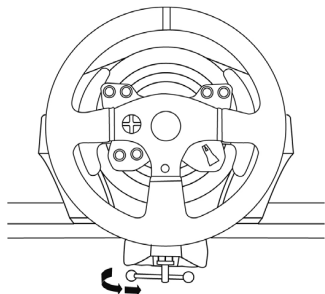
НАПРЯМОК

Фіксація

*Закручіть гвинт
проти годиннико-
вої стрілки*

**Ослаблення**

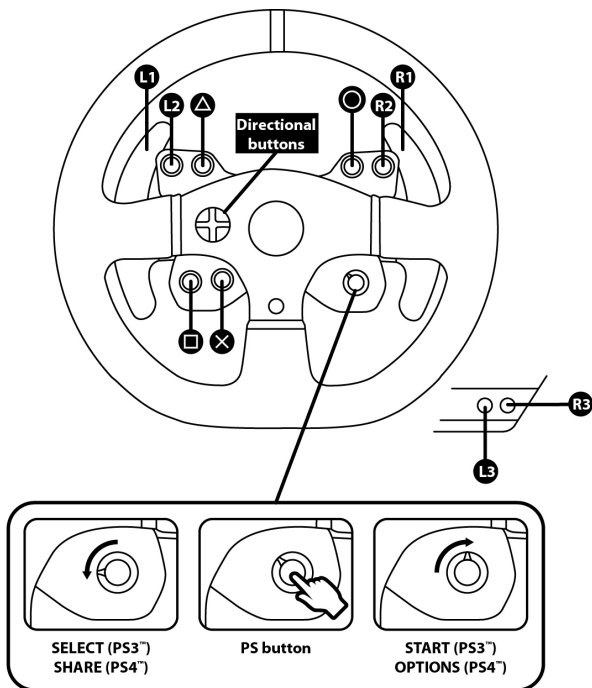
*Розкручіть
гвинт
за годинниковою
стрілкою*



Закріплення бази кермового колеса на кокпіті

1. Розмістіть базу кермового колеса на щитку кокпіта.
2. Через отвори в щитку кокпіта вставте два гвинти М6 (не входять у комплект) у два невеликих гвинтових отвори на нижній стороні бази керма. **Важливо!** Довжина гвинтів М6 не повинна перевищувати товщину щитка + 12 мм; довші гвинти можуть викликати пошкодження внутрішніх деталей бази керма.
3. За необхідності затягніть стандартну систему кріплення, вставивши кріпильний гвинт у великий різьбовий отвір.

СПІВВІДНЕСЕННЯ ФУНКЦІЙ ДЛЯ PLAYSTATION®3 І PLAYSTATION®4



НАЛАШТУВАННЯ КЕРМОВОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ PlayStation®3 АБО PlayStation®4

1. Підключіть педальний блок до роз'єму (17) на задній стороні бази кермового колеса.
2. Підключіть кабель живлення до роз'єму (14) на задній стороні бази кермового колеса.
3. Підключіть кабель живлення до електророзетки відповідної напруги.
Докладніше це описано в розділі «ПІДКЛЮЧЕННЯ КЕРМОВОЇ СИСТЕМИ ДО ЕЛЕКТРОРОЗЕТКИ» на стор. 3 цієї інструкції.
4. Переведіть перемикач USB-входу (5) на базі кермового колеса в положення PS3™ або PS4™, залежно від використовуваної консолі або гри.
5. Підключіть USB-кабель кермової системи (15) до одного з USB-портів консолі.
6. Після ввімкнення консолі автоматично виконується калібрування кермового колеса.
7. Для консолі PlayStation®4 (коли перемикач USB-входу перебуває в положенні PS4™): натисніть кнопку PS на кермовому колесі (8) і відкрийте свій ігровий профіль Sony Entertainment Network, щоб можна було використовувати кермо.

Тепер усе готово для гри!

Важливо!

- Перемикач USB-входу (5) на базі кермового колеса обов'язково повинен бути переведений у правильне положення (PS3™ або PS4™) перед підключенням до консолі USB-кабелю. Для зміни положення перемикача від'єднайте USB-кабель від консолі та переведіть перемикач у потрібне положення, після чого знову підключіть USB-кабель до консолі.

- Для використання системи PlayStation®3 перемикач USB-входу (5) обов'язково повинен бути переведений у положення PS3™:

- Більшістю ігор кермова система розпізнається як кермо T500RS.
- Функції кермової системи підтримуються сумісними іграми та меню консолей.
- Функція PS діє на кермовій системі.

- Для системи PlayStation®4, коли перемикач USB (5) перебуває в положенні PS3™:

- Більшістю ігор кермова система розпізнається як кермо T500RS.
- Функції керма підтримуються сумісними іграми, але не меню консолей.

- Функції SHARE і PS не діють на кермовій системі.
- Для системи PlayStation®4, коли перемикач USB (5) перебуває в положенні PS4™:
 - Не забудьте натиснути кнопку PS на кермовому колесі (8) і відкрийте свій ігровий профіль, щоб можна було використовувати кермо.
 - Більшістю ігор кермова система розпізнається як кермо T300 RS.
 - Функції кермової системи підтримуються сумісними іграми та меню консолей.
 - Функції SHARE і PS діють на кермовій системі.
- *Перелік ігор для PlayStation®3 і PlayStation®4, сумісних із кермовою системою T300 RS (із зазначенням необхідного положення перемикача USB-входу (5) відповідно до використовуваної гри) можна знайти на сайті: <http://support.thrustmaster.com> (виберіть Керма для перегонів / T300 Ferrari Integral Alcantara Edition / Ігрові налаштування). Цей список регулярно оновлюється.*

НАЛАШТУВАННЯ КЕРМОВОЇ СИСТЕМИ ДЛЯ ПК*

* Сумісність із ПК без ліцензії Sony Interactive Entertainment Europe.

Докладніше див. на сайті <http://support.thrustmaster.com>.

АВТОМАТИЧНЕ КАЛІБРУВАННЯ ПЕДАЛЬНОГО БЛОКУ

Калібрування гоночного керма виконується автоматично під час підключення кермової системи до електророзетки та до ігрової консолі через USB-роз'єм.

Під час цієї процедури кермо швидко обертається ліворуч і праворуч, здійснюючи поворот на 1080 градусів, і потім зупиняється в центрі.



УВАГА!

Під час автокалібрування не можна торкатися керма!
(В іншому випадку можливий збій калібрування та/або тілесні травми).

АВТОМАТИЧНЕ КАЛІБРУВАННЯ ПЕДАЛЬНОГО БЛОКУ

Не можна підключати педальний блок до бази кермового колеса (і відключати його від бази), якщо система підключена до консолі та під час гри (в іншому випадку можливий збій калібрування).

Педальний блок потрібно підключати до кермової системи перед її підключенням до консолі.

Після завершення калібрування керма та запуску гри кількома натисканнями на педалі вмикається їх автоматичне калібрування.



УВАГА!

Не можна натискати педалі під час автокалібрування керма та під час завантаження гри!

(В іншому випадку можливий збій калібрування).

Якщо гоночне кермо та/або педальний блок не працюють належним чином або здаються неправильно відкаліброваними:

вимкніть консоль і повністю від'єднайте кермову систему; потім заново підключіть усі кабелі (у тому числі кабелі живлення та педального блоку) і перезапустіть консоль і гру.

ББУДОВАНИЙ ДАТЧИК ТЕМПЕРАТУРИ

Механізм охолодження кермової системи складається з тепловідводу та вентилятора.

- Термостат контролює внутрішню температуру кермової системи.
- Під час гри із задіянням керма:
 - охолоджуючий вентилятор вмикається, коли температура досягає певного значення (через кілька хвилин після початку гри, залежно від налаштованого рівня силового зворотного зв'язку);
 - потужність ефектів силового зворотного зв'язку автоматично слабшає з досягненням значно вищої температури керма (із метою захисту мотора). Потужність цих ефектів автоматично зростає при невеликому падінні температури.
- Після закінчення гри вентилятор продовжує роботу, доки температура не впаде нижче заданого значення, що пов'язано з тепловою інертністю мотора. Подібна конструкція кермової системи дає можливість спростити процес охолодження та захистити мотор (час охолодження може скласти від 5 до 45 хвилин, залежно від температури, досягнутої під час гри).

КНОПКА ТА ІНДИКАТОР MODE (6)

Кнопка MODE для педального блоку

Кермова система T300 сумісна з педальними блоками Thrustmaster із трьома педалями, на яких можна електронним способом поміняти місцями педалі зчеплення та газу.

Для цього достатньо натиснути кнопку **MODE (6)** на 2 сек.

У вбудованій пам'яті кермової системи зберігаються дані про перенесення педалей.

ПЕДАЛІ ПРИСКОРЕННЯ ТА ЗЧЕПЛЕННЯ	Колір індикатора MODE (6)
ЗВИЧАЙНИЙ РЕЖИМ	ЧЕРВОНИЙ
ЗВОРОТНИЙ РЕЖИМ	ЗЕЛЕНИЙ

Інші поради щодо використання кнопки MODE

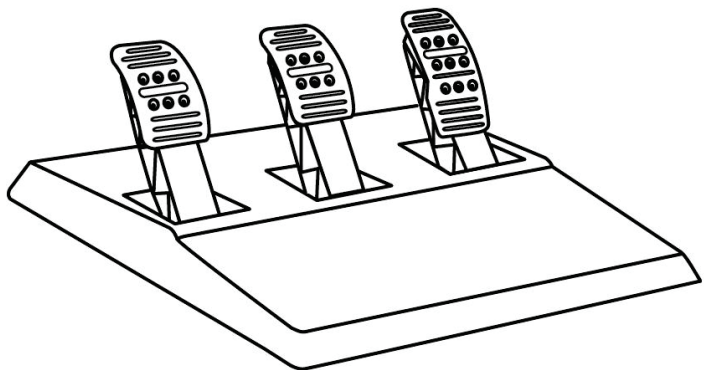
Докладніше про кнопку та індикатор MODE можна прочитати на сайті <http://support.thrustmaster.com>. Клацніть **Керма для перегонів / T300 Ferrari Integral Alcantara Edition** і виберіть **Інструкція з експлуатації** або **Поширені запитання**.

ДОВІДКА ТА ВІДПОВІДІ НА ПОШИРЕНІ ЗАПИТАННЯ

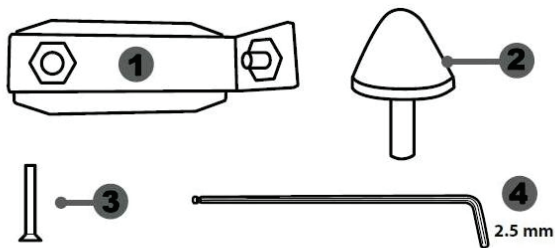
Відвідайте сайт <http://support.thrustmaster.com>. Клацніть **Керма для перегонів / T300 Ferrari Integral Alcantara Edition** і виберіть **Інструкція з експлуатації** або **Поширені запитання**.

T3PA

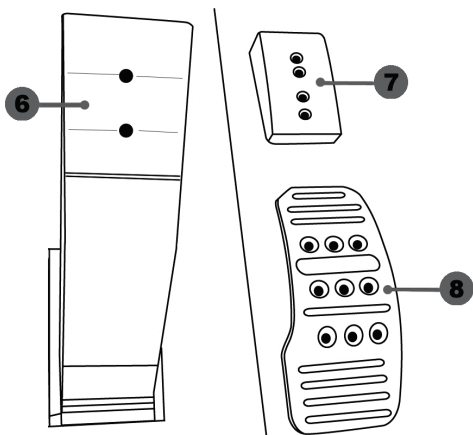
THRUSTMASTER 3 PEDALS ADD-ON



ТЕХНІЧНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ



1. Металева база для конусоподібного стопора (за замовчуванням не встановлена)
2. Конусоподібний стопор
3. Кріпильний гвинт для металевої бази
4. 6-гранний ключ 2,5 мм (у комплекті)
5. Регульовальна гайка для конусоподібного стопора



6. Важіль педалі
7. Пластикова прокладка
8. Металева педаль

УВАГА!

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



**З міркувань безпеки ніколи не натискайте на педалі босого ногою або ногою в шкарпетці (без взуття).
КОМПАНІЯ THRUSTMASTER® ВІДМОВЛЯЄТЬСЯ ВІД БУДЬ-ЯКОЇ ВІДПОВІДАЛЬНОСТІ У ВИПАДКУ ОТРИМАННЯ ТРАВМИ В РЕЗУЛЬТАТІ НАТИСКАННЯ НА ПЕДАЛІ НОГАМИ БЕЗ ВЗУТТЯ.**



Попередження – небезпека защемлення педальним блоком під час гри

- Тримайте педальний блок поза зоною доступу дітей.
- Під час гри не кладіть пальці рук і ніг на педалі та не засовуйте їх із бічних сторін педального блоку.
- Під час гри не кладіть пальці рук і ніг на педалі та не засовуйте їх із задньої сторони педального блоку.
- Під час гри не кладіть пальці рук і ніг на педалі та не засовуйте їх із передньої сторони педального блоку.

НЕ МОЖНА



НЕ МОЖНА



НЕ МОЖНА



АВТОМАТИЧНЕ КАЛІБРУВАННЯ ПЕДАЛЕЙ



ВАЖЛИВО!

- Щоб уникнути проблем із калібруванням, не підключайте та не відключайте педальний блок від бази керма, поки кермова система підключена до консолі PS3™ або PS4™, а також під час гри.
- Педальний блок потрібно підключати до кермової системи, перш ніж вона буде підключена до консолі PS3™ або PS4™.
- Після автокалібрування керма та запуску гри автоматично кількома натисканнями на педалі запускається автоматичне калібрування педалей.
- Щоб уникнути проблем із калібруванням, не натискайте на педалі під час автокалібрування та під час запуску гри.
- Якщо педалі не працюють належним чином або здаються неправильно відкаліброваними, вимкніть консоль, повністю від'єднайте кермову систему та заново підключіть усі кабелі (у тому числі кабель живлення та кабель педального блоку, увімкніть консоль і перезапустіть гру.

ЗАКРІПЛЕННЯ ПЕДАЛЬНОГО БЛОКУ В КОКПІТІ

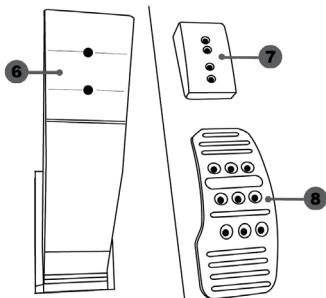
- Закріпіть педальний блок за допомогою невеликих різьбових отворів на його нижній поверхні.
- Закрутіть два гвинти М6 (не входять у комплект) у панель для педального блоку та у два невеликих гвинтових отвори на нижній стороні педального блоку.

Важливо! Довжина гвинтів М6 не повинна перевищувати товщину панелі більше ніж на 10 мм, щоб уникнути пошкоджень внутрішніх деталей педального блоку.

РЕГУЛЮВАННЯ ПЕДАЛЬНОГО БЛОКУ

Конструкція педаль:

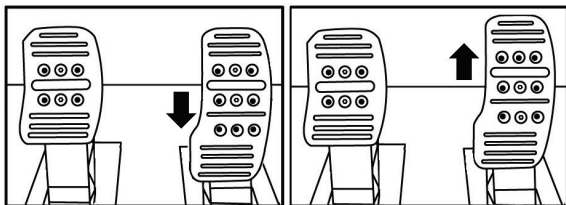
- металева панель педалі (8) з кількома отворами (9 отворів на педалі газу, 6 - на педалі гальма, 6 - на педалі зчеплення);
- пластикова прокладка для панелі (7) (кріпиться між панеллю та важелем) із чотирма отворами;
- важіль педалі (6) з двома отворами.



УВАГА! Щоб уникнути проблем із калібруванням, обов'язково відключайте USB-кабель від консолі PS3™ або PS4™, перш ніж будь-яким чином регулювати педальний блок.

РЕГУЛЮВАННЯ ПЕДАЛІ ГАЗУ ЗА ВИСОТОЮ

- За допомогою шестигранного ключа 2,5 мм (4), що входить у комплект, відкрутіть 2 гвинти, що утримують металеву панель (8) і прокладку (7).
- Виберіть потрібну висоту педалі та знову закрутіть гвинти для жорсткої фіксації металевій панелі (8) і прокладки (7).



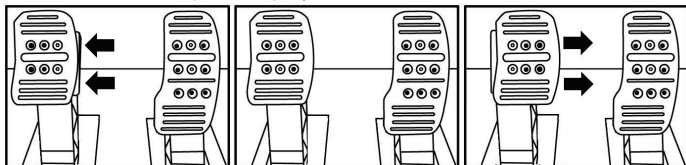
Нижнє положення (за замовч.)

Верхнє положення

Регулювання ВІДСТАНІ між трьома педалями

- За допомогою шестигранного ключа 2,5 мм (4), що входить у комплект, відкрутіть 2 гвинти, що утримують металеву панель (8) і прокладку (7).
- Виберіть потрібне положення педалі (ліворуч, по центру або праворуч) і знову закрутіть гвинти для жорсткої фіксації металевій панелі (8) і прокладки (7).

Приклади регулювання педалі гальма:



Ліве положення

Центральне положення (за замовч.)

Праве положення

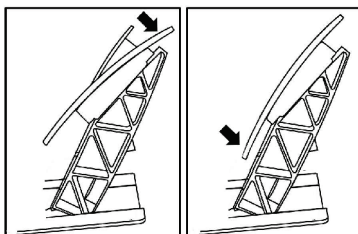
Кількість можливих положень для педалі:

- 3 для педалі газу
- 3 для педалі гальма
- 3 для педалі зчеплення

Регулювання КУТА НАХИЛУ педалей

- За допомогою шестигранного ключа 2,5 мм (4), що входить у комплект, відкрутіть 2 гвинти, що утримують металеву панель (8) і прокладку (7).
- Поверніть пластикову прокладку (7) на 180° і знову закрутіть гвинти для жорсткої фіксації металевій панелі (8) і прокладки (7).

Приклади регулювання педалі газу:



Кут нахилу менше

Кут нахилу більше (за замовч.)

Кількість можливих положень для педалі:

- 2 для педалі газу
- 2 для педалі гальма
- 2 для педалі зчеплення

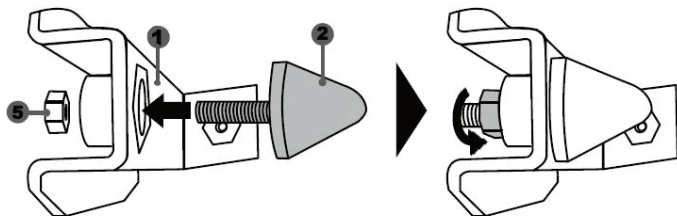
Встановлення конусоподібного стопора (конфігурація CONICAL RUBBER BRAKE mod)

Ця конфігурація (mod) необов'язкова, тому стопор за замовчуванням не встановлено.

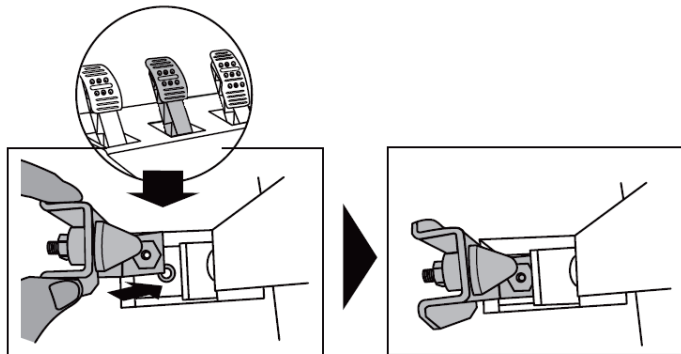
Це означає, що педаль гальма чудово працює і без встановленого стопора mod.

Стопор mod дає змогу досягти нових відчуттів і опору під час гальмування. Користувач на свій розсуд вирішує, чи потрібно його встановлювати.

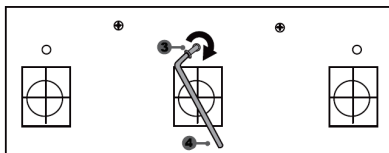
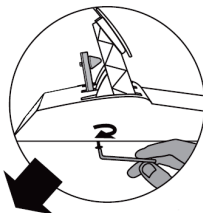
- Вкрутіть конусоподібний стопор (2) у металеву базу (1).
- Накрутіть регульовальну гайку (5) знизу (на гвинт конусоподібного стопора).



- Розмістіть модуль позаду важеля педалі гальма.



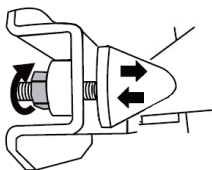
- Закріпіть модуль за допомогою шестигранного ключа 2,5 мм (4), вкрутивши кріпильний гвинт (3) у невеликий різьбовий отвір на нижній стороні педального блоку.



Модуль CONICAL RUBBER BRAKE mod встановлено!

Регулювання КРОКУ педілі гальма та СИЛИ опору

Злегка послабивши гайку (5) і зсунувши конусоподібний стопор (2) до задньої частини важеля педалі, можна ще більше посилити опір педалі гальма (за необхідності дотягніть гайку за допомогою 14-мм ключа або пасатижів, закріпивши вибране положення). Що ближче до задньої частини важеля педалі розташований конусоподібний стопор, то більша сила опору.



Примітка: якщо конусоподібний стопор розташований занадто близько до задньої частини важеля педалі, можуть виникнути проблеми з досягненням максимального значення калібрування. У цьому випадку:

- повільно зі всієї сили натисніть на педаль гальма, щоб витиснути її до упору (за необхідності швидко наступіть на педаль усією вагою - але тільки на мить), потім відпустіть педаль; або
- відсуньте конусоподібний стопор від задньої частини важеля педалі.

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.

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.



АВТОРСЬКЕ ПРАВО

© 2017 Guillemot Corporation S.A. Усі права захищено. Thrustmaster® є зареєстрованим товарним знаком корпорації Guillemot Corporation S.A.

Ліцензія для продажу в Європі, Африці, на Близькому Сході, в Росії, Індії та Океанії. Для виключного використання з PlayStation®3 і PlayStation®4.

Ferrari® є зареєстрованим товарним знаком компанії Ferrari Idea S.p.A.

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. Виготовлено в Китаї.

Виготовлено та поширюється компанією Guillemot Corporation S.A.

Зверніть увагу: колір і дизайн виробу можуть відрізнятися.

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

www.thrustmaster.com

