

ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
NEDERLANDS
ITALIANO
ESPAÑOL
POLSKI
SVENSKA

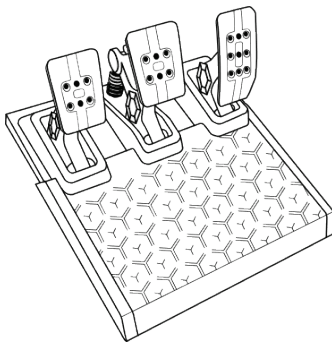
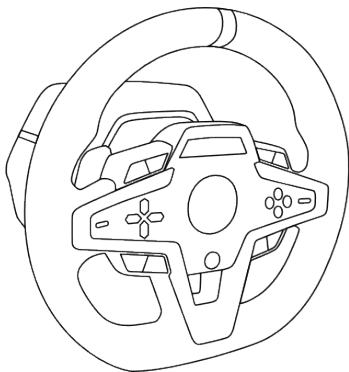
THRUSTMASTER®

T248

T248

FOR XBOX ONE, XBOX SERIES X|S AND PC

User Manual



WARNING:

To ensure that your T248 racing wheel functions correctly with Xbox One, Xbox Series X|S and PC games, you may be required to install the game's automatic updates *(available when your console or PC is connected to the Internet)*.

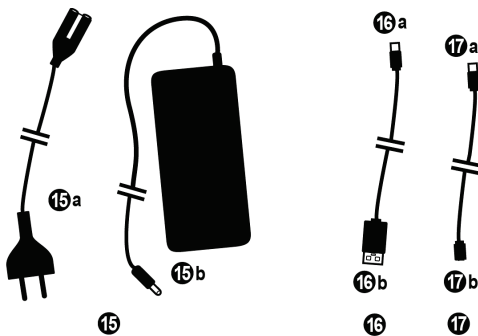
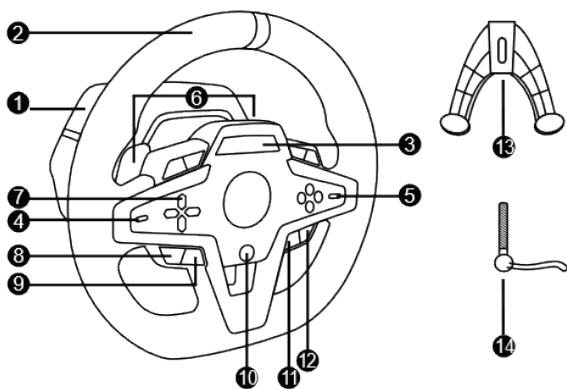
ENGLISH

FRANÇAIS

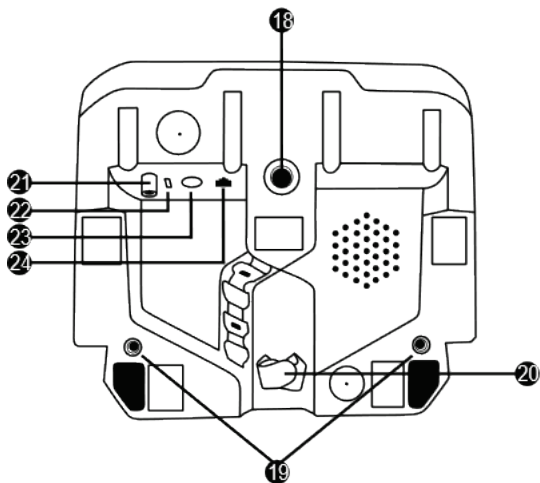
ESPAÑOL

PORTUGUÊS
DO BRASIL

TECHNICAL FEATURES



- | | | | |
|---|---|----|--|
| 1 | T248 base | 10 | Xbox button |
| 2 | Wheel rim | 11 | DISPLAY button |
| 3 | T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) screen | 12 | MENU button on Xbox consoles |
| 4 | Encoder selector switch and encoder push function | 13 | Attachment system |
| 5 | + and - encoder selector switch | 14 | Metal fastening screw |
| 6 | 2 magnetic paddle shifters (Up and Down) | 15 | Power cable (EU/US or UK...) (15a) and power adapter (15b) |
| 7 | Directional buttons | 16 | USB-C (16a) – USB-A (16b) cable |
| 8 | VIEW button on Xbox consoles | 17 | Quick release USB-C cable – male (17a) to female (17b) |
| 9 | MODE button | | |



- | | |
|--|---|
| <p>18 Large threaded hole (for attachment system and fastening screw)</p> | <p>22 Racing wheel's USB-C connector</p> |
| <p>19 Threaded holes for attachment to a racing cockpit (<i>not included</i>)</p> | <p>23 Mini-DIN connector for Thrustmaster shifter, handbrake or hub (<i>sold separately</i>)</p> |
| <p>20 Hook-and-loop fastener cable holder</p> | <p>24 RJ12 connector for pedal set</p> |
| <p>21 Power adapter connector</p> | |

WARNING

Before using this product, please read this manual carefully and save it for later reference.



Warning – Electrical shock

- * Keep the product in a dry location and do not expose it to dust or sunlight.
- * Do not twist or pull on the connectors and cables.
- * Do not spill any liquid on the product or its connectors.
- * Do not short-circuit the product.
- * Never dismantle the product; do not throw it onto a fire and do not expose it to high temperatures.
- * Do not use a power supply cable other than the one provided with your racing wheel.
- * Do not use the power supply cable if the cable or its connectors are damaged, split or broken.
- * Make sure that the power supply cable is properly plugged into an electrical outlet, and properly connected to the connector at the rear of the racing wheel's base.
- * Do not open up the racing wheel: there are no user-serviceable parts inside. Any repairs must be carried out by the manufacturer, its authorized representative or a qualified technician.
- * Only use attachment systems/accessories specified by the manufacturer.
- * If the racing wheel is operating abnormally (if it is emitting any abnormal sounds, heat or odors), stop using it immediately, unplug the power supply cable from the electrical outlet and disconnect the other cables.
- * If you will not be using the racing wheel for an extended period of time, unplug its power supply cable from the electrical outlet.
- * The electrical outlet must be located near the equipment and must be easily accessible.



Use only the power supply listed in the user instructions.

Information for power supply adapter

Information published	Value	Unit
Manufacturer's name or trademark, commercial registration number and address	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex France	
Model identifier	A481-1852590D	
Input voltage	100 - 240	V
Input AC frequency	50 - 60	Hz
Output voltage	18.5	V DC
Output current	2.6	A
Output power	47.9	W
Average active efficiency	87.8	%
Efficiency at low load (10%)	87.8	%
No-load power consumption	0.10	W



Air vents

Make sure not to block any of the air vents on the racing wheel's base. For optimal ventilation, make sure to do the following:

- * Position the wheel's base at least 10 cm away from any wall surfaces.
- * Do not place the base in any tight spaces.
- * Do not cover the base.
- * Do not let any dust build up on the air vents.



For safety reasons, never use the pedal set with bare feet or while wearing only socks on your feet.

THRUSTMASTER® DISCLAIMS ALL RESPONSIBILITY IN THE EVENT OF INJURY RESULTING FROM USE OF THE PEDAL SET WITHOUT SHOES.



Warning – Injuries due to Force Feedback and repeated movements

Playing with a Force Feedback racing wheel may cause muscle or joint pain. To avoid any problems:

- * Avoid lengthy gaming periods.
- * Take 10 to 15-minute breaks after each hour of play.
- * If you feel any fatigue or pain in your hands, wrists, arms, feet or legs, stop playing and rest for a few hours before you start playing again.
- * If the symptoms or pain indicated persist when you start playing again, stop playing and consult your doctor.
- * Keep out of children's reach.
- * During gameplay, always leave both hands correctly positioned on the wheel without completely letting go.
- * During gameplay, never place your hands or your fingers under the pedals or anywhere near the pedal set.
- * During calibration and gameplay, never place your hand or your arm through the openings in the racing wheel.
- * Make sure that the racing wheel's base is properly secured, as per this manual's instructions.



Product to be handled only by users
14 years of age or older

HEAVY PRODUCT



Be careful not to drop the product on
yourself or on anyone else!

ALWAYS



NEVER



NEVER



Warning – Pedal set pinch hazard when playing

- * Keep the pedal set out of children's reach.
- * During gameplay, never place your fingers on or anywhere near the sides of the pedals.
- * During gameplay, never place your fingers on or anywhere near the pedal's rear base.
- * During gameplay, never place your fingers on or anywhere near the pedal's front base.

NEVER



NEVER



NEVER



Warning – Pedal set pinch hazard when not playing

- * Store the pedal set in a safe place, and keep it out of children's reach.

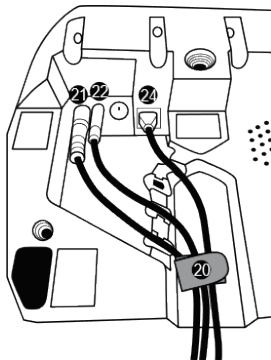
ATTACHING THE RACING WHEEL

Attaching the racing wheel to a table or a desktop

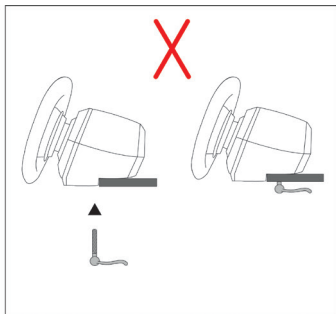
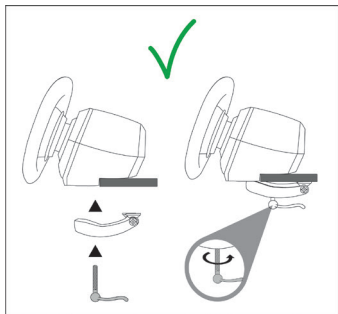
Start by connecting on the underside of the wheel:

- the power adapter (21);
- the quick release USB-C cable (17a) to the USB-C connector (22);
- the T3PM pedal set (24).

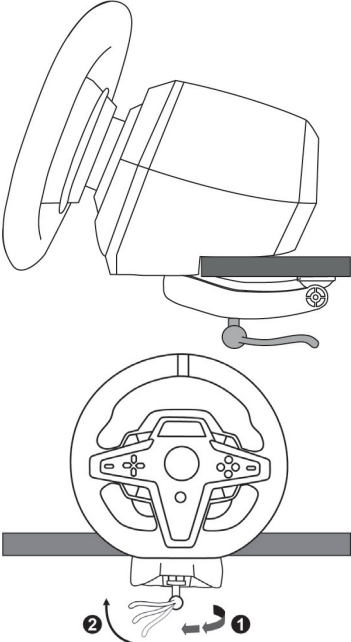
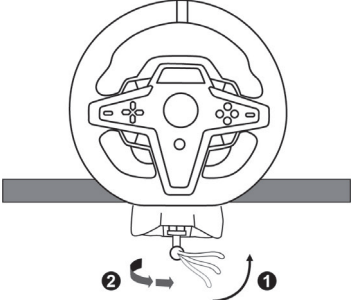
Make sure to follow the paths for the different cables, and attach the cables using the hook-and-loop fastener cable holder (20).



1. Place the racing wheel on a table or any other horizontal, flat and stable surface.
2. Insert the fastening screw (14) in the attachment system (13), then tighten the device by turning the screw counterclockwise, so that it feeds into the large threaded hole (18) located beneath the racing wheel, until the wheel is perfectly stable.



WARNING: Never tighten the screw alone without the attachment system in place!
This could damage the racing wheel.

ATTACHMENT / REMOVAL	DIRECTION
<p><u>To tighten:</u></p> <p><i>Turn the screw counterclockwise</i></p>	
<p><u>To release:</u></p> <p><i>Turn the screw clockwise</i></p>	

Attaching the racing wheel to a racing cockpit (not included)

1. Place the base of the racing wheel on the cockpit's shelf.
2. Screw two M6 screws (not included) into the cockpit's shelf and into the two threaded holes on the underside of the racing wheel (19).

Important

The length of the two M6 screws must not exceed the thickness of the shelf by more than 0.47 inches/12 mm; longer screws could cause damage to internal components located in the racing wheel's base.

3. If necessary, you can also screw the standard attachment system (13, 14) into the large threaded hole (18).

The T248 racing wheel's setup diagrams for cockpits and other supports are available at <https://support.thrustmaster.com>; click **Racing Wheels / T248**, and then **Template - Cockpit Setup**.

INSTALLATION

AUTOMATIC RACING WHEEL AND PEDAL SET CALIBRATION

The wheel automatically self-calibrates when you plug the racing wheel into an electrical outlet and connect the racing wheel's USB connector to the Xbox console or to the PC.

During this phase, the racing wheel will rotate quickly towards the left and the right, covering a 900-degree angle, before stopping at the center.



WARNING:

Never touch the racing wheel during the self-calibration phase!
(This could result in improper calibration and/or personal injuries.)

Never connect the pedal set to the racing wheel's base (or disconnect it from the base) when it is connected to the system or during gameplay (this could result in improper calibration).

Always connect the pedal set before connecting the racing wheel to the system.

Once the racing wheel's calibration is complete and the game has been started, the pedals are automatically calibrated after a few presses.



WARNING:

Never press the pedals during the racing wheel's self-calibration phase or while a game is loading!
(This could result in improper calibration.)

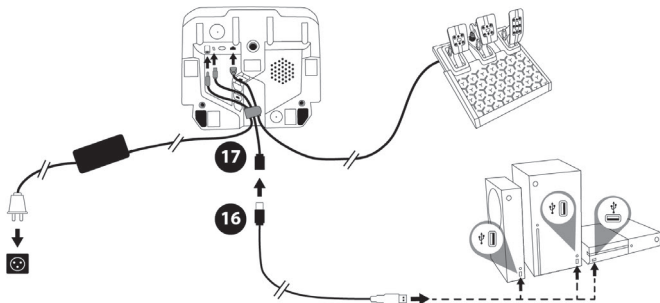
If your racing wheel and/or pedal set do not function correctly, or if they seem to be improperly calibrated:

Power off your console or PC and completely disconnect the racing wheel. Then reconnect all cables (including the power supply cable and the pedal set), and restart your console (or PC) and your game.

INSTALLATION ON XBOX CONSOLES

1. Connect the T3PM pedal set to the RJ12 connector (24) of the base.
2. Plug the power cable and power adapter into an electrical outlet.
3. Connect the USB-C cable (17) to the USB-C port (22) of the base.
4. Connect the USB-C/USB-A cable (16) to the USB-C cable (17) and to a USB-A port on the Xbox console.

Once the console is powered on, your racing wheel will self-calibrate automatically.



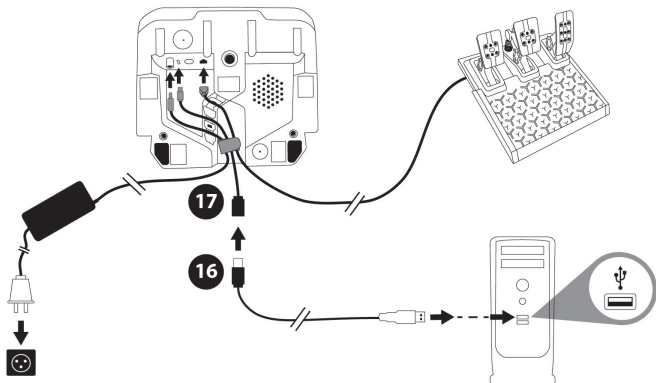
You are now ready to play!

Please note:

- The list of games compatible with the Xbox console and the T248 racing wheel is available here: <https://support.thrustmaster.com> (in the Racing Wheels / T248 / Games Settings section). This list is updated regularly.

INSTALLATION ON PC

1. Visit <https://support.thrustmaster.com> to download the drivers and Force Feedback software for PC. Click **Racing Wheels / T248 / Drivers**.
2. Connect the T3PM pedal set to the RJ12 connector (24) of the base.
3. Plug the power cable and power adapter into an electrical outlet.
4. Connect the USB-C cable (17) to the USB-C port (22) of the base.
5. Connect the USB-C/USB-A cable (16) to the USB-C cable (17) and to a USB-A port on your PC.



You are now ready to play!

Please note:

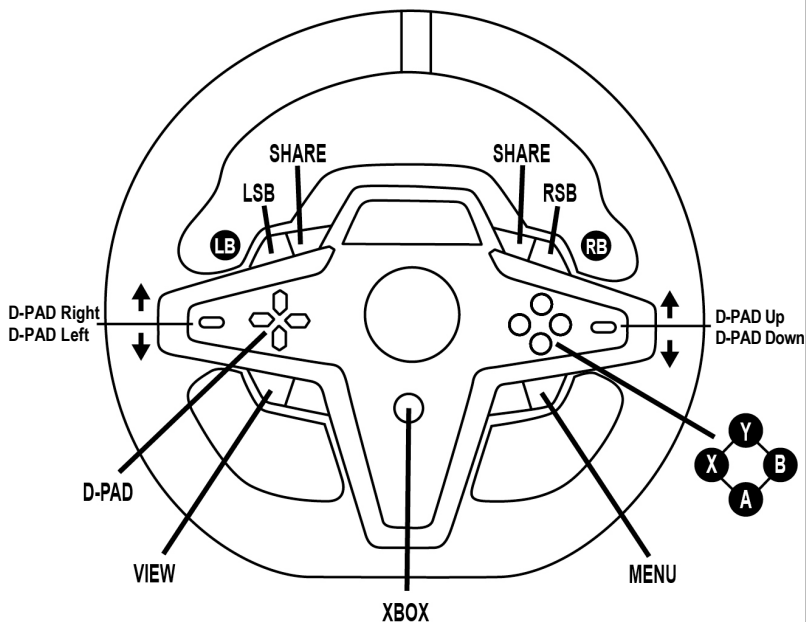
- In the Control Panel and in games, the racing wheel is recognized under the name **Thrustmaster Advanced Racer**.

UPDATING THE RACING WHEEL'S FIRMWARE

Visit <https://support.thrustmaster.com>.

Click **Racing Wheels / T248 / Firmware**, and follow the instructions.

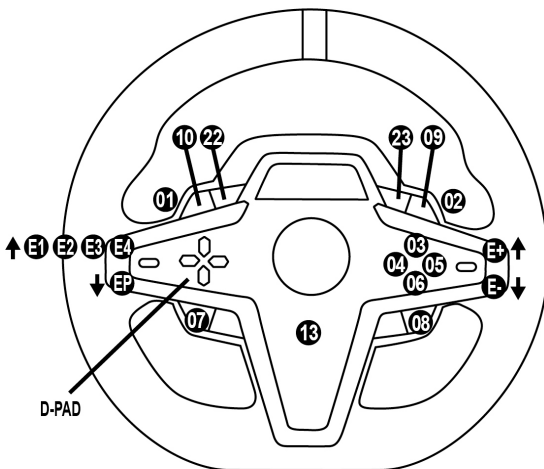
MAPPING FOR XBOX CONSOLES



Please note:

- The screen displaying telemetry information (T-RDD) is currently not compatible on Xbox consoles. It is only compatible on PC.
- Some features (encoders, number of action buttons) are limited by the console protocol.
- On Xbox, the LSB and RSB buttons on the racing wheel are only functional in some upcoming games. The list of games with this feature is updated regularly.

MAPPING FOR PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

USING THE E1 / E2 / E3 / E4 ENCODERS

You can select the active encoder by pushing the encoder selector switch (4) up. The active encoder is displayed on the screen: E1, E2, E3, E4 in succession, and then E1... and so on again.

When the encoder (E1, E2, E3 or E4) is selected, the associated functions are as follows:

- **Push (P)** by pushing the encoder selector switch (4) down.
- **+** by pushing the encoder selector switch on the right-hand side (5) up.
- **-** by pushing the encoder selector switch on the right-hand side (5) down.

The corresponding action is displayed on the screen.

Please note:

- The E1, E2, E3 and E4 encoders function in most games.
- The screen displaying telemetry information functions in games compatible with the Thrustmaster SDK. The list of compatible games is available here: <https://support.thrustmaster.com> (in the Racing Wheels / T248 / Games Settings section). This list is updated regularly.

MODE BUTTON

DISPLAYING INFORMATION ON THE RACING WHEEL, AND CONFIGURING THE RACING WHEEL AND PEDAL SET

Press the MODE button (9) to enter the MODE menu.

Only the first two segments are displayed when you are in this menu.













ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

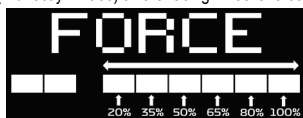
PORTUGUÊS
DO BRASIL

Use the directional buttons (7) in this menu as follows:

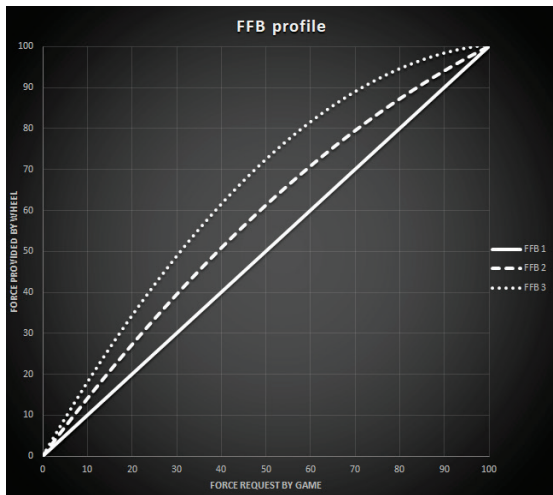
Navigation		Screen	Information / Options
  8 levels	 2 options	XBOX/PC Select your system: Xbox console or PC	- Selection of Xbox console (<i>by default</i>) - Selection of PC system Note: To validate your system choice, press the MODE button (9). Selection will be saved when EXIT appears on screen.
	 3 displays	ABOUT General information	- Firmware version of racing wheel base - Name of device connected to mini-DIN connector (23) - Type of pedal set connected to RJ12 connector (24)
	 3 options	FFB Select the Force Feedback profile (see <i>FFB PROFILE DIAGRAM</i> section)	- FFB 1 - FFB 2 (<i>by default</i>) - FFB 3
	 6 options	FORCE Select the overall wheel's force effect level	
	 6 options	ROT° Select the angle of rotation (only for games in which the angle of rotation is not automatic)	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = Automatic (<i>by default</i>)
	 2 options	PEDAL Select the pedal set configuration	- FLOOR: floor position (<i>by default</i>) - INV.: suspended position (the accelerator and clutch pedals are reversed)
	1 display	TEMP Motor temperature	Racing wheel's motor temperature displayed in real time
	 1 option	RESET Reset the racing wheel to default mode.	- N: No - Y: Yes Select Y, then press the MODE button (9). The racing wheel is reset when EXIT appears on screen.

FORCE

Allows to adjust in real time (= directly in race) all the racing wheel's force effects, from 20 to 100%.



FFB (FFB 1 / FFB 2 / FFB 3) PROFILE DIAGRAM



FFB 1

The FFB 1 effect provides linear Force Feedback. The force that you feel is 100% proportional to the force requested by the game.

FFB 2 and FFB 3

The FFB 2 and FFB 3 effects boost the Force Feedback in order to accentuate the force that you feel in relation to the force requested by the game.

Please note:

- Validate your choices by pressing the MODE button (9): EXIT is displayed before returning to your default screen.
- The directional buttons (7) are disabled in games and in the console's interface when the MODE button is enabled.

DISPLAY BUTTON

CONFIGURING THE DISPLAY OF TELEMETRY SETTINGS

(in games for PC compatible with the display)

Please note:

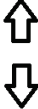








- The list of games for PC compatible with the T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) screen is available here: <https://support.thrustmaster.com> (in the **Racing Wheels / T248 / Games Settings** section). This list is updated regularly.
- The DISPLAY button only works in these games.
- The DISPLAY button is currently not compatible on Xbox consoles.

Press the DISPLAY button (**11**) to enter the DISPLAY menu.

Only the last two segments are displayed when you are in this menu.



Use the directional buttons (7) in this menu as follows:

Navigation		Screen	Information / Options
 5 levels	No	 Shifter	
	No	 Speed	
	 5 options for display across the segments	 RPM and choice of view across the 9 segments	- REV >>: left to right - REV <<: right to left - REV ><: outside toward center - REV <>: center toward outside - REV --: no display on the segments
	 2 options	 Position	- DRI: position in the race - LAP: number of laps
	 3 options	 Time	- PBL: best personal lap time - CL: current lap time - LL: last lap time

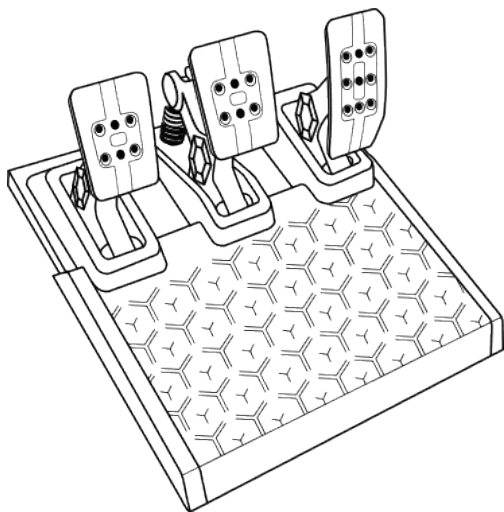
Please note:

- Validate your choices by pressing the DISPLAY button (11).
- The directional buttons (7) are disabled in games and in the console's interface when the DISPLAY button is enabled.

VARIOUS TIPS AND FAQs

Visit <https://support.thrustmaster.com>. Click **Racing Wheels / T248**, and then **Manual** or **FAQ**.

T3PM PEDAL SET



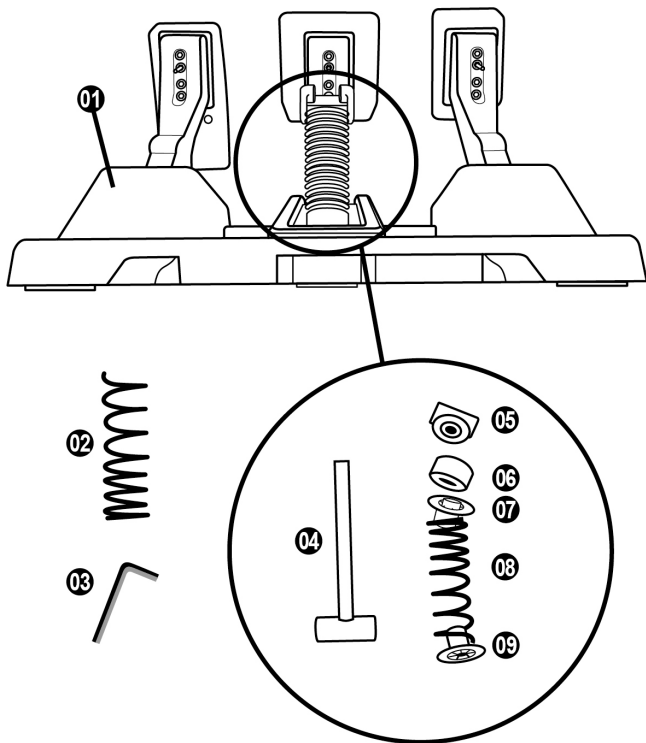
ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

PORTUGUÊS
DO BRASIL

TECHNICAL FEATURES



- 1 Pedal set
- 2 Additional hard spring (black)
- 3 2.5 mm Allen key
- 4 Spring retaining rod
- 5 Upper retaining head with washer

- 6 Elastomer cushioning ring (white – Shore 70)
- 7 Upper plastic spacer (red)
- 8 Soft spring (silver – installed by default)
- 9 Lower plastic spacer (red)

WARNING

Before using this product, please read this manual carefully and save it for later reference.



For safety reasons, never use the pedal set with bare feet or while wearing only socks on your feet.

THRUSTMASTER® DISCLAIMS ALL RESPONSIBILITY IN THE EVENT OF INJURY RESULTING FROM USE OF THE PEDAL SET WITHOUT SHOES.



Warning – Pedal set pinch hazard when playing

- * Keep the pedal set out of children's reach.
- * During gameplay, never place your fingers on or anywhere near the sides of the pedals.
- * During gameplay, never place your fingers on or anywhere near the pedal's rear base.
- * During gameplay, never place your fingers on or anywhere near the pedal's front base.

NEVER



NEVER



NEVER



AUTOMATIC CALIBRATION OF THE PEDAL SET



IMPORTANT

- Never connect the pedal set to the racing wheel's base (or disconnect it from the base) when it is connected to the Xbox console, or during gameplay (this could result in improper calibration).
- Always connect the pedal set before connecting the racing wheel to the console or to the PC.
- Once the racing wheel's calibration is complete and the game has been started, the pedals are automatically calibrated after a few presses.
- Never press the pedals during the racing wheel's self-calibration phase or while a game is loading! This could result in improper calibration.

If your racing wheel and/or pedal set do not function correctly, or if they seem to be improperly calibrated:

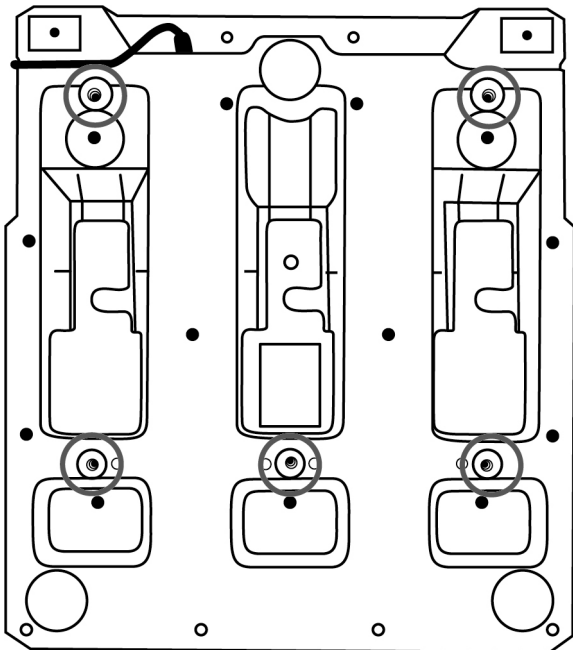
Power off your console and completely disconnect the racing wheel. Then reconnect all cables (including the power supply cable and the pedal set), and restart your console and your game.

ATTACHING THE PEDAL SET TO A SUPPORT OR COCKPIT

The pedal set can be attached to a variety of different compatible supports (sold separately) using the five M6-type threaded holes located underneath the base. To do so, screw at least two M6 screws (not included) through the support shelf, and into the threaded holes on the underside of the pedal set's base.



Important: the length of the M6 screws must not exceed the thickness of your support by more than 0.47 inches/12 mm, so as not to risk damaging the pedal set's internal components.

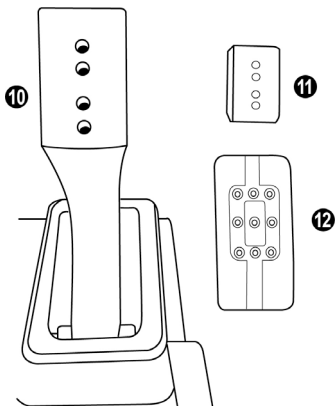


The pedal set's setup diagrams for cockpits and other supports are available at <https://support.thrustmaster.com>: click Racing Wheels / T3PM, and then Template - Cockpit setup.

ADJUSTING THE PEDAL SET

Each of the three pedals includes:

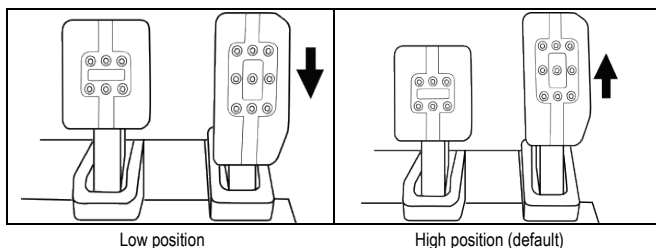
- A pedal arm (10) with two perforations.
- A plastic head support (11) (placed between the head and the arm) with four perforations.
- A metal head (12) with multiple perforations (nine for the accelerator – six for the brake – six for the clutch).



ATTENTION: To avoid any calibration problems, be sure to always disconnect your wheel's USB cable from the console or PC before making any adjustments to your pedal set.

Adjusting the HEIGHT of the gas pedal

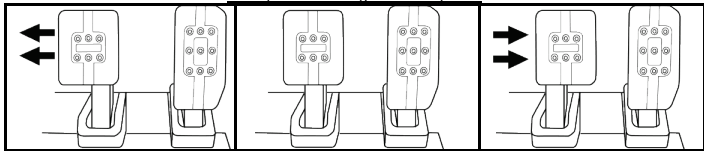
- Using the included 2.5 mm Allen key (3), unscrew the two screws holding the metal head (12) and its support (11) in place.
- Select your preferred height position, then replace and re-tighten the screws so that the metal head (12) and its support (11) are held firmly in place.



Adjusting the SPACING of the three pedals

- Using the included 2.5 mm Allen key (3), unscrew the two screws holding the metal head (12) and its support (11) in place.
- Select your preferred position (to the left, centered, or to the right), then replace and re-tighten the screws so that the metal head (12) and its support (11) are held firmly in place.

Examples illustrating the brake pedal:



Left position

Centered position (default)

Right position

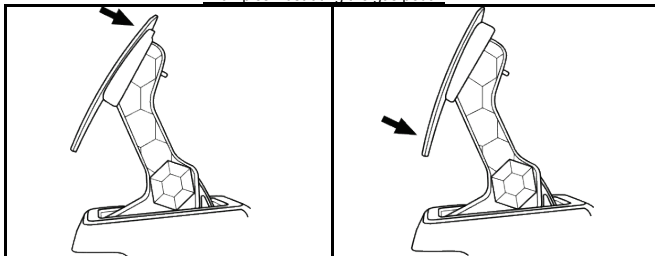
Number of possible spacing positions per pedal:

- Three for gas pedal
- Three for brake pedal
- Three for clutch pedal

Adjusting the INCLINATION of the pedals

- Using the included 2.5 mm Allen key (3), unscrew the two screws holding the metal head (12) and its support (11) in place.
- Turn the plastic head support (11) 180°, then replace and re-tighten the screws so that the metal head (12) and its support (11) are held firmly in place.

Examples illustrating the gas pedal:



Less inclined position (default)

More inclined position

Number of possible inclination positions per pedal:

- Two for gas pedal
- Two for brake pedal
- Two for clutch pedal

INCLUDED SET OF BRAKE SPRINGS

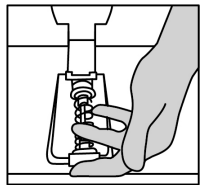
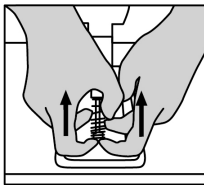
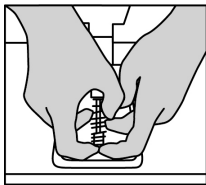
4 possible configurations and settings for the brake pressure force

*This mod lets you experience a different feel and resistance when braking.
You can choose to install it or not, according to your preferences.*

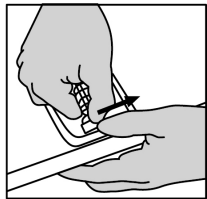
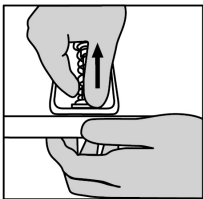
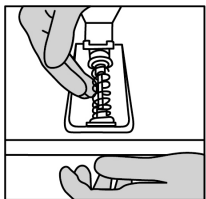
Brake resistance	Soft	Medium (by default)	Hard	Very hard
Recommended use	Desk	Desk	Pedal set support	Cockpit
Soft silver spring (8)	x	x		
White elastomer cushioning ring (6)		x		x
Hard black spring (2)			x	x

1. Pull hard on the lower plastic spacer (9) to compress the spring and remove the spring retaining rod (4) from its location.

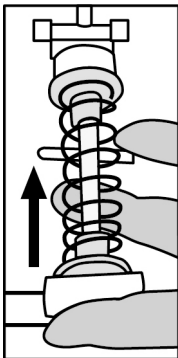
Method 1:



Method 2:



2. Reposition the different elements on the spring retaining rod (4).
Start with the lower plastic spacer (9), your choice of spring (2) or (8), and then the upper plastic spacer (7).
3. After your selected configuration, install the elastomer cushioning ring (6).
4. Adjust the upper retaining head with washer (5) and position it in its location.
5. Strongly compress the spring in order to place the spring retaining rod (4) in its location



A video showing how to change the spring is available at <https://support.thrustmaster.com>: click **Racing Wheels / T3PM**.

CONSUMER WARRANTY INFORMATION

Worldwide, Guillemot Corporation S.A., whose registered office is located at Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (hereinafter "Guillemot") warrants to the consumer that this Thrustmaster product shall be free from defects in materials and workmanship, for a warranty period which corresponds to the time limit to bring an action for conformity with respect to this product. In the countries of the European Union, this corresponds to a period of two (2) years from delivery of the Thrustmaster product. In other countries, the warranty period corresponds to the time limit to bring an action for conformity with respect to the Thrustmaster product according to applicable laws of the country in which the consumer was domiciled on the date of purchase of the Thrustmaster product (if no such action exists in the corresponding country, then the warranty period shall be one (1) year from the original date of purchase of the Thrustmaster product).

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 shall, at Technical Support's option, be either replaced or returned to working order. If, during the warranty period, the Thrustmaster product is subject to such reconditioning, any period of at least seven (7) days during which the product is out of use shall be added to the remaining warranty period (this period runs from the date of the consumer's request for intervention or from the date on which the product in question is made available for reconditioning, if the date on which the product is made available for reconditioning is subsequent to the date of the request for intervention). If permitted under applicable law, the full liability of Guillemot and its subsidiaries (including for consequential damages) is limited to the return to working order or the replacement of the Thrustmaster product. If permitted under applicable law, Guillemot disclaims all warranties of merchantability or fitness for a particular purpose.

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 unrelated to a material or manufacturing defect (including, but not limited to, combining the Thrustmaster product with any unsuitable element, including in particular power supplies, rechargeable batteries, chargers, or any other elements not supplied by Guillemot for this product); (2) if the product has been used for any use other than home use, including for professional or commercial purposes (game rooms, training, competitions, for example); (3) in the event of failure to comply with the instructions provided by Technical Support; (4) to software, said software being subject to a specific warranty; (5) to consumables (elements to be replaced over the product's lifespan: disposable batteries, audio headset or headphone ear pads, for example); (6) to accessories (cables, cases, pouches, bags, wrist-straps, for example); (7) if the product was sold at public auction.

This warranty is nontransferable.

The consumer's legal rights with respect to laws applicable to the sale of consumer goods in his or her country are not affected by this warranty.

Additional warranty provisions

During the warranty period, Guillemot shall not provide, in principle, any spare parts, as Technical Support is the only party authorized to open and/or recondition any Thrustmaster product (with the exception of any reconditioning procedures which Technical Support may request that the consumer carry out, by way of written instructions – for example, due to the simplicity and the lack of confidentiality of the reconditioning process – and by providing the consumer with the required spare part(s), where applicable).

Given its innovation cycles and in order to protect its know-how and trade secrets, Guillemot shall not provide, in principle, any reconditioning notification or spare parts for any Thrustmaster product whose warranty period has expired.

In the United States of America and in Canada, this warranty is limited to the product's internal mechanism and external housing. In no event shall Guillemot or its affiliates be held liable to any third party for any consequential or incidental damages 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 liability for consequential or incidental damages, so the above limitations or exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from State to State or Province to Province.

Liability

If permitted under applicable law, Guillemot Corporation S.A. (hereinafter "Guillemot") and its subsidiaries disclaim all liability for any damages caused by one or more of the following: (1) the product has been modified, opened or altered; (2) failure to comply with assembly instructions; (3) inappropriate or abusive use, negligence, an accident (an impact, for example); (4) normal wear; (5) the use of the product for any use other than home use, including for professional or commercial purposes (game rooms, training, competitions, for example). If permitted under applicable law, Guillemot and its subsidiaries disclaim all liability for any damages unrelated to a material or manufacturing defect with respect to the product (including, but not limited to, any damages caused directly or indirectly by any software, or by combining the Thrustmaster product with any unsuitable element, including in particular power supplies, rechargeable batteries, chargers, or any other elements not supplied by Guillemot for this product).

DECLARATION OF CONFORMITY

CANADIAN COMPLIANCE NOTICE: this Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

USA COMPLIANCE NOTICE: this equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to 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.

These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation.

This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment on and off, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

THRUSTMASTER®

TECHNICAL SUPPORT

<https://support.thrustmaster.com>

UK: 020 3147 4889

US: (866) 889-5036

Canada: 866-889-2181



COPYRIGHT

©2022 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. Manufactured and distributed by Guillemot Corporation S.A.

Microsoft, Xbox, Xbox "Sphere" Design, Xbox Series X|S, Xbox One and Windows 10/11 are trademarks of the Microsoft group of companies.

All other trademarks and brand names are hereby acknowledged and are the property of their respective owners. Contents, design, and specifications are subject to changes without notice and may vary from one country to another. Photos and illustrations not binding. Designed in North America and Europe, made in China.



WARNING: this product can expose you to chemicals including Bisphenol A (BPA), which is known to the State of California to cause birth defects or other reproductive harm. For more information go to www.P65Warnings.ca.gov

ENVIRONMENTAL PROTECTION RECOMMENDATION



* In the European Union, the UK and Turkey: 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.

For all other countries: Please adhere to local recycling laws for electrical and electronic equipment.

Retain this information. Colors and decorations may vary.

Plastic fasteners and adhesives should be removed from the product before it is used.

www.thrustmaster.com

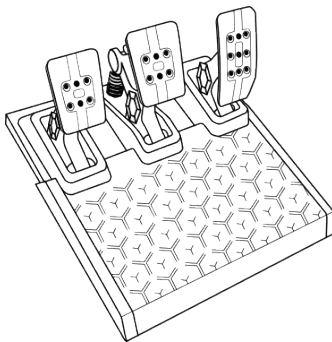
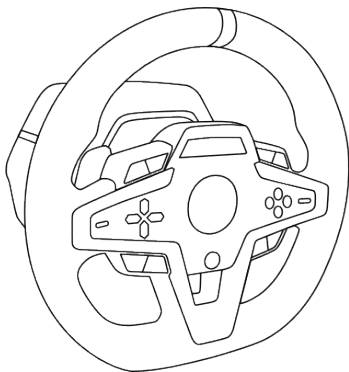
**Applicable to EU, UK and Turkey only*



T248

POUR XBOX ONE, XBOX SERIES X|S ET PC

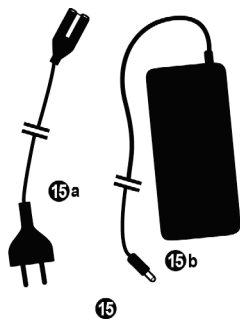
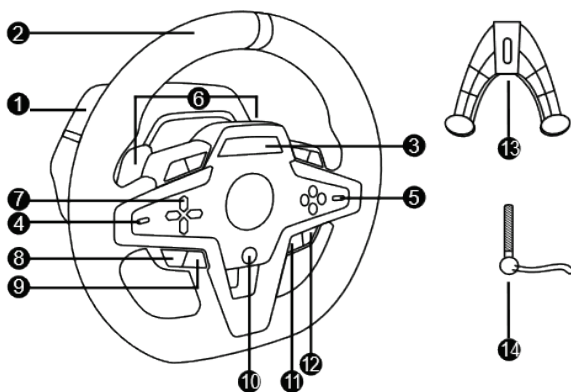
Manuel de l'utilisateur



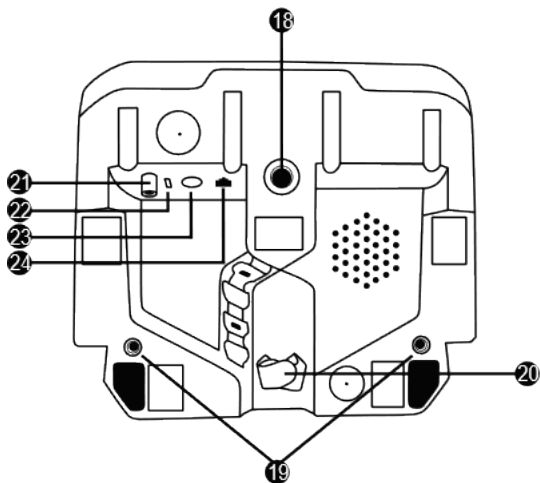
ATTENTION :

Pour que le volant T248 fonctionne correctement avec les jeux Xbox One, Xbox Series X|S ou PC, il peut être nécessaire d'installer les mises à jour automatiques de ces jeux (disponibles lorsque votre console ou votre PC est connecté à Internet).

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES



- | | |
|---|--|
| 1 Base T248 | 10 Bouton Xbox |
| 2 Roue du volant | 11 Bouton DISPLAY |
| 3 Écran T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) | 12 Bouton MENU sur consoles Xbox |
| 4 Sélecteur encodeur et fonction encodeur push | 13 Système de fixation |
| 5 Encodeur + et - | 14 Vis de serrage métallique |
| 6 2 palettes de vitesses magnétiques (Up et Down) | 15 Câble d'alimentation (EU/US ou UK...) (15a) et adaptateur secteur (15b) |
| 7 Boutons directionnels | 16 Câble USB-C (16a) – USB-A (16b) |
| 8 Bouton VIEW sur consoles Xbox | 17 Câble détachable USB-C mâle (17a) vers femelle (17b) |
| 9 Bouton MODE | |



- | | |
|--|--|
| 18 Gros pas de vis (pour le système de fixation et la vis de serrage) | 22 Connecteur USB-C du volant |
| 19 Pas de vis pour fixation cockpit (<i>non inclus</i>) | 23 Connecteur mini-DIN pour la boîte de vitesses, le frein à main ou le hub Thrustmaster (<i>vendus séparément</i>) |
| 20 Serre-câble auto-agrippant | 24 Connecteur RJ12 pour le pédalier |
| 21 Connecteur pour l'adaptateur secteur | |

AVERTISSEMENTS

Avant d'utiliser ce produit, lisez attentivement cette documentation et conservez-la pour pouvoir la consulter ultérieurement.



Avertissement – Choc électrique

- * Conservez le produit dans un endroit sec et ne l'exposez ni à la poussière ni au soleil.
- * Ne tordez pas et ne tirez pas sur les connecteurs et câbles.
- * Ne renversez pas de liquide sur le produit et ses connecteurs.
- * Ne mettez pas le produit en court-circuit.
- * Ne démontez jamais le produit, ne le jetez pas au feu et ne l'exposez pas à des températures élevées.
- * N'utilisez pas de câble d'alimentation autre que celui fourni avec votre volant.
- * N'utilisez pas le câble d'alimentation secteur si celui-ci où ses connecteurs sont endommagés, fendus ou cassés.
- * Assurez-vous que le câble d'alimentation secteur est parfaitement inséré dans la prise murale et dans son connecteur situé à l'arrière de la base du volant.
- * N'ouvrez pas l'appareil. L'appareil ne contient pas de pièces réparables par l'utilisateur. Confiez toute réparation au fabricant, à une agence spécifiée ou un technicien qualifié.
- * Utilisez uniquement les systèmes de fixation /accessoires spécifiés par le fabricant.
- * Si le volant fonctionne de manière anormale (s'il émet des sons, de la chaleur ou des odeurs anormales), arrêtez immédiatement de l'utiliser, débranchez le câble d'alimentation de la prise électrique et déconnectez les autres câbles.
- * Lorsque vous n'utilisez pas le volant pendant une période prolongée, débranchez le câble d'alimentation secteur de la prise électrique.
- * La prise électrique doit être située à proximité de l'équipement et doit être facilement accessible.



Utilisez uniquement le bloc d'alimentation listé dans le manuel de l'utilisateur.

Information relative au bloc d'alimentation

Informations publiées	Valeur	Unité
Nom ou marque du fabricant Numéro d'entreprise Adresse	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex France	
Identifiant du modèle	A481-1852590D	
Tension d'entrée	100 - 240	V
Fréquence AC d'entrée	50 - 60	Hz
Tension de sortie	18,5	V CC
Courant de sortie	2,6	A
Puissance de sortie	47,9	W
Efficacité active moyenne	87,8	%
Efficacité en charge faible (10 %)	87,8	%
Consommation électrique sans charge	0,10	W



Grilles d'aération

Veillez à n'obstruer aucune grille d'aération de la base du volant. Pour assurer une ventilation optimale, respectez les points ci-après :

- * Placez la base à 10 cm au moins d'une surface murale.
- * Ne placez pas la base dans un endroit exigü.
- * Ne couvrez pas la base.
- * Ne laissez pas la poussière s'accumuler sur les grilles d'aération.



Pour des raisons de sécurité, ne jouez pas pieds nus ou en chaussettes lorsque vous utilisez le pédalier.

THRUSTMASTER® DECLINE TOUTE RESPONSABILITE EN CAS DE BLESSURE SUITE A UNE UTILISATION DU PEDALIER SANS CHAUSSURES.



Avertissement – Blessures dues au retour de force et aux mouvements répétitifs

Jouer avec un volant à retour de force peut causer des douleurs aux muscles et aux articulations. Afin d'éviter tout problème :

- * Evitez les périodes trop longues de jeu.
- * Faites une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu.
- * Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras, des pieds ou des jambes, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de recommencer à jouer.
- * Si les symptômes ou les douleurs indiqués ci-dessus persistent lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.
- * Laissez hors de portée des enfants.
- * Lors des phases de jeu, laissez toujours vos deux mains correctement positionnées sur le volant sans jamais le lâcher complètement.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos mains ou vos doigts sous les pédales ou à proximité du pédalier.
- * Lors des phases de calibration et de jeu, ne jamais introduire une main ou un bras à l'intérieur de la roue du volant.
- * Vérifiez que la base du volant est correctement fixée, conformément aux instructions du manuel.



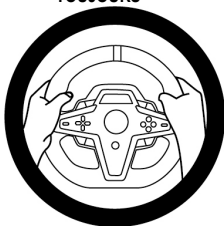
Produit à manipuler uniquement par des personnes âgées de 14 ans ou plus

PRODUIT LOURD



Ne pas laisser tomber le produit sur vous ou une autre personne

TOUJOURS



JAMAIS



JAMAIS



Avertissement – Risque de pincement au niveau du pédalier lors des phases de jeu

- * Laissez le pédalier hors de portée des enfants.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité des côtés des pédales.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité de la base arrière des pédales.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité de la base avant des pédales.

JAMAIS



JAMAIS



JAMAIS



Avertissement – Risque de pincement au niveau du pédalier lorsque vous n'utilisez pas le pédalier

- * Placez le pédalier dans un endroit sûr et hors de portée des enfants.

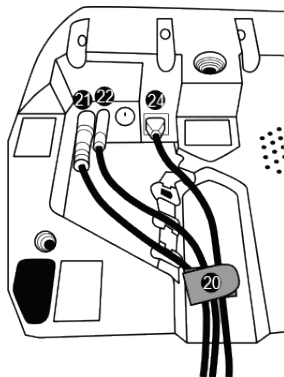
FIXATION DU VOLANT

Fixer le volant sur une table ou un bureau

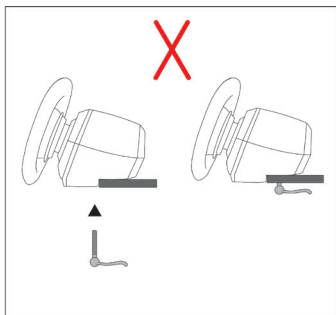
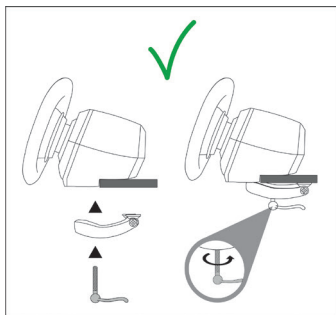
Commencez par connecter sous le volant :

- l'adaptateur secteur (21),
- le câble détachable USB-C (17a) dans le connecteur USB-C (22),
- le pédalier T3PM (24).

Veillez à suivre les chemins de câbles et à attacher les câbles à l'aide du serre-câble (20) prévu à cet effet.



1. Placez le volant sur une table ou autre surface plane.
2. Placez la vis de serrage (14) dans le système de fixation (13), puis vissez l'ensemble (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) dans le gros pas de vis (18) situé sous le volant, jusqu'à ce que ce dernier soit parfaitement stable.



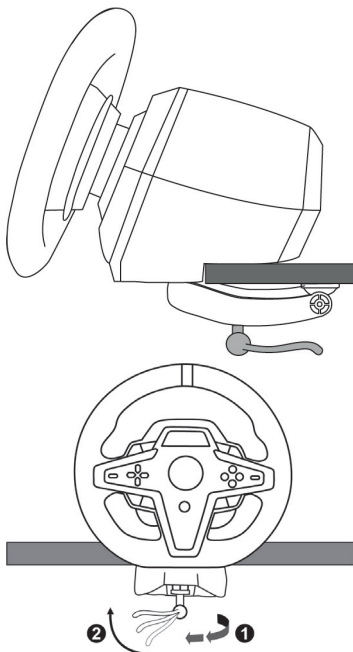
ATTENTION : Ne vissez jamais la vis de serrage seule sans le système de fixation !
Cela risquerait de détériorer le volant.

**MONTAGE /
DEMONTAGE**

SENS

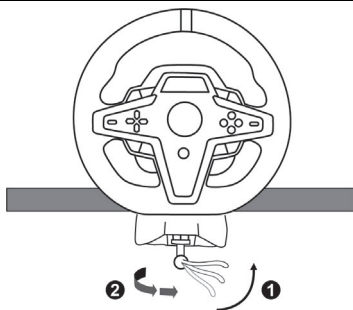
Pour serrer :

*Vissez
dans le sens
inverse
des aiguilles d'une
montre*



Pour desserrer :

*Dévissez
dans le sens
des aiguilles d'une
montre*



Fixer le volant sur un cockpit (non inclus)

1. Placez la base du volant sur la tablette du cockpit.
2. Vissez deux vis M6 (non fournies) dans la tablette du cockpit et dans les deux pas de vis situés sous le volant (**19**).



La longueur des vis M6 ne doit pas dépasser l'épaisseur de votre support +12 mm afin de ne pas endommager les composants internes de la base.

3. Si nécessaire, vissez en plus le système de fixation classique (**13**, **14**) dans le gros pas de vis (**18**).

Le plan d'implantation du T248 pour les supports est disponible sur <https://support.thrustmaster.com> : cliquez sur Volants / T248, puis sur Template - Cockpit Setup.

INSTALLATION

CALIBRAGE AUTOMATIQUE DU VOLANT ET DES PÉDALES

La roue du volant s'autocalibre de manière automatique une fois le volant relié au secteur et le connecteur USB connecté à la console Xbox ou au PC.

Cette opération entraîne des mouvements rapides du volant de gauche à droite sur 90° avant de s'immobiliser au centre.



ATTENTION :

**Lors des phases d'autocalibration du volant, ne touchez jamais au volant.
Cela risquerait de fausser la calibration ou de vous blesser.**

Lorsque la console est allumée, ne débranchez jamais le pédalier de la base ou ne le branchez jamais à la base, afin de ne pas fausser la calibration.

Le pédalier doit toujours être branché avant de relier le volant à la console.

Une fois le volant autocalibré et le jeu lancé, les pédales se calibrent automatiquement après quelques pressions.



ATTENTION :

**Lors des phases d'autocalibration du volant et lorsque votre jeu se lance,
n'appuyez jamais sur les pédales. Cela risquerait de fausser la calibration.**

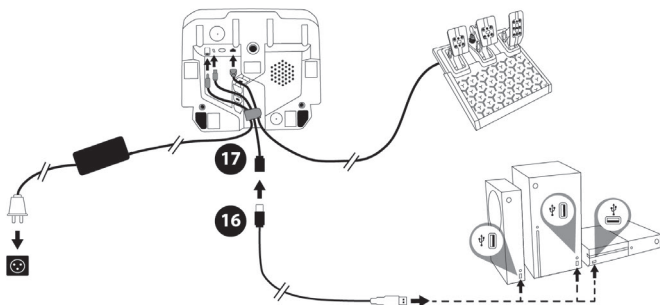
Si votre volant et vos pédales ne fonctionnent pas correctement ou semblent mal calibrés :

Eteignez votre console ou votre PC, déconnectez entièrement votre volant, reconnectez tous les câbles (avec le câble d'alimentation secteur et le pédalier), redémarrez et relancez votre jeu.

INSTALLATION SUR CONSOLES XBOX

1. Branchez le pédalier T3PM sur le connecteur RJ12 (24) de la base.
2. Branchez l'adaptateur secteur sur une prise de courant.
3. Branchez le câble USB-C (17) sur le port USB-C (22) de la base.
4. Branchez le câble USB-C/USB-A (16) sur le câble USB-C (17) et sur un port USB-A de la console Xbox.

Une fois votre console allumée, votre volant s'autocalibre de manière automatique.



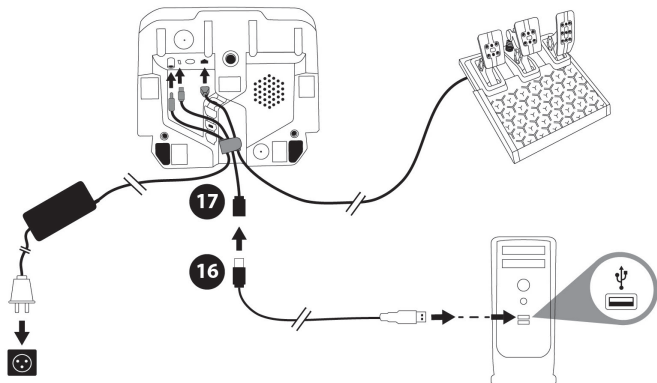
Vous êtes maintenant prêt à jouer !

Remarque :

- La liste des jeux compatibles avec la console Xbox et le T248 est disponible ici : <https://support.thrustmaster.com> (dans la rubrique **Volants / T248 / Paramètres de jeux**). Cette liste est régulièrement mise à jour.

INSTALLATION SUR PC

1. Allez sur <https://support.thrustmaster.com> pour télécharger les pilotes et le logiciel Force Feedback pour PC. Cliquez sur **Volants / T248** puis **Pilotes**.
2. Branchez le pédalier T3PM sur le connecteur RJ12 (24) de la base.
3. Branchez l'adaptateur secteur sur une prise de courant.
4. Branchez le câble USB-C (17) sur le port USB-C (22) de la base.
5. Branchez le câble USB-C/USB-A (16) sur le câble USB-C (17) et sur un port USB-A de votre PC.



Vous êtes maintenant prêt à jouer !

Remarque :

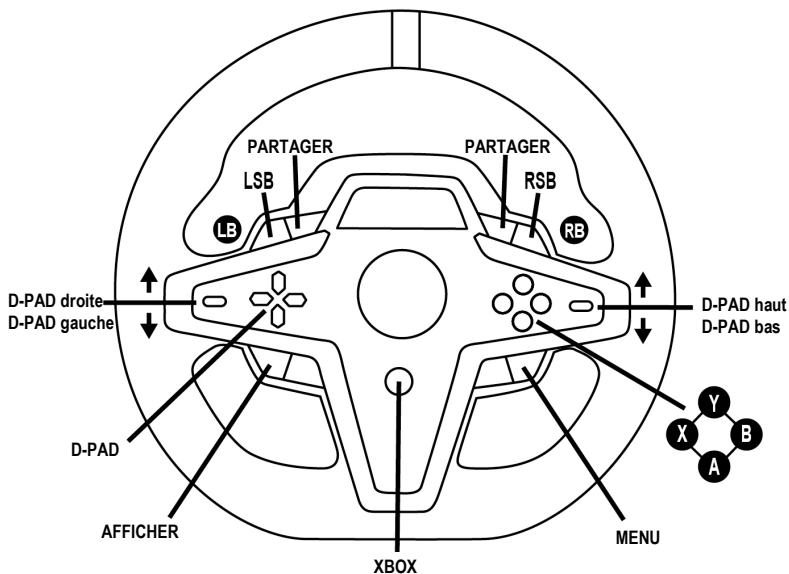
- Dans le Panneau de configuration et dans les jeux, le volant est connu sous le nom **Thrustmaster Advanced Racer**.

METTRE A JOUR LE FIRMWARE DU VOLANT

Aller sur <https://support.thrustmaster.com>.

Cliquez sur **Volants / T248 / Firmware** puis suivez les instructions.

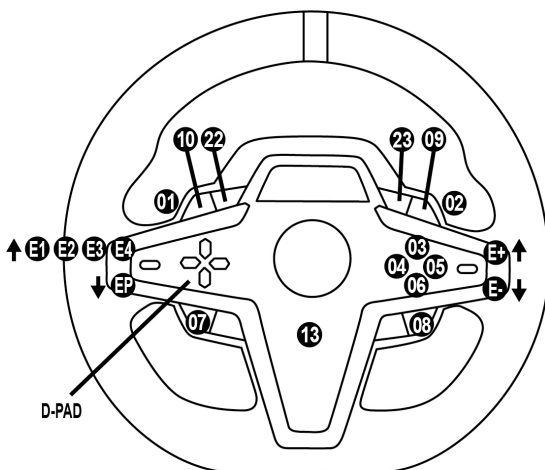
MAPPING POUR CONSOLES XBOX



Remarques :

- L'écran affichant les informations de télémétrie (T-RDD) n'est pour l'instant pas compatible sur les consoles Xbox. Il est uniquement compatible sur PC.
- Certaines fonctionnalités (encodeurs, nombre de boutons d'action) sont limitées par le protocole de la console.
- Sur Xbox, les boutons LSB et RSB du volant ne sont fonctionnels que dans certains jeux à venir. La liste des jeux intégrant cette fonctionnalité est mise à jour régulièrement.

MAPPING POUR PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

UTILISATION DES ENCODEURS E1 / E2 / E3 / E4

Vous pouvez choisir l'encodeur actif en actionnant le sélecteur encodeur (4) vers le haut. L'encodeur actif s'affiche à l'écran : successivement E1, E2, E3, E4, puis de nouveau E1...

Lorsque l'encodeur (E1, E2, E3 ou E4) est sélectionné, les fonctions associées sont les suivantes :

- Push (P) en actionnant le sélecteur encodeur (4) vers le bas.
- + en actionnant l'encodeur droit (5) vers le haut.
- - en actionnant l'encodeur droit (5) vers le bas.

L'action correspondante s'affiche à l'écran.

Remarques :

- Les encodeurs E1, E2, E3, E4 fonctionnent dans la plupart des jeux.
- L'écran affichant les informations de télémétrie fonctionne dans les jeux compatibles avec le SDK Thrustmaster. La liste des jeux compatibles est disponible ici : <https://support.thrustmaster.com> (dans la rubrique **Volants / T248 / Paramètres de jeux**). Cette liste est régulièrement mise à jour.

BOUTON MODE

AFFICHAGE DES INFORMATIONS SUR LE VOLANT ET CONFIGURATION DU VOLANT ET DU PÉDALIER

Un appui sur le bouton MODE (9) permet d'entrer dans le menu MODE.

Seuls les deux premiers segments sont affichés tant que vous vous trouvez dans ce menu.













ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

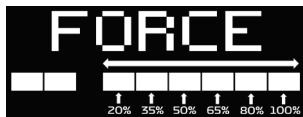
PORTUGUÊS
DO BRASIL

Utilisez les boutons directionnels (7) comme suit dans ce menu :

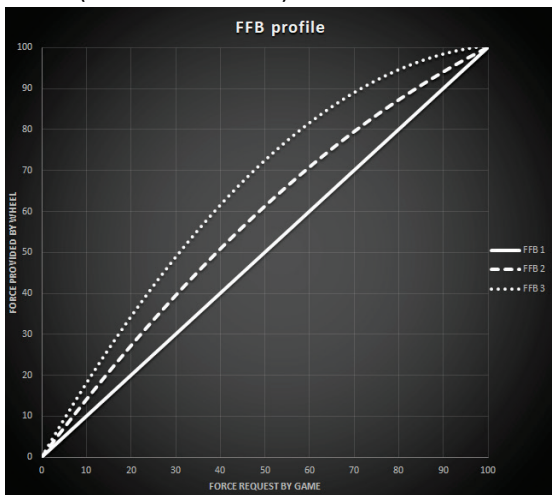
Navigation		Ecran	Informations / Options
  8 niveaux	 2 options	XBOX/PC Choix du système : console Xbox ou PC	- Choix de la console Xbox (<i>par défaut</i>) - Choix du PC Remarque : Pour valider votre choix de système, appuyez sur le bouton MODE (9). Le choix est enregistré lorsque EXIT s'affiche sur l'écran.
	 3 affichages	ABOUT Informations générales	- Version du firmware de la base - Norm du périphérique connecté au port mini-DIN (23) - Type du pédalier connecté au port RJ12 (24)
	 6 options	FORCE Choix de la force générale du volant	
	 3 options	FFB Choix du profil de retour de force (cf. COURBES FFB)	- FFB 1 - FFB 2 (<i>par défaut</i>) - FFB 3
	 6 options	ROT° Choix de l'angle de rotation. (<i>uniquement pour les jeux dans lesquels l'angle de rotation n'est pas automatique</i>)	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = Automatique (<i>par défaut</i>)
	 2 options	PEDAL Choix de la configuration du pédalier	- FLOOR : position plancher (<i>par défaut</i>) - INV. : position suspendue (<i>les pédales d'accélérateur et d'embrayage sont inversées</i>)
	1 affichage	TEMP Température du moteur	Affichage de la température du moteur en temps réel
	 1 option	RESET Réinitialisation du volant sur le mode par défaut.	- N: Non - Y: Oui Sélectionnez Y puis appuyez sur le bouton MODE (9). Le volant est réinitialisé lorsque EXIT s'affiche sur l'écran.

FORCE

Permet d'ajuster en temps réel (= directement en course) l'ensemble des effets de forces du volant, de 20 à 100 %.



COURBES FFB (FFB 1 / FFB 2 / FFB 3)



FFB 1

L'effet FFB 1 fournit un retour de force linéaire. La force ressentie est 100 % proportionnelle à la force demandée dans le jeu.

FFB 2 et FFB 3

Les effets FFB 2 et FFB 3 boostent le retour de force pour accentuer la force ressentie par rapport à la force demandée dans le jeu.

Remarques :

- Validez vos choix par un appui sur le bouton MODE (9), EXIT s'affiche avant de revenir sur votre écran par défaut.
- Les boutons directionnels (7) sont désactivés dans les jeux et dans l'interface de la console lorsque le menu MODE est actif.

BOUTON DISPLAY

CONFIGURATION DE L’AFFICHAGE DES PARAMETRES DE TELEMETRIE

(dans les jeux PC compatibles avec l’écran)

Remarques :














- La liste des jeux PC compatibles avec l’écran T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) est disponible ici : <https://support.thrustmaster.com> (dans la rubrique **Volants / T248 / Paramètres de jeux**). Cette liste est régulièrement mise à jour.
- Le bouton DISPLAY n’est fonctionnel que dans ces jeux.
- Le bouton DISPLAY n’est actuellement pas compatible sur les consoles Xbox.

Un appui sur le bouton DISPLAY (**11**) permet d’entrer dans le menu DISPLAY.

Seuls les deux derniers segments sont affichés tant que vous vous trouvez dans ce menu.



Utilisez les boutons directionnels (**7**) comme suit dans ce menu :

Navigation		Ecran	Informations / Options
  5 niveaux	Non	 Boîte de vitesses	
	Non	SPEED  Vitesse	
	  5 options pour l'affichage sur les segments	RPM  RPM et choix de visualisation sur les 9 segments	<ul style="list-style-type: none"> - REV >> : gauche vers droite - REV << : droite vers gauche - REV >< : extérieur vers centre - REV <> : centre vers extérieur - REV - : pas d'affichage sur les segments
	  2 options	POS  Position	<ul style="list-style-type: none"> - DRI : position en course - LAP : nombre de tours
	  3 options	TIME  Temps	<ul style="list-style-type: none"> - PBL : meilleur temps personnel au tour - CL : temps du tour actuel - LL : temps du dernier tour

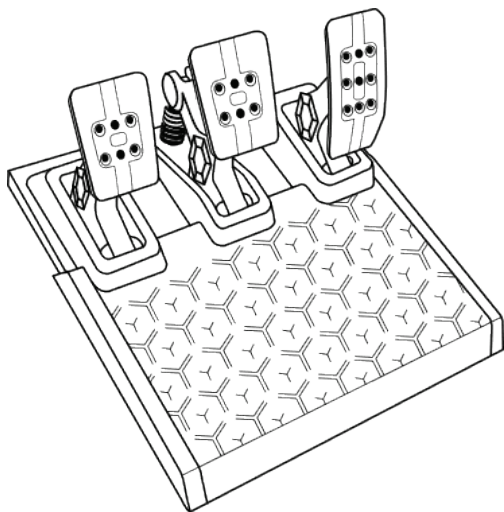
Remarques :

- Validez vos choix par un appui sur le bouton DISPLAY (11).
- Les boutons directionnels (7) sont désactivés dans les jeux et dans l'interface de la console lorsque le menu DISPLAY est actif.

AIDES & FAQ DIVERSES

Allez sur <https://support.thrustmaster.com>. Cliquez sur **Volants / T248** puis **Manuel utilisateur** ou **FAQ**.

Pédalier T3PM



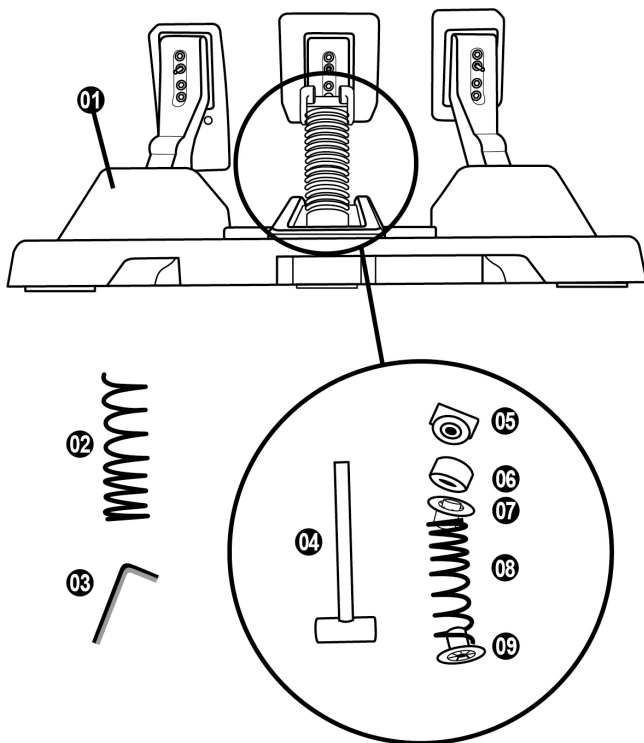
ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

PORTUGUÊS
DO BRASIL

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES



- 1 Pédalier
- 2 Ressort dur supplémentaire (noir)
- 3 Clé Allen 2,5 mm
- 4 Tige de maintien du ressort
- 5 Tête de maintien supérieure avec rondelle

- 6 Tampon élastomère (blanc – Shore 70)
- 7 Entretoise plastique supérieure (rouge)
- 8 Ressort souple (argent – monté par défaut)
- 9 Entretoise plastique inférieure (rouge)

AVERTISSEMENT

Avant d'utiliser ce produit, lisez attentivement cette documentation et conservez-la pour pouvoir la consulter ultérieurement.



Pour des raisons de sécurité, ne jouez pas pieds nus ou en chaussettes lorsque vous utilisez le pédalier.

THRUSTMASTER® DECLINE TOUTE RESPONSABILITE EN CAS DE BLESSURE SUITE A UNE UTILISATION DU PEDALIER SANS CHAUSSURES.



Avertissement – Risque de pincement au niveau du pédalier lors des phases de jeu

- * Laissez le pédalier hors de portée des enfants.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité des côtés des pédales.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité de la base arrière des pédales.
- * Lors des phases de jeu, ne placez jamais vos doigts sur ou à proximité de la base avant des pédales.

JAMAIS



JAMAIS



JAMAIS



CALIBRAGE AUTOMATIQUE DES PÉDALES



IMPORTANT

- Ne branchez ou débranchez jamais le pédalier de la base lorsque celui-ci est connecté à la console Xbox ou en cours de jeu, pour ne pas fausser la calibration.
- Branchez toujours le pédalier avant de relier le volant à la console ou au PC.
- Une fois le volant autocalibré et le jeu lancé, les pédales se calibrent automatiquement après quelques pressions.
- Lors des phases d'autocalibration du volant et lorsque votre jeu se lance, n'appuyez jamais sur les pédales, au risque de fausser la calibration.

Si vos pédales ne fonctionnent pas correctement ou semblent mal calibrées :

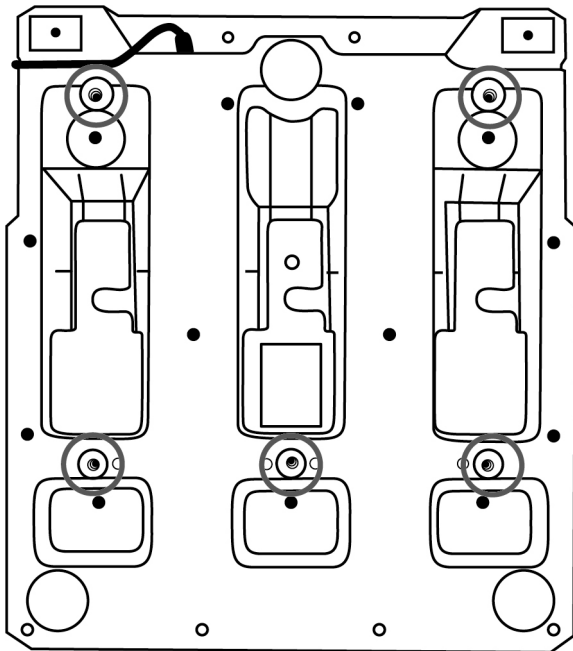
Éteignez votre console, déconnectez entièrement votre volant, reconnectez tous les câbles (y compris le câble d'alimentation secteur et le câble du pédalier), redémarrez la console et relancez votre jeu.

FIXATION DU PÉDALIER SUR UN SUPPORT OU UN COCKPIT

Le pédalier peut être fixé sur divers supports compatibles (vendus séparément) via cinq pas de vis type M6 situés sous sa base. Pour ce faire : vissez au minimum deux vis M6 (non fournies) dans la tablette du support et dans les pas de vis du pédalier.



La longueur des vis M6 ne doit pas dépasser l'épaisseur de votre support +12 mm afin de ne pas endommager les composants internes du pédalier.

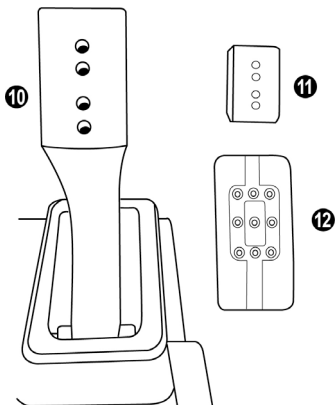


Le plan d'implantation du pédalier pour les supports est disponible sur <https://support.thrustmaster.com> : cliquez sur Volants / T3PM, puis sur Template - Cockpit Setup.

REGLAGES DU PEDALIER

Chacune des 3 pédales comprend :

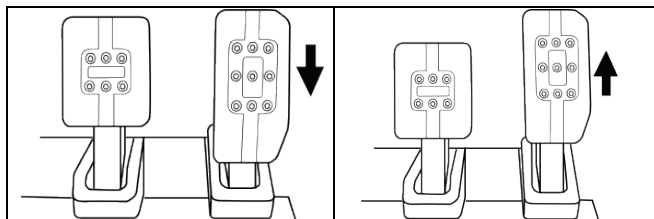
- Un bras de pédale (10) avec deux perforations.
- Un support de tête plastique (11) placé entre la tête et le bras avec quatre perforations.
- Une tête métallique (12) avec plusieurs perforations : neuf pour l'accélérateur, six pour le frein et six pour l'embrayage.



ATTENTION : Pour éviter tout problème de calibration, débranchez toujours le câble USB de votre volant avant d'effectuer des réglages sur votre pédalier.

Ajuster la HAUTEUR de la pédale d'accélérateur

- A l'aide de la clé Allen 2,5 mm fournie (3), dévissez les deux vis maintenant la tête métallique (12) et son support (11).
- Choisissez ensuite votre position en hauteur, puis revissez le tout.



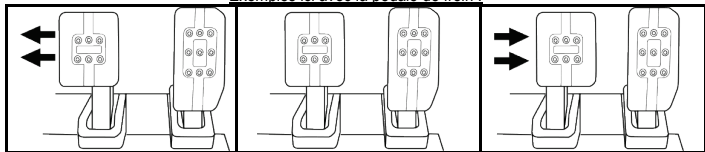
Position basse

Position haute (par défaut)

Ajuster l'ECARTEMENT des trois pédales

- A l'aide de la clé Allen 2,5 mm fournie (3), dévissez les deux vis maintenant la tête métallique (12) et son support (11).
- Choisissez ensuite votre position (à gauche, au centre ou à droite), puis revissez le tout.

Exemples ici avec la pédale de frein :



Position à gauche

Position au centre (par défaut)

Position à droite

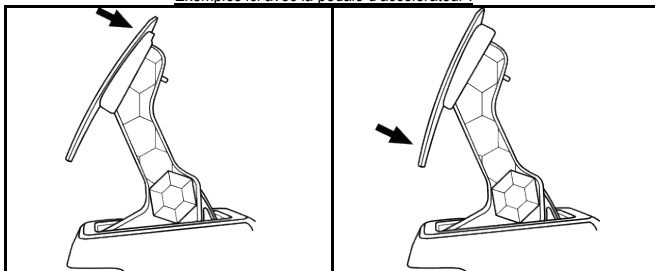
Nombre de positions en écartement possibles par pédale :

- Trois pour la pédale d'accélérateur
- Trois pour la pédale de frein
- Trois pour la pédale d'embrayage

Ajuster l'INCLINAISON des pédales

- A l'aide de la clé Allen 2,5 mm fournie (3), dévissez les deux vis maintenant la tête métallique (12) et son support (11).
- Retournez ensuite le support de tête plastique (11) de 180°, puis revissez le tout.

Exemples ici avec la pédale d'accélérateur :



Position moins inclinée (par défaut)

Position plus inclinée

Nombre de positions d'inclinaison possibles par pédale :

- Deux pour la pédale d'accélérateur
- Deux pour la pédale de frein
- Deux pour la pédale d'embrayage

KIT de ressort de frein inclus.

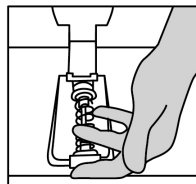
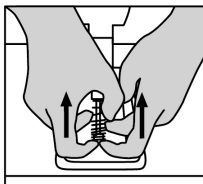
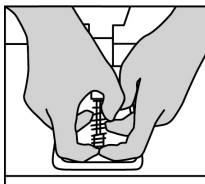
Quatre configurations et réglages possibles pour la force de pression du frein.

Ce MOD permet d'apporter un ressenti et une résistance différents lors des freinages.
Il appartiendra à chacun de l'installer ou non en fonction de ses préférences.

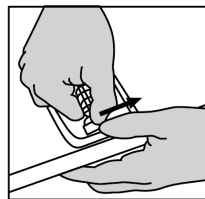
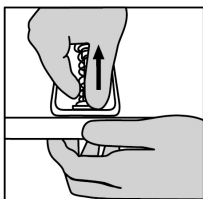
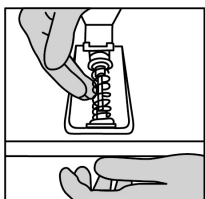
Resistance Frein	Souple	Medium (par défaut)	Dur	Ultra Dur
Utilisation recommandée	Bureau	Bureau	Support de pédalier	Cockpit
Ressort souple argent (8)	x	x		
Tampon élastomère blanc (6)		x		x
Ressort dur noir (2)			x	x

1. Tirez fortement sous l'entretoise inférieure (9) pour compresser le ressort et sortir la tige de maintien du ressort (4) de son emplacement.

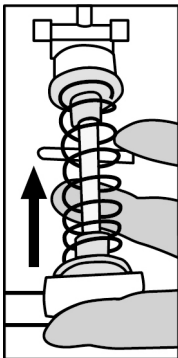
Méthode 1 :



Méthode 2 :



2. Repositionnez les différents éléments sur la tige de maintien (4).
Commencez par l'entretoise plastique inférieure (9), le ressort de votre choix (2) ou (8), puis l'entretoise plastique supérieure (7).
3. Suivant votre configuration choisie, installez le tampon élastomère (6).
4. Ajoutez la tête de maintien supérieure avec rondelle (5) et positionnez-la dans son emplacement.
5. Comprimez fortement le ressort pour remettre en place la tige de maintien du ressort (4) dans son emplacement.



Une vidéo de montage du ressort est disponible sur <https://support.thrustmaster.com> : cliquez sur Volants / T3PM.

INFORMATIONS RELATIVES A LA GARANTIE AUX CONSOMMATEURS

Dans le monde entier, Guillemot Corporation S.A., ayant son siège social Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (ci-après « Guillemot ») garantit au consommateur que le présent produit Thrustmaster est exempt de défaut matériel et de vice de fabrication, et ce, pour une période de garantie qui correspond au délai pour intenter une action en conformité de ce produit. Dans les pays de l'Union Européenne, ce délai est de deux (2) ans à compter de la délivrance du produit Thrustmaster. Dans les autres pays, la durée de la période de garantie correspond au délai pour intenter une action en conformité du produit Thrustmaster selon la législation en vigueur dans le pays où le consommateur avait son domicile lors de l'achat du produit Thrustmaster (si une telle action en conformité n'existe pas dans ce pays alors la période de garantie est de un (1) an à compter de la date d'achat d'origine du produit Thrustmaster).

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, d'un remplacement ou d'une remise en état de marche du produit défectueux. Si, pendant la période de garantie, le produit Thrustmaster fait l'objet d'une telle remise en état, toute période d'immobilisation d'au moins sept jours vient s'ajouter à la durée de la garantie qui restait à courir (cette période court à compter de la demande d'intervention du consommateur ou de la mise à disposition pour remise en état du produit en cause, si cette mise à disposition est postérieure à la demande d'intervention). Lorsque la loi applicable l'autorise, toute responsabilité de Guillemot et ses filiales (y compris pour les dommages indirects) se limite à la remise en état de marche ou au remplacement du produit Thrustmaster. Lorsque la loi applicable l'autorise, Guillemot exclut toutes garanties de qualité marchande ou d'adaptation à un usage particulier.

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 (y compris, mais non limitativement, une combinaison du produit Thrustmaster avec tout élément inadapté, notamment alimentations électriques, batteries, chargeurs, ou tous autres éléments non-fournis par Guillemot pour ce produit) ; (2) si le produit a été utilisé en dehors du cadre privé, à des fins professionnelles ou commerciales (salles de jeu, formations, compétitions, par exemple). (3) en cas de non respect des instructions du Support Technique ; (4) aux logiciels, lesdits logiciels faisant l'objet d'une garantie spécifique ; (5) aux consommables (éléments à remplacer pendant la durée de vie du produit : piles, coussinets de casque audio, par exemple) ; (6) aux accessoires (câbles, étuis, housses, sacs, dragonnes, par exemple) ; (7) si le produit a été vendu aux enchères publiques.

Cette garantie n'est pas transférable.

Les droits légaux du consommateur au titre de la législation applicable dans son pays à la vente de biens de consommation ne sont pas affectés par la présente garantie.

Par exemple, en France, indépendamment de la présente garantie, le vendeur reste tenu de la garantie légale de conformité mentionnée aux articles L. 217-4 à L.217-12 du code de la consommation et de celle relative aux défauts (vices cachés) de la chose vendue, dans les conditions prévues aux articles 1641 à 1648 et 2232 du code civil. La loi applicable (c'est-à-dire la loi française) impose de reproduire les extraits de la loi française suivants :

Article L. 217-4 du code de la consommation :

Le vendeur livre un bien conforme au contrat et répond des défauts de conformité existant lors de la délivrance.

Il répond également des défauts de conformité résultant de l'emballage, des instructions de montage ou de l'installation lorsque celle-ci a été mise à sa charge par le contrat ou a été réalisée sous sa responsabilité.

Article L. 217-5 du code de la consommation :

Le bien est conforme au contrat :

1° S'il est propre à l'usage habituellement attendu d'un bien semblable et, le cas échéant :

- s'il correspond à la description donnée par le vendeur et possède les qualités que celui-ci a présentées à l'acheteur sous forme d'échantillon ou de modèle ;

- s'il présente les qualités qu'un acheteur peut légitimement attendre eu égard aux déclarations publiques faites par le vendeur, par le producteur ou par son représentant, notamment dans la publicité ou l'étiquetage ;

2° Ou s'il présente les caractéristiques définies d'un commun accord par les parties ou est propre à tout usage spécial recherché par l'acheteur, porté à la connaissance du vendeur et que ce dernier a accepté.

Article L. 217-12 du code de la consommation :

L'action résultant du défaut de conformité se prescrit par deux ans à compter de la délivrance du bien.

Article L. 217-16 du code de la consommation :

Lorsque l'acheteur demande au vendeur, pendant le cours de la garantie commerciale qui lui a été consentie lors de l'acquisition ou de la réparation d'un bien meuble, une remise en état couverte par la garantie, toute période d'immobilisation d'au moins sept jours vient s'ajouter à la durée de la garantie qui restait à courir.

Cette période court à compter de la demande d'intervention de l'acheteur ou de la mise à disposition pour réparation du bien en cause, si cette mise à disposition est postérieure à la demande d'intervention.

Article L. 1641 du code civil:

Le vendeur est tenu de la garantie à raison des défauts cachés de la chose vendue qui la rendent impropre à l'usage auquel on la destine, ou qui diminuent tellement cet usage que l'acheteur ne l'aurait pas acquise, ou n'en aurait donné qu'un moindre prix, s'il les avait connus.

Article L. 1648 alinéa 1^{er} du code civil:

L'action résultant des vices rédhibitoires doit être intentée par l'acquéreur dans un délai de deux ans à compter de la découverte du vice.

Stipulations additionnelles à la garantie

Pendant la période de garantie, Guillemot ne fournira, en principe, pas de pièce détachée car le Support Technique est seul habilité tant à ouvrir qu'à remettre en état tout produit Thrustmaster (à l'exception des remises en état que le Support Technique demanderait, par instructions écrites, au consommateur d'effectuer -par exemple en raison de la simplicité et de l'absence de confidentialité du processus de remise en état-, en lui fournissant, le cas échéant, la ou les pièces détachées nécessaires).

Compte tenu de ses cycles d'innovation et pour préserver ses savoir-faire et secrets, Guillemot ne fournira, en principe, ni notice de remise en état, ni pièce détachée pour tout produit Thrustmaster dont la période de garantie est expirée.

Aux États-Unis d'Amérique et au Canada, la présente garantie est limitée au mécanisme interne et au boîtier externe du produit. En aucun cas, Guillemot 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.

Responsabilité

Lorsque la loi applicable l'autorise, Guillemot Corporation S.A. (ci-après « Guillemot ») et ses filiales excluent toute responsabilité pour tous dommages causés par un ou plusieurs des faits suivants: (1) le produit a été modifié, ouvert, altéré, (2) l'irrespect des instructions de montage, (3) l'utilisation inappropriée ou abusive, la négligence, l'accident (un choc, par exemple), (4) l'usure normale du produit, (5) l'utilisation du produit en dehors du cadre privé, à des fins professionnelles ou commerciales (salles de jeu, formations, compétitions, par exemple). Lorsque la loi applicable l'autorise, Guillemot et ses filiales excluent toute responsabilité pour tout dommage dont la cause n'est pas liée à un défaut matériel ou à un vice de fabrication du produit (y compris, mais non limitativement, tout dommage causé directement ou indirectement par tout logiciel, ou par une combinaison du produit Thrustmaster avec tout élément inadapté, notamment alimentations électriques, batteries, chargeurs, ou tous autres éléments non-fournis par Guillemot pour ce produit).

Déclaration de conformité

UTILISATEURS CANADIENS :

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

THRUSTMASTER®

SUPPORT TECHNIQUE

<https://support.thrustmaster.com>



COPYRIGHT

© 2022 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. Fabriqué et distribué par Guillemot Corporation S.A.

Microsoft, Xbox, le design de la « Sphère » Xbox, Xbox Series X|S, Xbox One et Windows 10/11 sont des marques du groupe Microsoft.

Toutes les autres marques déposées et noms commerciaux sont reconnus par les présentes et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays. Photos et illustrations non contractuelles. Conçu en Amérique du Nord et en Europe, fabriqué en Chine.

RECOMMANDATION RELATIVE A LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT



* Dans l'Union Européenne, au Royaume-Uni et en Turquie : 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. Veuillez consulter les autorités locales qui vous indiqueront le point de collecte concerné.

Dans les autres pays : Veuillez-vous reporter aux législations locales relatives au recyclage des équipements électriques et électroniques.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

Il est recommandé de retirer les attaches en plastique et les adhésifs avant d'utiliser le produit.

www.thrustmaster.com

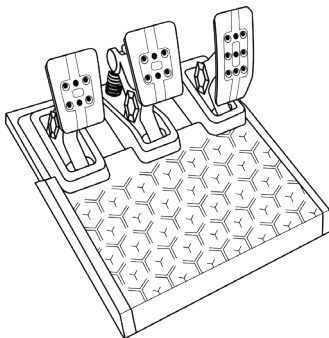
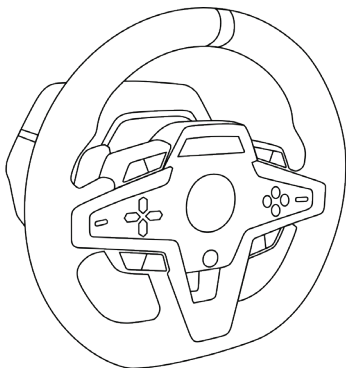
**Applicable à l'UE, au RU et à la Turquie uniquement*



T248

PARA XBOX ONE, XBOX SERIES X|S Y PC

Manual del usuario



ADVERTENCIA:

Para asegurarte de que tu volante de carreras T248 funcione correctamente con juegos para Xbox One, Xbox Series X|S o PC, puede que tengas que instalar las actualizaciones automáticas de los juegos (*disponibles cuando tu consola o PC está conectado a Internet*).

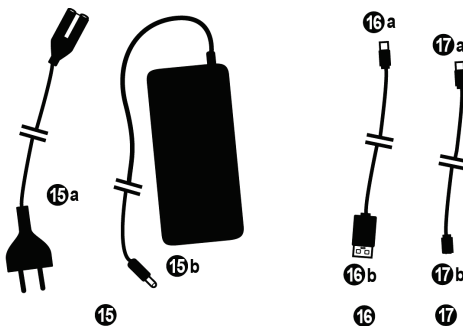
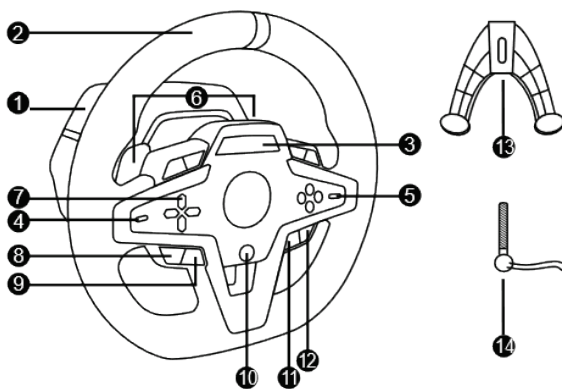
ENGLISH

FRANÇAIS

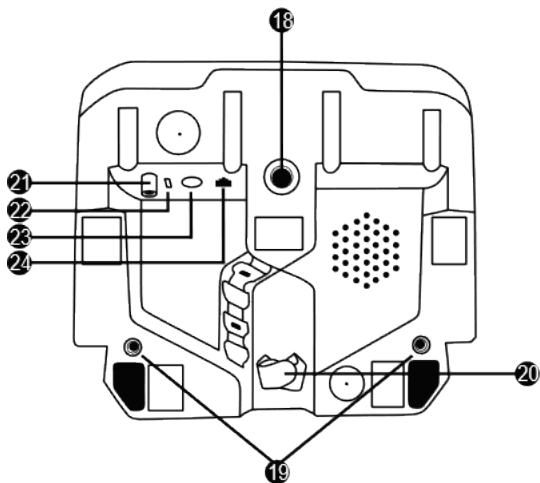
ESPAÑOL

PORTUGUÊS
DO BRASIL

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS



- | | | | |
|---|---|----|--|
| 1 | Base T248 | 10 | Botón Xbox |
| 2 | Aro de volante | 11 | Botón DISPLAY |
| 3 | Pantalla T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) | 12 | Botón MENU en consolas Xbox |
| 4 | Interruptor selector de codificador y función de pulsador del codificador | 13 | Sistema de fijación |
| 5 | Interruptor selector de codificador + y - | 14 | Tornillo de sujeción metálico |
| 6 | 2 levas magnéticas de cambio de marchas (Arriba y Abajo) | 15 | Cable de alimentación (UE/EE. UU. o Reino Unido...) (15a) y adaptador de corriente (15b) |
| 7 | Botones de dirección | 16 | Cable USB-C (16a) – USB-A (16b) |
| 8 | Botón VIEW en consolas Xbox | 17 | Cable USB-C de liberación rápida – macho (17a) a hembra (17b) |
| 9 | Botón MODE | | |



- | | |
|---|--|
| 18 Agujero roscado grande (para sistema de fijación y tornillo de sujeción) | 22 Conector USB-C del volante de carreras |
| 19 Agujeros roscados para la fijación a una cabina de carreras <i>(no incluida)</i> | 23 Conector mini-DIN para palanca de cambios, freno de mano o hub de Thrustmaster <i>(todos ellos vendidos por separado)</i> |
| 20 Sujetacables con cierre de velcro | 24 Conector RJ12 para juego de pedales |
| 21 Conector del adaptador de corriente | |

ADVERTENCIA

Antes de utilizar este producto, lee detenidamente este manual y consérvalo para consultarlo posteriormente.



Advertencia – Descarga eléctrica

- * Mantén el producto en un lugar seco y no lo expongas al polvo ni a la luz directa del sol.
- * No retuerzas ni tires de los conectores ni de los cables.
- * No derrames líquidos en el producto ni en sus conectores.
- * No cortocircuites el producto.
- * No desmontes nunca el producto ni lo lances al fuego ni lo expongas a temperaturas elevadas.
- * No utilices otro cable de fuente de alimentación distinto del proporcionado con el volante de carreras.
- * No utilices el cable de fuente de alimentación si el cable o los conectores están dañados, partidos o rotos.
- * Asegúrate de que el cable de fuente de alimentación esté enchufado correctamente en un enchufe eléctrico, y conectado correctamente al conector de la parte trasera de la base del volante de carreras.
- * No abras el volante de carreras: en el interior no hay piezas que pueda reparar el usuario. Las reparaciones las debe realizar el fabricante, su representante autorizado o un técnico cualificado.
- * Utiliza únicamente sistemas de fijación/accesorios especificados por el fabricante.
- * Si el volante de carreras se comporta de forma anormal (si emite sonidos anormales, calor u olores), deja de utilizarlo inmediatamente, desenchufa el cable de fuente de alimentación del enchufe eléctrico y desconecta los demás cables.
- * Si no vas a utilizar el volante de carreras durante un periodo de tiempo prolongado, desenchufa su cable de fuente de alimentación del enchufe eléctrico.
- * El enchufe eléctrico debe estar situado cerca del equipo y ser fácilmente accesible.



Utiliza únicamente la fuente de alimentación indicada en las instrucciones para el usuario.

Información del adaptador de fuente de alimentación

Información publicada	Valor	Unidad
Nombre o marca comercial del fabricante, número de registro comercial y dirección	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex Francia	
Identificador de modelo	A481-1852590D	
Voltaje de entrada	100 - 240	V
Frecuencia de CA de entrada	50 - 60	Hz
Voltaje de salida	18,5	V CC
Corriente de salida	2,6	A
Potencia de salida	47,9	W
Eficiencia activa promedio	87,8	%
Eficiencia a baja carga (10%)	87,8	%
Consumo de energía sin carga	0,10	W



Rejillas de ventilación

Asegúrate de no bloquear ninguna de las rejillas de ventilación de la base del volante de carreras. Para obtener una ventilación óptima, respeta los puntos siguientes:

- * Coloca la base del volante al menos a 10 cm de distancia de las paredes.
- * No coloques la base en espacios estrechos.
- * No tapes la base.
- * No dejes que se acumule polvo en las rejillas de ventilación.



Por razones de seguridad, no uses nunca los pedales con los pies descalzos o únicamente con calcetines en los pies.

THRUSTMASTER® DECLINA TODA RESPONSABILIDAD EN CASO DE LESIONES PRODUCTO DEL USO DE LOS PEDALES SIN CALZADO.



Advertencia – Lesiones debidas al Force Feedback y los movimientos repetitivos

Jugar con un volante con Force Feedback puede producir dolor en las articulaciones o en los músculos. Para evitar problemas:

- * Evita jugar durante períodos prolongados.
- * Haz descansos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.
- * Si sientes fatiga o dolor en las manos, muñecas, brazos, pies o piernas, deja de jugar y descansa durante unas horas antes de volver a jugar.
- * Si los síntomas o el dolor indicados persisten cuando vuelves a jugar, deja de hacerlo y consulta al médico.
- * Mantén el volante fuera del alcance de los niños.
- * Durante el juego, mantén siempre ambas manos colocadas correctamente en el volante sin dejarlas completamente caídas.
- * Mientras estés jugando, no coloques nunca las manos ni los dedos debajo de los pedales, ni tampoco cerca de ellos.
- * Durante la calibración y el juego, no metas nunca las manos ni los brazos a través de las aberturas del volante de carreras.
- * Asegúrate de que la base del volante de carreras esté fijada correctamente, según las instrucciones de este manual.



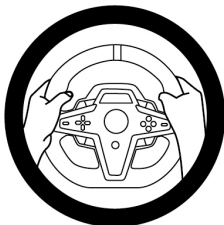
El producto solo lo pueden manejar usuarios mayores de 14 años

PRODUCTO PESADO



¡Ten cuidado de no dejar caer el producto encima de ti o de otra persona!

SIEMPRE



NUNCA



NUNCA



Advertencia – Peligro de pillarse los dedos con los pedales mientras se juega

- * Mantén los pedales fuera del alcance de los niños.
- * Cuando juegues, no pongas nunca los dedos en los lados de los pedales ni cerca de ellos.
- * Cuando juegues, no pongas nunca los dedos sobre la base trasera de los pedales ni cerca de ella.
- * Cuando juegues, no pongas nunca los dedos sobre la base delantera de los pedales ni cerca de ella.

NUNCA



NUNCA



NUNCA



Advertencia – Peligro de pillarse los dedos con los pedales cuando no se juega

- * Guarda los pedales en un lugar seguro y lejos del alcance de los niños.

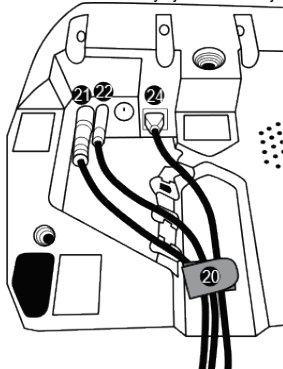
FIJACIÓN DEL VOLANTE DE CARRERAS

Fijación del volante de carreras a una mesa o un escritorio

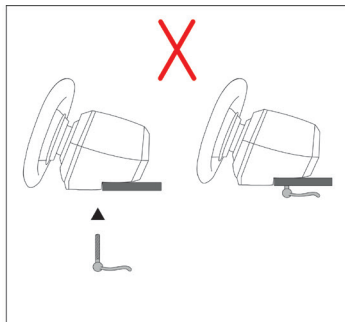
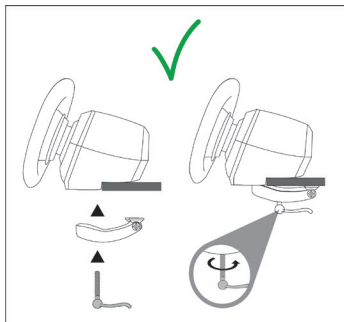
Comienza conectando en la cara inferior del volante:

- el adaptador de corriente (21);
- el cable USB-C de liberación rápida (17a) al conector USB-C (22);
- el juego de pedales T3PM (24).

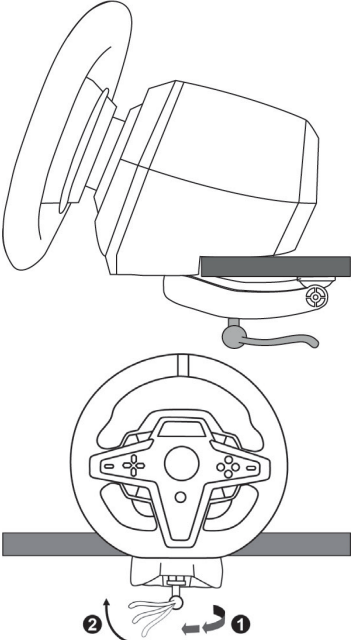
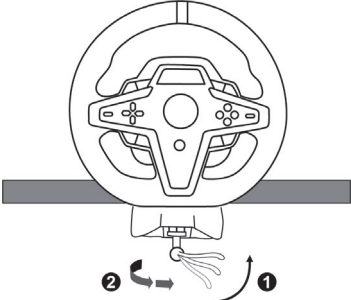
Asegúrate de seguir las rutas de los distintos cables y fíjalos con el sujetacables de velcro (20).



1. Coloca el volante de carreras sobre una mesa o en otra superficie horizontal, plana y estable.
2. Inserta el tornillo de sujeción (14) en el sistema de fijación (13) y, a continuación, aprieta el dispositivo girando el tornillo a la izquierda, para que entre en el agujero roscado grande (18) situado debajo del volante de carreras, hasta que el volante esté perfectamente estable.



ADVERTENCIA: ¡No aprietes nunca el tornillo solo, sin el sistema de fijación en su sitio!
(De hacerlo así, se podría dañar el volante).

COLOCACIÓN / RETIRADA	DIRECCIÓN
<p><u>Para apretar:</u></p> <p><i>Gira el tornillo hacia la izquierda</i></p>	 <p>The diagram illustrates the process of tightening the steering wheel. The top part shows a side view of the steering wheel being pushed forward towards the dashboard. The bottom part shows a top-down view of the steering wheel mounted on the column. A horizontal bar represents the dashboard. Below the steering wheel, the adjustment knob is shown with a curved arrow labeled '2' pointing counter-clockwise, indicating the direction to turn the knob to tighten the wheel. A straight arrow labeled '1' points to the right, indicating the direction to push the wheel.</p>
<p><u>Para aflojar:</u></p> <p><i>Gira el tornillo hacia la derecha</i></p>	 <p>The diagram illustrates the process of loosening the steering wheel. The top part shows a side view of the steering wheel being pulled back away from the dashboard. The bottom part shows a top-down view of the steering wheel mounted on the column. A horizontal bar represents the dashboard. Below the steering wheel, the adjustment knob is shown with a curved arrow labeled '2' pointing clockwise, indicating the direction to turn the knob to loosen the wheel. A straight arrow labeled '1' points to the left, indicating the direction to pull the wheel back.</p>

Fijación del volante de carreras a una cabina de carreras (no incluida)

1. Coloca la base del volante de carreras en el estante de la cabina.
2. Atornilla dos tornillos M6 (no incluidos) en el estante de la cabina y en los dos agujeros roscados situados en la cara inferior del volante de carreras **(19)**.



La longitud de los dos tornillos M6 no debe exceder el grosor del estante en más de 12 mm; tornillos más largos podrían dañar los componentes internos situados en la base del volante de carreras.

3. Si es necesario, también puedes atornillar el sistema de fijación estándar **(13, 14)** en el agujero roscado grande **(18)**.

Los diagramas de configuración del volante de carreras T248 para cabinas y otros soportes están disponibles en <https://support.thrustmaster.com>: haz clic **Volantes de carreras / T248**, y después en **Template - Cockpit Setup** (Plantilla - Configuración de la cabina).

INSTALACIÓN

CALIBRACIÓN AUTOMÁTICA DEL VOLANTE DE CARRERAS Y DEL JUEGO DE PEDALES

El volante se autocalibra automáticamente cuando enchufas el volante de carreras en un enchufe eléctrico y conectas el conector USB del volante de carreras a la consola Xbox o al PC.

Durante esta fase, el volante de carreras girará rápidamente hacia la izquierda y la derecha, cubriendo un ángulo de 900 grados, antes de detenerse en el centro.



ADVERTENCIA:

**¡No toques nunca el volante de carreras durante la fase de autocalibración!
(Esto podría provocar una calibración incorrecta y lesiones personales).**

No conectes nunca los pedales a la base del volante de carreras (ni los desconectes de la base) cuando esté conectada al sistema o durante el juego (esto podría provocar una calibración incorrecta).

Conecta siempre los pedales antes de conectar el volante de carreras al sistema.

Una vez que se ha realizado la calibración del volante de carreras y el juego se ha ejecutado, los pedales se calibran automáticamente tras presionarlos unas cuantas veces.



ADVERTENCIA:

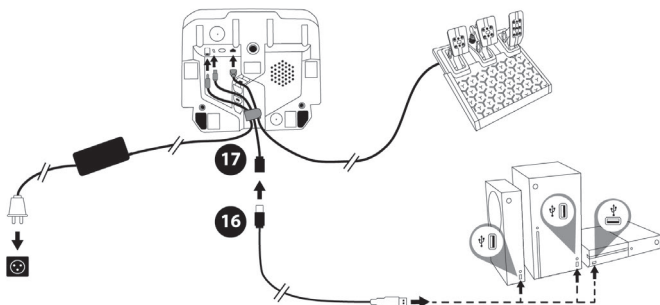
**¡No presiones nunca los pedales durante la fase de autocalibración del volante de carreras ni mientras se está cargando un juego!
(Esto podría provocar una calibración incorrecta).**

Si el volante de carreras y/o los pedales no funcionan correctamente, o si la calibración parece incorrecta:

Apaga la consola o el PC, desconecta por completo el volante de carreras, vuelve a conectar todos los cables (incluyendo el cable de fuente de alimentación y los pedales) y reinicia la consola o el PC y el juego.

INSTALACIÓN EN CONSOLAS XBOX

1. Conecta el juego de pedales T3PM al conector RJ12 (24) de la base.
 2. Enchufa el cable de alimentación y el adaptador de corriente en un enchufe eléctrico.
 3. Conecta el cable USB-C (17) al puerto USB-C (22) de la base.
 4. Conecta el cable USB-C/USB-A (16) al cable USB-C (17) y a un puerto USB-A en la consola Xbox.
- Una vez encendida la consola, el volante de carreras se calibrará solo automáticamente.



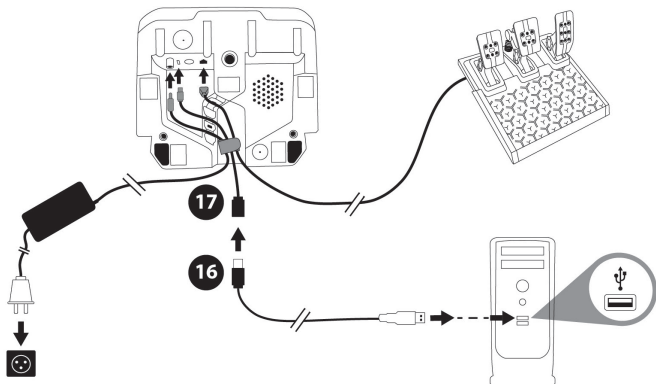
¡Ya estás preparado para jugar!

Nota:

- La lista de juegos compatibles con la consola Xbox y el volante de carreras T248 está disponible aquí: <https://support.thrustmaster.com> (en la sección **Volantes de carreras / T248 / Configuración de juegos**). Esta lista se actualiza regularmente.

INSTALACIÓN EN PC

1. Visita <https://support.thrustmaster.com> para descargar los controladores y el software Force Feedback para PC. Haz clic en **Volantes de carreras / T248 / Controladores**.
2. Conecta el juego de pedales T3PM al conector RJ12 (24) de la base.
3. Enchufa el cable de alimentación y el adaptador de corriente en un enchufe eléctrico.
4. Conecta el cable USB-C (17) al puerto USB-C (22) de la base.
5. Conecta el cable USB-C/USB-A (16) al cable USB-C (17) y a un puerto USB-A en el PC.



¡Ya estás preparado para jugar!

Nota:

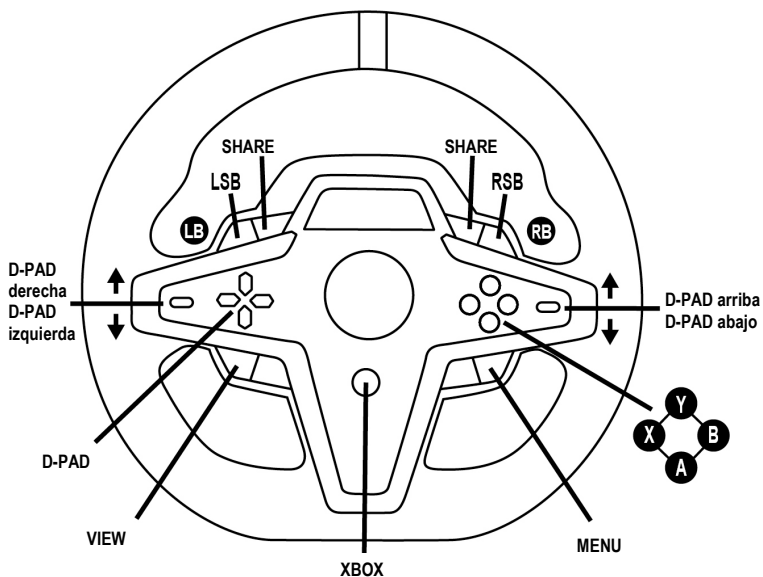
- En el Panel de control y en los juegos, el volante de carreras se reconoce con el nombre **Thrustmaster Advanced Racer**.

ACTUALIZACIÓN DEL FIRMWARE DEL VOLANTE DE CARRERAS

Visita <https://support.thrustmaster.com>.

Haz clic en **Volantes de carreras / T248 / Firmware**, y sigue las instrucciones.

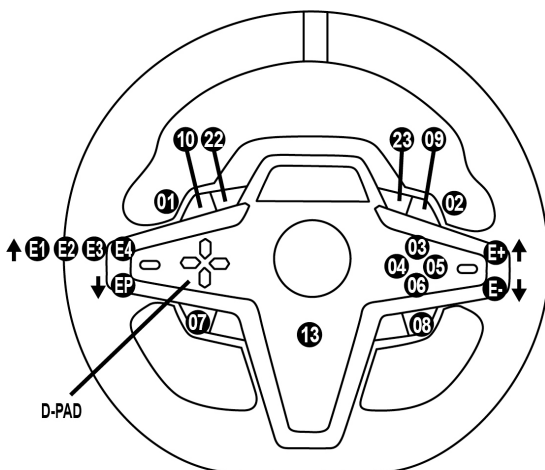
MAPEADO PARA CONSOLAS XBOX



Nota:

- La pantalla que muestra la información de telemetría (T-RDD) no es compatible actualmente con las consolas Xbox. Sólo es compatible con PC.
- Algunas funciones (codificadores, número de botones de acción) están limitadas por el protocolo de la consola.
- En Xbox, los botones LSB y RSB del volante de carreras sólo son funcionales en algunos juegos próximos. La lista de juegos con esta característica se actualiza con regularidad.

MAPEADO PARA PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

USO DE LOS CODIFICADORES E1 / E2 / E3 / E4

Puedes seleccionar el codificador activo empujando el interruptor selector de codificador (4) hacia arriba. El codificador activo se muestra en la pantalla: E1, E2, E3, E4 en sucesión, y luego E1... y así sucesivamente.

Cuando se selecciona el codificador (E1, E2, E3 o E4), las funciones asociadas son las siguientes:

- **Push (P)** empujando el interruptor selector de codificador (4) hacia abajo.
- **+** empujando el interruptor selector de codificador del lado derecho (5) hacia arriba.
- **-** empujando el interruptor selector de codificador del lado izquierdo (3) hacia abajo.

La acción correspondiente se muestra en la pantalla.

Nota:

- Los codificadores E1, E2, E3 y E4 funcionan en la mayoría de los juegos.
- La pantalla muestra las funciones de información de telemetría en juegos compatibles con el SDK (kit de desarrollo de software) de Thrustmaster. La lista de juegos compatibles está disponible aquí: <https://support.thrustmaster.com> (en la sección **Volantes de carreras / T248 / Configuración de juegos**). Esta lista se actualiza regularmente.

BOTÓN MODE

VISUALIZACIÓN DE INFORMACIÓN SOBRE EL VOLANTE DE CARRERAS Y CONFIGURACIÓN DEL VOLANTE DE CARRERAS Y EL JUEGO DE PEDALES

Pulsa el botón MODE (9) para entrar en el menú MODE (MODO).
Cuando estás en este menú sólo se muestran los dos primeros segmentos.













ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

PORTUGUÊS
DO BRASIL

Usa los botones de dirección (7) en este menú de la siguiente manera:

Navegación		Pantalla	Información / Opciones
  8 niveles	 2 opciones	XBOX/PC Selecciona tu sistema: consola Xbox o PC	<ul style="list-style-type: none"> - Selección de consola Xbox (<i>de forma predeterminada</i>) - Selección de sistema de PC Nota: Para validar el sistema elegido, pulsa el botón MODE (9). La selección se guardará cuando EXIT aparezca en la pantalla.
	 3 pantallas	ABOUT Información general	<ul style="list-style-type: none"> - Versión de firmware de la base del volante de carreras - Nombre del dispositivo conectado al conector mini-DIN (23) - Tipo de juego de pedales conectado al conector RJ12 (24)
	 3 opciones	FFB Seleccionar el perfil de Force Feedback (<i>consulta la sección DIAGRAMA DE PERFIL DE FFB</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - FFB 1 - FFB 2 (<i>de forma predeterminada</i>) - FFB 3
	 6 opciones	FORCE Seleccionar el nivel general del efecto de fuerza del volante	
	 6 opciones	ROT° Seleccionar el ángulo de giro (<i>sólo para juegos en los que el ángulo de giro no es automático</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = automático (<i>de forma predeterminada</i>)
	 2 opciones	PEDAL Seleccionar la configuración del juego de pedales	<ul style="list-style-type: none"> - FLOOR: posición en el suelo (<i>de forma predeterminada</i>) - INV.: posición suspendida (<i>los pedales del acelerador y del embrague están invertidos</i>)
	1 visualización	TEMP Temperatura del motor	Temperatura del motor del volante de carreras mostrada en tiempo real
	 1 opción	RESET Restablece el volante de carreras al modo predeterminado.	<ul style="list-style-type: none"> - N: No - Y: Sí Selecciona Y, después pulsa el botón MODE (9). El volante de carreras se restablece cuando EXIT aparece en la pantalla.

FORCE

Permite ajustar en tiempo real (= directamente en la carrera) todos los efectos de fuerza del volante de carreras del 20 al 100%.

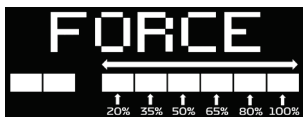
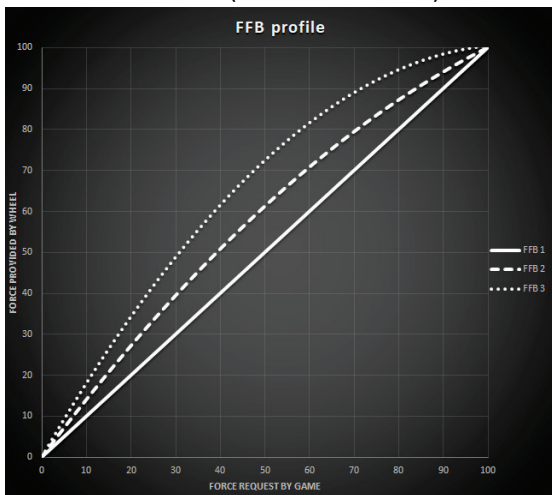


DIAGRAMA DE PERFIL DE FFB (FFB 1 / FFB 2 / FFB 3)



FFB 1

El efecto FFB 1 proporciona Force Feedback lineal. La fuerza que sientes es 100% proporcional a la fuerza solicitada por el juego.

FFB 2 y FFB 3

Los efectos FFB 2 y FFB 3 potencian el Force Feedback para acentuar la fuerza que sientes en relación con la fuerza solicitada por el juego.

Nota:

- Valida tus elecciones pulsando el botón MODE (9): EXIT (SALIR) se muestra antes de regresar a la pantalla predeterminada.
- Los botones de dirección (7) están desactivados en los juegos y en la interfaz de la consola cuando el botón MODE está activado.

BOTÓN DISPLAY

CONFIGURACIÓN DE LA VISUALIZACIÓN DE LOS AJUSTES DE TELEMETRÍA

(en juegos para PC compatibles con la pantalla)

Nota:










- La lista de juegos para PC compatibles con la pantalla T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) está disponible aquí: <https://support.thrustmaster.com> (en la sección **Volantes de carreras / T248 / Configuración de juegos**). Esta lista se actualiza regularmente.
- El botón DISPLAY solo funciona en estos juegos.
- El botón DISPLAY no es compatible actualmente con las consolas Xbox.

Pulsa el botón DISPLAY **(11)** para entrar en el menú DISPLAY (VISUALIZACIÓN).

Cuando estés en este menú sólo se muestran los dos últimos segmentos.



Usa los botones de dirección (7) en este menú de la siguiente manera:

Navegación		Pantalla	Información / Opciones
<p>5 niveles</p> 	No	 Cambio de marchas	
	No	SPEED  Velocidad	
	 5 opciones para mostrar en los segmentos	RPM  RPM y elección de vista en los 9 segmentos	- REV >>: de izquierda a derecha - REV <<: de derecha a izquierda - REV ><: de afuera hacia el centro - REV <>: del centro hacia afuera - REV -: sin visualización en los segmentos
	 2 opciones	POS  Posición	- DRI: posición en la carrera - LAP: número de vueltas
	 3 opciones	TIME  Tiempo	- PBL: mejor tiempo de vuelta personal - C L: tiempo de vuelta actual - L L: tiempo de la última vuelta

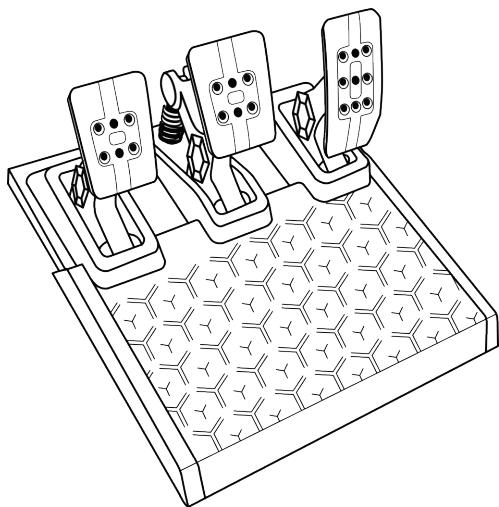
Nota:

- Valida tus elecciones pulsando el botón DISPLAY (11).
- Los botones de dirección (7) están desactivados en los juegos y en la interfaz de la consola cuando el botón DISPLAY está activado.

VARIOS CONSEJOS Y PREGUNTAS FRECUENTES

Visita <https://support.thrustmaster.com>. Haz clic en **Volantes de carreras / T248**, y después en **Manual** o **PF** (Preguntas frecuentes).

JUEGO DE PEDALES T3PM



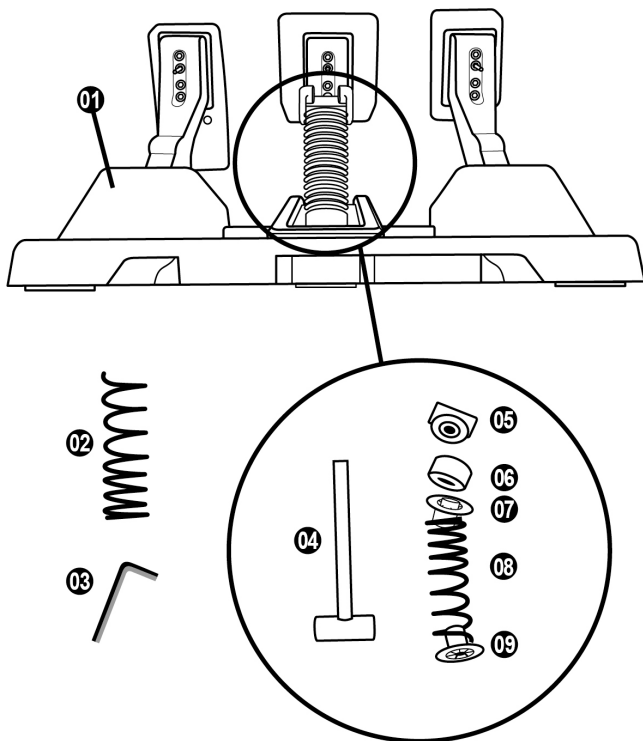
ENGLISH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

PORTUGUÊS
DO BRASIL

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS



- 1 Juego de pedales
- 2 Muelle duro adicional (negro)
- 3 Llave Allen de 2,5 mm
- 4 Varilla de retención del muelle
- 5 Cabezal de retención superior con arandela

- 6 Anillo de amortiguación de elastómero (blanco – Shore 70)
- 7 Espaciador de plástico superior (rojo)
- 8 Muelle blando (plateado – instalado por defecto)
- 9 Espaciador de plástico inferior (rojo)

ADVERTENCIA

Antes de utilizar este producto, lee detenidamente este manual y consérvalo para consultarlo posteriormente.



Por razones de seguridad, no uses nunca los pedales con los pies descalzos o únicamente con calcetines en los pies.

THRUSTMASTER® DECLINA TODA RESPONSABILIDAD EN CASO DE LESIONES PRODUCTO DEL USO DE LOS PEDALES SIN CALZADO.



Advertencia – Peligro de pillarse los dedos con los pedales mientras se juega

- * Mantén los pedales fuera del alcance de los niños.
- * Cuando juegues, no pongas nunca los dedos en los lados de los pedales ni cerca de ellos.
- * Cuando juegues, no pongas nunca los dedos sobre la base trasera de los pedales ni cerca de ella.
- * Cuando juegues, no pongas nunca los dedos sobre la base delantera de los pedales ni cerca de ella.

NUNCA



NUNCA



NUNCA



CALIBRACIÓN AUTOMÁTICA DE LOS PEDALES



IMPORTANTE

- No conectes nunca los pedales a la base del volante de carreras (ni los desconectes de la base) mientras esté conectada a la consola Xbox, o durante el juego (de hacerlo, podría producirse una calibración incorrecta).
- Conecta siempre el juego de pedales antes de conectar el volante de carreras a la consola o al PC.
- Una vez que se ha realizado la calibración del volante de carreras y el juego se ha ejecutado, los pedales se calibran automáticamente tras presionarlos unas cuantas veces.
- ¡No presiones nunca los pedales durante la fase de autocalibración del volante de carreras ni mientras se está cargando un juego! Esto podría provocar una calibración incorrecta.

Si el volante de carreras y/o los pedales no funcionan correctamente, o si la calibración parece incorrecta:

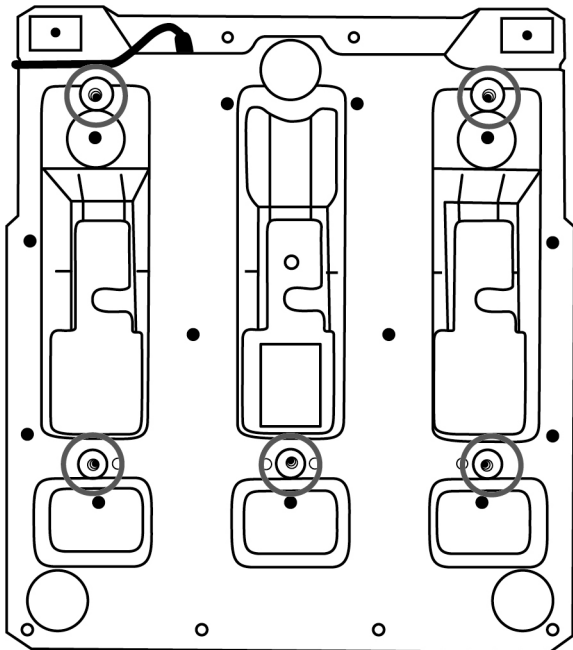
Apaga la consola, desconecta por completo el volante de carreras, vuelve a conectar todos los cables (incluyendo el cable de fuente de alimentación y los pedales) y reinicia la consola y el juego.

FIJACIÓN DE LOS PEDALES A UN SOPORTE O UNA CABINA

El juego de pedales se puede fijar a diversos soportes compatibles (vendidos por separado), usando los cinco agujeros con rosca M6 situados bajo la base. Para hacerlo, atornilla al menos dos tornillos M6 (no incluidos) a través del estante del soporte y en los agujeros roscados en la cara inferior de la base de los pedales.



Importante: la longitud de los tornillos M6 no debe superar el grosor de su soporte en más de 12 mm, para no correr el riesgo de dañar los componentes internos de los pedales.

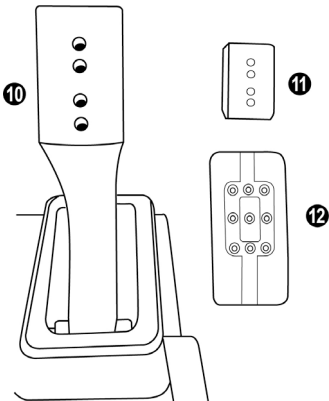


Los diagramas de configuración de los pedales para cabinas y otros soportes están disponibles en <https://support.thrustmaster.com>: haz clic en Volantes de carreras / T3PM, y después en Template - Cockpit setup (Plantilla - Configuración de la cabina).

AJUSTE DE LOS PEDALES

Cada uno de los tres pedales incluye:

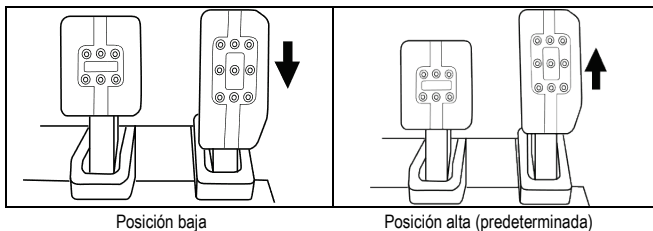
- Un brazo del pedal (**10**) con dos perforaciones.
- Un soporte de plástico del cabezal (**11**) (situado entre el cabezal y el brazo) con cuatro perforaciones.
- Un cabezal metálico (**12**) con varias perforaciones (nueve para el acelerador, seis para el freno y seis para el embrague).



ATENCIÓN: Para evitar problemas de calibración, asegúrate de desconectar siempre el cable USB del volante de la consola o del PC antes de hacer ajustes en los pedales.

Ajuste de la ALTURA del pedal de gas

- Con la llave Allen de 2,5 mm incluida (**3**), desatornilla los dos tornillos que sujetan el cabezal metálico (**12**) y su soporte (**11**) en su sitio.
- Selecciona la posición de altura que prefieras y, después, sustituye y vuelve a apretar los tornillos de forma que el cabezal metálico (**12**) y su soporte (**11**) queden sujetos firmemente en su sitio.



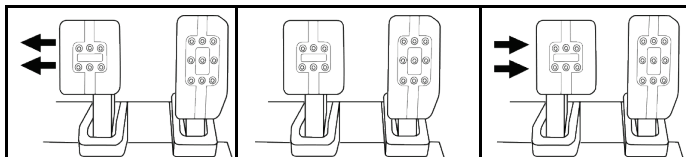
Posición baja

Posición alta (predeterminada)

Ajuste del ESPACIADO de los tres pedales

- Con la llave Allen de 2,5 mm incluida (3), desatornilla los dos tornillos que sujetan el cabezal metálico (12) y su soporte (11) en su sitio.
- Selecciona la posición de altura que prefieras (a la izquierda, centrada o a la derecha) y, a continuación, sustituye y vuelve a apretar los tornillos de forma que el cabezal metálico (12) y su soporte (11) queden sujetos firmemente en su sitio.

Ejemplos que ilustran el pedal del freno:



Posición izquierda

Posición centrada (predet.)

Posición derecha

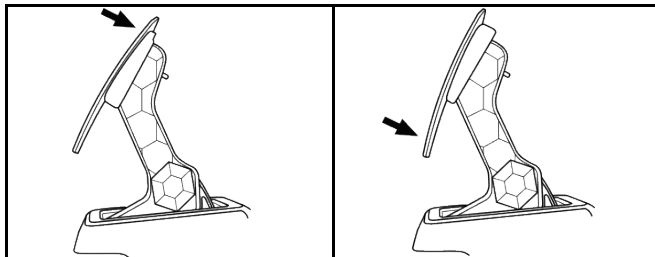
Número de posiciones de espaciado posibles por pedal:

- Tres para el pedal de gas
- Tres para el pedal del freno
- Tres para el pedal del embrague

Ajuste de la INCLINACIÓN de los pedales

- Con la llave Allen de 2,5 mm incluida (3), desatornilla los dos tornillos que sujetan el cabezal metálico (12) y su soporte (11) en su sitio.
- Gira el soporte de plástico del cabezal (11) 180° y, después, sustituye y vuelve a apretar los tornillos de forma que el cabezal metálico (12) y su soporte (11) queden sujetos firmemente.

Ejemplos que ilustran el pedal de gas:



Posición menos inclinada
(predeterminada)

Posición más inclinada

Número de posiciones de inclinación posibles por pedal:

- Dos para el pedal de gas
- Dos para el pedal del freno
- Dos para el pedal del embrague

JUEGO DE MUELLES DEL FRENO INCLUIDOS

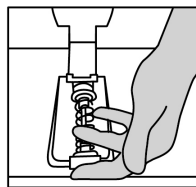
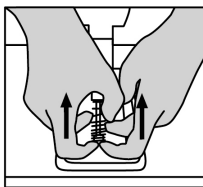
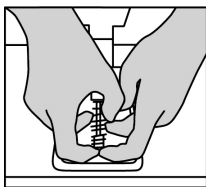
4 configuraciones y ajustes posibles para la fuerza de presión del freno

*Este mod te permite experimentar una resistencia y sensación diferentes al frenar.
Puedes optar por instalarlo o no, según tus preferencias.*

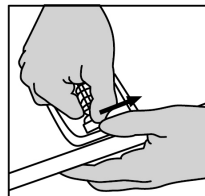
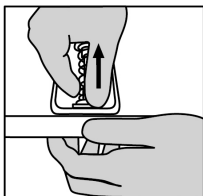
Resistencia del freno	Suave	Media (predet.)	Dura	Muy dura
Uso recomendado	Escritorio	Escritorio	Soporte de pedales	Cabina
Muelle plateado blando (8)	x	x		
Anillo de amortiguación de elastómero blanco (6)		x		x
Muelle negro duro (2)			x	x

1. Tira con fuerza del espaciador de plástico inferior (9) para comprimir el muelle y retira la varilla de retención del muelle (4) de su ubicación.

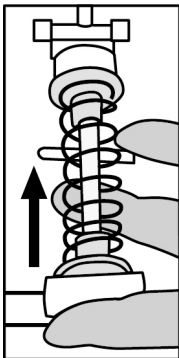
Método 1:



Método 2:



2. Vuelve a colocar los diferentes elementos en la varilla de retención del muelle (4).
Comienza con el espaciador de plástico inferior (9), el muelle que elijas (2) u (8), y luego el espaciador de plástico superior (7).
3. Después de la configuración seleccionada, instala el anillo de amortiguación de elastómero (6).
4. Ajusta el cabezal de retención superior con la arandela (5) y colócalo en su ubicación.
5. Comprime fuertemente el muelle para colocar la varilla de retención del muelle (4) en su ubicación.



Un video que muestra cómo cambiar el muelle está disponible en <https://support.thrustmaster.com>: haz clic en **Volantes de carreras / T3PM**.

INFORMACIÓN DE GARANTÍA AL CONSUMIDOR

En todo el mundo, Guillemot Corporation S.A., cuyo domicilio legal se encuentra en Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Francia (en lo sucesivo "Guillemot") garantiza al consumidor que este producto de Thrustmaster estará libre de defectos de materiales y mano de obra, durante un período de garantía que corresponde al límite de tiempo para interponer una acción legal referida a la conformidad en relación con este producto. En los países de la Unión Europea, esto corresponde a un período de dos (2) años a partir de la entrega del producto de Thrustmaster. En otros países, el período de garantía corresponde al límite de tiempo para interponer una acción legal referida a la conformidad en relación con este producto de Thrustmaster según las leyes aplicables del país en el que el consumidor estuviese domiciliado en la fecha de compra del producto de Thrustmaster (si no existiese una acción similar en el país correspondiente, entonces el período de garantía será de un (1) año a partir de la fecha de compra original del producto de Thrustmaster).

Si el producto resultase defectuoso durante el período de garantía, hay que ponerse en contacto inmediatamente con el Soporte Técnico, que indicará el procedimiento a seguir. Si se confirma el defecto, el producto debe devolverse a su lugar de compra (o a cualquier otra ubicación indicada por el Soporte Técnico).

Dentro del contexto de esta garantía, el producto defectuoso del consumidor será sustituido o restaurado su funcionamiento correcto. Si, durante el período de garantía, el producto de Thrustmaster fuese sometido a dicho reacondicionamiento, cualquier período de cómo mínimo siete (7) días durante el que el producto no se pueda usar se añadirá al período de garantía restante (este período va desde la fecha de petición de intervención del consumidor o desde la fecha en la que el producto se entrega para el reacondicionamiento, si la fecha en la que el producto se entrega para el reacondicionamiento fuese posterior a la fecha de la petición de intervención). Si la ley aplicable lo permite, toda la responsabilidad de Guillemot y sus filiales (incluso por daños resultantes) se limita a la restauración del funcionamiento correcto o la sustitución del producto de Thrustmaster. Si la ley aplicable lo permite, Guillemot renuncia a todas las garantías de comerciabilidad o adecuación para un propósito determinado.

Esta garantía no se aplicará: (1) si el producto ha sido modificado, abierto, alterado o ha sufrido daños como resultado de un uso inapropiado o abuso, negligencia, accidente, desgaste normal, o cualquier otra causa no relacionada con un defecto de materiales o fabricación (incluyendo, pero no de forma exclusiva, la combinación del producto de Thrustmaster con cualquier elemento no adecuado, incluyendo en particular fuentes de alimentación, baterías recargables, cargadores o cualquier otro elemento no suministrado por Guillemot para este producto); (2) si el producto se ha empleado para otro uso distinto del doméstico, incluyendo fines profesionales o comerciales (salones de juego, entrenamiento, competiciones, por ejemplo); (3) en caso de incumplimiento de las instrucciones proporcionadas por el Soporte Técnico; (4) a software, es decir software sujeto a una garantía específica; (5) a consumibles (elementos que se tienen que reemplazar a lo largo de la vida del producto: por ejemplo, baterías desechables o almohadillas para auriculares de audio); (6) a accesorios (por ejemplo, cables, cajas, bolsas, bolsos o muñequeras); (7) si el producto se ha vendido en una subasta pública.

Esta garantía no es transferible.

Los derechos legales del consumidor en relación con las leyes aplicables a la venta de productos de consumo de su país no se ven afectados por esta garantía.

Provisiones de garantía adicionales

Durante el período de garantía, Guillemot no proporcionará, en principio, ninguna pieza de repuesto, ya que el Soporte Técnico es el único autorizado para abrir y/o reacondicionar los productos de Thrustmaster (con la excepción de los procedimientos de reacondicionamiento que el Soporte técnico puede solicitar que lleve a cabo el consumidor, mediante instrucciones por escrito – por ejemplo, debido a la simplicidad y la falta de confidencialidad del proceso de reacondicionamiento – y suministrando al consumidor las piezas de repuesto necesarias, si hiciere falta).

Debido a sus ciclos de innovación y para proteger su know-how y secretos comerciales, Guillemot no proporcionará, en principio, ninguna pieza de repuesto ni instrucciones de reacondicionamiento para los productos de Thrustmaster cuyo período de garantía haya vencido.

En los Estados Unidos de América y en Canadá, esta garantía está limitada al mecanismo interno del producto y al alojamiento externo. En ningún caso, Guillemot ni sus filiales serán responsables ante terceros por daños resultantes o fortuitos resultado del incumplimiento de cualquier garantía expresa o implícita. En algunos estados o provincias no se permite la limitación de la duración de una garantía implícita ni la exclusión o limitación de responsabilidad por daños resultantes o fortuitos, por lo que las limitaciones o exclusiones anteriores pueden no ser aplicables. Esta garantía ofrece derechos legales específicos al consumidor, que también puede tener otros derechos que pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

Responsabilidad

Si la ley aplicable lo permite, Guillemot Corporation S.A. (en lo sucesivo "Guillemot") y sus filiales renuncian a toda responsabilidad por los daños causados por uno o más de los siguientes motivos: (1) el producto ha sido modificado, abierto o alterado; (2) incumplimiento de las instrucciones de montaje; (3) uso inapropiado o abuso, negligencia, accidente (un impacto, por ejemplo); (4) desgaste normal; (5) el producto se ha empleado para otro uso distinto del doméstico, incluyendo fines profesionales o comerciales (salones de juego, entrenamiento, competiciones, por ejemplo). Si la ley aplicable lo permite, Guillemot y sus filiales renuncian a toda responsabilidad por los daños no relacionados con defectos de materiales o fabricación en relación con el producto (incluyendo, pero no de forma exclusiva, los daños causados de forma directa o indirecta por cualquier software, o por combinar el producto de Thrustmaster con cualquier elemento no adecuado, incluyendo en particular fuentes de alimentación, baterías recargables, cargadores o cualquier otro elemento no suministrado por Guillemot para este producto).

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD

NOTICIA DE CONFORMIDAD EN USA: este dispositivo cumple con los límites para dispositivos de computación de Clase B de acuerdo con la Parte 15 de las reglas FCC.

THRUSTMASTER®

SOPORTE TÉCNICO

<https://support.thrustmaster.com>



COPYRIGHT

© 2022 Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos reservados. Thrustmaster® es una marca comercial registrada de Guillemot Corporation S.A. Fabricado y distribuido por Guillemot Corporation S.A. Microsoft, Xbox, el diseño Xbox "Sphere", Xbox Series X|S, Xbox One y Windows 10/11 son marcas comerciales del grupo de compañías de Microsoft.

Todas las demás marcas comerciales y nombres de marca se reconocen por la presente y son propiedad de sus respectivos dueños. Los contenidos, diseños y especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso y pueden variar de un país a otro. Fotos e ilustraciones no vinculantes. Diseñado en Norteamérica y Europa, fabricado en China.

RECOMENDACIÓN DE PROTECCIÓN AMBIENTAL



* En la Unión Europea, Reino Unido y Turquía: 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. Para los demás países: cumplo las leyes locales sobre reciclaje de equipos eléctricos y electrónicos.

Esta información debe conservarse. Los colores y motivos decorativos pueden variar. Los adhesivos y los cierres de plástico se deben quitar del producto antes de utilizarlo.

www.thrustmaster.com

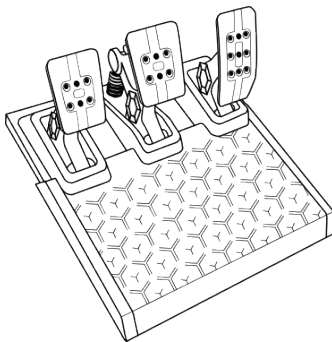
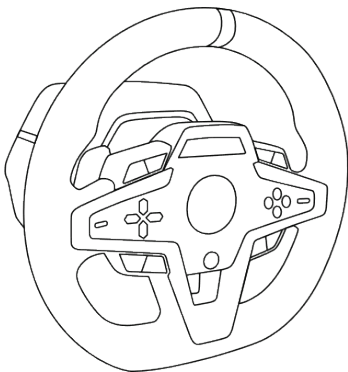
**Aplicable únicamente a la UE, Reino Unido y Turquía*



T248

PER XBOX ONE, XBOX SERIES X|S E PC

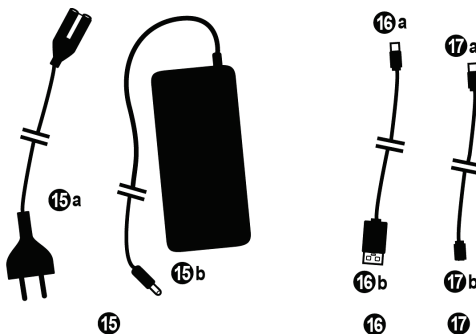
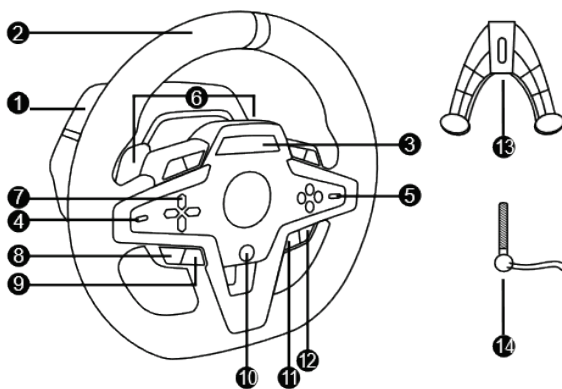
Manuale d'uso



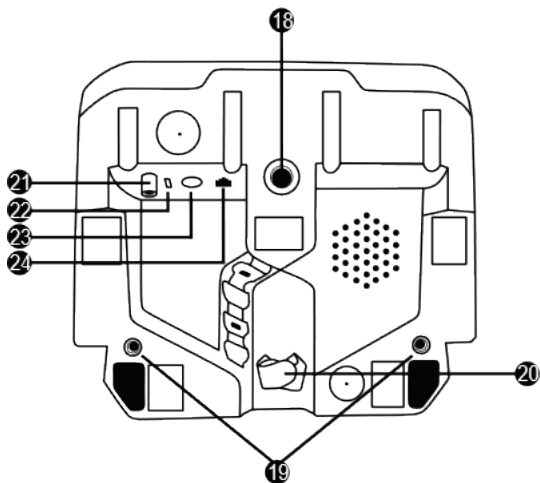
ATTENZIONE:

Per far sì che il tuo T248 funzioni correttamente con i giochi per Xbox One, Xbox Series X|S e PC, potrebbe rendersi necessario installare gli aggiornamenti automatici dei giochi (*disponibili nel momento in cui il tuo sistema (Xbox One, Xbox Series X|S o PC) viene collegato a internet*).

CARATTERISTICHE TECNICHE



- | | |
|--|---|
| 1 Base T248 | 10 Pulsante Xbox |
| 2 Corona del volante | 11 Pulsante DISPLAY |
| 3 Display T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) | 12 Pulsante MENU su console Xbox |
| 4 Selettore codificatori e funzione a pressione codificatore | 13 Sistema di fissaggio |
| 5 Selettore codificatori + e - | 14 Vite metallica di serraggio |
| 6 2 leve del cambio magnetiche (Up e Down) | 15 Cavo di alimentazione (UE/USA o UK...)
(15a) e alimentatore (15b) |
| 7 Pulsanti direzionali | 16 Cavo USB-C (16a) – USB-A (16b) |
| 8 Pulsante VISUALIZZA su console Xbox | 17 Cavo USB-C a sgancio rapido – da
maschio (17a) a femmina (17b) |
| 9 Pulsante MODE | |



- | | |
|--|--|
| 18 Foro grande filettato (per sistema di fissaggio e vite di serraggio) | 22 Connettore USB-C del volante |
| 19 Fori filettati per il montaggio in un abitacolo (<i>non incluso</i>) | 23 Connettore mini-DIN per cambio, freno a mano o hub Thrustmaster (<i>tutti venduti separatamente</i>) |
| 20 Passacavi con chiusura a strappo | 24 Connettore RJ12 per pedaliera |
| 21 Connettore alimentatore | |

ATTENZIONE

Prima di utilizzare questo prodotto, leggi con attenzione il presente manuale, conservandolo per una futura consultazione.



Attenzione – Shock elettrico

- * Conserva questo prodotto in un luogo asciutto e non esporlo alla polvere o alla luce del sole.
- * Non torcere e non tirare i connettori e i cavi.
- * Non versare alcun liquido sul prodotto o sui relativi connettori.
- * Non cortocircuitare il prodotto.
- * Non smontare questo prodotto; non gettarlo nel fuoco e non esporlo alle alte temperature.
- * Non usare un altro cavo di alimentazione oltre a quello fornito assieme al tuo volante.
- * Non utilizzare il cavo di alimentazione qualora quest'ultimo o i connettori dovessero risultare danneggiati, divisi o rotti.
- * Assicurati che il cavo di alimentazione si ben inserita in una presa di corrente e correttamente connesso al connettore presente nella parte posteriore della base del volante.
- * Non aprire il volante: all'interno non vi sono componenti utili all'utente. Qualunque riparazione dovrà essere effettuata dal produttore, da un suo rappresentante autorizzato o da un tecnico qualificato.
- * Usa unicamente sistemi di fissaggio/ accessori indicati dal produttore.
- * Qualora il volante non dovesse funzionare correttamente (se dovesse generare un qualunque suono inusuale, calore o odori), smetti immediatamente di utilizzarlo, scollega il cavo di alimentazione dal relativo connettore e scollega tutti gli altri cavi.
- * Se pensi di non dover utilizzare il volante per un lungo periodo di tempo, scollega l'alimentatore dalla presa di corrente.
- * La presa elettrica deve trovarsi nei pressi delle apparecchiature e deve risultare facilmente accessibile.



Utilizza esclusivamente l'alimentazione indicata nelle istruzioni.

Informazioni per l'alimentatore

Informazione pubblicata	Valore	Unità
Nome o marchio del produttore, numero di registrazione commerciale e indirizzo	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex Francia	
Identificativo modello	A481-1852590D	
Voltaggio in ingresso	100 - 240	V
Frequenza AC in ingresso	50 - 60	Hz
Voltaggio in uscita	18,5	V DC
Corrente in uscita	2,6	A
Potenza in uscita	47,9	W
Efficienza attiva media	87,8	%
Efficienza a basso carico (10%)	87,8	%
Consumo energetico in assenza di carico	0,10	W



Prese d'aria

Accertati di non ostruire nessuna delle prese d'aria presenti nella base del volante. Per una ventilazione ottimale, attieniti alle seguenti indicazioni:

- * Colloca la base ad almeno 10cm di distanza dal muro.
- * Non collocare la base in uno spazio angusto.
- * Non coprire la base.
- * Non lasciare che la polvere si accumuli sulle prese d'aria.



**Per motivi di sicurezza, non utilizzare mai la pedaliera a piedi nudi o indossando solamente i calzini.
THRUSTMASTER® DECLINA OGNI RESPONSABILITÀ IN CASO DI INFORTUNI DERIVANTI
DALL'USO DELLA PEDALIERA SENZA SCARPE.**



Attenzione – Infortuni derivanti dal force feedback e dai movimenti ripetuti

Giocare con un volante force-feedback potrebbe causare dolori muscolari o articolari. Per evitare qualsiasi problema:

- * Evita di giocare per lunghi periodi di tempo.
- * Prenditi 10-15 minuti di pausa per ogni ora di gioco.
- * Qualora dovessi avvertire fatica o dolore a mani, polsi, braccia, piedi o gambe, smetti di giocare e riposati per alcune ore prima di ricominciare a giocare.
- * Qualora i sintomi o il dolore sopradescritti dovessero persistere anche quando ricominci a giocare, smetti di giocare e consulta il tuo medico.
- * Tenere lontano dalla portata dei bambini.
- * Mentre giochi, mantieni sempre le mani sul volante in posizione corretta, senza mai lasciarlo andare completamente.
- * Mentre giochi, non infilare mai le tue mani o le tue dita sotto ai pedali o in una qualsiasi posizione nei pressi della pedaliera.
- * Durante la calibrazione e mentre giochi, non infilare mai la tua mano o il tuo braccio attraverso le aperture del volante.
- * Assicurati che la base del volante sia ben fissata, così come indicato dalle istruzioni nel presente manuale.

PRODOTTO PESANTE



Prodotto maneggiabile solo da utenti con un'età minima di 14 anni



Fai attenzione a non far cadere il prodotto addosso a te o a chiunque altro!

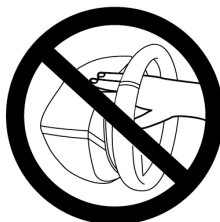
SEMPRE



MAI



MAI



Attenzione – Rischio di schiacciamento da pedaliera mentre giochi

- * Tieni la pedaliera lontana dai bambini.
- * Mentre giochi, non appoggiare mai le tue dita su o nei pressi dei lati dei pedali.
- * Mentre giochi, non appoggiare mai le tue dita su o nei pressi della base posteriore dei pedali.
- * Mentre giochi, non appoggiare mai le tue dita su o nei pressi della base anteriore dei pedali.

MAI



MAI



MAI



Attenzione – Rischio di schiacciamento da pedaliera quando non giochi

- * Conserva la pedaliera in un posto sicuro e tienila lontana dalla portata dei bambini.

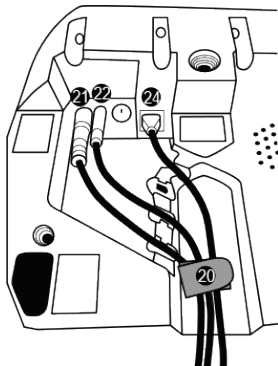
FISSAGGIO DEL VOLANTE

Fissaggio del volante su un tavolo o su una scrivania

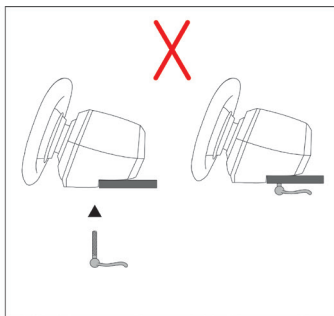
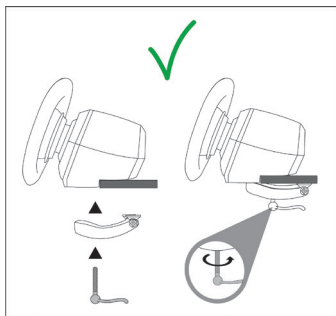
Inizia collegando, nella parte inferiore del volante:

- l'alimentatore (21);
- il cavo USB-C a sgancio rapido (17a) al connettore USB-C (22);
- la pedaliera T3PM (24).

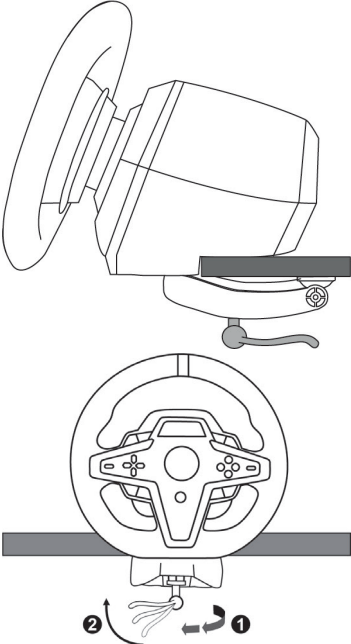
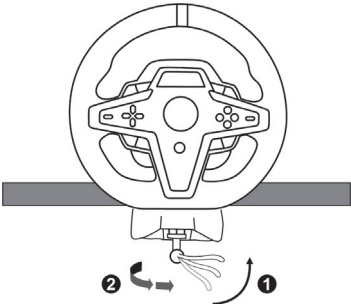
Assicurati di far seguire ai vari cavi la relativa traccia e uniscili tra loro utilizzando l'apposito passacavi a strappo (20).



1. Colloca il volante su un tavolo o su una qualsiasi altra superficie orizzontale, piana e stabile.
2. Inserisci la vite di serraggio (14) nel sistema di fissaggio (13), dopodiché fissa la periferica girando la vite in senso antiorario, in modo tale che penetri nel foro grande filettato (18) presente sotto al volante, sino a quando il volante non risulti perfettamente stabile.



ATTENZIONE: Non stringere mai la vite senza aver posizionato il sistema di fissaggio!
(Potresti danneggiare il volante)

FISSAGGIO / RIMOZIONE	DIREZIONE
<p><u>Per stringere:</u></p> <p><i>Gira la vite in senso antiorario</i></p>	
<p><u>Per allentare:</u></p> <p><i>Gira la vite in senso orario</i></p>	

Montaggio del volante in un abitacolo (non incluso)

1. Colloca la base del volante sul piano dell'abitacolo.
2. Inserisci due viti M6 (non incluse) nel piano dell'abitacolo e nei due fori filettati presenti nella parte inferiore del volante **(19)**.



La lunghezza delle due viti M6 non deve superare di oltre 12mm lo spessore del piano: viti più lunghe potrebbero danneggiare i componenti interni presenti nella base del volante.

3. Se necessario, nel foro grande filettato **(18)** puoi anche avvitare il sistema di fissaggio standard **(13, 14)**.

Gli schemi di montaggio del volante T248, su abitacoli e altri supporti, sono disponibili sul sito <https://support.thrustmaster.com>: clicca su Volanti / T248, quindi scegli Template - Cockpit Setup (Schemi – Montaggio su abitacoli).

INSTALLAZIONE

CALIBRAZIONE AUTOMATICA DI VOLANTE E PEDALIERA

Il volante si calibra automaticamente non appena viene collegato a una presa elettrica, collegando poi il connettore USB del volante alla console Xbox o al PC.

Durante questa fase, il volante si muoverà rapidamente a destra e a sinistra, coprendo un angolo di 900 gradi, prima di fermarsi in posizione centrale.



ATTENZIONE:

Non toccare mai il volante durante la fase di auto-calibrazione!
(Ciò potrebbe causare un'errata calibrazione e/o infortuni personali)

Non collegare mai la pedaliera alla base del volante (né scollegarla mai dalla base) mentre il volante è collegato al sistema o mentre stai giocando (ciò potrebbe causare un'errata calibrazione).

Collega sempre la pedaliera prima di collegare il volante al sistema.

Una volta completata la calibrazione del volante e avviato il gioco, i pedali si auto-calibreranno dopo averli premuti alcune volte.



ATTENZIONE:

Non premere mai i pedali durante la fase di auto-calibrazione del volante o durante il caricamento di un gioco!
(Ciò potrebbe causare un'errata calibrazione)

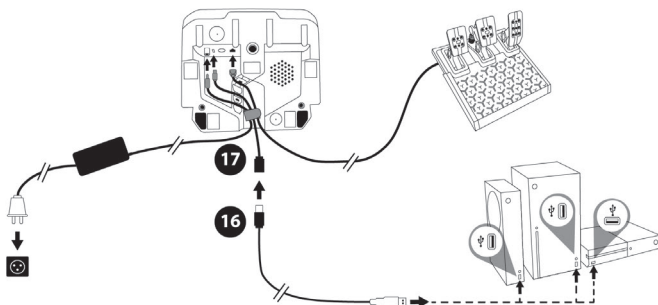
Se il tuo volante e/o la tua pedaliera non funzionassero correttamente, o dovessero sembrarti mal calibrati:

Spegni la tua console (o il tuo PC) e scollega completamente il volante. Ricollega quindi tutti i cavi (compresi i cavi di alimentazione e della pedaliera) e riavvia la tua console (o il tuo PC) e il tuo gioco.

INSTALLAZIONE SU CONSOLE XBOX

1. Collega la pedaliera T3PM al connettore RJ12 (24) della base.
2. Collega il cavo di alimentazione e l'alimentatore ad una presa di corrente.
3. Collega il cavo USB-C (17) alla porta USB-C (22) della base.
4. Collega il cavo USB-C/USB-A (16) al cavo USB-C (17) e ad una porta USB-A della console Xbox.

Dopo aver acceso la console, il tuo volante si calibrerà automaticamente.



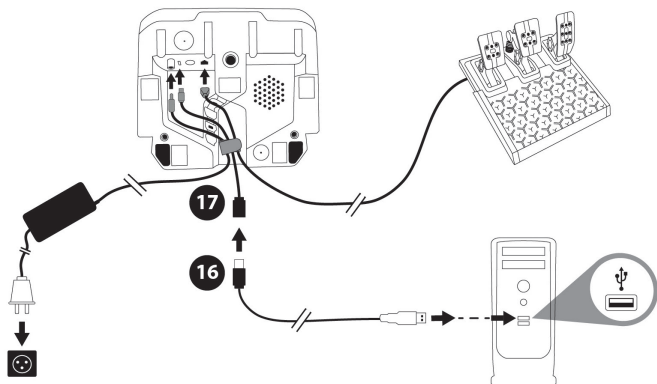
Ora sei pronto/a per giocare!

Nota bene:

- L'elenco dei giochi compatibili con la console Xbox e il volante T248, è disponibile qui: <https://support.thrustmaster.com> (nella sezione **Volanti / T248 / Impostazioni giochi**). Questo elenco viene costantemente aggiornato.

INSTALLAZIONE SU PC

1. Visita il sito <https://support.thrustmaster.com> per scaricare i driver e il software Force Feedback per PC. Clicca su **Volanti / T248 / Driver**.
2. Collega la pedaliera T3PM al connettore RJ12 (24) della base.
3. Collega il cavo di alimentazione e l'alimentatore ad una presa di corrente.
4. Collega il cavo USB-C (17) alla porta USB-C (22) della base.
5. Collega il cavo USB-C/USB-A (16) al cavo USB-C (17) e ad una porta USB-A del tuo PC.



Ora sei pronto/a per giocare!

Nota bene:

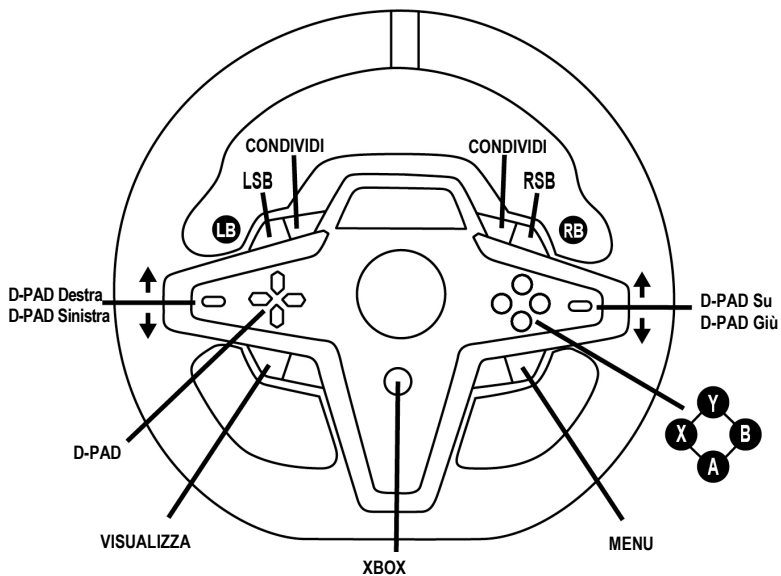
- Nel Pannello di controllo e nei giochi, il volante viene riconosciuto con il nome di **Thrustmaster Advanced Racer**.

AGGIORNARE IL FIRMWARE DEL VOLANTE

Visita il sito <https://support.thrustmaster.com>.

Clicca su **Volanti / T248 / Firmware** e segui le istruzioni.

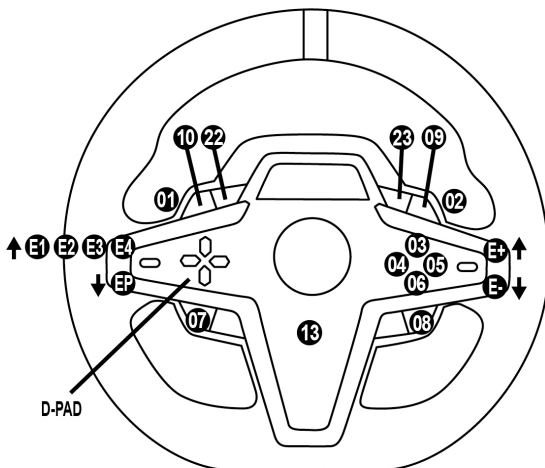
MAPPATURA PER CONSOLE XBOX



Nota bene:

- Il display che visualizza i dati sulla telemetria (T-RDD) attualmente non è compatibile con le console Xbox (è compatibile solo con PC).
- Alcune funzioni (codificatori, numero di pulsanti azione) vengono limitate dal protocollo della console.
- Su Xbox, i pulsanti LSB e RSB del volante sono operativi solo in alcuni giochi imminenti (l'elenco dei giochi con tale funzione viene aggiornato regolarmente).

MAPPATURA PER PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

UTILIZZANDO I CODIFICATORI E1 / E2 / E3 / E4

Puoi selezionare il codificatore attivo spostando verso l'alto il selettore codificatori (4). Il codificatore attivo verrà visualizzato sul display: E1, E2, E3, E4 in successione, poi ancora E1... e via di seguito.

Una volta selezionato il codificatore (E1, E2, E3 o E4), le funzioni ad esso associate sono le seguenti:

- **Push (P)** spostando verso il basso il selettore codificatori (4).
- **+** spostando verso l'alto il selettore codificatori di destra (5).
- **-** spostando verso il basso il selettore codificatori di destra (5).

L'azione corrispondente verrà visualizzata sul display.

Nota bene:

- I codificatori E1, E2, E3 ed E4 funzionano nella maggior parte dei giochi.
- Il display con i dati della telemetria funziona nei giochi compatibili con l'SDK (software development kit) Thrustmaster. L'elenco dei giochi compatibili è disponibile qui: <https://support.thrustmaster.com> (nella sezione **Volanti / T248 / Impostazioni giochi**). Questo elenco viene aggiornato regolarmente.











PULSANTE MODE

VISUALIZZAZIONE DATI SUL VOLANTE E CONFIGURAZIONE DI VOLANTE E PEDALIERA

Premi il pulsante MODE (9) per entrare nel menu MODE (MODALITÀ).
Quando ti trovi in questo menu, vengono visualizzati i primi due segmenti.



In questo menu, puoi utilizzare i pulsanti direzionali (7) in questo modo:

Navigazione		Display	Informazioni / Opzioni
  8 livelli	 2 opzioni	XBOX/PC Seleziona il tuo sistema: console Xbox o PC	- Scelta console Xbox (<i>predefinita</i>) - Scelta sistema PC Nota: per confermare la scelta del tuo sistema, premi il pulsante MODE (9) . La scelta verrà salvata quando apparirà sullo schermo la scritta EXIT.
	 3 visualizzazioni	ABOUT Informazioni generali	- Versione del firmware della base del volante - Nome della periferica collegata al connettore mini-DIN (23) - Tipo di pedaliera collegata al connettore RJ12 (24)
	 3 opzioni	FFB Scelta del profilo Force Feedback (vedi il capitolo DIAGRAMMA PROFILO FFB)	- FFB 1 - FFB 2 (<i>predefinita</i>) - FFB 3
	 6 opzioni	FORCE Scelta del livello dell'effetto di forza generale del volante	
	 6 opzioni	ROT° Scelta dell'angolo di rotazione <i>(solo per i giochi in cui l'angolo di rotazione non è automatico)</i>	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = automatico (<i>predefinita</i>)
	 2 opzioni	PEDAL Scelta della configurazione della pedaliera	- FLOOR: sul pavimento (<i>predefinita</i>) - INV.: sospesa <i>(i pedali di acceleratore e frizione sono invertiti)</i>
	1 visualizzazione	TEMP Temperatura motore	Temperatura del motore del volante visualizzata in tempo reale
	 1 opzione	RESET Riporta il volante alla modalità predefinita.	- N: No - Y: Sì Seleziona Y, quindi premi il pulsante MODE (9) . Il volante si resetta quando appare sulla schermo la scritta EXIT.

FORCE

Permette di regolare, in tempo reale (ovvero durante le gare), tutti gli effetti di forza del volante, dal 20% al 100%.

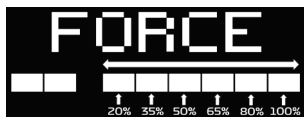
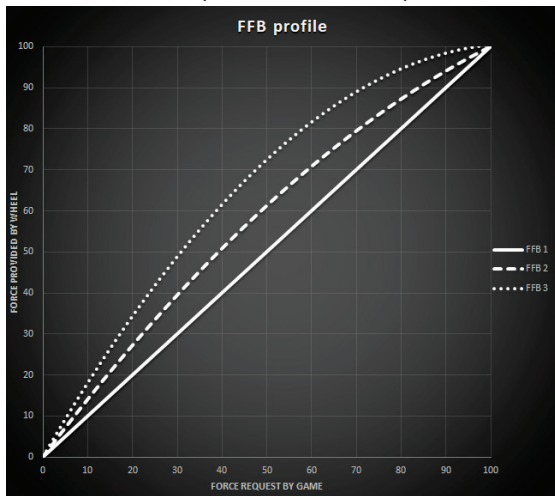


DIAGRAMMA PROFILO FFB (FFB 1 / FFB 2 / FFB 3)



FFB 1

L'effetto FFB 1 genera un Force Feedback lineare. La forza da te percepita è totalmente proporzionale alla forza richiesta dal gioco.

FFB 2 e FFB 3

Gli effetti FFB 2 e FFB 3 amplificano il Force Feedback, per accentuare la forza da te percepita rispetto alla forza richiesta dal gioco.

Nota bene:

- Conferma le tue scelte premendo il pulsante MODE (9): prima di ritornare alla tua schermata predefinita, compare la scritta EXIT (ESCI).
- Quando viene attivato il pulsante MODE, nei giochi e nell'interfaccia della console, i pulsanti direzionali (7) risulteranno disattivati.

PULSANTE DISPLAY

CONFIGURAZIONE DELLA VISUALIZZAZIONE DEI PARAMETRI DELLA TELEMETRIA

(nei giochi per PC compatibili con il display)

Nota bene:














- L'elenco dei giochi per PC compatibili con il display T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) è disponibile qui: <https://support.thrustmaster.com> (nella sezione **Volanti / T248 / Impostazioni giochi**). Questo elenco viene aggiornato regolarmente.
- Il pulsante DISPLAY funziona solo in questi giochi.
- Il pulsante DISPLAY non è attualmente compatibile con le console Xbox.

Premi il pulsante DISPLAY (**F11**) per entrare nel menu DISPLAY (DISPLAY).

Quando ti trovi in questo menu, vengono visualizzati soltanto gli ultimi due segmenti.



In questo menu, utilizza i pulsanti direzionali (**F7**) in questo modo:

Navigazione		Display	Informazioni / Opzioni
  5 levels	No	 Cambio marcia	
	No	SPEED  Velocità	
	  5 opzioni di visualizzazione tramite i segmenti	RPM  Giri/min. e scelta di visualizzazione tramite i 9 segmenti	- REV >>: da sinistra a destra - REV <<: da destra a sinistra - REV ><: dall'esterno al centro - REV <>: dal centro all'esterno - REV --: nessuna visualizzazione dei segmenti
	  2 opzioni	POS  Posizione	- DRI: posizione in gara - LAP: numero di giri
	  3 opzioni	TIME  Tempo	- PBL: miglior tempo sul giro personale - C L: tempo giro attuale - L L: tempo ultimo giro

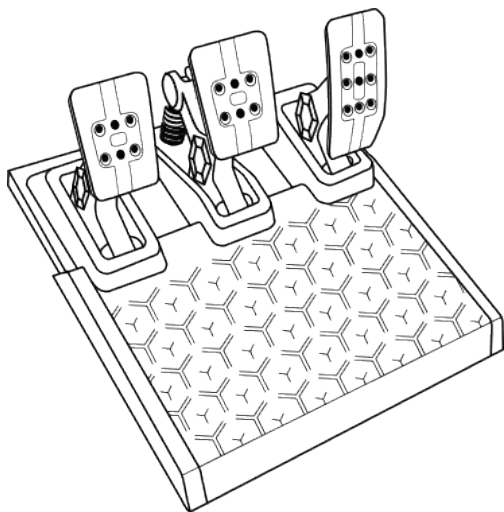
Nota bene:

- Conferma le tue scelte premendo il pulsante DISPLAY (11).
- Quando viene attivato il pulsante MODE, nei giochi e nell'interfaccia della console, i pulsanti direzionali (7) risulteranno disattivati.

CONSIGLI VARI E RISPOSTE ALLE DOMANDE PIÙ FREQUENTI

Visita il sito <https://support.thrustmaster.com>. Clicca su **Volanti / T248** e quindi su **Manuale o FAQ** (Risposte alle domande più frequenti).

PEDALIERA T3PM



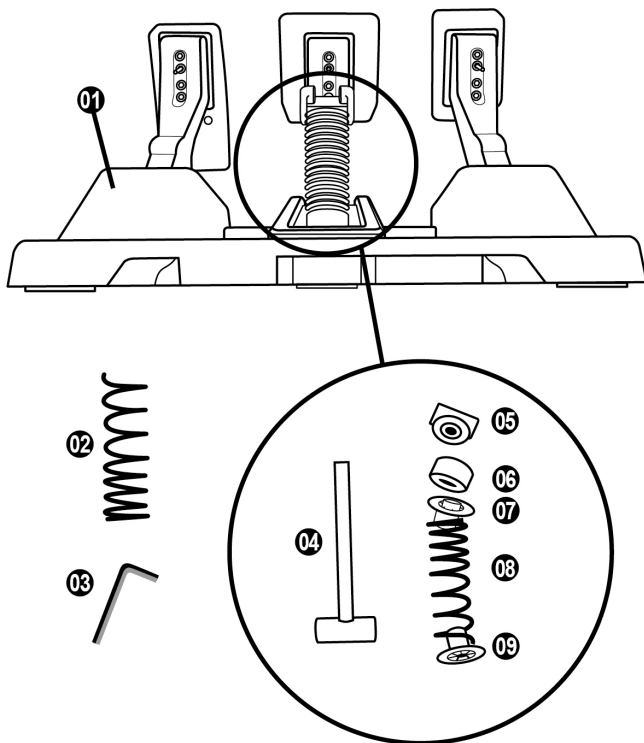
ITALIANO

DEUTSCH

NEDERLANDS

TÜRKÇE

CARATTERISTICHE TECNICHE



- 1 Pedaliera
- 2 Molla dura aggiuntiva (nera)
- 3 Chiave a brugola da 2,5 mm
- 4 Barra di trazione della molla
- 5 Testa di fissaggio con rondella

- 6 Anello ammortizzante in elastomero (bianco - Shore 70)
- 7 Distanziatore superiore in plastica (rosso)
- 8 Molla morbida (argentata - preinstallata)
- 9 Distanziatore inferiore in plastica (rosso)

ATTENZIONE

Prima di utilizzare questo prodotto, leggi con attenzione il presente manuale, conservandolo per una futura consultazione.



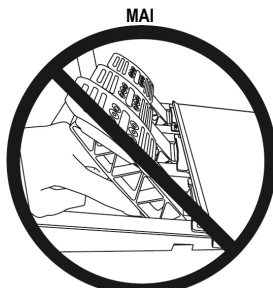
Per ragioni di sicurezza, non utilizzare mai la pedaliera a piedi nudi o indossando unicamente dei calzini.

THRUSTMASTER® DECLINA OGNI RESPONSABILITÀ IN CASO DI INFORTUNIO DERIVANTE DALL'USO DELLA PEDALIERA SENZA SCARPE.



Attenzione – Rischio di schiacciamento durante le sessioni di gioco con la pedaliera

- * Tieni la pedaliera lontana dai bambini.
- * Mentre giochi, non appoggiare mai le tue dita su o nei pressi dei lati dei pedali.
- * Mentre giochi, non appoggiare mai le tue dita su o nei pressi della base posteriore dei pedali.
- * Mentre giochi, non appoggiare mai le tue dita su o nei pressi della base anteriore dei pedali.



CALIBRAZIONE AUTOMATICA DELLA PEDALIERA



IMPORTANTE

- Quando la pedaliera è collegata alla console Xbox, o mentre stai giocando, non collegare mai la pedaliera alla base del volante (né scollegarla mai dalla base): ciò potrebbe causare una calibrazione non corretta.
- Collega sempre la pedaliera prima di collegare il volante alla console o al PC.
- Una volta completata la calibrazione del volante e avviato il gioco, i pedali si auto-calibreranno dopo averli premuti alcune volte.
- Non premere mai i pedali durante la fase di auto-calibrazione del volante o durante il caricamento di un gioco! Ciò potrebbe causare un'errata calibrazione.

Se il tuo volante e/o la tua pedaliera non funzionassero correttamente, o dovessero sembrarti mal calibrati:

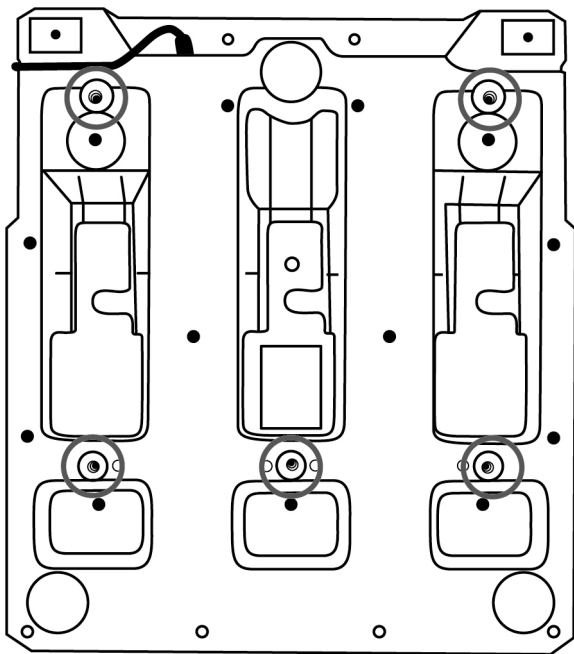
Spegni la tua console e scollega completamente il volante. Ricollega quindi tutti i cavi (compresi i cavi di alimentazione e della pedaliera) e riavvia la tua console e il tuo gioco.

FISSARE LA PEDALIERA A UN SUPPORTO O A UN ABITACOLO

La pedaliera può essere fissata a svariati supporti compatibili (venduti separatamente), sfruttando i 5 fori filettati, tipo M6, presenti sotto la base. Per far questo, stringi almeno due viti M6 (non incluse) attraverso la superficie di supporto e i fori filettati presenti solo la base della pedaliera.



Importante: la lunghezza delle viti M6 non deve superare di oltre 12mm lo spessore del tuo supporto; altrimenti rischieresti di danneggiare i componenti interni della pedaliera.

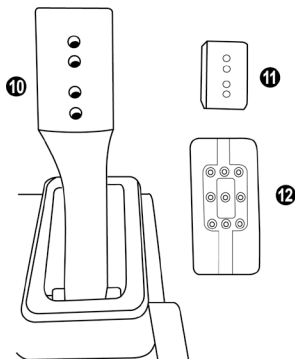


Gli schemi di installazione della pedaliera per abitacoli e altri supporti, sono disponibili sul sito <https://support.thrustmaster.com>: clicca su Volanti / T3PM e quindi su Template - Cockpit setup (Schemi - Montaggio su abitacoli).

REGOLAZIONE DELLA PEDALIERA

Ciascuno dei tre pedali include:

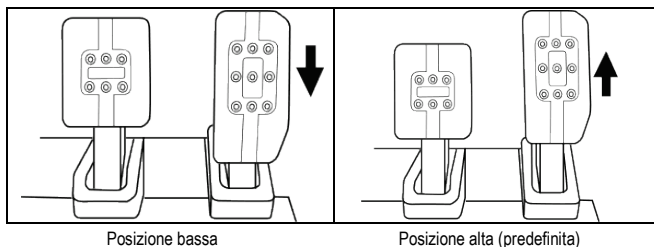
- Un braccio del pedale (**10**) con due perforazioni.
- Un support in plastica per la testa (**11**) (collocato tra la testa e il braccio) con quattro perforazioni.
- Una testa in metallo (**12**) con svariate perforazioni (nove per l'acceleratore – sei per il freno – sei per la frizione).



ATTENZIONE: per evitare problemi di calibrazione, prima di effettuare qualsiasi regolazione alla tua pedaliera, assicurati sempre di aver scollegato, dalla console o dal PC, il cavo USB del tuo volante.

Regolazione dell'ALTEZZA del pedale dell'acceleratore

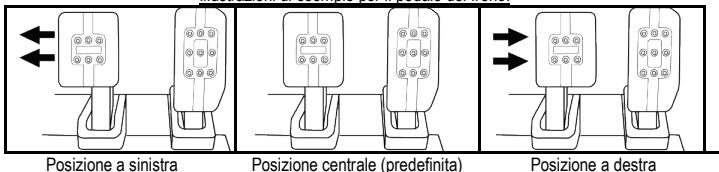
- Utilizzando l'acclusa chiave a brugola da 2,5 mm (**3**), estrai le due viti che tengono assieme la testa in metallo (**12**) e il relativo supporto (**11**).
- Scegli il livello di altezza che preferisci, dopodiché reinserisci le viti e stringile finché la testa in metallo (**12**) e il relativo supporto (**11**) non risultino ben fissati.



Regolazione della SPAZIATURA per i tre pedali

- Utilizzando l'acclusa chiave a brugola da 2,5 mm (3), estrai le due viti che tengono assieme la testa in metallo (12) e il relativo supporto (11).
- Scegli la tua posizione preferita (a sinistra, al centro o a destra), dopodiché reinserisci le viti e stringile finché la testa in metallo (12) e il relativo supporto (11) non risultino ben fissati.

Illustrazioni di esempio per il pedale del freno:



Posizione a sinistra

Posizione centrale (predefinita)

Posizione a destra

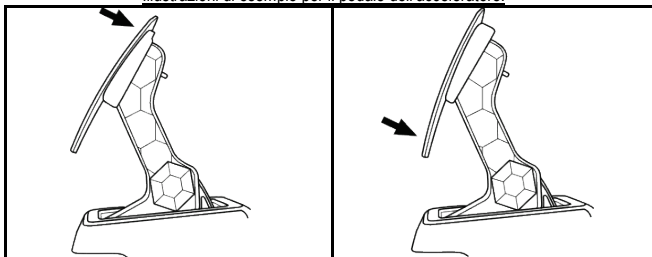
Numero delle possibili posizioni di spaziatura per i vari pedali:

- Tre per il pedale dell'acceleratore
- Tre per il pedale del freno
- Tre per il pedale della frizione

Regolazione dell'INCLINAZIONE dei pedali

- Utilizzando l'acclusa chiave a brugola da 2,5 mm (3), estrai le due viti che tengono assieme la testa in metallo (12) e il relativo supporto (11).
- Ruota di 180° il supporto in plastica della testa (11), dopodiché reinserisci le viti e stringile finché la testa in metallo (12) e il relativo supporto (11) non risultino ben fissati.

Illustrazioni di esempio per il pedale dell'acceleratore:



Posizione a minor inclinazione (predefinita)

Posizione a inclinazione maggiore

Numero delle possibili posizioni di inclinazione per i vari pedali:

- Due per il pedale dell'acceleratore
- Due per il pedale del freno
- Due per il pedale della frizione

ACCLUSO SET DI MOLLE PER IL FRENO

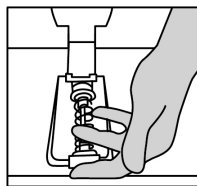
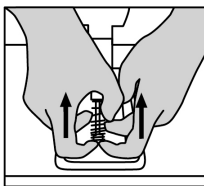
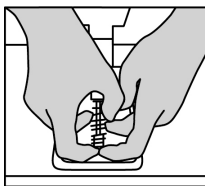
4 possibili configurazioni e impostazioni per la forza sul pedale del freno

Questo modulo ti consente di cambiare la percezione e la resistenza durante le frenate.
Puoi decidere di installarlo o meno, in base alle tue preferenze.

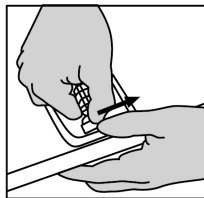
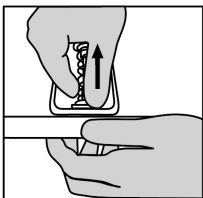
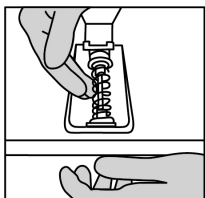
Resistenza del freno	Morbida	Media (predefinita)	Dura	Durissima
Uso consigliato	Scrivania	Scrivania	Supporto per pedaliera	Abitacolo
Molla morbida argentata (8)	x	x		
Anello ammortizzante in elastomero bianco (6)		x		x
Molla dura nera (2)			x	x

1. Tira con forza il distanziatore inferiore in plastica (9) per comprimere la molla ed estrai la barra di trazione della molla (4) dalla relativa sede.

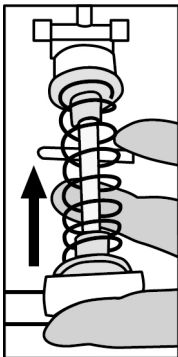
Metodo 1:



Metodo 2:



- Riposiziona i vari elementi lungo la barra di trazione della molla (4).
Inizia con il distanziatore inferiore in plastica (9), poi la molla da te scelta (2) o (8), infine il distanziatore superiore in plastica (7).
- Dopo aver scelto la configurazione, inserisci l'anello ammortizzante in elastomero (6).
- Regola la testa di fissaggio con rondella (5) e inseriscila nella relativa posizione.
- Comprimi con forza la molla per poter inserire la barra di trazione della molla (4) nella relativa posizione.



Sul sito <https://support.thrustmaster.com> è disponibile un video su come cambiare le molla: clicca su **Volanti / T3PM**.

Informazioni sulla garanzia al consumatore

A livello mondiale, Guillemot Corporation S.A., avente sede legale in Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Francia (d'ora in avanti "Guillemot") garantisce al consumatore che il presente prodotto Thrustmaster sarà privo di difetti relativi ai materiali e alla fabbricazione, per un periodo di garanzia corrispondente al limite temporale stabilito per la presentazione di un reclamo riguardante la conformità del prodotto in questione. Nei paesi della Comunità Europea, tale periodo equivale a due (2) anni a partire dalla consegna del prodotto Thrustmaster. In altri paesi, la durata della garanzia corrisponde al limite temporale stabilito per la presentazione di un reclamo riguardante la conformità del prodotto Thrustmaster in base alle leggi applicabili nel paese in cui il consumatore risiedeva alla data di acquisto del prodotto Thrustmaster (qualora nel paese in questione non esistesse alcuna norma a riguardo, il periodo di garanzia corrisponderà a un (1) anno a partire dalla data originale di acquisto del prodotto Thrustmaster).

Qualora, durante il periodo di garanzia, il prodotto dovesse apparire difettoso, contatti immediatamente l'Assistenza Tecnica, che le indicherà la procedura da seguire. Qualora il difetto dovesse essere confermato, il prodotto dovrà essere riportato al luogo di acquisto (o qualsiasi altro luogo indicato dall'Assistenza Tecnica).

Nel contesto della presente garanzia, il prodotto difettoso di proprietà del consumatore potrà essere sostituito o reso nuovamente funzionante, a discrezione dell'Assistenza Tecnica. Se, durante il periodo coperto dalla garanzia, il prodotto Thrustmaster fosse oggetto di tale rimessa in operatività, alla rimanente durata della garanzia dovrà essere aggiunto un periodo di almeno sette (7) giorni, durante il quale il prodotto risulta non utilizzabile (tale periodo intercorre dalla data della richiesta di intervento da parte del consumatore o dalla data in cui il prodotto in questione è reso disponibile per la rimessa in operatività, questo nel caso in cui tale data sia successiva alla data di richiesta di intervento). Qualora le leggi applicabili in materia lo consentano, la totale responsabilità di Guillemot e delle sue controllate (compresi i danni conseguenti) si limita alla rimessa in operatività o alla sostituzione del prodotto Thrustmaster. Qualora le leggi applicabili in materia lo consentano, Guillemot declina ogni garanzia sulla commerciabilità o la conformità a finalità particolari.

La presente garanzia non potrà essere applicata: (1) se il prodotto è stato modificato, aperto, alterato o ha subito danni derivanti da un uso inappropriato o non autorizzato, da negligenza, da un incidente, dalla semplice usura, o da qualsiasi altra causa non riconducibile a difetti nei materiali o nell'assemblaggio (compresi, ma non i soli, prodotti Thrustmaster combinati con elementi inadatti, tra cui, in particolare, batterie ricaricabili, caricatori o qualsiasi altro elemento non fornito da Guillemot per questo prodotto); (2) nel caso in cui il prodotto sia stato utilizzato per qualsiasi altro scopo al di fuori dell'uso domestico, comprese finalità professionali o commerciali (esempio: sale giochi, allenamenti, concorsi); (3) in caso di mancato rispetto delle istruzioni fornite dall'Assistenza Tecnica; (4) in caso di software, ovvero software soggetto a una specifica garanzia; (5) ai materiali di consumo (elementi che richiedono la loro sostituzione al termine della loro durata di esercizio come, ad esempio, batterie di tipo convenzionale o cuscinetti protettivi per auricolari o cuffie); (6) agli accessori (ad esempio, cavi, custodie, borsette, borse, cinturini); (7) se il prodotto è stato venduto ad un'asta pubblica.

La presente garanzia non è trasferibile.

I diritti legali del consumatore, stabiliti dalle leggi vigenti in materia di vendita di beni di consumo nel relativo paese, non vengono intaccati dalla presente garanzia.

Disposizioni addizionali sulla garanzia

Per tutta la durata della garanzia, in linea di principio, Guillemot non fornirà alcuna parte di ricambio, in quanto la sola Assistenza Tecnica è la parte autorizzata ad aprire e/o rimettere in funzionamento tutti i prodotti Thrustmaster (fatta eccezione per eventuali procedure di rimessa in operatività che l'Assistenza Tecnica potrebbe richiedere al consumatore, attraverso istruzioni scritte – viste, ad esempio, la semplicità e la mancanza di riservatezza della procedura di rimessa in operatività – e fornendo al consumatore le necessarie parti di ricambio, se ve ne fosse l'esigenza).

Considerando i propri cicli di innovazione e per proteggere il proprio know-how e i propri segreti commerciali, in linea di principio, Guillemot non fornirà alcuna notifica o parte di ricambio finalizzata alla rimessa in attività di un qualunque prodotto Thrustmaster il cui periodo di garanzia risultasse scaduto.

Responsabilità

Qualora le leggi applicabili in materia lo consentano, Guillemot Corporation S.A. (d'ora in avanti "Guillemot") e le sue controllate declinano ogni responsabilità per qualsiasi danno derivante da almeno una delle seguenti condizioni: (1) il prodotto è stato modificato, aperto o alterato; (2) mancato rispetto delle istruzioni di installazione; (3) uso inappropriato o non permesso, negligenza, incidente (come, ad esempio, un impatto); (4) semplice usura; (5) utilizzo del prodotto per qualsiasi altro scopo al di fuori dell'uso domestico, comprese finalità professionali o commerciali (esempio: sale giochi, allenamenti, concorsi). Qualora le leggi applicabili in materia lo consentano, Guillemot e le sue controllate declinano ogni responsabilità per qualsiasi danno non riconducibile a difetti nei materiali o nella fabbricazione del prodotto (compresi, ma non i soli, potenziali danni causati direttamente o indirettamente da un qualunque software, oppure dall'uso del prodotto Thrustmaster in combinazione con elementi inadatti, tra cui, in particolare, batterie ricaricabili, caricatori o qualsiasi altro elemento non fornito da Guillemot per questo prodotto).

THRUSTMASTER®

ASSISTENZA TECNICA

<https://support.thrustmaster.com>



COPRIGHT

©2022 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato di proprietà di Guillemot Corporation S.A. Fabbricato e distribuito da Guillemot Corporation S.A.

Microsoft, Xbox, il Disegno "Sfera" Xbox, Xbox Serie X|S, Xbox One e Windows 10/11 sono marchi di proprietà del gruppo Microsoft.

Tutti gli altri marchi e nomi commerciali vengono qui citati previa autorizzazione e appartengono ai legittimi proprietari. Contenuti, design e caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e potrebbero variare da una nazione all'altra. Foto e illustrazioni puramente indicative. Progettato in Europa e Nord America, fabbricato in Cina.

RACCOMANDAZIONI SULLA TUTELA DELL'AMBIENTE



- * Nell'Unione Europea, Regno Unito e Turchia: 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.

In tutti gli altri Paesi: per favore, rispetta le leggi locali sul riciclo dei materiali elettrici ed elettronici.

Informazioni da conservare. I colori e le decorazioni possono variare.

I ganci di plastica e gli adesivi dovrebbero essere rimossi dal prodotto prima che quest'ultimo venga utilizzato.

www.thrustmaster.com

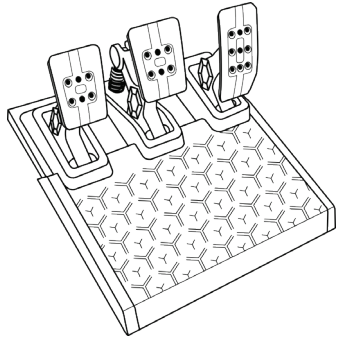
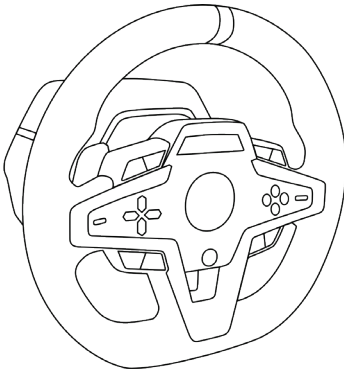
**Valido solo in UE, Regno Unito e Turchia*



T248

FÜR XBOX ONE, XBOX SERIES X|S UND PC

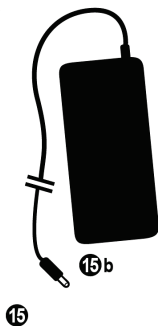
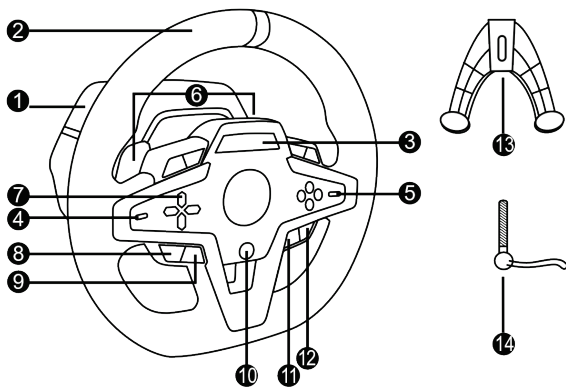
Benutzerhandbuch



ACHTUNG!

Um sicher zu stellen, daß Ihr T248 Rennlenkrad mit Spielen für Xbox One, Xbox Series X|S oder PC korrekt funktioniert, ist es eventuell erforderlich die automatischen Aktualisierungen für das Spiel zu installieren.
(verfügbar, wenn Ihre Konsole oder Ihr PC mit dem Internet verbunden ist.)

TECHNISCHE AUSSTATTUNG



15



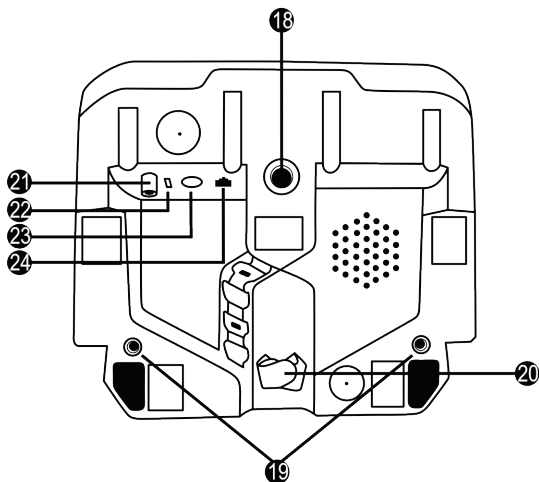
16



17

- 1 T248-Basis
- 2 Lenkrad
- 3 T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display)-Bildschirm
- 4 Encoder-Wählschalter und Encoder-Push-Funktion
- 5 + und - Encoder-Wählschalter
- 6 2 magnetische Schaltwippen (hoch und herunter)
- 7 Richtungstasten
- 8 VIEW-Taste bei Xbox-Konsolen
- 9 MODE-Taste

- 10 Xbox-Taste
- 11 DISPLAY-Taste
- 12 MENÜ-Taste bei Xbox-Konsolen
- 13 Befestigungssystem
- 14 Befestigungsschraube aus Metall
- 15 Netzkabel (EU/US oder UK...) (15a) und Netzadapter (15b)
- 16 USB-C (16a) – USB-A (16b)-Kabel
- 17 Quick-Release-USB-C-Kabel – Stecker (17a) auf Buchse (17b)



- | | |
|---|---|
| 18 Große Gewindebohrung (für Befestigungssystem und Befestigungsschraube) | 22 USB-C-Anschluss des Rennlenkrads |
| 19 Gewindebohrungen zum Einbau in ein Renncockpit (<i>nicht im Lieferumfang enthalten</i>) | 23 Mini-DIN-Anschluss für Thrustmaster Schalthebel, Handbremse oder Hub (<i>alle separat erhältlich</i>) |
| 20 Kabelhalterung mit Klettbandbefestigung | 24 RJ12-Anschluss für Pedalset |
| 21 Anschluss für Netzadapter | |

WARNHINWEISE

Lesen Sie dieses Handbuch vor der Verwendung des Produkts sorgfältig durch und bewahren Sie es zum späteren Nachschlagen auf.



Vorsicht – Stromschlaggefahr!

- * Bewahren Sie das Produkt an einem trockenen Ort auf und setzen Sie es weder Staub noch Sonnenlicht aus.
- * Verdrehen Sie nicht die Anschlüsse und Kabel und ziehen Sie nicht daran.
- * Verschütten Sie keine Flüssigkeiten auf das Produkt oder seine Anschlüsse.
- * Schließen Sie das Produkt nicht kurz.
- * Zerlegen Sie nicht das Produkt; werfen Sie es nicht ins Feuer und setzen Sie es keinen hohen Temperaturen aus.
- * Verwenden Sie kein anderes Stromversorgungskabel als das, das mit Ihrem Lenkrad geliefert wurde.
- * Verwenden Sie das Stromversorgungskabel nicht, wenn das Kabel oder seine Stecker beschädigt, gespalten oder gebrochen sind.
- * Vergewissern Sie sich, dass das Stromversorgungskabel ordnungsgemäß in eine Steckdose eingesteckt und ordnungsgemäß mit dem Anschluss an der Rückseite der Lenkradbasis verbunden ist.
- * Öffnen Sie das Rennlenkrad nicht: Es befinden sich keine vom Benutzer zu wartenden Teile im Inneren. Reparaturen dürfen nur vom Hersteller, seinem Beauftragten oder einem qualifizierten Techniker durchgeführt werden.
- * Verwenden Sie nur die vom Hersteller angegebenen Befestigungssysteme/Zubehörteile.
- * Wenn das Rennlenkrad nicht ordnungsgemäß funktioniert (wenn es anormale Geräusche, Wärme oder Gerüche abgibt), stellen Sie den Betrieb sofort ein, ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose und ziehen Sie die anderen Kabel ab.
- * Wenn Sie das Rennlenkrad über einen längeren Zeitraum nicht benutzen, ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose.
- * Die Steckdose muss sich in der Nähe des Geräts befinden und leicht zugänglich sein.



Verwenden Sie nur die in der Gebrauchsanweisung aufgeführte Stromversorgung.

Informationen zum Netzadapter

Angezeigte Information	Wert	Einheit
Name des Herstellers oder Marke, Handelsregisternummer und Adresse	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex Frankreich	
Modell-Bezeichnung	A481-1852590D	
Eingangsspannung	100 - 240	V
Eingangs-AC-Frequenz	50 - 60	Hz
Ausgangsspannung	18,5	V DC
Ausgangsstrom	2,6	A
Ausgangsleistung	47,9	W
Durchschnittlicher Wirkungsgrad	87,8	%
Wirkungsgrad bei geringer Last (10 %)	87,8	%
Leistungsaufnahme bei Null-Last	0,10	W



Lüftungsschlitze

Stellen Sie sicher, dass Sie die Lüftungsschlitze an der Basis des Lenkrads nicht blockieren. Um eine optimale Belüftung zu gewährleisten, beachten Sie bitte folgende Punkte:

- * Stellen Sie die Lenkradbasis mit einem Mindestabstand von 10 cm zu Wandflächen auf.
- * Stellen Sie die Basis nicht in engen Umgebungen auf.
- * Decken Sie die Basis nicht ab.
- * Achten Sie darauf, dass sich kein Staub auf den Lüftungsöffnungen abgelagert.



Benutzen Sie das Pedalset aus Sicherheitsgründen niemals barfuß oder wenn Sie nur Socken an den Füßen tragen.

THRUSTMASTER® LEHNT JEDE HAFTUNG IM FALLE VON VERLETZUNGEN AB, DIE DURCH DIE BENUTZUNG DES PEDALSETS OHNE SCHUHE ENTSTEHEN.



Vorsicht – Verletzungsgefahr durch Force Feedback und wiederkehrende Bewegungen

Das Spielen mit einem Force-Feedback-Rennlenkrad kann zu Muskel- oder Gelenkschmerzen führen. So vermeiden Sie mögliche Probleme:

- * Vermeiden Sie längere Spielperioden.
- * Machen Sie nach jeder Stunde Spielzeit eine 10- bis 15-minütige Pause.
- * Wenn Sie Ermüdungserscheinungen oder Schmerzen in den Händen, Handgelenken, Armen, Füßen oder Beinen verspüren, hören Sie auf zu spielen und ruhen Sie sich einige Stunden aus, bevor Sie wieder mit dem Spielen beginnen.
- * Wenn die angegebenen Symptome oder Schmerzen bei Wiederaufnahme des Spiels anhalten, hören Sie auf zu spielen und suchen Sie Ihren Arzt auf.
- * Außerhalb der Reichweite von Kindern aufbewahren.
- * Lassen Sie während des Spielens immer beide Hände korrekt auf dem Lenkrad liegen, ohne es vollständig loszulassen.
- * Legen Sie während des Spielens niemals Ihre Hände oder Finger unter die Pedale oder in die Nähe des Pedalsets.
- * Stecken Sie während der Kalibrierung und des Spiels niemals Ihre Hand oder Ihren Arm durch die Öffnungen des Lenkrads.
- * Vergewissern Sie sich, dass der Sockel des Rennrads gemäß den Anweisungen in diesem Handbuch ordnungsgemäß befestigt ist.

SCHWERES PRODUKT



Das Produkt darf nur von Benutzern bedient werden, die 14 Jahre oder älter sind.



Lassen Sie das Produkt nicht auf sich oder andere Personen fallen!

IMMER



NIE



NIE



Vorsicht – Einklemmgefahr am Pedalset während des Spielens

- * Bewahren Sie das Pedalset außerhalb der Reichweite von Kindern auf.
- * Bringen Sie während des Spielens niemals Ihre Finger auf oder in die Nähe der Seiten der Pedale.
- * Bringen Sie während des Spielens niemals Ihre Finger auf oder in die Nähe der Pedalrückseite.
- * Bringen Sie während des Spielens niemals Ihre Finger auf oder in die Nähe der Pedalvorderseite.

NIE



NIE



NIE



Vorsicht – Einklemmgefahr am Pedalset, wenn damit nicht gespielt wird

- * Bewahren Sie das Pedalset an einem sicheren Ort und außerhalb der Reichweite von Kindern auf.

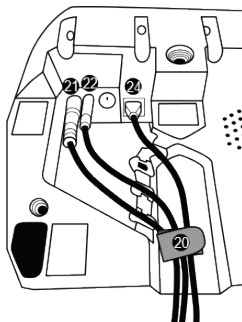
BEFESTIGEN DES RENNLENKRADS

Befestigen des Rennlenkrads auf einem Tisch oder Schreibtisch

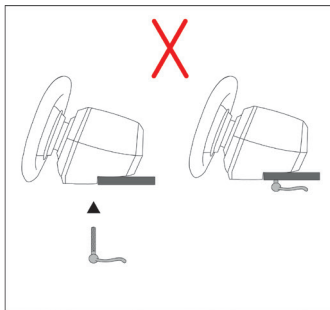
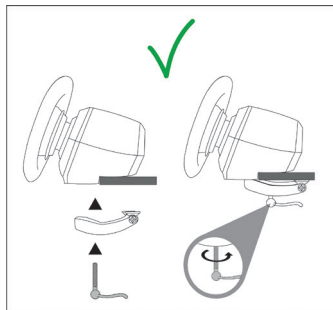
Beginnen Sie mit den Anschlüssen an der Unterseite des Lenkrads:

- der Netzadapter (21);
- das Quick-Release-USB-C-Kabel(17a) zum USB-C-Anschluss(22);
- das T3PM-Pedalsset (24).

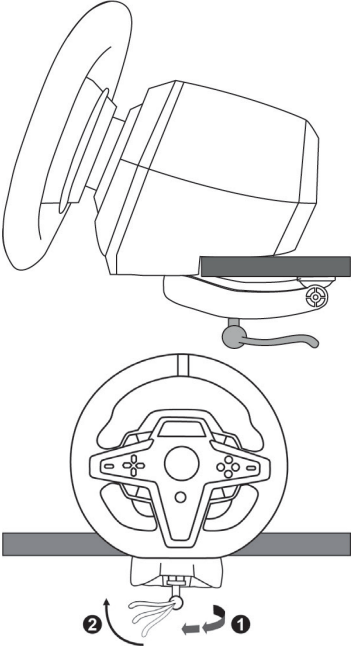
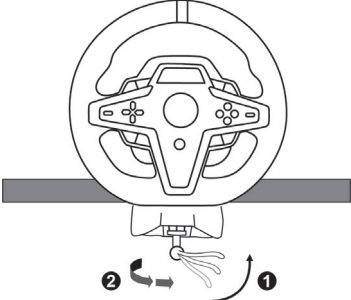
Beachten Sie die Wege für die verschiedenen Kabel und befestigen Sie die Kabel mit dem Klettverschluss-Kabelhalter (20).



1. Stellen Sie das Rennlenkrad auf einen Tisch oder eine andere waagerechte, ebene und stabile Fläche.
2. Stecken Sie die Befestigungsschraube (14) in das Befestigungssystem (13) und ziehen Sie die Vorrichtung fest, indem Sie die Schraube gegen den Uhrzeigersinn drehen, sodass sie in die große Gewindebohrung (18), die sich unterhalb des Rennlenkrads befindet, eingreift, bis das Lenkrad vollständig fest sitzt.



ACHTUNG: Ziehen Sie die Schraube niemals allein ohne vorhandenes Befestigungssystem an!
(Dadurch könnte das Rennlenkrad beschädigt werden.)

MONTAGE / ABMONTIEREN	RICHTUNG
<p><u>Montieren:</u></p> <p><i>Drehen der Schraube entgegen dem Uhrzeigersinn</i></p>	
<p><u>Abmontieren:</u></p> <p><i>Drehen der Schraube im Uhrzeigersinn</i></p>	

Einbau des Rennlenkrads in ein Cockpit (nicht im Lieferumfang enthalten)

1. Legen Sie die Basis des Rennlenkrads auf die Cockpit-Auflage.
2. Schrauben Sie zwei M6-Schrauben (nicht im Lieferumfang enthalten) in die Cockpit-Auflage und in die beiden Gewindebohrungen an der Unterseite des Rennlenkrads **(19)**.



Die Länge der beiden M6-Schrauben darf die Dicke der Auflage um nicht mehr als 12 mm überschreiten; längere Schrauben könnten zu Beschädigungen der im Boden des Rennlenkrads befindlichen Bauteile führen.

3. Bei Bedarf können Sie auch das Standard-Befestigungssystem **(13, 14)** in die große Gewindebohrung **(18)** einschrauben.

Die Setup-Diagramme des T248-Rennlenkrads für Cockpits und andere Befestigungen finden Sie unter <https://support.thrustmaster.com>: Klicken Sie auf **Lenkräder / T248** und dann **Template-Cockpit Setup**.

INSTALLATION

AUTOMATISCHE KALIBRIERUNG VON RENNLENKRAD UND PEDALSET

Das Lenkrad kalibriert sich automatisch selbst, wenn Sie das Rennlenkrad an eine Steckdose anschließen und den USB-Anschluss des Rennlenkrads mit der Xbox-Konsole oder dem PC verbinden.

Während dieser Phase dreht sich das Lenkrad schnell nach rechts und links und deckt dabei einen Rotationswinkel von 900° ab. Danach stoppt das Lenkrad in der mittigen Position.



WARNUNG:

Berühren Sie das Rennlenkrad niemals während der Kalibrierungsphase!
(Dies kann zu Kalibrierungsfehlern und/oder Verletzungen führen.)

Verbinden/Trennen Sie das Pedalset niemals mit/von der Rennlenkradbasis, wenn diese mit dem System verbunden ist oder während eines Spiels (dies kann zu Kalibrierungsfehlern führen).

Schließen Sie immer zuerst das Pedalset an, bevor Sie das Rennlenkrad an das System anschließen. Nach der Selbstkalibrierung des Rennlenkrads und nach dem Spielstart werden die Pedale nach mehrmaligem Niederdrücken automatisch kalibriert.



WARNUNG:

Betätigen Sie die Pedale niemals während der Selbstkalibrierung des Lenkrads oder während ein Spiel geladen wird
(dies kann zu Kalibrierungsfehlern führen)!!

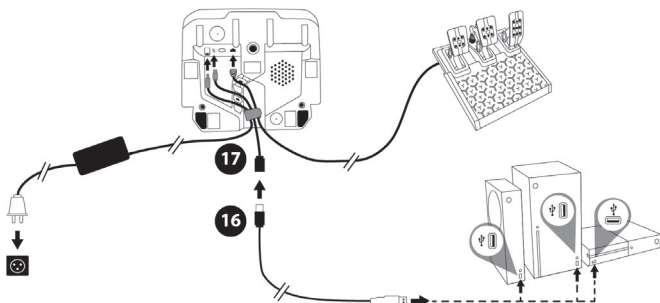
Falls Ihr Rennlenkrad und/oder das Pedalset nicht ordnungsgemäß funktionieren oder die Kalibrierung nicht korrekt zu sein scheint:

Schalten Sie Ihre Konsole (oder Ihren PC) aus. Trennen Sie das Rennlenkrad komplett von dem System. Schließen Sie die Kabel (auch Netz- und Pedalset-Kabel) erneut an. Starten Sie dann Ihre Konsole (oder Ihren PC) und das Spiel neu.

INSTALLATION AUF XBOX-KONSOLEN

1. Schließen Sie das Pedalset T3PM an den RJ12-Anschluss **(24)** der Basis an.
2. Schließen Sie das Netzkabel und den Netzadapter an eine Steckdose an.
3. Stecken Sie das USB-C-Kabel **(17)** in den USB-C-Anschluss **(22)** der Basis.
4. Verbinden Sie das USB-C/USB-A-Kabel **(16)** mit dem USB-C-Kabel **(17)** und mit einem USB-A-Anschluss an der Xbox-Konsole.

Sobald die Konsole eingeschaltet ist, kalibriert sich Ihr Rennlenkrad automatisch.



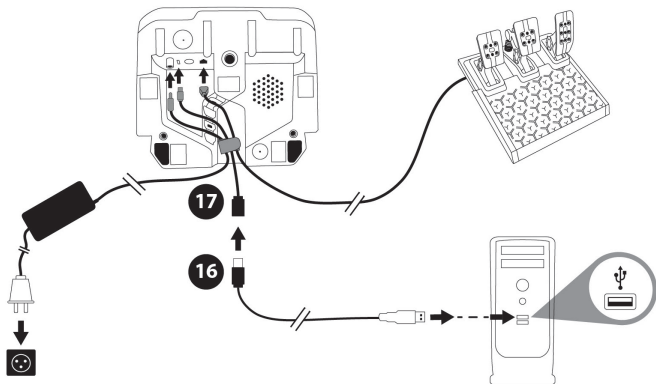
Sie können nun an den Start gehen und Ihr Rennen bestreiten!

Wichtiger Hinweis:

- Die Liste der Spiele, die mit der Xbox-Konsole und dem T248-Rennlenkrad kompatibel sind, finden Sie hier: <https://support.thrustmaster.com> (im Bereich **Lenkräder / T248 / Spiele-Einstellungen**). Diese Liste wird regelmäßig aktualisiert.

INSTALLATION AUF DEM PC

1. Besuchen Sie <https://support.thrustmaster.com>, um die Treiber und die Force-Feedback-Software für den PC herunterzuladen. Klicken Sie auf **Lenkräder / T248 / Treiber**.
2. Schließen Sie das Pedalset T3PM an den RJ12-Anschluss (24) der Basis an.
3. Schließen Sie das Netzkabel und den Netzadapter an eine Steckdose an.
4. Stecken Sie das USB-C-Kabel (17) in den USB-C-Anschluss (22) der Basis.
5. Verbinden Sie das USB-C/USB-A-Kabel (16) mit dem USB-C-Kabel (17) und mit einem USB-A-Anschluss an Ihrem PC.



Sie können nun an den Start gehen und Ihr Rennen bestreiten!

Wichtiger Hinweis:

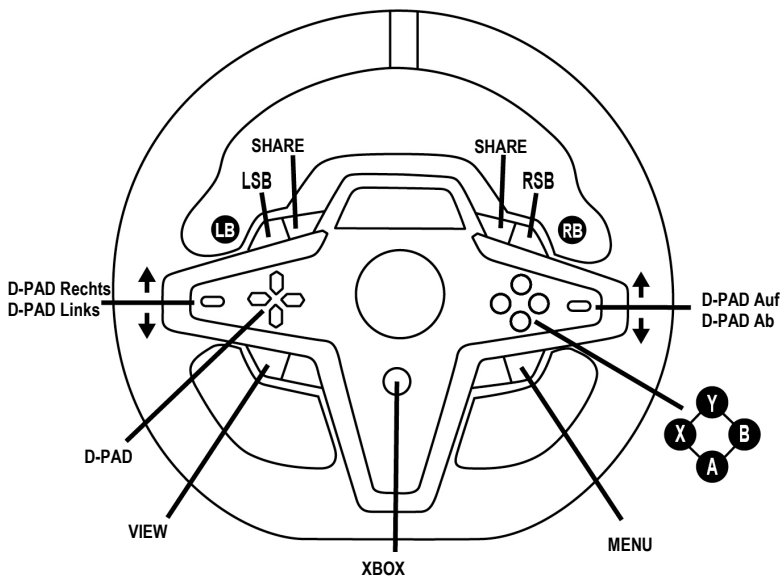
- In der Systemsteuerung und in Spielen wird das Rennlenkrad unter dem Namen **Thrustmaster Advanced Racer** erkannt.

AKTUALISIERUNG DER FIRMWARE DES RENNLENKRADS

Besuchen Sie <https://support.thrustmaster.com>.

Klicken Sie auf **Lenkräder / T248 / Firmware** und folgen Sie den Anweisungen.

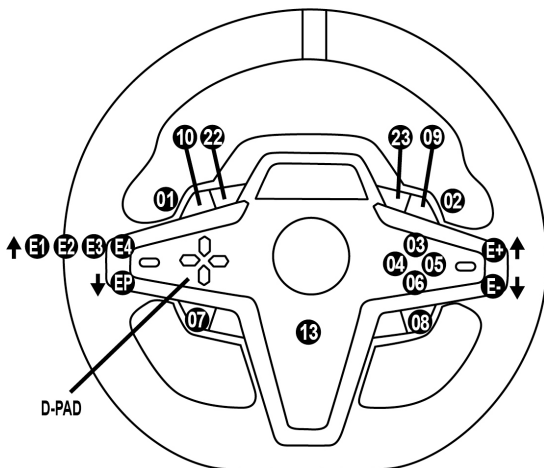
MAPPING FÜR XBOX-KONSOLEN



Bitte beachten Sie:

- Der Bildschirm zur Anzeige von Telemetriedaten (T-RDD) ist derzeit nicht mit Xbox-Konsolen kompatibel (er ist nur auf PC kompatibel).
- Einige Funktionen (Encoder, Anzahl der Aktionstasten) sind durch das Konsolenprotokoll begrenzt.
- Auf der Xbox sind die LSB- und RSB-Tasten auf dem Rennlenkrad nur in einigen zukünftig erscheinenden Spielen funktionsfähig (die Liste der Spiele mit dieser Funktion wird regelmäßig aktualisiert).

MAPPING FÜR PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

VERWENDUNG DER ENCODER E1 / E2 / E3 / E4

Den aktiven Encoder wählen Sie aus, indem Sie den Encoderwählschalter (4) nach oben schieben. Der aktive Encoder wird auf dem Bildschirm angezeigt: Nacheinander E1, E2, E3, E4, dann wieder E1... und so weiter.

- Wenn der Encoder (E1, E2, E3 oder E4) ausgewählt ist, stehen die folgenden zugehörigen Funktionen zur Verfügung:
- **Push (P)** durch Drücken des Encoder-Wählschalters (4) nach unten.
- **+** durch Schieben des Encoder-Wählschalters auf der rechten Seite (5) nach oben.
- **-** durch Drücken des rechten Encoder-Wählschalters (5) nach unten.

Die entsprechende Aktion wird auf dem Bildschirm angezeigt.

Wichtiger Hinweis:

- Die Encoder E1, E2, E3 und E4 funktionieren in den meisten Spielen.
- Der Bildschirm, auf dem Telemetriedaten angezeigt werden, funktioniert in Spielen, die mit dem Thrustmaster SDK (Software Development Kit) kompatibel sind. Die Liste der kompatiblen Spiele ist hier verfügbar: <https://support.thrustmaster.com> (im Bereich **Lenkräder / T248 / Spiele-Einstellungen**). Diese Liste wird regelmäßig aktualisiert.











MODE-TASTE

ANZEIGE VON INFORMATIONEN AUF DEM RENNLENKRAD SOWIE DIE KONFIGURATION DES RENNLENKRADS UND DES PEDALSETS

Drücken Sie die MODE-Taste (9), um das MODE (MODUS)-Menü aufzurufen. In diesem Menü werden nur die ersten beiden Segmente angezeigt.

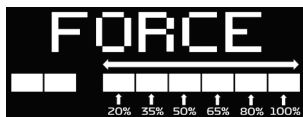


Mit Hilfe der Richtungstasten (7) können Sie in diesem Menü wie folgt vorgehen:

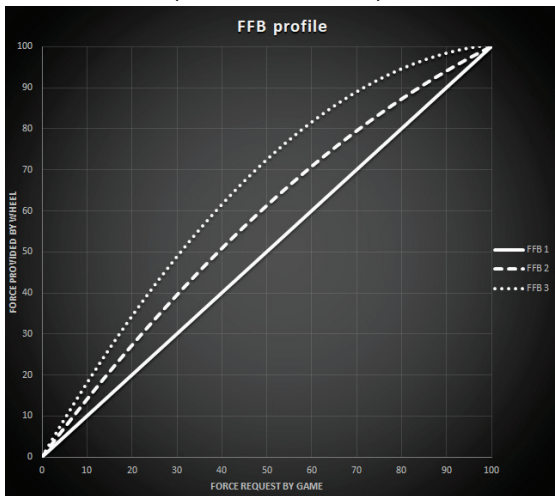
Navigation		Bildschirm	Information / Optionen
  8 Ebenen	 2 Optionen	XBOX/PC Wählen Sie Ihr System: Xbox-Konsole oder PC	<ul style="list-style-type: none"> - Wahl der Xbox-Konsole (<i>Standardeinstellung</i>) - Wahl des PC-Systems Hinweis: Zur Bestätigung Ihrer Systemauswahl drücken Sie die MODE-Taste (9). Die Auswahl wird gespeichert, wenn EXIT auf dem Bildschirm erscheint.
	 3 Anzeigen	ABOUT Allgemeine Informationen	<ul style="list-style-type: none"> - Firmware-Version der Lenkradbasis - Name der mit dem Mini-DIN-Stecker verbundenen Geräte (23) - Typ des Pedalsets, das mit dem RJ12-Stecker verbunden ist (24)
	 3 Optionen	FFB Wählen Sie das Force-Feedback-Profil (siehe Abschnitt <i>FFB-PROFIL-DIAGRAMM</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - FFB 1 - FFB 2 (<i>Standardeinstellung</i>) - FFB 3
	 6 Optionen	FORCE Wählen Sie den Stärkegrad des gesamten Krafteffekts des Lenkrads	
	 6 Optionen	ROT° Wählen Sie den Rotationswinkel (nur für Spiele, bei denen der Rotationswinkel nicht automatisch ist)	<ul style="list-style-type: none"> - 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = automatisch (<i>Standardeinstellung</i>)
	 2 Optionen	PEDAL Wählen Sie die Konfiguration des Pedalsets	<ul style="list-style-type: none"> - FLOOR: Bodenposition (<i>Standardeinstellung</i>) - INV.: suspensierte Position (das Gas- und Kupplungspedal sind vertauscht)
	1 Anzeige	TEMP Motortemperatur	Anzeige der Motortemperatur des Rennlenkrads in Echtzeit
	 1 Option	RESET Setzen Sie das Rennlenkrad auf den Standardmodus zurück.	<ul style="list-style-type: none"> - N: Nein - Y: Ja Wählen Sie Y und drücken dann die MODE-Taste (9). Das Rennlenkrad wird zurückgesetzt, wenn EXIT auf dem Bildschirm erscheint.

FORCE

Ermöglicht die Einstellung aller Krafteffekte des Rennlenkrs in Echtzeit (= direkt im Rennen), von 20 bis 100 %.



FFB-PROFIL-DIAGRAMM (FFB 1 / FFB 2 / FFB 3)



FFB 1

Der Effekt FFB 1 bietet lineares Force Feedback. Die Kraft, die Sie spüren, ist zu 100 % proportional zu der vom Spiel angeforderten Kraft.

FFB 2 und FFB 3

Die Effekte FFB 2 und FFB 3 verstärken das Force Feedback, um die Kraft, die Sie spüren, im Verhältnis zu der vom Spiel angeforderten Kraft zu betonen.

Wichtiger Hinweis:

- Bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Drücken der MODE-Taste (9): EXIT (Verlassen) wird angezeigt, bevor Sie zu Ihrem Standardbildschirm zurückkehren.
- Die Richtungstasten (7) sind in Spielen und in der Benutzeroberfläche der Konsole deaktiviert, wenn die MODE-Taste aktiviert ist.

DISPLAY-TASTE

KONFIGURIEREN DER ANZEIGE DER TELEMETRIE-EINSTELLUNGEN

(in Spielen für PC, die mit dem Display kompatibel sind)

Wichtiger Hinweis:














- Die Liste der Spiele für PC, die mit dem T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display)-Bildschirm kompatibel sind, finden Sie hier: <https://support.thrustmaster.com> (im Bereich **Lenkräder / T248 / Spiele-Einstellungen**). Diese Liste wird regelmäßig aktualisiert.
- Die DISPLAY-Taste funktioniert nur in diesen Spielen.
- Die DISPLAY-Taste ist derzeit nicht mit Xbox-Konsolen kompatibel.

Drücken Sie die DISPLAY-Taste (**11**), um das DISPLAY-Menü aufzurufen.

In diesem Menü werden nur die letzten beiden Segmente angezeigt.



Verwenden Sie die Richtungstasten (7) in diesem Menü wie folgt:

Navigation		Bildschirm	Information / Optionen
  5 Ebenen	Keine	 Schaltung	
	Keine	 SPEED Geschwindigkeit	
	  5 Optionen für die segment- übergreifende Anzeige	 RPM Drehzahl (RPM) und Auswahl der Ansicht über die 9 Segmente	- REV >>: links nach rechts - REV <<: rechts nach links - REV >>: außen zur Mitte hin - REV <<: Mitte nach außen hin - REV --: keine Anzeige der Segmente
	  2 Optionen	 POS Position	- DRI: Position im Rennen - LAP: Zahl der Runden
	  3 Optionen	 TIME Zeit	- PBL: beste persönliche Rundenzeit - C L: aktuelle Rundenzeit - L L: letzte Rundenzeit

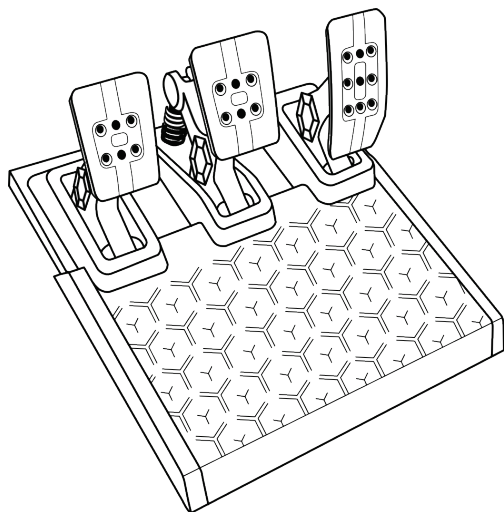
Wichtiger Hinweis:

- Bestätigen Sie Ihre Auswahl durch Drücken der DISPLAY-Taste (11).
- Die Richtungstasten (7) sind in Spielen und in der Benutzeroberfläche der Konsole deaktiviert, wenn die DISPLAY-Taste aktiviert ist.

VERSCHIEDENE TIPPS UND FAQs

Besuchen Sie <https://support.thrustmaster.com>. Klicken Sie auf **Lenkräder / T248** und dann **Benutzerhandbuch** oder **FAQ**.

T3PM-PEDALSET



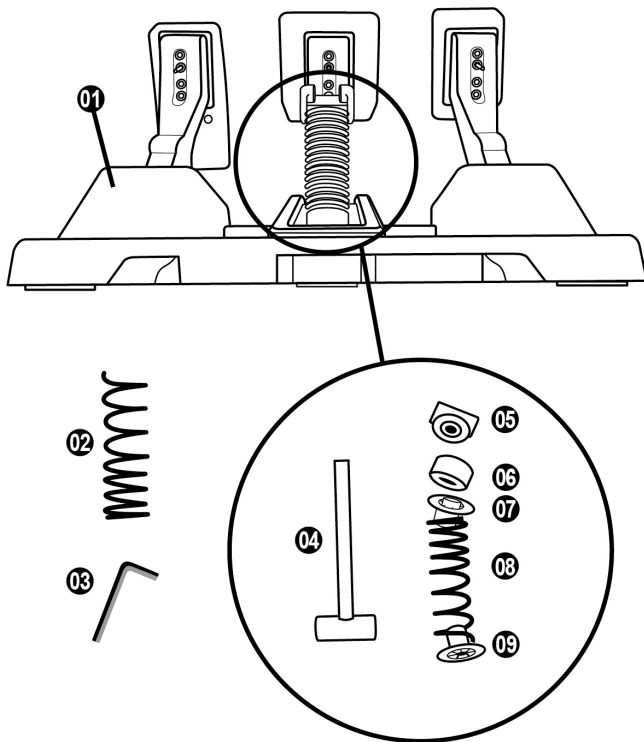
ITALIANO

DEUTSCH

NEDERLANDS

TÜRKÇE

TECHNISCHE AUSSTATTUNG



- 1 Pedalset
- 2 Zusätzliche harte Feder (schwarz)
- 3 2,5-mm-Inbusschlüssel
- 4 Feder-Haltestange
- 5 Oberer Haltekopf mit Unterlegscheibe

- 6 Elastomer-Dämpfungsring (weiß – Shore 70)
- 7 Oberer Kunststoff-Distanzring (rot)
- 8 Weiche Feder (silber - standardmäßig eingebaut)
- 9 Unteres Kunststoff-Distanzstück (rot)

WARNHINWEISE

Lesen Sie dieses Handbuch vor der Verwendung des Produkts sorgfältig durch und bewahren Sie es zum späteren Nachschlagen auf.



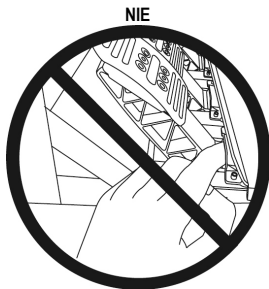
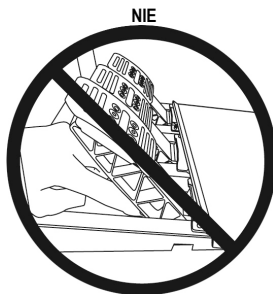
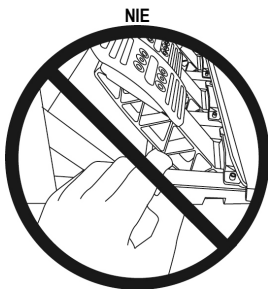
Benutzen Sie das Pedalset aus Sicherheitsgründen niemals barfuß oder wenn Sie nur Socken an den Füßen tragen.

THRUSTMASTER® LEHNT JEDE HAFTUNG IM FALLE VON VERLETZUNGEN AB, DIE DURCH DIE BENUTZUNG DES PEDALSETS OHNE SCHUHE ENTSTEHEN.



Vorsicht– Einklemmgefahr am Pedalset während des Spielens

- * Bewahren Sie das Pedalset außerhalb der Reichweite von Kindern auf.
- * Bringen Sie während des Spielens niemals Ihre Finger auf oder in die Nähe der Seiten der Pedale.
- * Bringen Sie während des Spielens niemals Ihre Finger auf oder in die Nähe der Pedalrückseite.
- * Bringen Sie während des Spielens niemals Ihre Finger auf oder in die Nähe der Pedalvorderseite.



AUTOMATISCHE KALIBRIERUNG DES PEDALSETS



WARNUNG:

- Schließen Sie das Pedalset niemals an die Basis des Rennlenkrades an (oder trennen Sie es von der Basis), wenn es an die Xbox-Konsole angeschlossen ist oder während des Spiels. Dies könnte zu einer fehlerhaften Kalibrierung führen.
- Bevor Sie das Rennlenkrad mit der Konsole oder dem PC verbinden, müssen Sie zuerst das Pedalset anschließen.
- Nach der Selbstkalibrierung des Rennlenkrads und nach dem Spielstart werden die Pedale nach mehrmaligem Niederdrücken automatisch kalibriert.
- Betätigen Sie die Pedale niemals während der Selbstkalibrierungsphase des Rennlenkrads oder während ein Spiel geladen wird! Dies könnte zu einer fehlerhaften Kalibrierung führen.

Falls Ihr Rennlenkrad und/oder das Pedalset nicht ordnungsgemäß funktionieren oder die Kalibrierung nicht korrekt zu sein scheint:

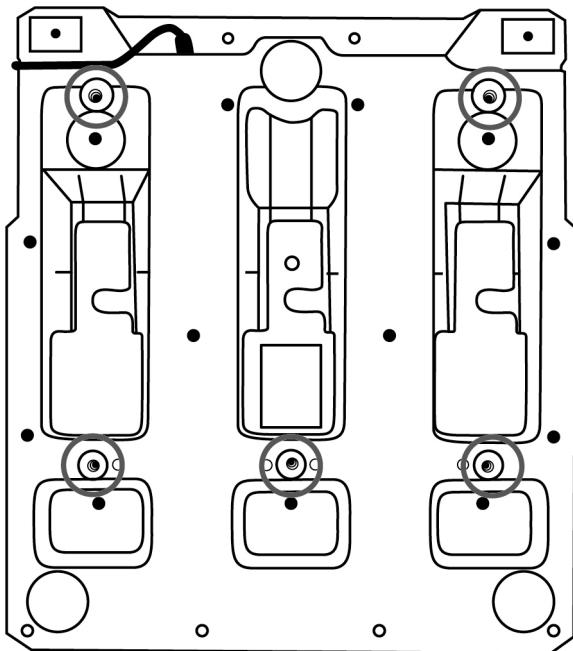
Schalten Sie Ihr System aus. Trennen Sie das Rennlenkrad komplett von dem System. Schließen Sie die Kabel (auch Netz- und Pedalset-Kabel) erneut an. Starten Sie dann Ihre Konsole und das Spiel neu.

MONTAGE DES PEDALSETS AUF EINE HALTERUNG ODER IN EIN COCKPIT

Das Pedalset kann über die fünf M6-Gewindebohrungen an der Unterseite der Basis an einer Vielzahl geeigneter Halterungen (separat erhältlich) befestigt werden. Schrauben Sie dazu mindestens zwei M6-Schrauben (nicht im Lieferumfang enthalten) durch die Auflageplatte und in die Gewindebohrungen an der Unterseite des Pedalsets.



Achtung: Die Länge der beiden M6-Schrauben darf die Dicke der Auflage um nicht mehr als 12 mm überschreiten; längere Schrauben könnten zu Beschädigungen der im Boden des Rennlenkrads befindlichen Bauteile führen.

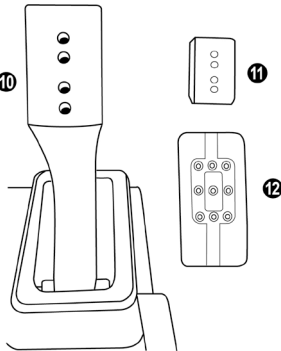


Die Setup-Diagramme für Cockpits und andere Befestigungen finden Sie unter <https://support.thrustmaster.com>; Klicken Sie auf Lenkräder / T3PM und dann Template - Cockpit Setup.

ANPASSEN DES PEDALSETS

Jedes der drei Pedale umfasst:

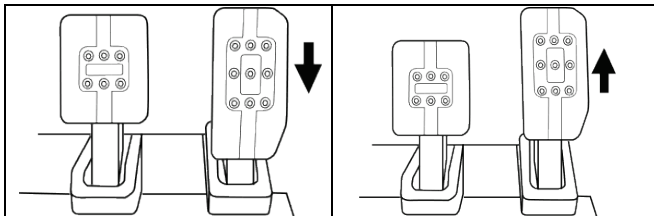
- Eine Pedalstange (10) mit zwei Perforierungen.
- Eine Plastik-Halterung (11) mit vier Perforierungen, die zwischen dem Kopf und der Stange platziert wird.
- Einen Metallkopf (12) mit mehreren Perforierungen (neun für das Gas – sechs für die Bremse – sechs für die Kupplung).



ACHTUNG: Um jegliche Kalibrierungsprobleme zu vermeiden, stellen Sie sicher, dass das USB-Kabel des Lenkrads von der Konsole oder dem PC getrennt ist, bevor Sie irgendwelche Anpassungen Ihres Pedalsets vornehmen.

Anpassen der HÖHE des Gaspedals

- Benutzen Sie den beigelegten 2,5-mm-Inbusschlüssel (3), um die beiden Schrauben, die den Pedalkopf aus Metall (12) und dessen Plastik-Halterung (11) halten, loszuschrauben.
- Wählen Sie Ihre bevorzugte Höhe und setzen dann die Schrauben wieder ein. Ziehen Sie diese fest, bis der Pedalkopf aus Metall (12) und dessen Plastik-Halterung (11) wieder fest sitzen.



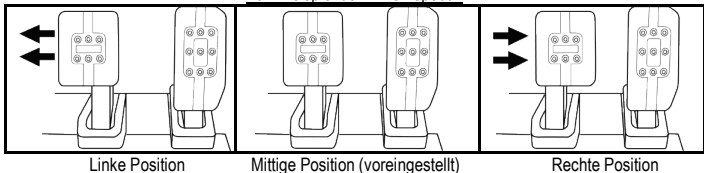
Tiefe Position

Hohe Position (voreingestellt)

Anpassen des ZWISCHENRAUMS der drei Pedale

- Benutzen Sie den beigelegten 2,5-mm-Inbusschlüssel (3), um die beiden Schrauben, die den Pedalkopf aus Metall (12) und dessen Plastik-Halterung (11) halten, loszuschrauben.
- Wählen Sie Ihre bevorzugte Position (links, Mitte, rechts) und setzen dann die Schrauben wieder ein. Ziehen Sie diese fest, bis der Pedalkopf aus Metall (12) und dessen Plastik-Halterung (11) wieder fest sitzen.

Zum Beispiel beim Bremspedal:



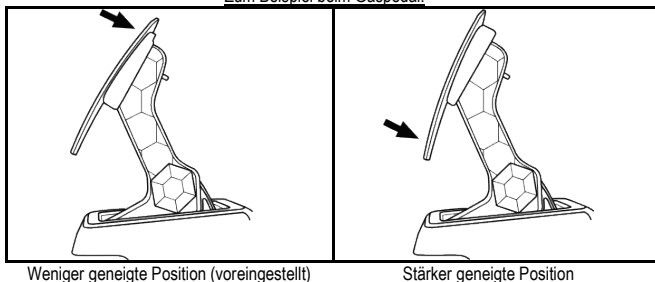
Anzahl der möglichen Abstandspositionen pro Pedal:

- Drei für das Gaspedal
- Drei für die Bremse
- Drei für die Kupplung

Anpassen der NEIGUNG der Pedale

- Benutzen Sie den beigelegten 2,5-mm-Inbusschlüssel (3), um die beiden Schrauben, die den Pedalkopf aus Metall (12) und dessen Plastik-Halterung (11) halten, loszuschrauben.
- Drehen Sie die Plastikhalterung (11) um 180° und setzen dann die Schrauben wieder ein. Ziehen Sie diese fest, bis der Pedalkopf aus Metall (12) und dessen Plastik-Halterung (11) wieder fest sitzen.

Zum Beispiel beim Gaspedal:



Anzahl der möglichen Neigungspositionen pro Pedal:

- Zwei für das Gaspedal
- Zwei für die Bremse
- Zwei für die Kupplung

MITGELIEFERTER BREMSFEDERN-SATZ

4 mögliche Konfigurationen und Einstellungen für die Bremsdruckkraft

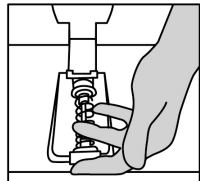
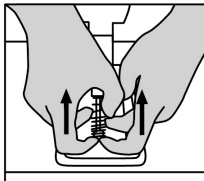
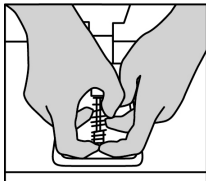
Mit diesem Mod können Sie ein individuelles Bremsgefühl und verschiedene Widerstände beim Bremsen erleben.

Sie können diesen je nach Ihren Vorlieben installieren oder nicht.

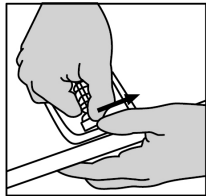
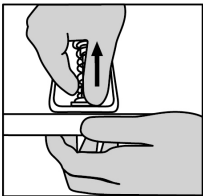
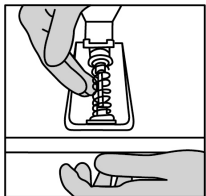
Bremswiderstand	Weich	Mittel (voreingestellt)	Hart	Sehr hart
Empfohlene Nutzung	Schreibtisch	Schreibtisch	Pedalsat- Auflage	Cockpit
Weiche silberne Feder (8)	x	x		
Weißer Elastomer- Dämpfungsring (6)		x		x
Harte schwarze Feder (2)			x	x

1. Ziehen Sie kräftig am unteren Kunststoff-Distanzstück (9), um die Feder zusammenzudrücken und die Federhaltestange (4) aus ihrer Position zu entfernen.

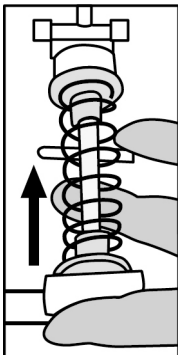
Methode 1:



Methode 2:



2. Setzen Sie die verschiedenen Elemente wieder auf die Federhaltestange (4).
Beginnen Sie mit dem unteren Kunststoff-Distanzstück (9), der Feder Ihrer bevorzugten Stärke (2) oder (8) und danach dem oberen Kunststoff-Distanzstück (7).
3. Setzen Sie nach der von Ihnen gewählten Konfiguration den Elastomer-Dämpfungsring (6) ein.
4. Stellen Sie den oberen Haltekopf mit Unterlegscheibe (5) ein und positionieren Sie ihn an seinem Platz.
5. Drücken Sie die Feder stark zusammen, um die Federhaltestange (4) in ihre Position zu bringen.



Ein entsprechendes Video, das den Wechsel der Feder zeigt, finden Sie unter <https://support.thrustmaster.com>: Klicken Sie auf **Lenkräder / T3PM**.

Kunden-Garantie-Information

Guillemot Corporation S.A. mit Hauptfirmensitz in Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (fortfolgend "Guillemot") garantiert Kunden weltweit, daß dieses Thrustmaster Produkt frei von Mängeln in Material und Verarbeitung für eine Gewährleistungsfrist ist, die mit der Frist für eine Mängelrüge bezüglich des Produktes übereinstimmt. In den Ländern der Europäischen Union entspricht diese einem Zeitraum von zwei (2) Jahren ab Kaufdatum des Thrustmaster Produktes. In anderen Ländern entspricht die Gewährleistungsfrist der zeitlichen Begrenzung für eine Mängelrüge bezüglich des Thrustmaster Produktes in Übereinstimmung mit anwendbarem Recht des Landes, in dem der Kunde zum Zeitpunkt des Erwerbs eines Thrustmaster Produktes wohnhaft ist. Sollte eine entsprechende Regelung in dem entsprechenden Land nicht existieren, umfasst die Gewährleistungspflicht einen Zeitraum von einem (1) Jahr ab dem originären Kaufdatum des Thrustmaster Produktes.

Sollten bei dem Produkt innerhalb der Gewährleistungsfrist Defekte auftreten, kontaktieren Sie unverzüglich den technischen Kundendienst, der die weitere Vorgehensweise anzeigt. Wurde der Defekt bestätigt, muß das Produkt an die Verkaufsstelle (oder an eine andere Stelle, je nach Maßgabe des technischen Kundendienstes) retourniert werden.

Im Rahmen dieser Garantie sollte das defekte Produkt des Kunden, je nach Entscheidung des technischen Kundendienstes, entweder ausgetauscht oder repariert werden. Sollte während der Garantiezeit das Thrustmaster Produkt einer derartigen Instandsetzung unterliegen und das Produkt während eines Zeitraums von mindestens sieben (7) Tagen nicht benutzbar sein, wird diese Zeit der restlichen Garantiezeit hinzugefügt. Diese Frist läuft ab dem Zeitpunkt, an dem der Wunsch des Verbrauchers bezüglich einer Intervention vorliegt oder ab dem Tag, an dem das fragliche Produkt zur Instandsetzung zur Verfügung steht, falls das Datum, an dem das Produkt zur Instandsetzung zur Verfügung steht, dem Datum des Antrags auf Intervention nachfolgt. Wenn nach geltendem Recht zulässig, beschränkt sich die volle Haftung von Guillemot und ihrer Tochtergesellschaften auf die Reparatur oder den Austausch des Thrustmaster Produktes (inklusive Folgeschäden). Wenn nach geltendem Recht zulässig, lehnt Guillemot alle Gewährleistungen der Marktgängigkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Gewährleistungsanspruch verfällt: (1) Falls das Produkt modifiziert, geöffnet, verändert oder ein Schaden durch unsachgemäßen oder missbräuchlichen Gebrauch hervorgerufen wurde, sowie durch Fahrlässigkeit, einen Unfall, Verschleiß oder irgendeinem anderen Grund – aber nicht durch Material- oder Herstellungsfehler (einschließlich, aber nicht beschränkt auf, die Kombination der Thrustmaster Produkte mit ungeeigneten Elementen, insbesondere Netzteile, Akkus, Ladegeräte, oder andere Elemente, die von Guillemot für dieses Produkt nicht mitgeliefert wurden); (2) Falls das Produkt für eine andere Nutzung als zum privaten Hausgebrauch, einschließlich für professionelle oder kommerzielle Zwecke (z. B. Spielhallen, Training, Wettkämpfe) verwendet wird; (3) Im Falle der Nichteinhaltung der durch den technischen Support erteilten Anweisungen; (4) Durch Software. Die besagte Software ist Gegenstand einer speziellen Garantie; (5) Bei Verbrauchsmaterialien (Elemente, die während der Produktlebensdauer ausgetauscht werden, wie z. B. Einwegbatterien, Ohrpolster für ein Audioheadset oder für Kopfhörer); (6) Bei Accessoires (z. B. Kabel, Etuis, Taschen, Beutel, Handgelenk-Riemen); (7) Falls das Produkt in einer öffentlichen Versteigerung verkauft wurde. Diese Garantie ist nicht übertragbar.

Die Rechte des Kunden in Übereinstimmung mit anwendbarem Recht bezüglich des Verkaufs auf Konsumgüter im Land der/der Kunden/Kundin wird durch diese Garantie nicht beeinträchtigt.

Zusätzliche Gewährleistungsbestimmungen

Während der Garantiezeit bietet Guillemot grundsätzlich keine Ersatzteile an, da der technische Kundendienst der einzige autorisierte Partner zum Öffnen und/oder Instandsetzen jedweden Thrustmaster-Produkts ist (mit Ausnahme von irgendwelchen Instandsetzungsverfahren, die der Kunde nach Maßgabe des technischen Kundendienstes und durch schriftliche Instruktionen sowie der Zurverfügungstellung des/der eventuell erforderlichen Ersatzteil(s)(e) selbst in der Lage ist durchzuführen – zum Beispiel aufgrund der Einfachheit und einer nicht erforderlichen Geheimhaltung des Instandsetzungsverfahrens).

Aufgrund seiner Innovationszyklen und um sein Know-how und seine Geschäftsgeheimnisse zu schützen, bietet Guillemot grundsätzlich keine Instandsetzungs-Benachrichtigung oder Ersatzteile für alle Thrustmaster Produkte an, deren Garantiezeit abgelaufen ist.

Haftung

Wenn nach dem anwendbaren Recht zulässig, lehnen Guillemot Corporation S.A. (fortfolgend "Guillemot") und ihre Tochtergesellschaften jegliche Haftung für Schäden, die auf eine oder mehrere der folgenden Ursachen zurückzuführen sind, ab: (1) das Produkt wurde modifiziert, geöffnet oder geändert; (2) Nichtbefolgung der Montageanleitung; (3) unangebrachte Nutzung, Fahrlässigkeit, Unfall (z. B. ein Aufprall); (4) normalem Verschleiß; (5) Die Verwendung des Produkts für jedwede andere Nutzung als zum privaten Hausgebrauch, einschließlich professionelle oder kommerzielle Zwecke (z. B. Spielhallen, Training, Wettkämpfe). Wenn nach anwendbarem Recht zulässig, lehnen Guillemot und seine Niederlassungen jegliche Haftung für Schäden, die nicht auf einen Material- oder Herstellungsfehler in Bezug auf das Produkt beruhen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf, etwaige Schäden, die direkt oder indirekt durch Software oder durch die Kombination der Thrustmaster Produkte mit ungeeigneten Elementen, insbesondere Netzteile, Akkus, Ladegeräte, oder andere Elemente, die von Guillemot für dieses Produkt nicht geliefert wurden), ab.

THRUSTMASTER®

TECHNISCHER SUPPORT

<https://support.thrustmaster.com>



COPYRIGHT

©2022 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist eine eingetragene Marke von Guillemot Corporation S.A. Hergestellt und vertrieben von Guillemot Corporation S.A. Microsoft, Xbox, Xbox "Sphere" Design, Xbox Series X|S, Xbox One und Windows 10/11 sind Marken der Microsoft-Firmengruppe.

Alle anderen Marken sind im Besitz Ihrer jeweiligen Eigentümer. Inhalte, Designs und Spezifikationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden und können von Land zu Land unterschiedlich sein. Fotos und Illustrationen nicht verbindlich. Entwickelt in Nordamerika und Europa. Hergestellt in China.

HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



* In der Europäischen Union, dem Vereinigten Königreich und der Türkei: Dieses Produkt darf nach Ende seiner Lebensdauer nicht über den Hausmüll 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 Wiederverwertung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutz unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

Für alle anderen Länder: Bitte beachten Sie die lokalen Entsorgungsrichtlinien/-Gesetze bezüglich elektrischen und elektronischen Equipments.

Wichtige Informationen. Die Farben und Verzierungen können abweichen.
Plastikhalterungen und Aufkleber bitte vor der Nutzung des Produktes entfernen.

www.thrustmaster.com

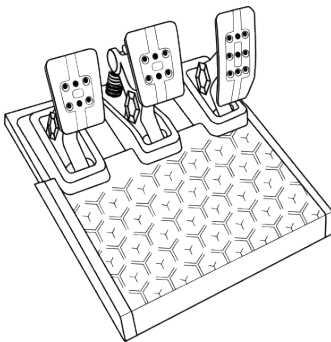
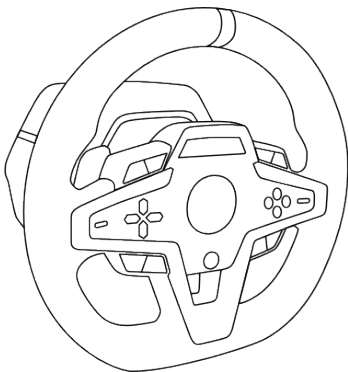
** Nur in der EU, dem Vereinigten Königreich und der Türkei anwendbar*



T248

VOOR XBOX ONE, XBOX SERIES X|S EN PC

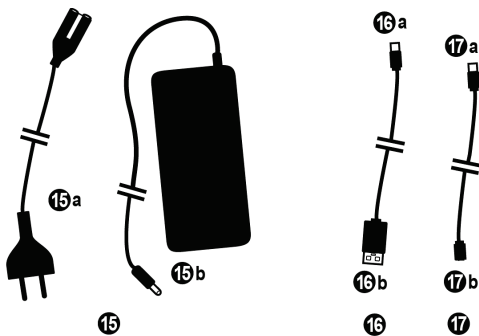
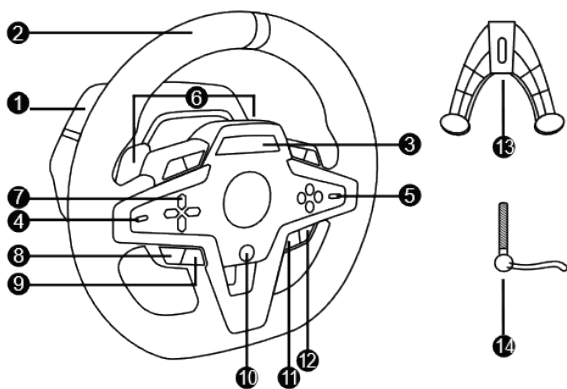
Handleiding



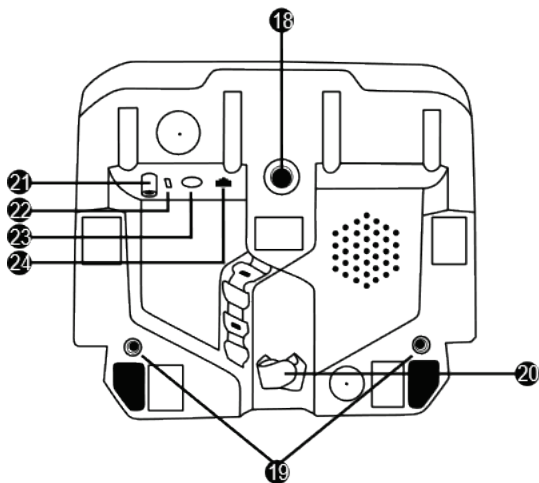
WAARSCHUWING:

Om er zeker van te zijn dat het T248-racestuur correct werkt met games voor de Xbox One, Xbox Series X|S en pc, moet u mogelijk de automatische updates voor de games installeren (beschikbaar wanneer het systeem met internet is verbonden).

TECHNISCHE KENMERKEN



- | | | | |
|---|---|----|---|
| 1 | T248-stuurvoet | 9 | MODE-knop |
| 2 | Stuurhoepel | 10 | Xbox-knop |
| 3 | T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display)-scherm | 11 | DISPLAY-knop |
| 4 | Draaiknopselectieschakelaar en draaiknopdrukfunctie | 12 | MENU-knop op Xbox-consoles |
| 5 | + en - draaiknopselectieschakelaar | 13 | Bevestigingssysteem |
| 6 | 2 magnetische schakelflippers (op- en terugschakelen) | 14 | Metalen bevestigingsbout |
| 7 | Richtingsknoppen | 15 | Netstroomkabel (EU/VS of VK...) (15a) en voedingsadapter (15b) |
| 8 | VIEW-knop op Xbox-consoles | 16 | USB-C (16a) – USB-A (16b)-kabel |
| | | 17 | Quick Release USB-C-kabel – mannetje (17a) naar vrouwtje (17b)) |



- | | |
|--|--|
| 18 Groot schroefgat (voor bevestigingssysteem en -bout) | 22 USB-C-connector racestuur |
| 19 Schroefgaten voor bevestiging aan een racecockpit (<i>wordt niet meegeleverd</i>) | 23 Mini-DIN-connector voor Thrustmaster-shifter, -handrem of -hub (<i>worden apart verkocht</i>) |
| 20 Kabelgeleider | 24 RJ12-connector voor pedaalsset |
| 21 Connector voor voedingsadapter | |

WAARSCHUWING

Lees, voordat u dit product gebruikt, deze handleiding zorgvuldig door en bewaar hem om eventueel op een later tijdstip te kunnen raadplegen.



Waarschuwing – Elektrische schok

- * Berg dit product op een droge plek op, uit de zon en stofvrij.
- * Trek nooit te hard aan een kabel of connector, en zorg dat er geen knikken in kabels komen.
- * Mors geen vloeistoffen op het product of op een connector.
- * Veroorzaak geen kortsluiting.
- * Haal het product nooit uit elkaar, gooi het niet in het vuur en stel het niet bloot aan hoge temperaturen.
- * Gebruik geen andere netstroomkabel dan de kabel meegeleverd bij het racestuur.
- * Gebruik de netstroomkabel nooit als de kabel, de stekkers of de connectoren zijn beschadigd, gescheurd of gebroken.
- * Controleer dat de netstroomkabel correct is aangesloten op het stopcontact en correct is aangesloten op de achterzijde van de voet van het racestuur.
- * Maak het stuur niet open. Er bevinden zich geen door de gebruiker te onderhouden of repareren onderdelen in. Alle reparaties dienen te worden uitgevoerd door de fabrikant, haar bevoegde vertegenwoordiger of een gekwalificeerd technicus.
- * Gebruik alleen door de fabrikant goedgekeurde hulpstukken en accessoires.
- * Als het racestuur zich vreemd gedraagt, bijvoorbeeld door rare geluiden te maken, heet te worden of te stinken, stop dan onmiddellijk met het gebruik, haal de stekker uit het stopcontact en maak alle andere kabels los.
- * Als het racestuur langere tijd niet wordt gebruikt, haal dan de stekker uit het stopcontact.
- * Het stopcontact moet in de buurt van de apparatuur zijn en moet goed bereikbaar zijn.



Gebruik geen andere voedingsadapter dan die vermeld wordt in de gebruiksinstructies.

Informatie voor voedingsadapter

Gepubliceerde informatie	Waarde	Eenheid
Naam of handelsmerk van fabrikant, commercieel inschrijvingsnummer en adres	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex Frankrijk	
Modelidentificatie	A481-1852590D	
Ingangsvoltage	100-240	V
Ingangswisselstroomfrequentie	50-60	Hz
Uitgangsvoltage	18,5	V DC
Uitgangsstroom	2,6	A
Uitgangsvermogen	47,9	W
Gemiddelde actieve efficiëntie	87,8	%
Efficiëntie bij lage belasting (10%)	87,8	%
Onbelast stroomverbruik	0,10	W



Ventilatieopeningen

Blokkeer nooit de ventilatieopeningen op de voet van het stuur. Aanwijzingen voor optimale ventilatie:

- * Plaats de voet van het stuur minimaal 10 cm van een muur.
- * Plaats de voet niet in een krappe ruimte.
- * Leg nooit iets over de voet heen.
- * Zorg dat de ventilatieopeningen stofvrij blijven.



Om veiligheidsredenen mogen de pedalen nooit met blote voeten worden bediend of met alleen sokken aan.

THRUSTMASTER® WIJST ELKE VERANTWOORDELIJKHEID AF IN GEVAL VAN LETSEL ALS GEVOLG VAN HET GEBRUIK VAN DE PEDAALSET ZONDER SCHOENEN AAN TE HEBBEN.



Waarschuwing – Mogelijk letsel ten gevolge van Force Feedback en repetitieve bewegingen

Gamen met een Force Feedback-stuur kan leiden tot pijn in de gewrichten of de spieren. Hoe problemen te voorkomen:

- * Vermijd langdurige gamesessies.
- * Neem na elk uur gamen een pauze van 10 tot 15 minuten.
- * Stop met gamen bij last van vermoeidheid of pijn in handen, polsen, armen, voeten of benen, en rust een paar uur voordat u weer verder gaat met gamen.
- * Stop al het gamen als de beschreven symptomen van pijn of ongemak blijven aanhouden tijdens het gamen en raadpleeg een huisarts.
- * Houd het stuur, de voet en de pedaalset buiten het bereik van kinderen.
- * Houd tijdens het gamen altijd twee handen in de juiste stand aan het stuur en laat het stuur nooit helemaal los.
- * Zorg er tijdens het gamen voor dat handen of vingers nooit in de buurt van of onder de pedalen of de pedaalset komen.
- * Steek tijdens het kalibreren en gamen nooit een vinger, hand of arm door de openingen van het racestuur.
- * Zorg er voor dat de voet van het racestuur stevig vast zit, zoals beschreven in deze handleiding.

ZWAAR PRODUCT



Dit product mag alleen worden verplaatst door gebruikers van 14 jaar of ouder



Wees voorzichtig en laat het product niet op uzelf of iemand anders vallen!

ALTIJD



NOOIT



NOOIT



Waarschuwing – Pedaalset beknellingsgevaar bij gebruik

- * Houd de pedaalset buiten het bereik van kinderen.
- * Houd tijdens het gamen nooit uw vingers op of in de buurt van de zijkant van de pedalenvoeten.
- * Houd tijdens het gamen nooit uw vingers op of in de buurt van de achterkant van de pedalenvoeten.
- * Houd tijdens het gamen nooit uw vingers op of in de buurt van de voorkant van de pedalenvoeten.

ALTIJD



NOOIT



NOOIT



Waarschuwing – Pedaalset beknellingsgevaar wanneer niet wordt gebruikt

- * Berg de pedaalset op een veilige plaats op, buiten het bereik van kinderen.

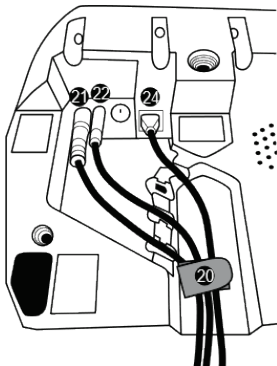
HET RACESTUUR BEVESTIGEN

Het racestuur op een tafel of werkblad bevestigen

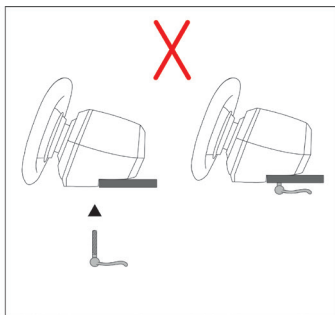
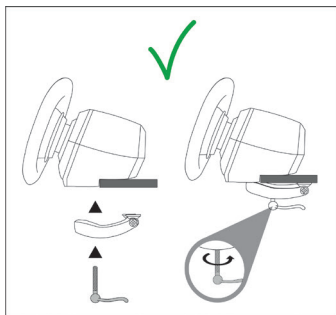
Begin met het aansluiten op de onderkant van het stuur:

- de voedingsadapter (21);
- de Quick Release USB-C-kabel (17a) naar de USB-C-connector (22);
- de T3PM-pedaalset (24).

Leg de verschillende kabels zoals aangegeven en maak de kabels vast onder de kabelgeleider (20).



1. Plaats het racestuur op een tafel of een ander horizontaal, vlak en stabiel oppervlak.
2. Steek de bevestigingsbout (14) in het bevestigingssysteem (13) en draai de bout aan (tegen de klok in) zodat deze vast komt te zitten in het schroefgat (18) onder het racestuur en het stuur volledig stabiel is.



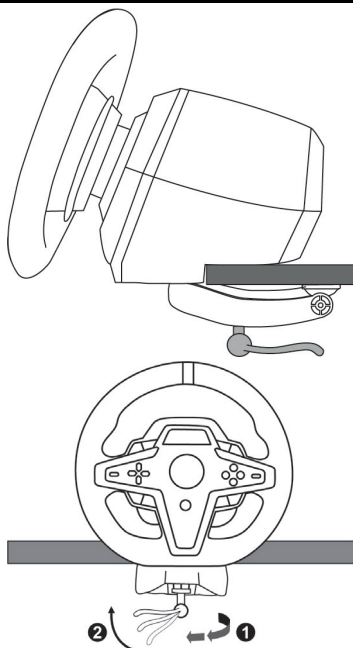
WAARSCHUWING: Draai de bout nooit in het racestuur zonder het bevestigingssysteem!
(Daarmee kunt u het racestuur beschadigen).

**BEVESTIGEN /
VERWIJDEREN**

RICHTING

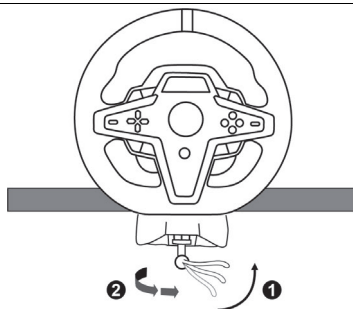
Vastdraaien:

*Draai de bout
tegen de wijzers
van de klok in*



Losdraaien:

*Draai de bout
met de wijzers van
de klok mee*



Het racestuur aan een racecockpit bevestigen (wordt niet meegeleverd)

1. Plaats de voet van het racestuur op het cockpitpaneel
2. Draai twee M6-bouten (niet meegeleverd) in het cockpitpaneel en in de twee kleine schroefgaten aan de onderkant van het racestuur **(19)**.



De M6-bouten mogen niet meer dan 12 mm langer zijn dan de dikte van het paneel. Langere bouten kunnen de componenten in de voet van het racestuur beschadigen.

3. Indien nodig kunt u ook het standaard bevestigingssysteem **(13, 14)** in het grote schroefgat **(18)** schroeven.

De setupschema's van het T248-racestuur voor cockpits en andere steunen zijn beschikbaar op <https://support.thrustmaster.com>. Klik op Racesturen / T248 en vervolgens Template - Cockpit Setup (Sjabloon - Cockpitsetup).

INSTALLATIE

RACESTUUR EN PEDAALSET AUTOMATISCH KALIBREREN

Het stuur kalibreert zichzelf automatisch wanneer u het stuur op een stopcontact aansluit en de USB-connector van het stuur op de Xbox-console of pc aansluit.

Tijdens deze kalibratie zal het stuur snel 900 graden linksom en rechtsom draaien voordat het stopt in de middenstand.



WAARSCHUWING:

Raak het stuur niet aan tijdens het automatisch kalibreren.

(Raakt u het stuur toch aan, dan kan dit leiden tot onjuiste kalibratie en/of persoonlijk letsel).

Sluit de pedaalsset nooit aan op de voet van het racestuur of koppel deze nooit los van de voet terwijl het is aangesloten op het systeem of tijdens het gamen. Doet u dit toch, dan kan dat leiden tot onjuiste kalibratie.

Sluit altijd eerst de pedaalsset aan voordat u het racestuur aansluit op het systeem.

Nadat de kalibratie van het racestuur gereed is en de game gestart is, zijn de pedalen automatisch gekalibreerd na een paar keer intrappen.



WAARSCHUWING:

Trap de pedalen nooit in

tijdens het zelfkalibreren van het stuur of tijdens het laden van de game.

(Dit kan leiden tot een onjuiste kalibratie).

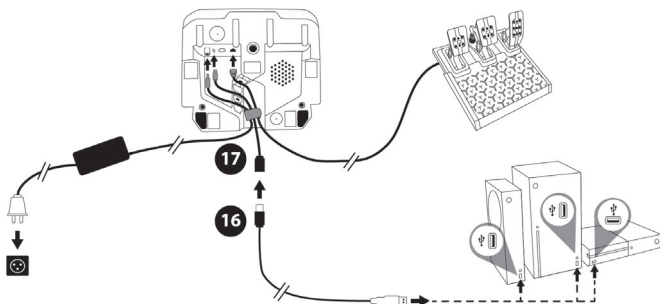
Als het racestuur en de pedaalsset niet goed werken of niet goed gekalibreerd lijken te zijn:

Zet de console (of pc) uit en koppel alle aansluitingen van het stuur los. Sluit daarna alle kabels weer aan, inclusief de voedingskabel en de pedaalsset, en herstart de console (of pc) en de game.

INSTALLATIE OP XBOX-CONSOLES

1. Sluit de T3PM-pedaalset aan op de RJ12-connector **(24)** van de voet.
2. Sluit de voedingsadapter aan op een stopcontact.
3. Sluit de USB-C-kabel **(17)** aan op de USB-C-poort **(22)** van de voet.
4. Sluit de USB-C/USB-A-kabel **(16)** aan op de USB-C-poort **(17)** en op een USB-A-poort op de Xbox-console.

Zodra de console stroom krijgt, zal het racestuur zichzelf automatisch kalibreren.



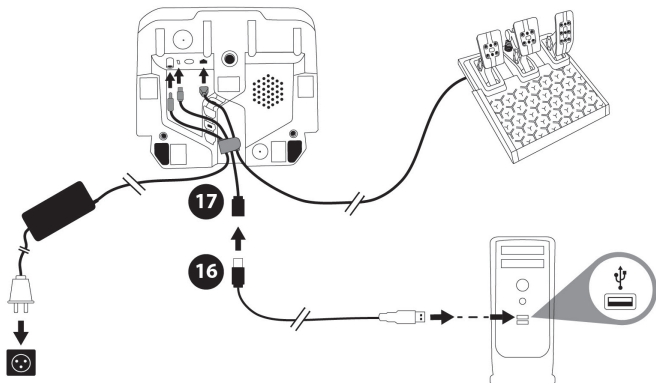
Nu kan er gespeeld worden!

Opmerking:

- De lijst van games die compatibel zijn met de Xbox-console en het T248-racestuur is beschikbaar op: <https://support.thrustmaster.com> (in de sectie **Racesturen / T248 / Games-instellingen**). Deze lijst wordt regelmatig bijgewerkt.

INSTALLATIE OP DE PC

1. Ga naar <http://support.thrustmaster.com> en download de drivers en de Force Feedback-software voor de PC. Klik op **Racesturen / T248 / Drivers**.
2. Sluit de T3PM-pedaalset aan op de RJ12-connector (**24**) van de voet.
3. Sluit de voedingsadapter aan op een stopcontact.
4. Sluit de USB-C-kabel (**17**) aan op de USB-C-poort (**22**) van de voet.
5. Sluit de USB-C/USB-A-kabel (**16**) aan op de USB-C-kabel (**17**) en op een USB-A-poort op de PC.



Nu kan er gespeeld worden!

Opmerking:

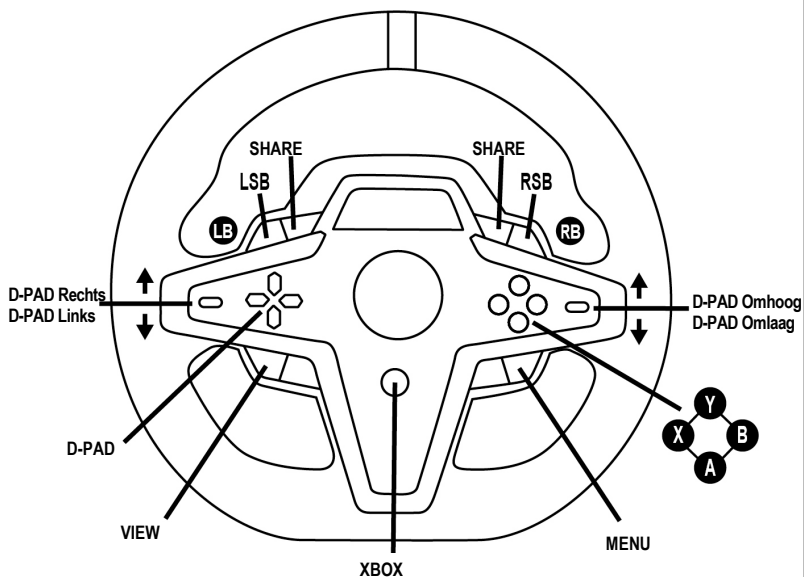
- In het configuratiescherm en in games, wordt het racestuur herkend als **Thrustmaster Advanced Racer**.

DE FIRMWARE VAN HET STUUR BIJWERKEN

Ga naar <https://support.thrustmaster.com>.

Klik op **Racesturen / T248 / Firmware** en volg de instructies.

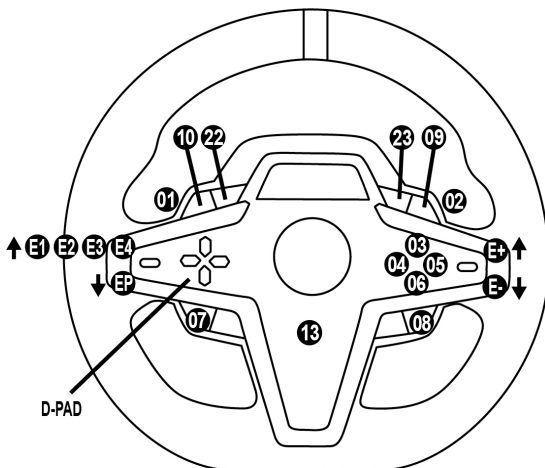
MAPPING VOOR XBOX-CONSOLES



Let op:

- Het scherm met telemetrische informatie (T-RDD) is momenteel niet compatibel met Xbox-consoles (het is alleen compatibel met pc).
- Sommige functies (encoders, aantal actieknoppen) worden beperkt door het consoleprotocol.
- Op Xbox zijn de LSB- en RSB-knoppen op het racestuur alleen functioneel in sommige toekomstige spellen (de lijst van spellen met deze functie wordt regelmatig bijgewerkt).

MAPPING VOOR DE PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

DE DRAAIKNOPPEN E1 / E2 / E3 / E4 GEBRUIKEN

U kunt de actieve draaiknop selecteren door de draaiknopselectieschakelaar (4) omhoog te duwen. Het scherm toont de actieve draaiknop. E1, E2, E3, E4 opeenvolgend en vervolgens E1... enz.

Wanneer de draaiknop (E1, E2, E3 of E4) is geselecteerd, zijn de bijbehorende functies als volgt:

- **Push (P)** door de draaiknopselectieschakelaar (4) omlaag te duwen.
- **+** door de draaiknopselectieschakelaar aan de rechterzijde (5) omhoog te duwen.
- **-** door de draaiknopselectieschakelaar aan de rechterzijde (5) omlaag te duwen.

Het scherm toont de bijbehorende actie.

Opmerking:

- De draaiknoppen E1, E2, E3 en E4 werken in de meeste games.
- Het scherm toont functies voor telemetriegegevens in games compatibel met de Thrustmaster-SDK (Software Development Kit). Een overzicht van compatibele games is hier beschikbaar: <https://support.thrustmaster.com> (in de sectie **Racesturen / T248 / Games-instellingen**). Deze lijst wordt regelmatig bijgewerkt.

MODE-KNOP

INFORMATIE WEERGEVEN OP HET RACESTUUR EN HET RACESTUUR EN DE PEDAALSET CONFIGUREREN

Druk op de MODE-knop (9) om het MODE-menu (Modus-menu) te activeren.
In het menu worden alleen de eerste twee segmenten weergegeven.













ITALIANO

DEUTSCH

NEDERLANDS

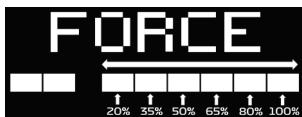
TÜRKÇE

Gebruik in het menu de richtingsknoppen (7) als volgt:

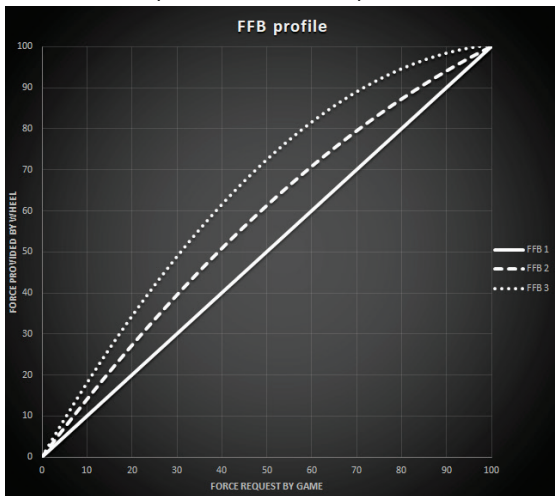
Navigatie		Scherf	Informatie / opties
  8 niveaus	 2 opties	XBOX / PC Selecteer uw systeem: Xbox-console of PC	- Selectie van Xbox-console (standaard) - Selectie van PC-systeem Opmerking: Druk op de MODE-knop (9) om uw systeemkeuze te bevestigen. Uw selectie wordt opgeslagen zodra EXIT op het scherm verschijnt.
	 3 weergaven	ABOUT Algemene informatie	- Firmwareversie van racestuurvoet - Naam van apparaat aangesloten op de mini-DIN-connector (23) - Type pedaalsset aangesloten op de RJ12-connector (24)
	 3 opties	FFB Selecteer het Force Feedback-profiel (zie de sectie FFB-PROFIELSCHEMA)	- FFB 1 - FFB 2 (standaard) - FFB 3
	 6 opties	FORCE Selecteer het algemene Force Feedback-niveau voor het stuur	
	 6 opties	ROT° Selecteer de draaihoek (alleen voor games waarin de draaihoek niet automatisch is)	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = automatisch (standaard)
	 2 opties	PEDAL Selecteer de pedaalssetconfiguratie	- FLOOR: staande stand (standaard) - INV.: hangende stand (het gaspedaal en koppelingpedaal zijn omgekeerd)
	1 weergave	TEMP Motortemperatuur	Realltime weergave van de motortemperatuur van het stuur.
	 1 optie	RESET Zet het racestuur terug in de standaardmodus.	- N: Nee - Y: Ja Kies Y en druk vervolgens op de MODE-knop (9). Zodra EXIT op het scherm verschijnt, is het racestuur opnieuw ingesteld.

FORCE

Hiermee kunnen in realtime, dus tijdens het racen, alle Force Feedback-effecten van het racestuur worden aangepast, van 20 tot 100%.



FFB-PROFIELSCHEMA (FFB 1 / FFB 2 / FFB 3) PROFILE DIAGRAM



FFB

Het FFB 1-effect levert lineaire Force Feedback. De kracht die de rijder voelt, is 100% in verhouding tot de kracht die de game vraagt.

FFB 2 en FFB 3

De FFB 2- en FFB 3-effecten versterken de Force Feedback om de kracht de benadrukken die de rijder voelt in verhouding tot de kracht die de game vraagt.

Opmerking:

- Druk op de MODE-knop (9) om uw keuzes te bevestigen: EXIT (AFSLUITEN) wordt weergegeven voordat uw standaardscherm weer verschijnt.
- Wanneer de MODE-knop is ingeschakeld, zijn de richtingsknoppen (7) uitgeschakeld in games en in de interface van de console.

DISPLAY-KNOP

DE WEERGAVE VAN TELEMETRIE-INSTELLINGEN CONFIGUREREN

(in pc-games die compatibel met het display zijn)

Opmerking:









- Het overzicht van pc-games compatibel met het T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display)-scherm is hier beschikbaar: <https://support.thrustmaster.com> (in de sectie **Racesturen / T248 / Games-instellingen**). Deze lijst wordt regelmatig bijgewerkt.
- De DISPLAY-knop werkt alleen in deze games.
- De DISPLAY-knop is momenteel niet compatibel met Xbox-consoles.

Druk op de DISPLAY-knop (**F1**) om het DISPLAY-menu te openen.

In dit menu worden alleen de eerste twee segmenten getoond.



Gebruik in het menu de richtingsknoppen (7) als volgt:

Navigatie		Scherf	Informatie / opties
  5 niveaus	Nee	 Shifter	
	Nee	 Snelheid	
	  5 opties voor weergave van de segmenten	 Toerental en weergavekeuze van de 9 segmenten	- REV >>: van links naar rechts - REV <<: van rechts naar links - REV ><: van buiten naar midden - REV <>: van midden naar buiten - REV -: geen weergave op de segmenten
	  2 opties	 Positie	- DRI: positie in de race - LAP: aantal rondes
	  3 opties	 Tijd	- PBL: persoonlijk beste ronde - C L: huidige rondetijd - L L: laatste rondetijd

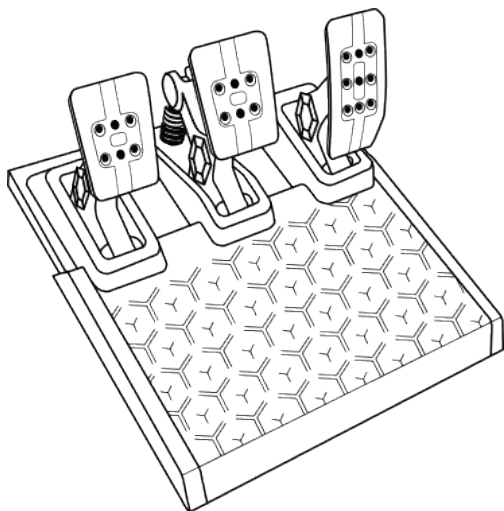
Opmerking:

- Druk op de DISPLAY-knop (11) om uw keuzes te bevestigen.
- Wanneer de DISPLAY-knop is ingeschakeld zijn de richtingsknoppen (7) uitgeschakeld in games en in de interface van de console.

TIPS EN FAQ's

Ga naar <https://support.thrustmaster.com>. Klik op **Racesturen / T248** en vervolgens op **Handleiding** of **FAQ**.

T3PM-PEDAALSET



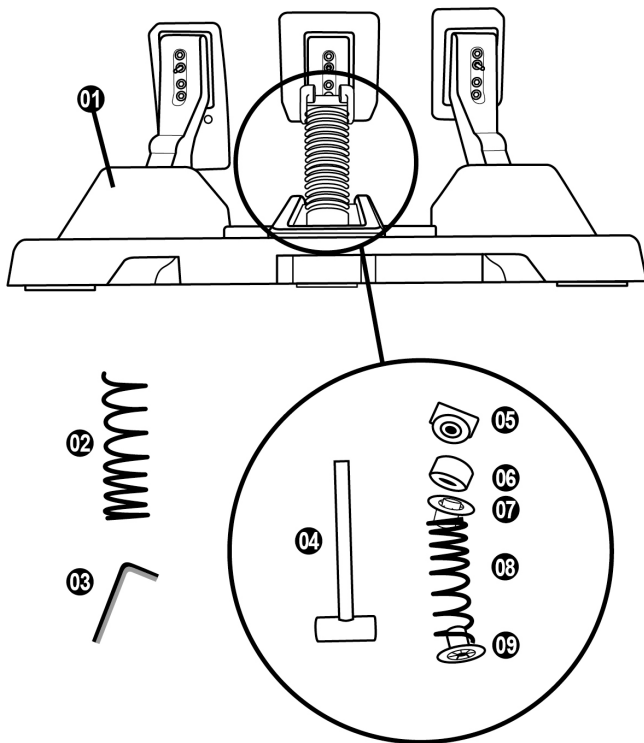
ITALIANO

DEUTSCH

NEDERLANDS

TÜRKÇE

TECHNISCHE KENMERKEN



- 1 Pedaalset
- 2 Extra harde veer (zwart)
- 3 2,5 mm inbussleutel
- 4 Veerborgstaaf
- 5 Bovenste borgkop met ring

- 6 Elastomeer dempring (wit - Shore 70)
- 7 Bovenste kunststof afstandhouder (rood)
- 8 Zachte veer (zilver - standaard geïnstalleerd)
- 9 Onderste kunststof afstandhouder (rood)

WAARSCHUWING

Lees, voordat u dit product gebruikt, deze handleiding zorgvuldig door en bewaar hem om eventueel op een later tijdstip te kunnen raadplegen.



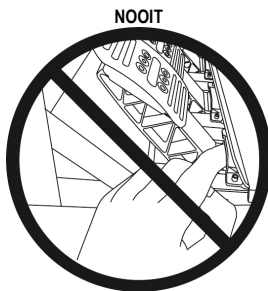
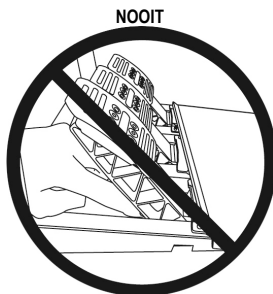
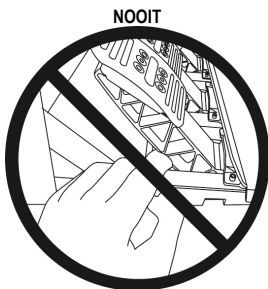
Om veiligheidsredenen mogen de pedalen nooit met blote voeten worden bediend of met alleen sokken aan.

THRUSTMASTER® WIJST ELKE VERANTWOORDELIJKHEID AF IN GEVAL VAN LETSEL ALS GEVOLG VAN HET GEBRUIK VAN DE PEDAALSET ZONDER SCHOENEN AAN.



Waarschuwing – Pedaalset beknellingsgevaar bij gebruik

- * Houd de pedaalset buiten het bereik van kinderen.
- * Houd tijdens het gamen nooit uw vingers op of in de buurt van de zijkant van de pedalenvoeten.
- * Houd tijdens het gamen nooit uw vingers op of in de buurt van de achterkant van de pedalenvoeten.
- * Houd tijdens het gamen nooit uw vingers op of in de buurt van de voorkant van de pedalenvoeten.



AUTOMATISCHE KALIBRATIE VAN DE PEDAALSET



BELANGRIJK

- Sluit de pedaalset nooit aan op de voet van het racestuur of koppel deze nooit los van de voet terwijl deze is aangesloten op de Xbox-console of tijdens het gamen. Doet u dit toch, dan kan dat leiden tot een onjuiste kalibratie.
- Sluit altijd eerst de pedaalset aan voordat u het racestuur aansluit op de console of de PC.
- Nadat de kalibratie van het racestuur gereed is en de game gestart is, zijn de pedalen automatisch gekalibreerd na een paar keer intrappen.
- Trap nooit de pedalen in tijdens het zelfkalibreren van het stuur of tijdens het laden van de game. Dit kan leiden tot een onjuiste kalibratie.

Als het racestuur en de pedaalset niet goed werken of niet goed gekalibreerd lijken te zijn:

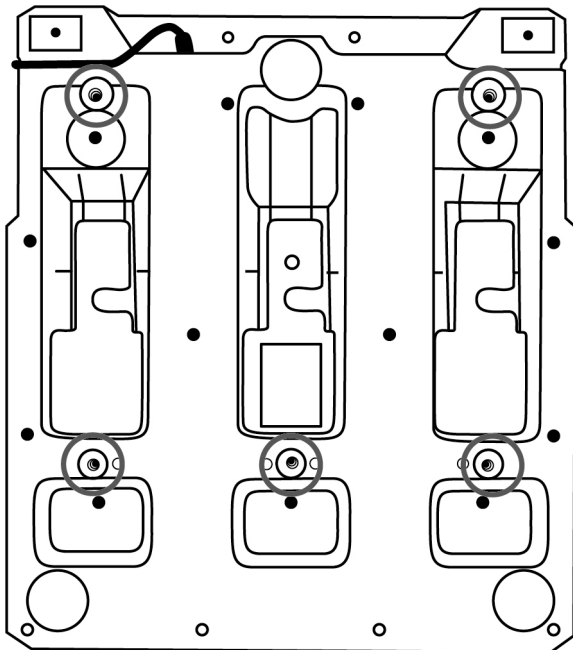
Zet de console uit en koppel alle aansluitingen van het stuur los. Sluit daarna alle kabels weer aan, inclusief de voedingskabel en de pedaalset, en herstart de console en de game.

DE PEDAALSET AAN EEN STEUN OF COCKPIT BEVESTIGEN

De pedaalsset kan aan een aantal verschillende compatibele (afzonderlijk aan te schaffen) steunen worden bevestigd met behulp van de vijf M6-schroefgaten die zich onder de voet bevinden. Draai ten minste twee M6-bouten (niet meegeleverd) door het steunpaneel en in de schroefgaten aan de onderkant van de pedaalssetvoet.



Belangrijk: om beschadiging van de interne onderdelen van de pedaalsset te voorkomen, mogen de M6-bouten niet langer zijn dan de dikte van de steun plus een extra 12 mm.

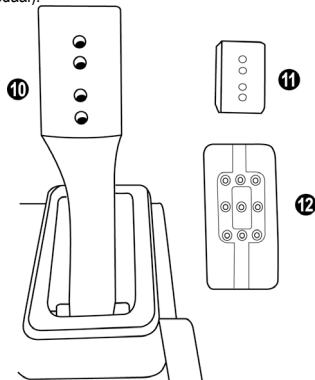


De setupschema's van de pedaalsset voor cockpits en andere steunen zijn beschikbaar op <https://support.thrustmaster.com>. Klik op **Racesturen / T3PM** en vervolgens **Template - Cockpit Setup** (Sjabloon - Cockpitsetup).

DE PEDAALSET VERSTELLEN

Elk van de drie pedalen bestaat uit:

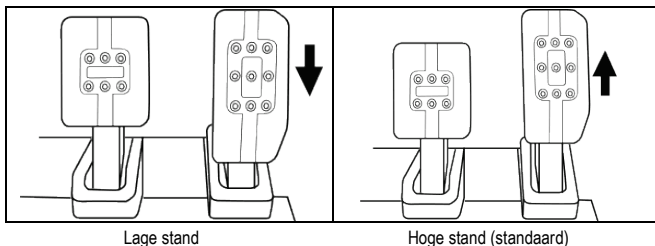
- Een pedaalarm (10) met twee gaten.
- Een kunststof tussenstuk (11) (wordt geplaatst tussen het pedaal en de arm van het pedaal) met vier gaten.
- Een metalen pedaal (12) met meerdere gaten (negen voor het gaspedaal, zes voor het rempedaal en zes voor het koppelpedaal).



LET OP: Om kalibratieproblemen te vermijden, moet u altijd de USB-kabel tussen stuur en console of pc loskoppelen voordat u een pedaal verstelt.

De HOOGTE van het gaspedaal afstellen

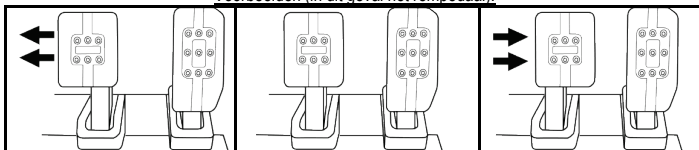
- Draai met behulp van de meegeleverde 2,5 mm inbussleutel (3) de twee bouten los waarmee het metalen pedaal (12) en de steun (11) vast zitten.
- Kies de gewenste pedaalhoogte en zet de twee bouten weer vast waarmee het metalen pedaal (12) en de steun (11) vast zitten.



De RUIJTE TUSSEN de drie pedalen afstellen

- Draai met behulp van de meegeleverde 2,5 mm inbussleutel (3) de twee bouten los waarmee het metalen pedaal (12) en de steun (11) vast zitten.
- Kies de gewenste pedaalstand (naar links, in het midden of naar rechts) en zet de twee bouten weer vast waarmee het metalen pedaal (12) en de steun (11) vast zitten.

Voorbeelden (in dit geval het rempedaal):



Linkerstand

Middenstand (standaard)

Rechterstand

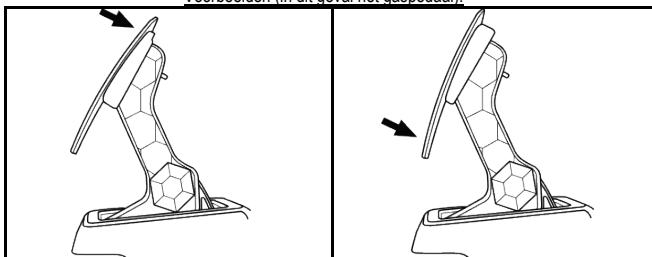
Aantal mogelijke standen van een pedaal:

- Drie voor gaspedaal
- Drie voor rempedaal
- Drie voor koppelingspedaal

De HOEK van een pedaal afstellen

- Draai met behulp van de meegeleverde 2,5 mm inbussleutel (3) de twee bouten los waarmee het metalen pedaal (12) en de steun (11) vast zitten.
- Draai de kunststof steun (11) 180° om en zet de twee bouten weer vast waarmee het pedaal (12) en de steun (11) vast zitten.

Voorbeelden (in dit geval het gaspedaal):



Minst gekantelde stand (standaard)

Meest gekantelde stand

Aantal mogelijke hoekstanden van een pedaal:

- Twee voor gaspedaal
- Twee voor rempedaal
- Twee voor koppelingspedaal

MEEGELEVERDE SET REMVEREN

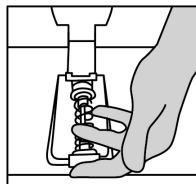
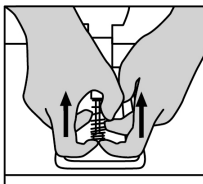
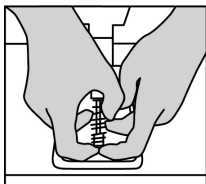
Vier mogelijke configuraties en instellingen voor remdrukkracht

Als u deze mod monteert, krijgt u een ander gevoel en een andere tegendruk in het rempedaal.
U kunt de mod geheel naar wens wel of niet installeren.

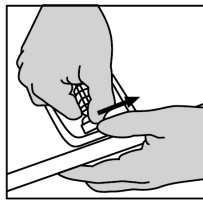
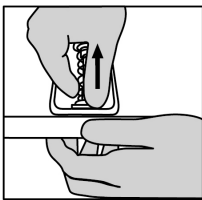
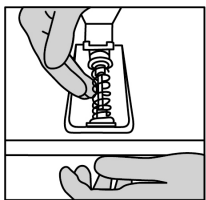
Remtegendruk	Zacht	Medium (standaard)	Hard	Zeer hard
Aanbevolen gebruik	Tafelblad/ werkblad	Tafelblad/werkblad	Pedaalsetsteun	Cockpit
Zachte zilveren veer (8)	x	x		
Witte elastomeer demping (6)		x		x
Harde zwarte veer (2)			x	x

1. Trek hard aan de onderste kunststof afstandhouder (9) om de ring samen te drukken en verwijder de veerborgstaaf (4).

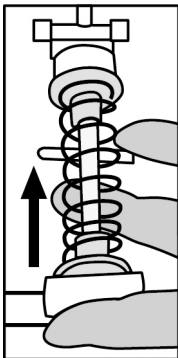
Methode 1:



Methode 2:



- Plaats de onderdelen op de veerborgstaaf (4).
Begin met de onderste kunststof afstandhouder (9), de gewenste veer ((2) of (8)), en tenslotte de bovenste kunststof afstandhouder (7).
- Monteer daarna de elastomeer demping (6).
- Verstel de bovenste borgkop met ring (5) en zet deze op zijn plek.
- Druk de veer goed samen om de veerborgstaaf (4) op zijn plek te kunnen zetten.



Een video die laat zien hoe de veer kan worden gewisseld, is te zien op <https://support.thrustmaster.com>: klik op **Racesturen / T3PM**.

Informatie met betrekking tot kopersgarantie

Wereldwijd garandeert Guillemot Corporation S.A., het statutair adres gevestigd aan de Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Frankrijk, (hierna te noemen "Guillemot") aan de koper dat dit Thrustmaster-product vrij zal zijn van materiaal- en fabricagefouten gedurende een garantieperiode gelijk aan de tijd maximaal vereist om een restitutie/vervangning voor dit product te claimen. In landen van de Europese Unie komt dit overeen met een periode van twee (2) jaar vanaf het moment van levering van het Thrustmaster-product. In andere landen komt de garantieperiode overeen met de tijd maximaal vereist om een restitutie/vervangning voor dit Thrustmaster-product te claimen zoals wettelijk is vastgelegd in het land waarin de koper woonachtig was op de datum van aankoop van het Thrustmaster-product. Indien een dergelijk claimrecht niet wettelijk is vastgelegd in het betreffende land, geldt een garantieperiode van één (1) jaar vanaf datum aankoop van het Thrustmaster-product. Indien u in de garantieperiode een defect meent te constateren aan dit product, neem dan onmiddellijk contact op met 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 koper gerepareerd of vervangen, zulks ter beoordeling van Technical Support. Indien het Thrustmaster-product tijdens de garantieperiode is onderworpen aan een dergelijk herstel, wordt elke periode van ten minste zeven (7) dagen waarin het product niet in gebruik is, opgeteld bij de resterende garantieperiode (deze periode loopt vanaf de datum van verzoek van de consument voor interventie of vanaf de datum waarop het product in kwestie beschikbaar is gesteld voor herstel als de datum waarop het product ter beschikking wordt gesteld voor herstel later is dan de datum van het verzoek om interventie). Indien toegestaan door van toepassing zijnde wetgeving, beperkt de volledige aansprakelijkheid van Guillemot en haar dochterondernemingen (inclusief de aansprakelijkheid voor vervolgschade) zich tot het repareren of vervangen van het Thrustmaster-product. Indien toegestaan door van toepassing zijnde wetgeving, wijst Guillemot elke garantie af met betrekking tot verhandelbaarheid of geschiktheid voor enig doel.

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 (inclusief maar niet beperkt tot het combineren van het Thrustmaster-product met enig ongeschikt element waaronder in het bijzonder voedingsadapters, oplaadbare batterijen, opladers of enig ander element niet geleverd door Guillemot voor dit product); (2) als het product is gebruikt voor enig ander doel dan thuisgebruik, zoals maar niet exclusief een professioneel of commercieel doel (bijvoorbeeld game rooms, training, wedstrijden); (3) indien u zich niet houdt aan de instructies zoals verstrekt door Technical Support; (4) op software die onder een specifieke garantie valt; (5) op verbruiksartikelen (elementen die tijdens de levensduur van het product worden vervangen zoals bijvoorbeeld batterijen of pads van een headset of koptelefoon); (6) op accessoires (zoals bijvoorbeeld kabels, behuizingen, hoesjes, etuis, draagtassen of polsbandjes); (7) indien het product werd verkocht op een openbare veiling.

Deze garantie is niet overdraagbaar.

De wettelijke rechten van de koper die in zijn/haar land van toepassing zijn op de verkoop van consumentenproducten worden op generlei wijze door deze garantie beperkt.

Aanvullende garantiebepalingen

Gedurende de garantieperiode zal Guillemot in principe nooit reserveonderdelen leveren omdat Technical Support de enige partij is die bevoegd is een Thrustmaster-product te openen en/of te herstellen (met uitzondering van een herstelprocedure die de klant door Technical Support gevraagd wordt uit te voeren met behulp van schriftelijke instructies – omdat deze procedure bijvoorbeeld eenvoudig is en het herstelproces niet vertrouwelijk is – en door het verstrekken aan de consument van de benodigde onderdelen, indien van toepassing).

Gezien de innovatiecycli en om haar knowhow en handelsgeheimen te beschermen, zal Guillemot in principe nooit een herstelbeschrijving of reserveonderdelen verstrekken voor een Thrustmaster-product waarvan de garantieperiode is verstreken.

Aansprakelijkheid

Indien toegestaan door van toepassing zijnde wetgeving, wijzen Guillemot Corporation S.A. (hierna te noemen "Guillemot") en haar dochterondernemingen alle aansprakelijkheid af voor enige schade veroorzaakt door één van de volgende oorzaken: (1) indien het product aangepast, geopend of gewijzigd is; (2) de montage-instructies niet zijn opgevolgd; (3) oneigenlijk of onvoorzichtig gebruik, verwaarlozing, een ongeluk (bijvoorbeeld stoten); (4) normale slijtage; (5) het gebruik van het product voor enig ander doel dan thuisgebruik, zoals maar niet exclusief een professioneel of commercieel doel (bijvoorbeeld game-rooms, training, wedstrijden). Indien toegestaan onder van toepassing zijnde wetgeving, wijzen Guillemot en haar dochterondernemingen alle aansprakelijkheid af voor enige schade aan dit product niet gerelateerd aan een materiaal- of fabricagefout (inclusief maar niet beperkt tot enige schade direct of indirect veroorzaakt door enige software, of door het combineren van het Thrustmaster-product met enig ongeschikt element waaronder in het bijzonder voedingsadapters, oplaadbare batterijen, opladers of enig ander element niet geleverd door Guillemot voor dit product).

THRUSTMASTER®

TECHNISCHE ONDERSTEUNING

<https://support.thrustmaster.com>



COPYRIGHT

©2022 Guillemot Corporation S.A. Alle rechten voorbehouden. Thrustmaster® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A. Gefabriceerd en gedistribueerd door Guillemot Corporation S.A.

Microsoft, Xbox, het Xbox "Sphere" Design, Xbox Series X|S, Xbox One en Windows 10/11 zijn handelsmerken van de Microsoft groep bedrijven.

Alle andere handelsmerken en merknamen worden hierbij erkend en zijn eigendom van de respectieve eigenaren. Inhoud, ontwerp en specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd en kunnen per land verschillen. Aan foto's en illustraties kunnen geen rechten worden ontleend. Ontworpen in Europa en Noord-Amerika. Gefabriceerd in China.

AANBEVELINGEN VOOR DE BESCHERMING VAN HET MILIEU



* In de Europese Unie, het Verenigd Koninkrijk en Turkije: 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. Door recycling en andere methoden voor verantwoorde verwerking 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.

In alle andere landen: houd u aan de plaatselijk milieuwetgeving voor elektrische en elektronische apparaten.

Bewaar deze informatie. De kleuren en bestickering kunnen variëren.

Plastic bevestigingen en hechtmaterialen moeten van het product worden verwijderd voordat het wordt gebruikt.

www.thrustmaster.com

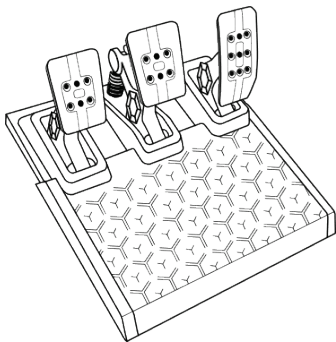
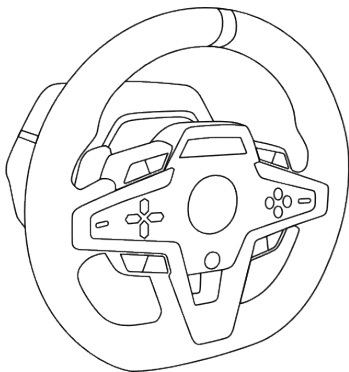
**Alleen van toepassing in de EU, het VK en Turkije*



T248

NA XBOX ONE, XBOX SERIES X|S I PC

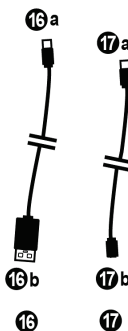
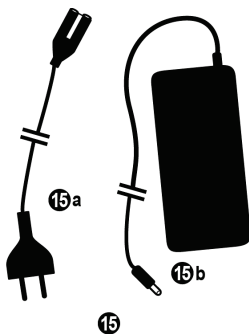
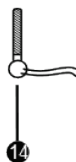
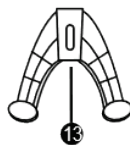
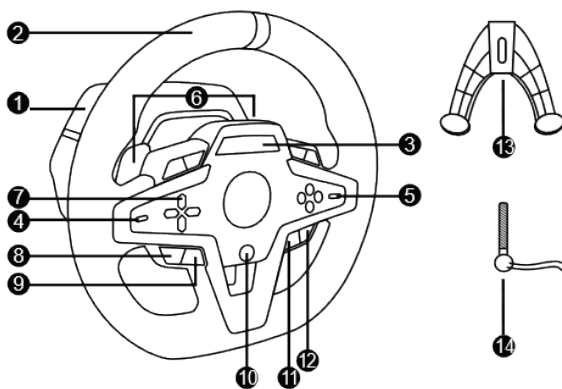
Instrukcja obsługi



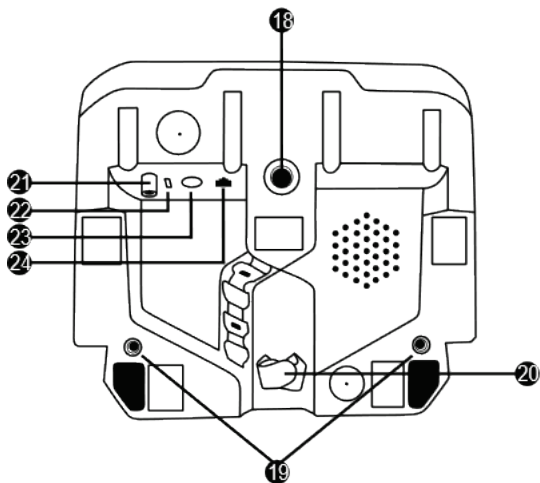
OSTRZEŻENIE:

W celu zapewnienia prawidłowego działania kierownicy T248 w grach na konsolę Xbox One, Xbox Series X|S lub na PC może być wymagane zainstalowanie automatycznych aktualizacji gier (*dostępnych, gdy system (Xbox One, Xbox Series X|S lub PC) ma połączenie z Internetem*).

ELEMENTY



- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> 1 Podstawa T248 2 Koło kierownicy 3 Ekran T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) 4 Wybierak kodera i funkcja przycisku kodera 5 Wybierak kodera + i - 6 2 magnetyczne łopatkę zmiany biegów (w górę i w dół) 7 Przyciski kierunkowe 8 Przycisk PODGLĄD na konsolach Xbox 9 Przycisk MODE | <ul style="list-style-type: none"> 10 Przycisk Xbox 11 Przycisk DISPLAY 12 Przycisk MENU na konsolach Xbox 13 Element montażowy 14 Metalowa śruba mocująca 15 Kabel zasilania (wersja UE/USA lub brytyjska) (15a) i zasilacz (15b) 16 Kabel USB-C (16a) – USB-A (16b) 17 Szybkorozłączny kabel USB-C ze złączem męskim (17a) i żeńskim (17b) |
|--|--|



- | | |
|---|---|
| <p>18 Duży gwintowany otwór (na element montażowy i śrubę mocującą)</p> <p>19 Gwintowane otwory umożliwiające montaż w kokpicie wyścigowym (do nabycia osobno)</p> <p>20 Uchwyt kablowy z rzepem</p> <p>21 Złącze zasilacza</p> | <p>22 Złącze USB-C kierownicy</p> <p>23 Złącze mini-DIN dla skrzyni biegów, hamulca ręcznego lub koncentratora połączeniowego Thrustmaster (wszystkie produkty do nabycia osobno)</p> <p>24 Złącze RJ12 dla zestawu pedałó</p> |
|---|---|

OSTRZEŻENIE

Zanim rozpoczniesz korzystanie z urządzenia, szczególnie zapoznaj się z tą instrukcją, a następnie zachowaj ją do wglądu.



Ostrzeżenie — ryzyko porażenia prądem elektrycznym

- * Przechowuj urządzenie w suchym miejscu i nie wystawiaj go na działanie kurzu ani światła słonecznego.
- * Nie skręcaj ani nie naciągaj złączy ani kabli.
- * Nie wylewaj cieczy na urządzenie ani jego złącza.
- * Nie zwieraj urządzenia.
- * Nie demontuj urządzenia, nie wrzucaj go do ognia ani nie narażaj na działanie wysokich temperatur.
- * Nie używaj kabla zasilania innego niż dostarczony z kierownicą.
- * Nie używaj kabla zasilania, jeśli sam kabel lub jego złącza są uszkodzone, pęknięte lub przerwane.
- * Upewnij się, że kabel zasilania jest właściwie podłączony do gniazda elektrycznego i do złącza znajdującego się z tyłu podstawy kierownicy.
- * Nie otwieraj kierownicy: w jej wnętrzu nie ma części przeznaczonych do naprawiania przez użytkownika. Naprawy może wykonywać wyłącznie producent, jego autoryzowany przedstawiciel lub wykwalifikowany serwisant.
- * Korzystaj wyłącznie z elementów montażowych/akcesoriów określonych przez producenta.
- * W przypadku nietypowego działania kierownicy (na przykład gdy wydobywają się z niej dziwne dźwięki, ciepło lub zapachy) natychmiast przestań jej używać, wyciągnij kabel zasilania z gniazda elektrycznego i odłącz pozostałe kable.
- * Jeśli nie zamierzasz korzystać z kierownicy przez dłuższy czas, wyciągnij jej kabel zasilania z gniazda elektrycznego.
- * Gniazdo elektryczne musi znajdować się w pobliżu urządzenia i musi być łatwo dostępne.



Korzystaj wyłącznie z zasilacza wymienionego w instrukcji obsługi.

Informacje dotyczące zasilacza

Publikowana informacja	Wartość	Jednostka
Nazwa lub znak towarowy producenta, numer jego wpisu w rejestrze handlowym i adres	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97,143 35571 Chantepie Cedex Francja	
Identyfikator modelu	A481-1852590D	
Napięcie wejściowe	100–240	V
Częstotliwość wejściowa prądu przemiennego (AC)	50–60	Hz
Napięcie wyjściowe	18,5	V DC
Prąd wyjściowy	2,6	A
Moc wyjściowa	47,9	W
Średnia sprawność podczas pracy	87,8	%
Sprawność przy niskim obciążeniu (10%)	87,8	%
Pobór mocy bez obciążenia	0,10	W



Odpowietzniki

Dbaj, aby żaden z odpowietzników w podstawie kierownicy nie był zasłonięty. W celu zapewnienia optymalnej wentylacji przestrzegaj następujących zaleceń:

- * Ustaw podstawę kierownicy w odległości co najmniej 10 cm od wszelkich ścian.
- * Nie umieszczaj podstawy w bardzo ograniczonej przestrzeni.
- * Nie przykrywaj podstawy.
- * Nie dopuszczaj do gromadzenia się kurzu w odpowietznikach.



Ze względów bezpieczeństwa nie wolno używać zestawu pedałów w bosych stopach ani w samych skarpetkach.

FIRMA THRUSTMASTER® NIE PONOSI ŻADNEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA EWENTUALNE OBRAŻENIA CIAŁA WYNIKŁE Z UŻYWANIA ZESTAWU PEDAŁÓW BEZ OBUWIA.



Ostrzeżenie — ryzyko obrażeń ciała spowodowanych siłowym sprzężeniem zwrotnym i powtarzającymi się ruchami

Granie przy użyciu kierownicy z siłowym sprzężeniem zwrotnym (Force Feedback) może doprowadzić do bólu mięśni lub stawów. W celu uniknięcia problemów:

- * Unikaj grania przez długi czas.
- * Po każdej godzinie gry rób 10–15 minut przerwy.
- * Jeśli odczuwasz zmęczenie lub ból dłoni, nadgarstków, ramion, stóp albo nóg, przerwij grę, a przed jej ponownym rozpoczęciem odpocznij kilka godzin.
- * Jeśli po ponownym rozpoczęciu gry opisane objawy lub ból powrócą, przerwij grę i skonsultuj się z lekarzem.
- * Trzymaj kierownicę z dala od dzieci.
- * Podczas gry zawsze trzymaj obie dłonie we właściwym położeniu na kierownicy bez jej całkowitego puszczenia.
- * Podczas gry nigdy nie kładź dłoni ani palców pod pedałami ani w pobliżu zestawu pedałów.
- * Podczas kalibracji i gry nigdy nie przekładaj dłoni ani ramion przez otwory w kierownicy.
- * Sprawdź, czy podstawa kierownicy jest właściwie zamocowana zgodnie ze wskazówkami podanymi w niniejszej instrukcji.



Urządzenie tylko dla użytkowników, którzy ukończyli 14 lat

CIEŻKIE URZĄDZENIE



Uważaj, aby nie upuścić urządzenia na siebie ani inną osobę!

ZAWSZE



NIGDY



NIGDY



Ostrzeżenie — ryzyko przytraśnięcia przez pedały podczas gry

- * Trzymaj zestaw pedałów z dala od dzieci.
- * Podczas gry nigdy nie kładź palców na bokach pedałów ani nie zbliżaj ich do tego miejsca.
- * Podczas gry nigdy nie kładź palców na tylnej powierzchni podstawy pedałów ani nie zbliżaj ich do tego miejsca.
- * Podczas gry nigdy nie kładź palców na przedniej powierzchni podstawy pedałów ani nie zbliżaj ich do tego miejsca.

NIGDY



NIGDY



NIGDY



Ostrzeżenie — ryzyko przytraśnięcia przez pedały poza grą

- * Przechowuj zestaw pedałów w bezpiecznym miejscu i trzymaj go z dala od dzieci.

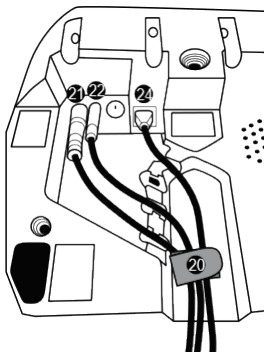
MOCOWANIE KIEROWNICY

Mocowanie kierownicy do stołu lub biurka

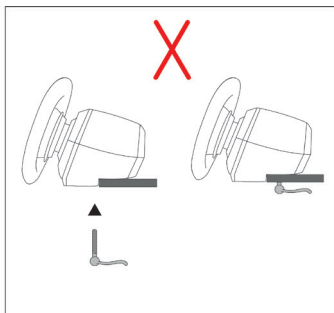
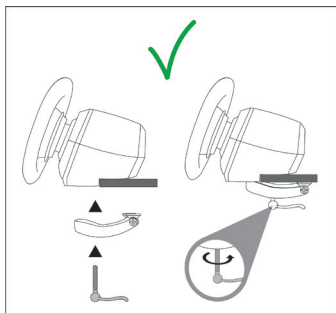
Najpierw pod kierownicą podłącz:

- zasilacz (21);
- szybkorozłączny kabel USB-C (17a) do złącza USB-C (22);
- zestaw pedałów T3PM (24).

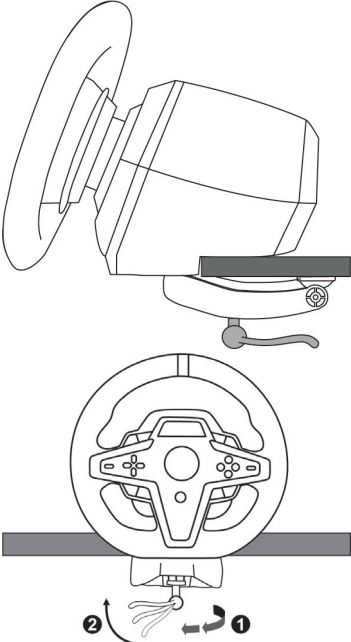
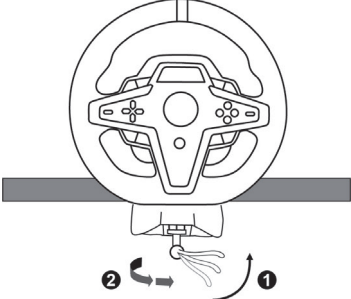
Poprowadź poszczególne kable po właściwych ścieżkach i zamocuj je przy użyciu uchwyty kablowego z rzepem (20).



1. Połóż kierownicę na stole lub innej poziomej, płaskiej i stabilnej powierzchni.
2. Włóż śrubę mocującą (14) w element montażowy (13), a następnie zamocuj urządzenie, wkręcając śrubę przeciwnie do ruchu wskazówek zegara w duży gwintowany otwór (18) znajdujący się pod kierownicą aż do solidnego i stabilnego zamocowania kierownicy.

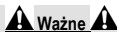


OSTRZEŻENIE: nie wolno wkręcać samej śruby bez elementu montażowego!
(Może to spowodować uszkodzenie kierownicy).

MOCOWANIE/ZDEMOWANIE	KIERUNEK
<p><u>Dokrećanie:</u></p> <p><i>Obróć śrubę przeciwnie do ruchu wskazówek zegara</i></p>	
<p><u>Odkrećanie:</u></p> <p><i>Obróć śrubę zgodnie z ruchem wskazówek zegara</i></p>	

Montowanie kierownicy w kokpicie wyścigowym (do nabycia osobno)

1. Umieść podstawę kierownicy na półce kokpitu.
2. Wkręć dwie śruby M6 (do nabycia osobno) przez półkę kokpitu w dwa gwintowane otwory znajdujące się pod kierownicą **(19)**.



Długość dwóch śrub M6 nie może przekraczać grubości półki o więcej niż 12 mm. Dłuższe śruby mogą spowodować uszkodzenie elementów wewnętrznych znajdujących się w podstawie kierownicy.

3. W razie potrzeby możesz także wkręcić standardowy element montażowy **(13, 14)** w duży gwintowany otwór **(18)**.

Diagramy ułatwiające ustawienie kierownicy T248 w kokpicie lub na podporze są dostępne na stronie <https://support.thrustmaster.com>: kliknij **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T248**, a następnie **Template — Cockpit Setup** (Szablon — ustawienie w kokpicie).

INSTALACJA

AUTOMATYCZNA KALIBRACJA KIEROWNICY I ZESTAWU PEDAŁÓW

Kierownica kalibruje się automatycznie po jej podłączeniu do gniazda elektrycznego oraz podłączeniu złącza USB kierownicy do konsoli Xbox lub do komputera.

Podczas tej operacji kierownica obraca się szybko w lewo i w prawo (łącznie o 900 stopni), a następnie zatrzymuje w położeniu środkowym.



OSTRZEŻENIE:

Podczas automatycznej kalibracji nie wolno dotykać kierownicy!
(Może to doprowadzić do błędów kalibracji i/lub obrażeń ciała).

Nie wolno podłączać zestawu pedałów do podstawy kierownicy (ani odłączać go od podstawy), gdy kierownica jest podłączona do systemu ani w trakcie gry, ponieważ może to doprowadzić do błędów kalibracji.

Zestaw pedałów zawsze podłączaj przed podłączeniem kierownicy do systemu.

Po zakończeniu kalibracji kierownicy i uruchomieniu gry pedały kalibrują się automatycznie po kilku naciśnięciach.



OSTRZEŻENIE:

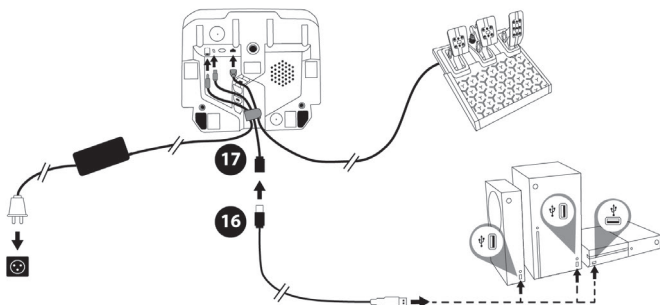
Nie wolno naciskać pedałów podczas automatycznej kalibracji kierownicy ani w trakcie ładowania gry!
(Może to doprowadzić do błędów kalibracji).

Jeśli kierownica i zestaw pedałów nie działają prawidłowo lub wydają się niewłaściwie skalibrowane:

Wyłącz konsolę (lub komputer) i całkowicie odłącz kierownicę. Następnie podłącz ponownie wszystkie kable (w tym kabel zasilania i zestaw pedałów) oraz uruchom ponownie konsolę (lub komputer) i grę.

INSTALACJA NA KONSOLACH XBOX

1. Podłącz zestaw pedalów T3PM do złącza RJ12 (24) w podstawie.
 2. Podłącz kabel zasilania i zasilacz do gniazda elektrycznego.
 3. Podłącz kabel USB-C (17) do portu USB-C (22) w podstawie.
 4. Podłącz kabel USB-C/USB-A (16) do kabla USB-C (17) i do portu USB-A w konsoli Xbox.
- Po włączeniu zasilania konsoli nastąpi automatyczna kalibracja kierownicy.



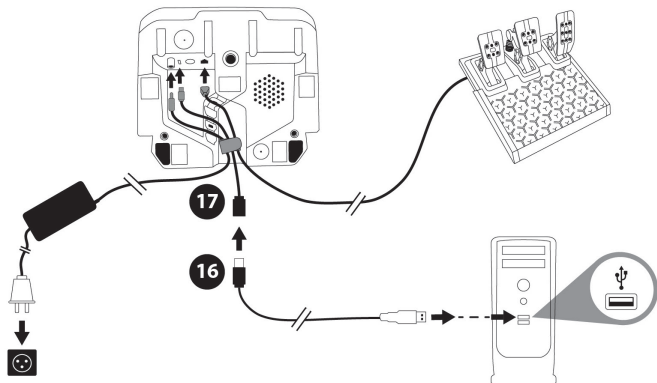
Teraz możesz zacząć grać!

Uwaga:

– Lista gier zgodnych z konsolą Xbox i kierownicą wyścigową T248 jest dostępna na stronie: <https://support.thrustmaster.com> (w sekcji **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T248** / **Games Settings** (Ustawienia gier)). Lista jest regularnie aktualizowana.

INSTALACJA NA KOMPUTERZE PC

1. Wejdź na stronę <https://support.thrustmaster.com>, aby pobrać sterowniki i oprogramowanie silowego sprzężenia zwrotnego dla komputera PC. Kliknij **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T248 / Drivers** (Sterowniki).
2. Podłącz zestaw pedałów T3PM do złącza RJ12 (24) w podstawie.
3. Podłącz kabel zasilania i zasilacz do gniazda elektrycznego.
4. Podłącz kabel USB-C (17) do portu USB-C (22) w podstawie.
5. Podłącz kabel USB-C/USB-A (16) do kabla USB-C (17) i do portu USB-A w komputerze.



Teraz możesz zacząć grać!

Uwaga:

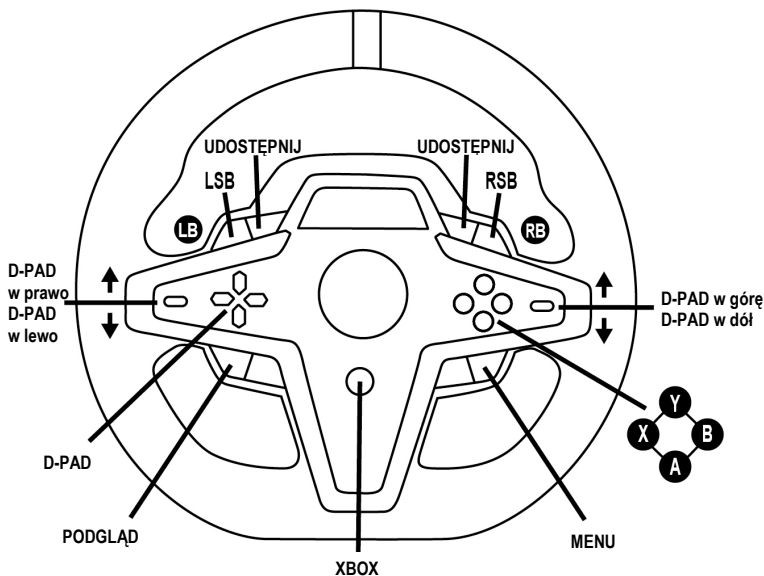
– W Panelu sterowania i w grach kierownica jest rozpoznawana pod nazwą **Thrustmaster Advanced Racer**.

AKTUALIZOWANIE OPROGRAMOWANIA SPRZĘTOWEGO KIEROWNICY

Wejdź na stronę <https://support.thrustmaster.com>.

Kliknij **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T248 / Firmware** (Oprogramowanie sprzętowe) i postępuj zgodnie z instrukcjami.

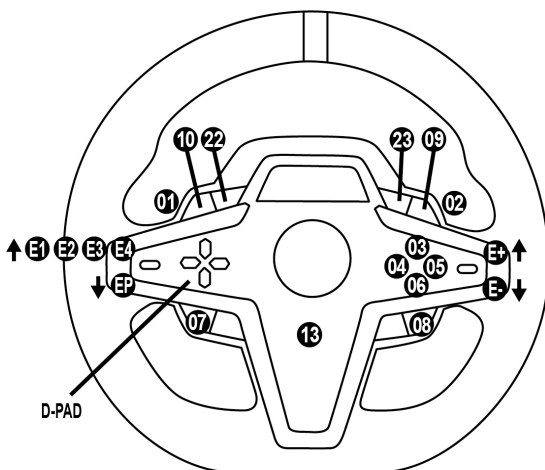
MAPOWANIE NA KONSOLACH XBOX



Uwaga:

- Ekran wyświetlający dane telemetryczne (T-RDD) obecnie nie jest zgodny z konsolami Xbox (jest zgodny wyłącznie z komputerami PC).
- Niektóre funkcje (kodery, liczba przycisków czynności) są ograniczone przez protokół konsoli.
- W przypadku konsoli Xbox umieszczone na kierownicy przyciski LSB i RSB będą działać wyłącznie w niektórych nadchodzących grach. (Lista gier udostępniających tę funkcję jest regularnie aktualizowana).

MAPOWANIE NA KOMPUTERZE PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

KORZYSTANIE Z KODERÓW E1 / E2 / E3 / E4

Aktywny koder można wybrać, naciskając wybierak koderów (4) w górę. Aktywny koder jest wyświetlany na ekranie: kolejno E1, E2, E3, E4, następnie ponownie E1 itd.

Po wybraniu koderów (E1, E2, E3 lub E4) dostępne są następujące funkcje:

- **Push (P)** przez naciśnięcie wybieraka koderów (4) w dół.
- **+** przez naciśnięcie znajdującego się po prawej stronie wybieraka koderów (5) w górę.
- **-** przez naciśnięcie znajdującego się po prawej stronie wybieraka koderów (5) w dół.

Powiązana czynność jest wyświetlana na ekranie.

Uwaga:

- Kodery E1, E2, E3 i E4 działają w większości gier.
- Ekran wyświetlający dane telemetryczne działa w grach zgodnych z zestawem programistycznym Thrustmaster SDK. Lista zgodnych gier jest dostępna tutaj: <https://support.thrustmaster.com> (w sekcji **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T248** / **Games Settings** (Ustawienia gier)). Lista jest regularnie aktualizowana.

PRZYCISK MODE

WYŚWIETLANIE INFORMACJI NA KIEROWNICY ORAZ KONFIGUROWANIE KIEROWNICY I ZESTAWU PEDAŁÓW

Naciśnij przycisk MODE (9), aby wejść do menu MODE (TRYB).
W tym menu wyświetlane są tylko dwa pierwsze segmenty.













РУССКИЙ

PORTUGUÊS

ĀESTINA

POLSKI

W tym menu przyciski kierunkowe (7) działają następująco:

Nawigacja	Ekran	Informacje/opcje	
  8 poziomów	 2 opcje	XBOX/PC Wybór systemu: konsola Xbox lub komputer PC <ul style="list-style-type: none"> - Wybór konsoli Xbox (<i>domyślnie</i>) - Wybór komputera PC Uwaga: Aby zatwierdzić wybór systemu, naciśnij przycisk MODE (9). Wybór zostanie zapisany po wyświetleniu słowa EXIT na ekranie.	
	 3 ekrany	ABOUT Informacje ogólne <ul style="list-style-type: none"> - Wersja opr. sprzętowego podstawy kierownicy - Nazwa urządzenia podłączonego do złącza mini-DIN (23) - Typ zestawu pedałów podłączonego do złącza RJ12 (24) 	
	 3 opcje	FFB Wybór profilu siłowego sprzężenia zwrotnego (zobacz sekcję DIAGRAM PROFILÓW SIŁOWEGO SPRZEŻENIA ZWROTNEGO) <ul style="list-style-type: none"> - FFB 1 - FFB 2 (<i>domyślnie</i>) - FFB 3 	
	 6 opcji	FORCE Wybór ogólnego poziomu efektów siłowych kierownicy 	
	 6 opcji	ROT° Wybór kąta obrotu (tylko w przypadku gier, w których kąt obrotu nie jest ustawiany automatycznie) <ul style="list-style-type: none"> - 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = automatyczny (<i>domyślnie</i>) 	
	 2 opcje	PEDAL Wybór konfiguracji zestawu pedałów <ul style="list-style-type: none"> - FLOOR: pedały mocowane do podłoża (<i>domyślnie</i>) - INV.: pedały podwieszane (pedały przyspieszenia i sprzęgła są zamienione) 	
	1 ekran	TEMP Temperatura silnika	Temperatura silnika wyścigowej wyświetlana w czasie rzeczywistym
	 1 opcja	RESET Resetowanie kierownicy do trybu domyślnego	<ul style="list-style-type: none"> - N: nie - Y: tak Wybierz Y, a następnie naciśnij przycisk MODE (9). Kierownica zostanie zresetowana po wyświetleniu słowa EXIT na ekranie.

FORCE

Pozwala w czasie rzeczywistym (czyli bezpośrednio podczas wyścigu) regulować ogólny poziom efektów siłowych kierownicy — w zakresie od 20 do 100%.

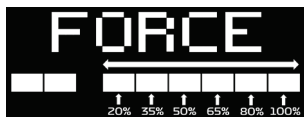
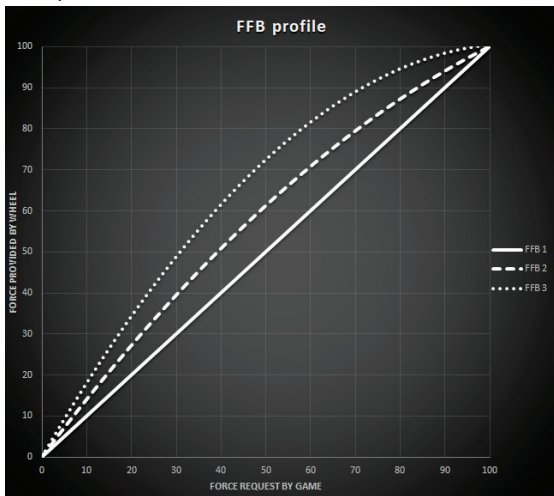


DIAGRAM PROFILÓW SIŁOWEGO SPRĘŻENIA ZWROTNEGO (FFB 1 / FFB 2 / FFB 3)



FFB 1

Przy ustawieniu FFB 1 siłowe sprężenie zwrotne ma charakter liniiowy. Odczuwana siła jest w 100% proporcjonalna do siły żądanej przez grę.

FFB 2 i FFB 3

Ustawienia FFB 2 i FFB 3 wzmacniają siłowe sprężenie zwrotne, zwiększając siłę odczuwaną przez użytkownika w stosunku do siły żądanej przez grę.

Uwaga:

- Zatwierdź wybrane opcje, naciskając przycisk MODE (9): przed powrotem do ekranu domyślnego wyświetlany jest komunikat EXIT (WYJŚCIE).
- Gdy jest włączony przycisk MODE, przyciski kierunkowe (7) są nieaktywne w grach i interfejsie konsoli.

PRZYCISK DISPLAY

KONFIGUROWANIE WYŚWIETLANIA DANYCH TELEMTRYCZNYCH

(w grach na PC zgodnych z wyświetlaczem)

Uwaga:














- Lista gier na PC zgodnych z ekranem T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display) jest dostępna tutaj: <https://support.thrustmaster.com> (w sekcji **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T248** / **Games Settings** (Ustawienia gier)). Lista jest regularnie aktualizowana.
- Przycisk DISPLAY działa tylko w tych grach.
- Przycisk DISPLAY obecnie nie jest zgodny z konsolami Xbox.

Naciśnij przycisk DISPLAY (**F1**), aby wejść do menu DISPLAY (WYŚWIETLANIE).

W tym menu wyświetlane są tylko dwa ostatnie segmenty.



W tym menu przyciski kierunkowe (7) działają następująco:

Nawigacja		Ekran	Informacje/opcje
  5 poziomów	Nie	 Skrzynia biegów	
	Nie	SPEED  Prędkość	
	  5 opcji wyświetlania w segmentach	RPM  Prędkość obrotowa silnika (obr./min) i wybór widoku z użyciem 9 segmentów	– REV >>: od lewej do prawej – REV <<: od prawej do lewej – REV ><: od zewnątrz do środka – REV <>: od środka na zewnątrz – REV --: brak wyświetlania w segmentach
	  2 opcje	POS  Pozycja	– DRI: pozycja w wyścigu – LAP: liczba okrążeń
	  3 opcje	TIME  Czas	– PBL: najlepszy własny czas okrążenia – C L: czas bieżącego okrążenia – L L: czas ostatniego okrążenia

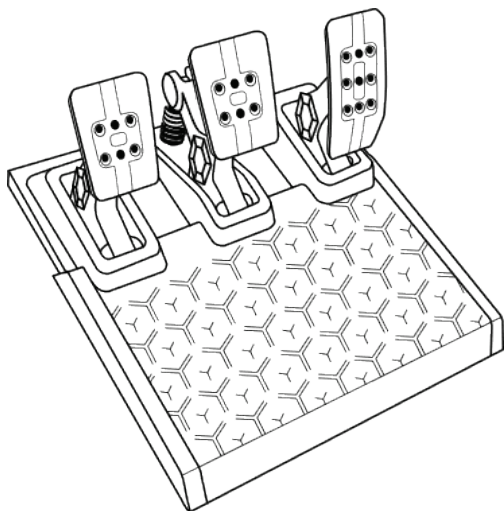
Uwaga:

- Zatwierdź wybrane opcje, naciskając przycisk DISPLAY (11).
- Gdy jest włączony przycisk DISPLAY, przyciski kierunkowe (7) są nieaktywne w grach i interfejsie konsoli.

PORADY I CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Wejdź na stronę <https://support.thrustmaster.com>. Kliknij **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T248**, a następnie **Manual** (Instrukcja) lub **FAQ** (Często zadawane pytania).

ZESTAW PEDAŁÓW T3PM



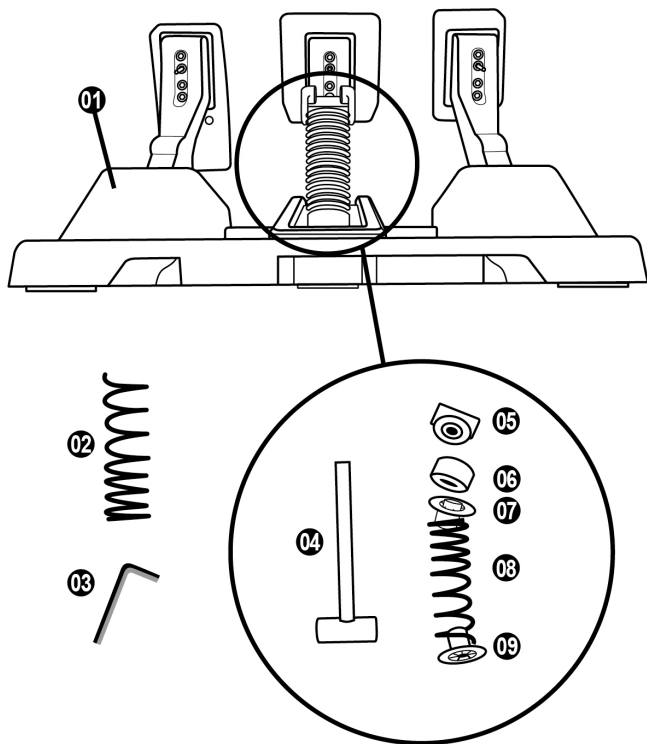
РУССКИЙ

PORTUGUÊS

ČESTINA

POLSKI

ELEMENTY



- 1 Zestaw pedałów
- 2 Dodatkowa twarda sprężyna (czarna)
- 3 Klucz imbusowy 2,5 mm
- 4 Pręt ustalający sprężyny
- 5 Górna głowica zabezpieczająca z podkładką

- 6 Elastomerowy pierścień amortyzujący (biały — Shore 70)
- 7 Górny plastikowy element dystansowy (czerwony)
- 8 Mięka sprężyna (srebrna — zamontowana fabrycznie)
- 9 Dolny plastikowy element dystansowy (czerwony)

OSTRZEŻENIE

Zanim rozpoczniesz korzystanie z urządzenia, szczególnie zapoznaj się z tą instrukcją, a następnie zachowaj ją do wglądu.



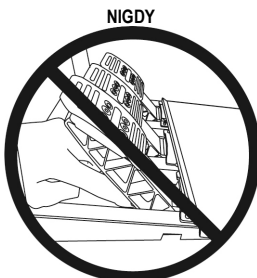
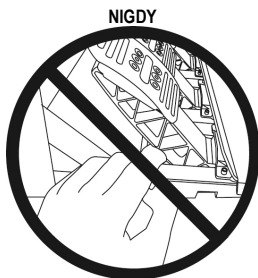
Ze względów bezpieczeństwa nie wolno używać zestawu pedałów w bosych stopach ani w samych skarpetkach.

FIRMA THRUSTMASTER® NIE PONOSI ŻADNEJ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA EWENTUALNE OBRAŻENIA CIAŁA WYNIKŁE Z UŻYWANIA ZESTAWU PEDAŁÓW BEZ OBUWIA.



Ostrzeżenie — ryzyko przytrzaśnięcia przez pedały podczas gry

- * Trzymaj zestaw pedałów z dala od dzieci.
- * Podczas gry nigdy nie kładź palców na bokach pedałów ani nie zbliżaj ich do tego miejsca.
- * Podczas gry nigdy nie kładź palców na tylnej powierzchni podstawy pedałów ani nie zbliżaj ich do tego miejsca.
- * Podczas gry nigdy nie kładź palców na przedniej powierzchni podstawy pedałów ani nie zbliżaj ich do tego miejsca.



AUTOMATYCZNA KALIBRACJA ZESTAWU PEDAŁÓW



WAŻNE

- Zestawu pedałów nie wolno podłączać do podstawy kierownicy (ani odłączać go od podstawy), gdy kierownica jest podłączona do konsoli Xbox ani w trakcie gry, ponieważ może to doprowadzić do błędów kalibracji.
- Zestaw pedałów zawsze podłączaj przed podłączeniem kierownicy do konsoli lub komputera.
- Po zakończeniu kalibracji kierownicy i uruchomieniu gry pedały kalibrują się automatycznie po kilku naciśnięciach.
- Nie wolno naciskać pedałów podczas automatycznej kalibracji kierownicy ani w trakcie ładowania gry! Może to doprowadzić do błędów kalibracji.

Jeśli kierownica i zestaw pedałów nie działają prawidłowo lub wydają się niewłaściwie skalibrowane:

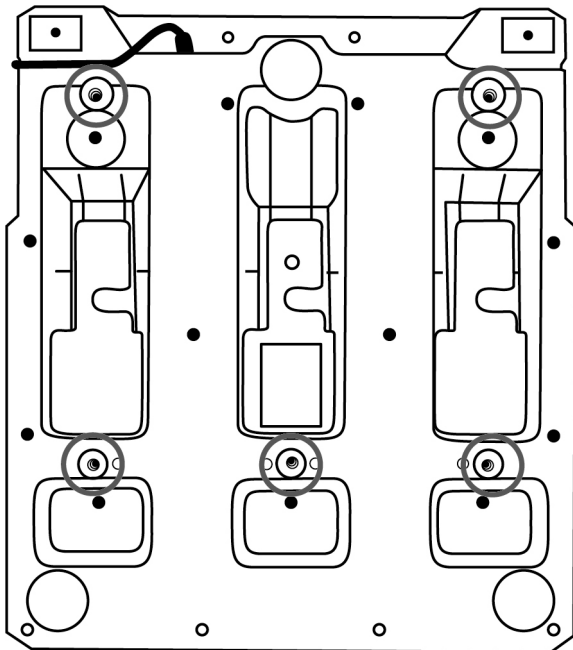
Wyłącz konsolę i całkowicie odłącz kierownicę. Następnie podłącz ponownie wszystkie kable (w tym kabel zasilania i zestaw pedałów) oraz uruchom ponownie konsolę i grę.

MOCOWANIE ZESTAWU PEDAŁÓW DO PODPORY LUB KOKPITU

Zestaw pedałów można przymocować do jednej z wielu zgodnych z nim podpór i wsporników (do nabycia osobno), korzystając z otworów z gwintem M6 znajdujących się pod podstawą urządzenia. W tym celu należy wkręcić co najmniej dwie śruby M6 (do nabycia osobno) przez półkę podpory w gwintowane otwory znajdujące się pod podstawą zestawu pedałów.



Ważne: długość śrub M6 nie może przekraczać grubości podpory o więcej niż 12 mm, ponieważ dłuższe śruby stwarzają ryzyko uszkodzenia elementów wewnętrznych zestawu pedałów.

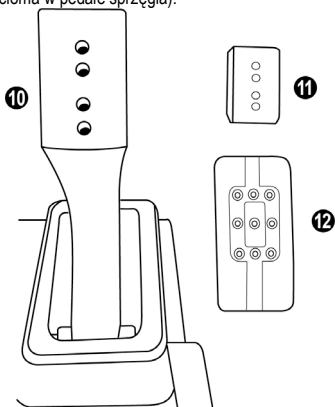


Diagramy ułatwiające ustawienie zestawu pedałów w kokpicie lub na podporze są dostępne na stronie <https://support.thrustmaster.com>: kliknij **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T3PM**, a następnie **Template — Cockpit setup** (Szablony — ustawienie w kokpicie).

REGULACJA ZESTAWU PEDAŁÓW

Każdy z trzech pedałów zawiera:

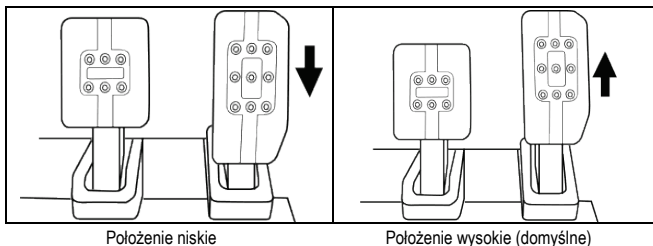
- ramię (10) z dwoma otworami;
- plastikową podpórkę stopki (11) (umieszczaną między stopką a ramieniem) z czterema otworami;
- metalową stopkę (12) z kilkoma otworami (dziwienicami w pedale przyspieszenia, sześcioma w pedale hamulca i sześcioma w pedale sprzęgła).



UWAGA: Aby uniknąć problemów z kalibracją, przed jakąkolwiek regulacją zestawu pedałów zawsze odłącz kabel USB kierownicy od konsoli lub komputera.

Regulacja WYSOKOŚCI pedału gazu

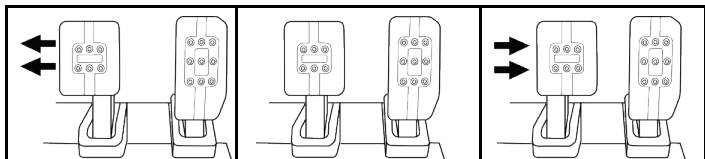
- Za pomocą dostarczonego klucza imbusowego 2,5 mm (3) odkręć dwie śruby przytrzymujące metalową stopkę (12) i jej podpórkę (11).
- Wybierz preferowaną wysokość, a następnie ponownie włóż i wkręć śruby w celu solidnego zamocowania metalowej stopki (12) i jej podpórki (11).



Regulacja ODLEGŁOŚCI między trzema pedałami

- Za pomocą dostarczonego klucza imbusowego 2,5 mm (3) odkręć dwie śruby przytrzymujące metalową stopkę (12) i jej podpórkę (11).
- Wybierz preferowane położenie (z lewej strony, na środku lub z prawej strony), a następnie ponownie włoż i wkręć śruby w celu solidnego zamocowania metalowej stopki (12) i jej podpórki (11).

Przykłady z pedałem hamulca:



Położenie lewe

Położenie środkowe
(domyślne)

Położenie prawe

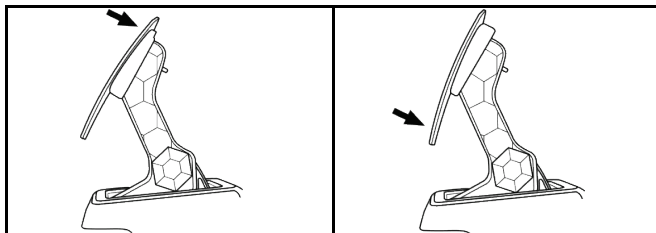
Liczba możliwych ustawień odstępów w poszczególnych pedałach:

- Trzy w pedale gazu
- Trzy w pedale hamulca
- Trzy w pedale sprzęgła

Regulacja NACHYLENIA pedałów

- Za pomocą dostarczonego klucza imbusowego 2,5 mm (3) odkręć dwie śruby przytrzymujące metalową stopkę (12) i jej podpórkę (11).
- Obróć plastikową podpórkę stopki (11) o 180°, a następnie ponownie włoż i wkręć śruby w celu solidnego zamocowania metalowej stopki (12) i jej podpórki (11).

Przykłady z pedałem gazu:



Mniejsze nachylenie (domyślne)

Większe nachylenie

Liczba możliwych ustawień nachylenia poszczególnych pedałów:

- Dwa w pedale gazu
- Dwa w pedale hamulca
- Dwa w pedale sprzęgła

DOŁĄCZONY ZESTAW SPRĘŻYN DO PEDAŁU HAMULCA

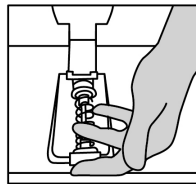
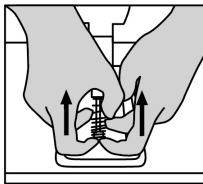
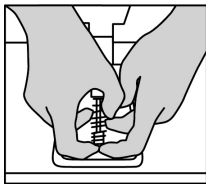
4 możliwe konfiguracje i ustawienia siły nacisku na pedał hamulca

Ten element zapewnia odmienne wrażenia i inny opór podczas hamowania.
Można go zamontować lub nie — zależy to od indywidualnych preferencji.

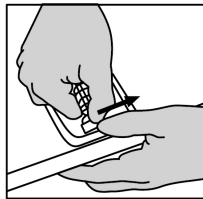
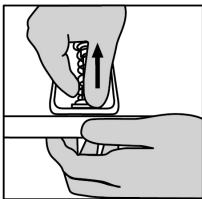
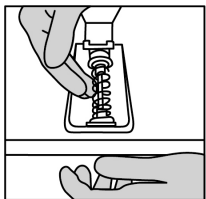
Opór podczas hamowania	Mały	Średni (domyślny)	Duży	Bardzo duży
Zalecane zastosowanie	Biurko	Biurko	Podpora na zestaw pedalów	Kokpit
Miękka sprężyna srebrna (8)	x	x		
Biały elastomerowy pierścień amortyzujący (6)		x		x
Twarda sprężyna czarna (2)			x	x

1. Mocno pociągnij dolny plastikowy element dystansowy (9), aby ścisnąć sprężynę i wyjąć jej pręt ustalający (4).

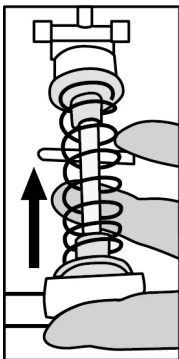
Metoda 1:



Metoda 2:



2. Ponownie załóż poszczególne elementy na pręt ustalający sprężyny (4).
Zacznij od dolnego plastikowego elementu dystansowego (9), następnie załóż wybraną sprężynę (2) lub (8), a na końcu górny plastikowy element dystansowy (7).
3. Po założeniu wybranej konfiguracji elementów zamontuj elastomerowy pierścień amortyzujący (6).
4. Ustaw w odpowiednim położeniu górną głowicę zabezpieczającą z podkładką (5).
5. Mocno ściśnij sprężynę, aby zamontować jej pręt ustalający (4) w odpowiednim położeniu.



Film przedstawiający sposób zmiany sprężyny jest dostępny na stronie <https://support.thrustmaster.com>: kliknij **Racing Wheels** (Kierownice wyścigowe) / **T3PM**.

INFORMACJE DOTYCZĄCE GWARANCJI DLA KLIENTA

Firma Guillemot Corporation S.A. z siedzibą pod adresem Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Francja („Guillemot”) udziela klientowi obowiązującej na całym świecie gwarancji, że niniejszy produkt Thrustmaster będzie wolny od wad materiałowych i produkcyjnych przez okres gwarancji równy limitowi czasu, w którym klient może występować z roszczeniami z tytułu wad niniejszego produktu. W krajach Unii Europejskiej jest to okres dwóch (2) lat od dostarczenia produktu Thrustmaster. W innych krajach okres gwarancji jest równy limitowi czasu, w którym klient może występować z roszczeniami z tytułu wad produktu Thrustmaster zgodnie z przepisami obowiązującymi w kraju, w którym klient mieszkał w dniu zakupu produktu Thrustmaster. (Jeśli przepisy danego kraju nie przewidują występowania z takimi roszczeniami, okres gwarancji będzie wynosił jeden (1) rok od pierwotnej daty zakupu produktu Thrustmaster).

Jeśli w okresie gwarancji wystąpią objawy mogące świadczyć o wadzie produktu, należy niezwłocznie skontaktować się z działem pomocy technicznej, który wskaże dalszy sposób postępowania. W razie potwierdzenia wady produktu należy zwrócić w punkcie zakupu (lub innym miejscu wskazanym przez dział pomocy technicznej).

W ramach niniejszej gwarancji wadliwy produkt zostanie wymieniony lub przywrócony do stanu sprawności użytkowej, zgodnie z decyzją działu pomocy technicznej. Jeśli w okresie gwarancji produkt Thrustmaster zostanie poddany czynnościom mającym na celu przywrócenie go do stanu użytkowego, dowolny okres co najmniej siedmiu (7) dni, podczas których produkt nie jest użytkowany, zostanie dodany do pozostałego okresu gwarancji (okres ten liczy się od dnia, w którym klient poprosi o interwencję, lub od dnia, w którym dany produkt zostanie udostępniony celem przywrócenia do stanu użytkowego, jeśli data udostępnienia celem przywrócenia do stanu użytkowego następuje po dacie prośby o interwencję). Jeśli zezwala na to obowiązujące prawo, całkowita odpowiedzialność firmy Guillemot i jej podmiotów zależnych (łącznie z odpowiedzialnością za szkody wtórne) ogranicza się do przywrócenia do stanu użytkowego lub wymiany produktu Thrustmaster. Jeśli zezwala na to obowiązujące prawo, firma Guillemot wyłącza wszelkie gwarancje pokupności i przydatności do określonego celu.

Niniejsza gwarancja nie obowiązuje: (1) w przypadku, gdy produkt został zmodyfikowany, otwarty, zmieniony albo uszkodzony na skutek nieodpowiedniego lub nadmiernego użytkowania, niedbałości, wypadku, normalnego zużycia lub z innego powodu niezwiązanego z wadą materiałową ani produkcyjną (w tym między innymi z powodu połączenia produktu Thrustmaster z nieodpowiednim elementem, w tym w szczególności z zasilaczem, akumulatorem, ładowarką lub jakimkolwiek innym elementem niedostarczonym przez firmę Guillemot dla tego produktu); (2) w przypadku używania produktu w sposób inny niż użytek domowy, w tym do celów zawodowych lub komercyjnych (na przykład w salonach gier albo do prowadzenia szkoleń lub zawodów); (3) w razie nieprzestrzegania instrukcji podanych przez dział pomocy technicznej; (4) w odniesieniu do oprogramowania, jako że oprogramowanie to jest objęte odrębną szczegółową gwarancją; (5) w odniesieniu do materiałów eksploatacyjnych (elementów wymienianych w czasie eksploatacji produktu, na przykład baterii jednorazowych, muszli/nakładek na uszy do zestawów słuchawkowych lub słuchawek); (6) w odniesieniu do akcesoriów (na przykład kabli, pokrowców, etui, torebek, pasków na rękę); (7) w przypadku sprzedania produktu na aukcji publicznej.

Niniejsza gwarancja nie podlega przeniesieniu.

Niniejsza gwarancja nie wpływa na prawa klienta wynikające z przepisów dotyczących sprzedaży dóbr konsumenckich w kraju klienta.

Dodatkowe postanowienia gwarancyjne

W okresie gwarancji firma Guillemot zasadniczo nie udostępni żadnych części zamiennych, ponieważ jedynym podmiotem upoważnionym do otwarcia jakiegokolwiek produktu Thrustmaster i/lub przywrócenia go do stanu użytkowego jest dział pomocy technicznej (oprócz ewentualnych procedur przywracania produktu do stanu użytkowego, o wykonanie których dział pomocy technicznej może poprosić klienta przez przekazanie pisemnych instrukcji — np. ze względu na prostotę i jawność procesu przywracania do stanu użytkowego — oraz, w razie potrzeby, przez udostępnienie klientowi wymaganych części zamiennych).

Ze względu na realizowane cykle innowacji oraz konieczność zapewnienia ochrony swojej specjalistycznej wiedzy i tajemnic handlowych firma Guillemot zasadniczo nie udostępni powiadomień dotyczących przywracania do stanu użytkowego ani części zamiennych w przypadku produktów Thrustmaster, których okres gwarancji upłynął.

Odpowiedzialność

Jeśli zezwala na to obowiązujące prawo, firma Guillemot Corporation S.A. („Guillemot”) i jej podmioty zależne nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za szkody spowodowane przez co najmniej jeden z następujących czynników: (1) modyfikację lub otwarcie produktu bądź wprowadzenie w nim zmian; (2) nieprzestrzeganie instrukcji montażu; (3) nieodpowiednie lub nadmierne użytkowanie, niedbałość, wypadek (na przykład uderzenie); (4) normalne zużycie; (5) używanie produktu w sposób inny niż użytek domowy, w tym do celów zawodowych lub komercyjnych (na przykład w salonach gier albo do prowadzenia szkoleń lub zawodów). Jeśli zezwala na to obowiązujące prawo, firma Guillemot i jej podmioty zależne nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za szkody niezwiązane z wadą materiałową lub produkcyjną produktu (w tym między innymi za szkody spowodowane bezpośrednio lub pośrednio przez jakiegokolwiek oprogramowanie lub na skutek połączenia produktu Thrustmaster z nieodpowiednim elementem, w tym w szczególności z zasilaczem, akumulatorem, ładowarką lub jakimkolwiek innym elementem niedostarczonym przez firmę Guillemot dla tego produktu).

THRUSTMASTER®

WSPARCIE TECHNICZNE

<https://support.thrustmaster.com>



PRAWA AUTORSKIE

©2022 Guillemot Corporation S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Thrustmaster® jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Guillemot Corporation S.A. Produkt wytwarzany i dystrybuowany przez firmę Guillemot Corporation S.A.

Microsoft, Xbox, wzór „kuli” Xbox, Xbox Series X|S, Xbox One i Windows 10/11 są znakami towarowymi grupy firm Microsoft.

Wszystkie inne znaki towarowe i nazwy marek są za takie uznawane i stanowią własność odpowiednich podmiotów. Zawartość, wzór i dane techniczne mogą ulec zmianie bez powiadomienia i różnić się w zależności od kraju. Zdjęcia i ilustracje nie są wiążące prawnie. Zaprojektowano w Ameryce Północnej i Europie, wyprodukowano w Chinach

ZALECENIE DOTYCZĄCE OCHRONY ŚRODOWISKA



Na terenie Unii Europejskiej, Wielkiej Brytanii i Turcji: gdy okres przydatności * produktu do eksploatacji dobiegnie końca, produktu nie należy pozbywać się wraz ze zwykłymi odpadami z gospodarstwa domowego, ale oddać do recyklingu w punkcie zbiórki zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego. Potwierdza to symbol znajdujący się na produkcie, w instrukcji obsługi lub na opakowaniu.

Zależnie od swoich właściwości materiały zawarte w produkcie mogą nadawać się do recyklingu. Dzięki recyklingowi i innym formom utylizacji zużytych urządzeń elektrycznych i elektronicznych klient może w znacznym stopniu przyczynić się do

ochrony środowiska. Aby uzyskać informacje o najbliższych punktach zbiórki odpadów, należy skontaktować z miejscowymi władzami.

We wszystkich innych krajach: należy przestrzegać miejscowych przepisów dotyczących recyklingu sprzętu elektrycznego i elektronicznego.

Niniejsze informacje należy zachować. Kolorystyka i elementy ozdobne mogą różnić się od przedstawionych.

Przed korzystaniem z produktu należy zdjąć z niego plastikowe elementy mocujące oraz naklejki.

www.thrustmaster.com

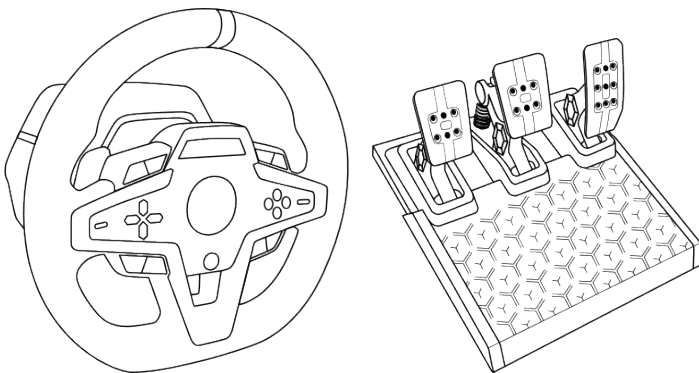
**Dotyczy wyłącznie UE, Wielkiej Brytanii i Turcji*



T248

FÖR XBOX ONE, XBOX SERIES X|S OCH PC

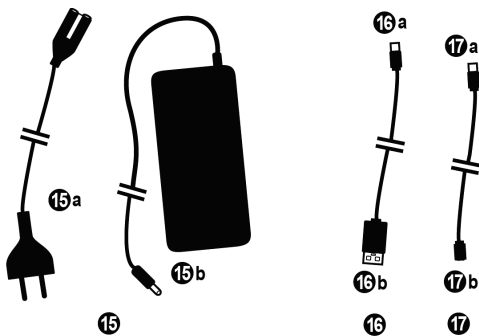
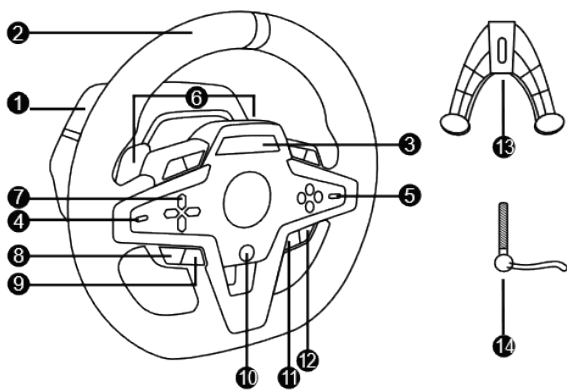
Bruksanvisning



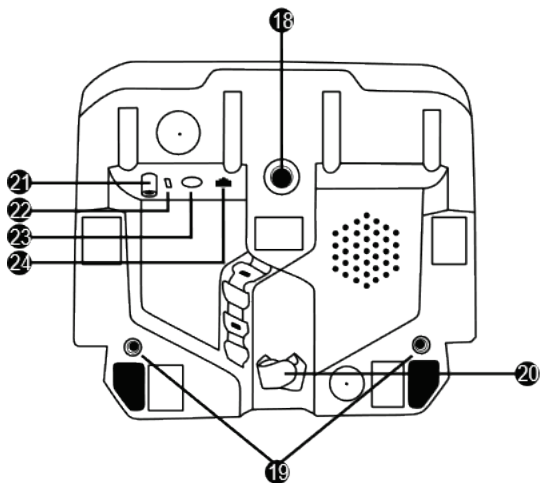
WARNING:

För att säkerställa att din T248-racingrätt fungerar som den ska i spel till Xbox One, Xbox Series X|S och PC kan du behöva installera spelets automatiska uppdateringar (tillgängliga när din konsol eller PC är ansluten till Internet).

TEKNISKA DELAR



- | | | | |
|---|--|----|---|
| 1 | T248-bas | 10 | Xbox-knapp |
| 2 | Rattring | 11 | DISPLAY-knapp |
| 3 | T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display)-skärm | 12 | MENY-knapp på Xbox-konsoler |
| 4 | Encoderväljare and encodetryckfunktion | 13 | Monteringssystem |
| 5 | Encoderväljare (+ och -) | 14 | Fästskruv av metall |
| 6 | Två magnetiska växelpaddlar (upp och ner) | 15 | Strömkabel (EU/US eller UK...) (15a) och strömadapter (15b) |
| 7 | Riktningknappar | 16 | USB-C (16a) till USB-A (16b)-kabel |
| 8 | VISA-knapp på Xbox-konsoler | 17 | USB-C-snabbkopplingskabel – hane (17a) till hona (17b) |
| 9 | MODE-knapp | | |



- 18** Stort gängat hål (för monteringsystem och fästskruv)
- 19** Gängade hål för montering på en racingcockpit (*ingår ej*)
- 20** Kardborreförsedd kabelhållare
- 21** Strömadapterkontakt
- 22** Racingrattens USB-C-kontakt
- 23** Mini-DIN-kontakt för växelspakar, handbromsar och hubbar från Thrustmaster (*alla säljs separat*)
- 24** RJ12-kontakt för pedalsat

VARNING

Läs igenom denna bruksanvisning noggrant innan du använder denna produkt och spara den för framtida bruk.



Varning – Elektriska stötar

- * Förvara produkten på ett torrt ställe och utsätt den inte för damm eller solljus.
- * Vrid och dra inte i kontakter och kablar.
- * Spill inte vätskor på produkten eller dess kontakter.
- * Kortslut inte produkten.
- * Montera aldrig isär produkten, kasta inte in den i eld och utsätt den inte för höga temperaturer.
- * Använd ingen annan strömkabel än den som medföljer din racingratt.
- * Använd inte strömkabeln om kabeln eller dess kontakter är skadade, delade eller söndriga.
- * Kontrollera att strömkabeln är ordentligt ansluten till ett eluttag och till kontakten på baksidan av racingrattens bas.
- * Öppna inte racingratten: det finns inga delar däri som får repareras av användaren. Eventuella reparationer måste utföras av tillverkaren, dess auktoriserade representant eller en behörig tekniker.
- * Använd endast monteringsystem/tillbehör som specificerats av tillverkaren.
- * Om racingratten fungerar onormalt (om den låter/luktar konstigt eller blir varm) ska du genast sluta använda den, dra ut strömkabeln ur eluttaget och dra ut övriga kablar.
- * Om du inte tänker använda racingratten under en längre period drar du ut strömkabeln ur eluttaget.
- * Eluttaget måste vara nära utrustningen och ska vara lättåtkomligt.



Använd endast det nätaggregat som listas i användarinstruktionerna.

Information för nätdapter

Publicerad information	Värde	Enhet
Tillverkarens namn eller varumärke, organisationsnummer och adress	GUILLEMOT CORPORATION S.A. 414 196 758 Rennes Place du Granier BP 97143 35571 Chantepie Cedex Frankrike	
Modell-ID	A481-1852590D	
Ingångsspänning	100 - 240	V
Växelströmsfrekvens (in)	50 - 60	Hz
Utgångsspänning	18,5	V DC
Utgångsström	2,6	A
Utgångseffekt	47,9	W
Genomsnittlig aktiv effektivitet	87,8	%
Effektivitet vid låg belastning (10%)	87,8	%
Strömförbrukning vid ingen belastning	0,10	W



Ventilationshål

Se till att inga ventilationshål på racingrattens bas är blockerade. Gör följande för att få optimal ventilation:

- * Placera rattens bas på minst 10 cm avstånd från alla väggar.
- * Placera inte basen i trånga utrymmen.
- * Täck inte över basen.
- * Låt inte damm ansamlas i ventilationshålen.



Av säkerhetsskäl ska du aldrig använda pedalsetet barfota eller om du bara har sockor på dig.

THRUSTMASTER® FRÅNSÄGER SIG ALLT ANSVAR I HÄNDELSE AV SKADOR ORSAKADE PÅ GRUND AV ATT PEDALSETET ANVÄNDS UTAN SKOR.



Varning – Skador på grund av Force Feedback och upprepade rörelser

Att spela med en racingratt med Force Feedback kan leda till muskel- eller ledvärk. För att undvika problem:

- * Undvik långa spelsessioner.
- * Ta 10 till 15 minuters paus för varje spelad timme.
- * Om du känner smärta eller trötthet i händerna, handlederna, armarna, fötterna eller benen ska du sluta spela och vila i några timmar innan du börjar spela igen.
- * Om symtomen eller smärtorna består när du fortsätter spela ska du sluta spela och kontakta din läkare.
- * Förvaras utom räckhåll för barn.
- * Ha alltid båda händerna i rätt position på ratten och släpp aldrig taget helt när du spelar.
- * Ha aldrig händerna eller fingrarna under pedalerna eller i närheten av pedalsetet när du eller någon annan spelar.
- * Stoppa aldrig in handen eller armen i racingrattens öppningar när du eller någon annan kalibrerar eller spelar.
- * Kontrollera att racingrattens bas är ordentligt monterad enligt instruktionerna i denna bruksanvisning.

TUNG PRODUKT

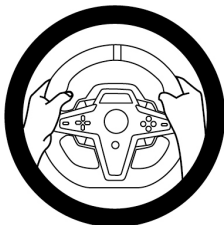


Produkten får endast hanteras av personer över 14 år



Var försiktig så att du inte tappar produkten på dig själv eller någon annan!

ALLTID



ALDRIG



ALDRIG



Varning – Klämrisk när man spelar med pedasetet

- * Förvara pedasetet utom räckhåll för barn.
- * Ha aldrig fingrarna på eller i närheten av pedalerans sidor när du eller någon annan spelar.
- * Ha aldrig fingrarna på eller i närheten av den bakre basen av pedalerans när du eller någon annan spelar.
- * Ha aldrig fingrarna på eller i närheten av den främre basen av pedalerans när du eller någon annan spelar.

ALDRIG



ALDRIG



ALDRIG



Varning – Klämrisk när man inte spelar med pedasetet

- * Förvara pedasetet på ett säkert ställe och utom räckhåll för barn.

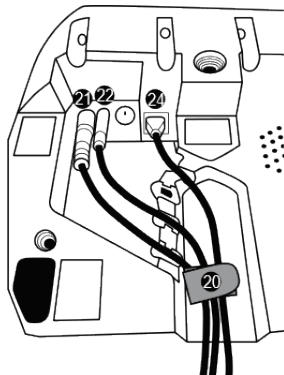
MONTERA RACINGRATTEN

Montera racingratten på ett bord eller skrivbord

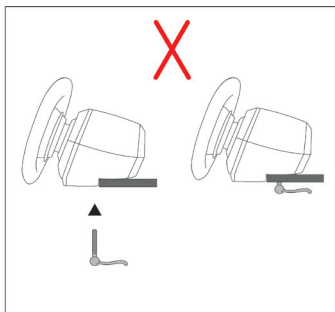
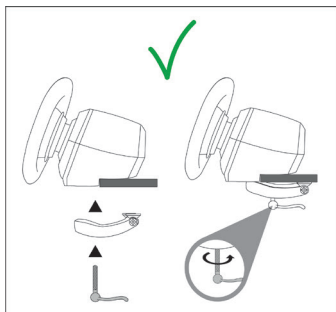
Börja med att ansluta följande till rattens undersida:

- strömadaptern (21);
- USB-C-snabbkopplingskabeln (17a) till USB-C-kontakten (22);
- T3PM-pedalsetet (24).

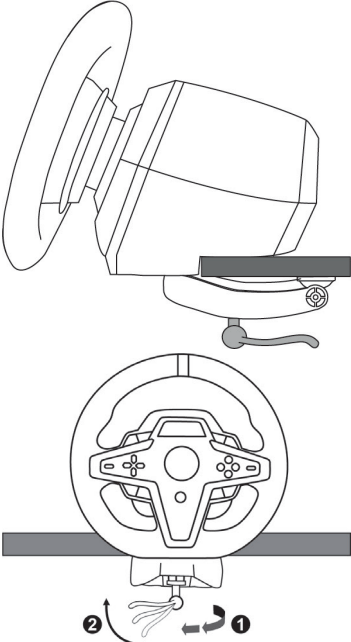
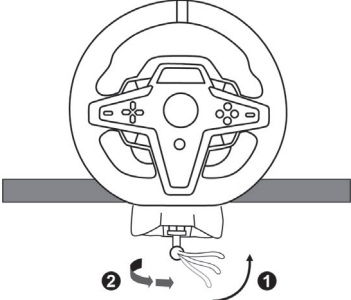
Se till att följa kabelvägarna för de olika kablarna och fäst kablarna med den kardborreförsedda kabelhållaren (20).



1. Placera racingratten på ett bord eller annan horisontell, plan och stabil yta.
2. Sätt i fästsruven (14) i monteringsystemet (13) och gör fast enheten genom att skruva skruven motsols så att den förs in i det stora gängade hålet (18) under racingratten tills rattan är helt stabil.



WARNING: Dra aldrig åt enbart skruven utan att monteringsystemet är på plats!
(Detta kan skada racingratten.)

MONTERING / BORTTAGNING	RIKTNING
<p><u>För att dra åt:</u></p> <p>Skruva skruven motsols</p>	
<p><u>För att lossa:</u></p> <p>Skruva skruven medsols</p>	

Montera racingratten på en racingcockpit (ingår ej)

1. Placera racingrattens bas på cockpitens hylla.
2. Skruva i två M6-skrivar (ingår ej) i cockpitens hylla och i de två gängade hålen på undersidan av racingratten (**19**).



Längden på de två M6-skrivarna får inte överstiga tjockleken på hyllan med mer än 12 mm; längre skruvar kan skada de interna komponenterna i racingrattens bas.

3. Vid behov kan du även skruva i det vanliga monteringsystemet (**13**, **14**) i det stora gängade hålet (**18**).

T248-racingrattens installationsdiagram för cockpits och andra stöd finns på <https://support.thrustmaster.com>; klicka på Racing Wheels (Racingrattar) / T248, och sedan Template - Cockpit Setup (Mall - Cockpitinstallation).

INSTALLATION

AUTOMATISK KALIBRERING AV RACINGRATTEN OCH PEDALSETET

Ratten kalibrerar sig automatiskt när du ansluter racingratten till ett eluttag och kopplar in racingrattens USB-kontakt i Xbox-konsolen eller PC:n.

När detta sker snurrar racingratten snabbt åt vänster och höger över 900 grader innan den stannar i mitten.



VARNING:

**Rör aldrig racingratten när den kalibrerar sig!
(Detta kan resultera i felaktig kalibrering och/eller personskada.)**

Anslut aldrig pedalsetet till racingrattens bas (och koppla inte ur det från basen) när det är anslutet till konsolen eller när du spelar (detta kan resultera i felaktig kalibrering).

Anslut alltid pedalsetet innan du ansluter racingratten till konsolen.

När racingrattens kalibrering är klar och spelet har startats kalibreras pedalerna automatiskt efter några tryck.



VARNING:

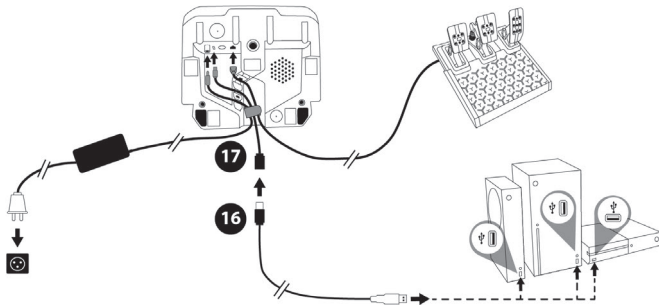
**Tryck aldrig på pedalerna när racingratten kalibrerar sig eller när ett spel laddas!
(Detta kan resultera i felaktig kalibrering.)**

Om din racingratt och/eller ditt pedalset inte fungerar som de ska eller verkar vara felkalibrerade:

Stäng av din konsol (eller PC) och koppla ur racingratten helt och hållet. Anslut sedan alla kablar igen (inklusive strömkabeln och pedalsetet) och starta om konsolen (eller PC:n) och spelet.

INSTALLATION PÅ XBOX-KONSOLER

1. Anslut pedalsetet T3PM till RJ12-kontakten **(24)** på basen.
 2. Anslut strömkabeln och strömadaptern till ett eluttag.
 3. Anslut USB-C-kabeln **(17)** till USB-C-porten **(22)** på basen.
 4. Anslut USB-C/USB-A-kabeln **(16)** till USB-C-kabeln **(17)** och till en USB-A-port på Xbox-konsolen.
- När konsolen slås på kalibrerar sig racingratten automatiskt.



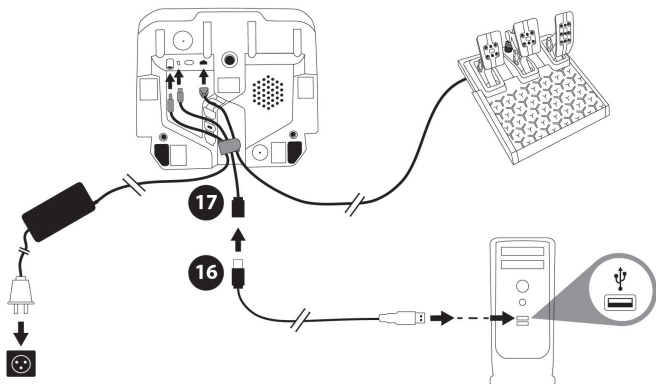
Nu är du redo att spela!

Obs:

- Listan med spel som är kompatibla med Xbox-konsolen och racingratten T248 finns här: <https://support.thrustmaster.com> (under **Racing Wheels** (Racingrattar) / **T248** / **Games Settings** (Inställningar för spel)). Denna lista uppdateras regelbundet.

INSTALLATION PÅ PC

1. Gå till <https://support.thrustmaster.com> för att ladda ner drivrutinerna och Force Feedback-programvaran för PC. Klicka på **Racing Wheels** (Racingrattar) / **T248 / Drivers** (Drivrutiner).
2. Anslut pedalesetet T3PM till RJ12-kontakten (24) på basen.
3. Anslut strömkabeln och strömadaptern till ett eluttag.
4. Anslut USB-C-kabeln (17) till USB-C-porten (22) på basen.
5. Anslut USB-C/USB-A-kabeln (16) till USB-C-kabeln (17) och till en USB-A-port på din PC.



Nu är du redo att spela!

Obs:

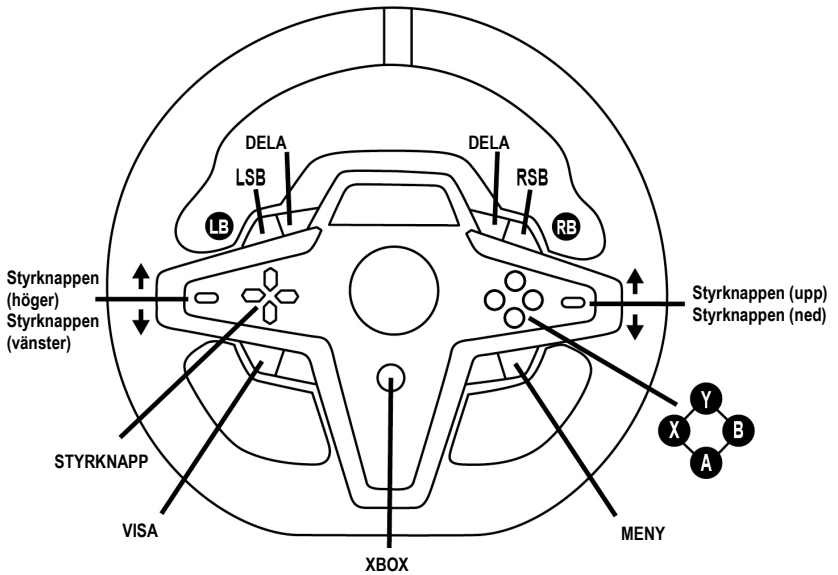
- I Kontrollpanelen och i spel känns racingratten igen under namnet **Thrustmaster Advanced Racer**.

UPPDATERA RACINGRATTENS FIRMWARE

Gå till <https://support.thrustmaster.com>.

Klicka på **Racing Wheels** (Racingrattar) / **T248 / Firmware** (Firmware), och följ instruktionerna.

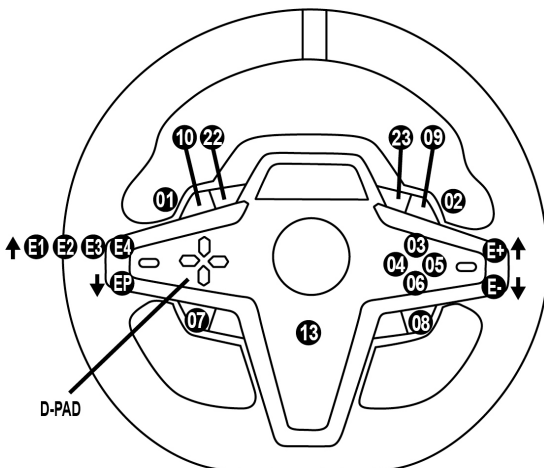
MAPPNING PÅ XBOX-KONSOLER



Obs:

- Skärmen som visar telemetriinformation (T-RDD) är för närvarande inte kompatibel med Xbox-konsoler (endast med PC).
- En del funktioner (encoders, antalet actionknappar) begränsas av konsolprotokollet.
- På Xbox fungerar endast knapparna LSB och RSB på racingratten i visa kommande spel (listan över spel med denna funktion uppdateras regelbundet).

MAPPING PÅ PC



E1P=11 ↓	E2P=12 ↓	E3P=24 ↓	E4P=25 ↓
E1+=14 ↑	E2+=17 ↑	E3+=19 ↑	E4+=21 ↑
E1-=15 ↓	E2-=16 ↓	E3-=18 ↓	E4-=20 ↓

ANVÄNDA ENCODERS E1 / E2 / E3 / E4

Du kan välja vilken encoder som är aktiv genom att trycka encoderväljaren (4) uppåt. Den aktiva encodern visas på skärmen: E1, E2, E3, E4 efter varandra, därefter E1... och så vidare.

När encodern (E1, E2, E3 eller E4) har valts är de tillhörande funktionerna följande:

- **Push (P)** genom att trycka encoderväljaren (4) nedåt.
- **+** genom att trycka encoderväljaren på höger sida (5) uppåt.
- **-** genom att trycka encoderväljaren på höger sida (5) nedåt.

Motsvarande åtgärd visas på skärmen.

Obs:

- Encoders E1, E2, E3 och E4 fungerar i de flesta spel.
- Skärmen visar telemetriinformation i spel som är kompatibla med Thrustmasters SDK (Software Development Kit). En lista med kompatibla spel finns här: <https://support.thrustmaster.com> (under **Racing Wheels** (Racingrattar) / **T248** / **Games Settings** (Inställningar för spel)). Denna lista uppdateras regelbundet.











MODE-KNAPPEN

VISA INFORMATION PÅ RACINGRATTEN OCH KONFIGURERA RACINGRATTEN OCH PEDALSETET

Tryck på MODE-knappen **(9)** för att öppna menyn MODE (LÅGE).
Endast de första två segmenten visas när du är i denna meny.

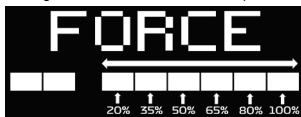


Använd riktningknapparna (7) i denna meny på följande sätt:

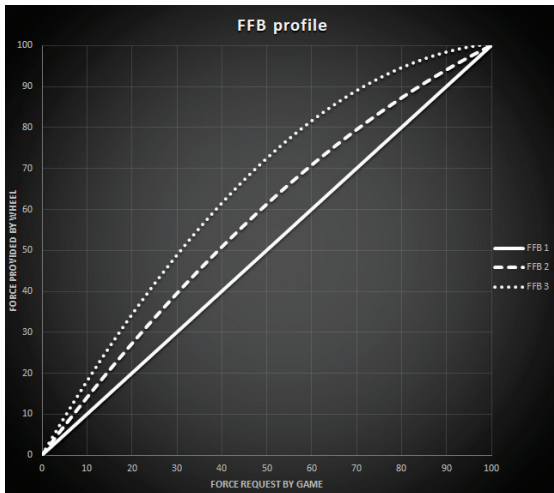
	Navigation	Skärm	Information / Alternativ
  Åtta nivåer	 Två alternativ	XBOX/PC Välj ditt system: Xbox-konsol eller PC	- Välj Xbox-konsolen (<i>standard</i>) - Välj PC-systemet Obs: För att bekräfta ditt val trycker du på MODE-knappen (9). Ditt val sparas när EXIT visas på skärmen.
	 Tre skärmar	ABOUT Allmän information	- Racingrattbasens firmwareversion - Namnet på enheten som är ansluten till mini-DIN-kontakten (23) - Typen av pedalsat som är anslutet till RJ12-kontakten (24)
	 Tre alternativ	FFB Välj Force Feedback-profil (se avsnittet FFB-KURVA)	- FFB 1 - FFB 2 (<i>standard</i>) - FFB 3
	 Sex alternativ	FORCE Välj generell nivå på rattens krafteffekt	
	 Sex alternativ	ROT° Välj rattutslag (endast i spel där rattutslaget inte är automatiskt)	- 270° - 360° - 540° - 720° - 900° - AUTO = automatisk (<i>standard</i>)
	 Två alternativ	PEDAL Välj pedalsatskonfiguration	- FLOOR: golvmonterat (<i>standard</i>) - INV.: upphängt (gas- och kopplingspedalerna är omvända)
	En skärm	TEMP Motortemperatur	Racingrattens motortemperatur visas i realtid
	 Ett alternativ	RESET Återställ racingratten till standardläget.	- N: Nej - Y: Ja Välj Y och tryck på MODE-knappen (9). Racingratten återställs när EXIT visas på skärmen.

FORCE

Gör det möjligt att justera alla racingrattens krafteffekter i realtid (direkt i loppet), från 20 till 100 %.



FFB-KURVA (FFB 1 / FFB 2 / FFB 3)



FFB 1

FFB 1-effekten ger linjär Force Feedback. Kraften du känner är 100 % proportionell mot kraften som spelet efterfrågar.

FFB 2 och FFB 3

FFB 2 och FFB 3-effekterna förstärker Force Feedbacken för att göra kraften du känner mer märkbar i förhållande till kraften som spelet efterfrågar.

Obs:

- Bekräfta dina val genom att trycka på MODE-knappen (9): EXIT (AVSLUTA) visas innan du återvänder till standardskärmen.
- Riktningknapparna (7) är inaktiverade i spel och i konsolens gränssnitt när MODE-knappen är aktiverad.

DISPLAY-KNAPPEN

KONFIGURERA HUR TELEMETRIINSTÄLLNINGAR VISAS

(i PC-spel som är kompatibla med skärmen)

Obs:














- En lista med PC-spel som är kompatibla med T-RDD (Thrustmaster Race Dash Display)-skärmen finns här: <https://support.thrustmaster.com> (under **Racing Wheels** (Racingrattar) / **T248** / **Games Settings** (Inställningar för spel)). Denna lista uppdateras regelbundet.
- DISPLAY-knappen fungerar endast i dessa spel.
- DISPLAY-knappen är för närvarande inte kompatibel på Xbox-konsoler.

Tryck på DISPLAY-knappen (**11**) för att öppna menyn DISPLAY (VISA).

Endast de sista två segmenten visas när du är i denna meny.



Använd riktningknapparna (7) i denna meny på följande sätt:

Navigering		Skärm	Information / Alternativ
  Fem nivåer	Nej	 Växel	
	Nej	SPEED  Hastighet	
	  Fem visningsalternativ längs segmenten	RPM  Varvtal och val av vy längs de nio segmenten	- REV >>: vänster till höger - REV <<: höger till vänster - REV ><: från utsidan till mitten - REV <>: från mitten till utsidan - REV -: visar inget på segmenten
	  Två alternativ	POS  Position	- DRI: position i loppet - LAP: antal varv
	  Tre alternativ	TIME  Tid	- PBL: bästa personliga varvtid - C L: aktuell varvtid - L L: föregående varvtid

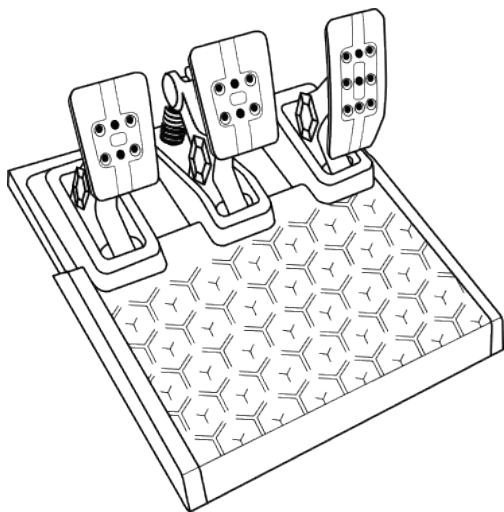
Obs:

- Bekräfta dina val genom att trycka på DISPLAY-knappen (11).
- Riktningknapparna (7) är inaktiverade i spel och i konsolens gränssnitt när DISPLAY-knappen är aktiverad.

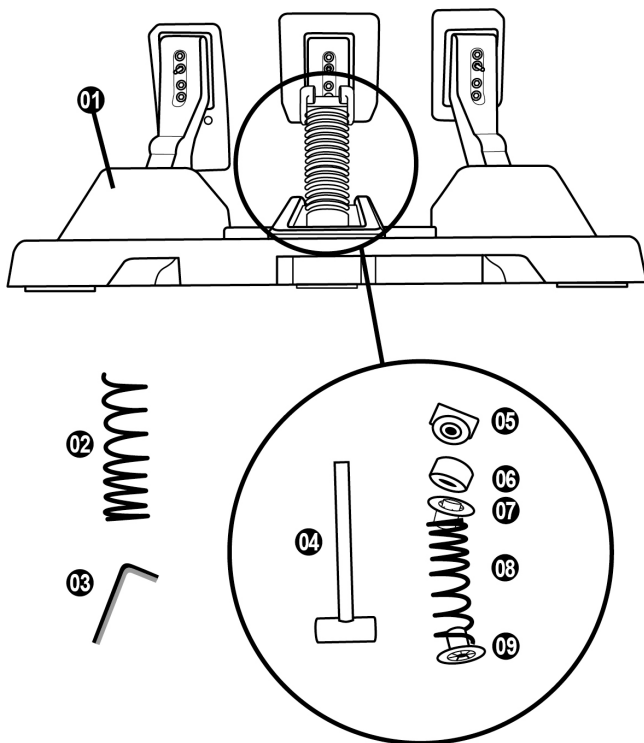
DIVERSE TIPS, FRÅGOR OCH SVAR

Gå till <https://support.thrustmaster.com>. Klicka på **Racing Wheels** (Racingrattar) / **T248**, och sedan **Manual** (Bruksanvisning) eller **FAQ** (FAQ).

PEDALSETET T3PM



TEKNISKA DELAR



- 1 Pedalset
- 2 Hård fjäder (svart)
- 3 2,5 mm insexnyckel
- 4 Fjäderhållare
- 5 Övre låshuvud med bricka

- 6 Elastisk dämpningsring (vit – Shore 70)
- 7 Övre plastdistans (röd)
- 8 Mjuk fjäder (silver – installerad som standard)
- 9 Nedre plastdistans (röd)

VARNING

Läs igenom denna bruksanvisning noggrant innan du använder denna produkt och spara den för framtida bruk.



Av säkerhetsskäl ska du aldrig använda pedalet utan barfota eller om du bara har sockor på dig.

THRUSTMASTER® FRÅNSÄGER SIG ALLT ANSVAR I HÄNDELSE AV SKADOR ORSAKADE PÅ GRUND AV ATT PEDALSETET ANVÄNDS UTAN SKOR.



Varning – Klämrisk när man spelar med pedalet

- * Förvara pedalet utom räckhåll för barn.
- * Ha aldrig fingrarna på eller i närheten av pedalernas sidor när du eller någon annan spelar.
- * Ha aldrig fingrarna på eller i närheten av den bakre basen av pedalerna när du eller någon annan spelar.
- * Ha aldrig fingrarna på eller i närheten av den främre basen av pedalerna när du eller någon annan spelar.

ALDRIG



ALDRIG



ALDRIG



AUTOMATISK KALIBRERING AV PEDALSETET



VIKTIGT

- Anslut aldrig pedasetet till racingrattens bas (och koppla inte ur det från basen) när den är ansluten till Xbox-konsolen eller när du spelar (detta kan resultera i felaktig kalibrering).
- Anslut alltid pedasetet innan du ansluter racingratten till konsolen eller PC:n.
- När racingrattens kalibrering är klar och spelet har startats kalibreras pedalerna automatiskt efter några tryck.
- Tryck aldrig på pedalerna medan racingratten kalibrerar sig eller när ett spel laddas! Detta kan resultera i felaktig kalibrering.

Om din racingratt och/eller ditt pedasetet inte fungerar som de ska eller verkar vara felkalibrerade:

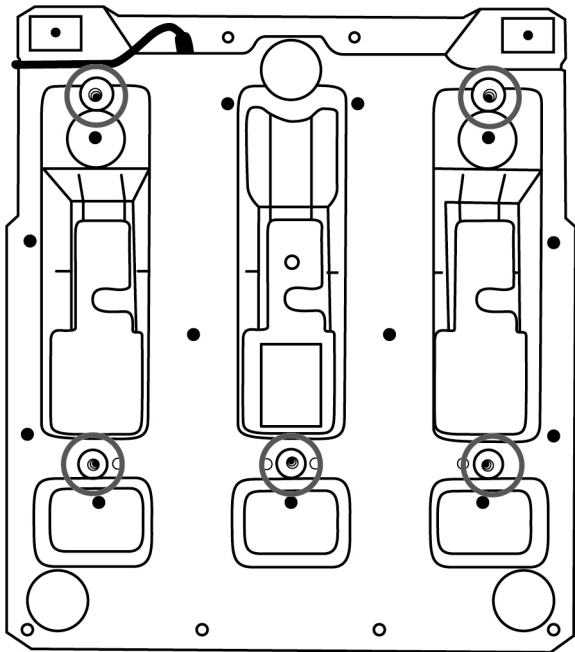
Stäng av din konsol och koppla ur racingratten helt och hållet. Anslut sedan alla kablar igen (inklusive strömkabeln och pedasetet) och starta om konsolen och spelet.

MONTERA PEDALSETET PÅ ETT STÖD ELLER EN COCKPIT

Pedalsetet kan monteras på en mängd olika kompatibla stöd (säljs separat) med hjälp av de fem M6-gångade hålen på undersidan av basen. För att göra detta skruvar du minst två M6-skrivar (ingår ej) genom stödhyllan och in i de gängade hålen på undersidan av pedalsetets bas.



Viktigt: för att undvika att skada pedalsetets interna komponenter får längden på M6-skrivar inte överstiga tjockleken på stödet med mer än 12 mm.

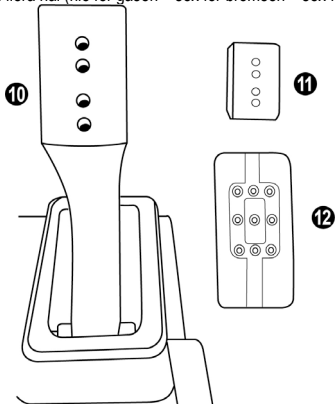


Pedalsetets installationsdiagram för cockpits och andra stöd finns på <https://support.thrustmaster.com>; klicka på **Racing Wheels** (Racingrattar) / T3PM, och sedan **Template - Cockpit setup** (Mall - Cockpitinstallation).

JUSTERA PEDALSETET

Var och en av de tre pedalerna innehåller:

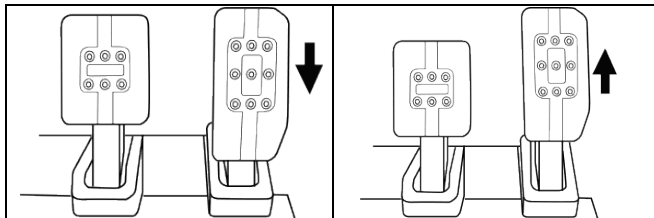
- en pedalarm (**10**) med två hål.
- ett huvudstöd av plast (**11**) (placerat mellan huvudet och armen) med fyra hål.
- ett metallhuvud (**12**) med flera hål (nio för gasen – sex för bromsen – sex för kopplingen).



OBS: För att undvika kalibreringsproblem ska du alltid dra ut rattens USB-kabel ur konsolen eller datorn innan du gör några justeringar av pedalsetet.

Justera HÖJDEN på gaspedalen

- Använd den medföljande 2,5 mm insexnyckeln (**3**) och skruva loss de två skruvarna som håller metallhuvudet (**12**) och dess stöd (**11**) på plats.
- Välj önskad höjd och skruva sedan i och dra åt skruvarna igen så att metallhuvudet (**12**) och dess stöd (**11**) sitter fast ordentligt.



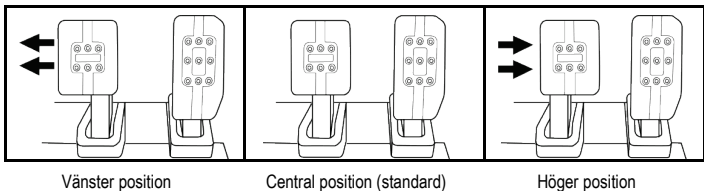
Låg position

Hög position (standard)

Justera MELLANRUMMET mellan de tre pedalerna

- Använd den medföljande 2,5 mm insexnyckeln (3) och skruva loss de två skruvarna som håller metallhuvudet (12) och dess stöd (11) på plats.
- Välj önskad position (till vänster, centralt eller till höger) och skruva sedan i och dra åt skruvarna igen så att metallhuvudet (12) och dess stöd (11) sitter fast ordentligt.

Exemplen visar bromspedalen:



Vänster position

Central position (standard)

Höger position

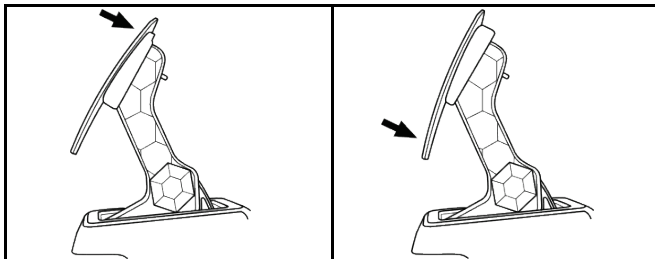
Antal möjliga mellanrumslägen per pedal:

- Tre för gaspedalen
- Tre för bromspedalen
- Tre för kopplingspedalen

Justera LUTNINGEN på pedalerna

- Använd den medföljande 2,5 mm insexnyckeln (3) och skruva loss de två skruvarna som håller metallhuvudet (12) och dess stöd (11) på plats.
- Vrid huvudstödet av plast (11) 180° och skruva sedan i och dra åt skruvarna igen så att metallhuvudet (12) och dess stöd (11) sitter fast ordentligt.

Exemplen visar gaspedalen:



Mindre lutad position (standard)

Mer lutad position

Antal möjliga lutningslägen per pedal:

- Två för gaspedalen
- Två för bromspedalen
- Två för kopplingspedalen

MEDFÖLJANDE BROMSFJÄDRAR

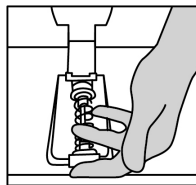
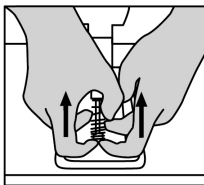
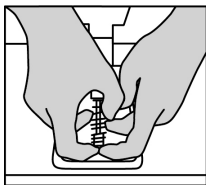
Fyra möjliga konfigurationer och inställningar för bromstryckkraften

Med denna mod kan du få en annan känsla och ett annat motstånd när du bromsar.
Det är upp till dig om du vill installera den eller inte, beroende på vad du föredrar.

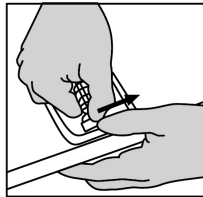
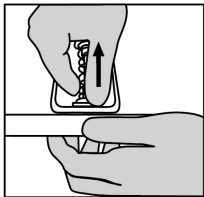
Bromsmotstånd	Mjukt	Måttligt (standard)	Hårt	Mycket hårt
Rekommenderad användning	Skrivbord	Skrivbord	Pedalsetsstöd	Cockpit
Mjuk silverfjäder (8)	x	x		
Vit elastisk dämpningsring (6)		x		x
Hård svart fjäder (2)			x	x

1. Dra hårt i den nedre plastdistansen (9) för att trycka ihop fjädern och ta sedan bort fjäderhållaren (4).

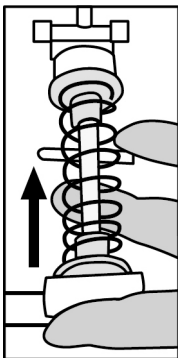
Metod 1:



Metod 2:



- Sätt tillbaka de olika delarna på fjäderhållaren (4).
Börja med den nedre plastdistansen (9), välj sedan en fjäder, (2) eller (8), och fortsätt med den övre plastdistansen (7).
- När du har valt konfiguration installerar du den elastiska dämpningsringen (6).
- Justera det övre läshuvudet med brickan (5) och sätt det på plats.
- Tryck ihop fjädern hårt för att sätta dit fjäderhållaren (4).



En video som visar hur man byter fjädern finns på <https://support.thrustmaster.com>: klicka på **Racing Wheels** (Racingrattar) / **T3PM**.

GARANTIINFORMATION

Guillemot Corporation S.A., med säte i Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Frankrike (hädanefter "Guillemot") garanterar globalt för konsumenten att denna Thrustmaster-produkt ska vara fri från defekter i material och utförande, under en garantiperiod som motsvarar tidsgränsen för att vidta åtgärder mot Guillemot om konsumenten anser att produkten inte är fri från defekter i material och utförande. I länderna i Europeiska unionen motsvarar detta en period på två (2) år från leveransen av Thrustmaster-produkten. I andra länder motsvarar garantiperioden tidsgränsen för att vidta åtgärder mot Guillemot om konsumenten anser att Thrustmaster-produkten inte är fri från defekter i material och utförande enligt de lagar som gäller i landet där konsumenten var bosatt vid inköpsdatumet för Thrustmaster-produkten (om ingen sådan åtgärd existerar i det motsvarande landet ska garantiperioden vara ett (1) år från ursprungligt inköpsdatum av Thrustmaster-produkten). Trots ovanstående omfattas laddningsbara batterier av en garantiperiod på sex (6) månader från ursprungligt inköpsdatum.

Om produkten skulle visa sig vara defekt under garantiperioden ska du genast kontakta tekniska supporten som då informerar om hur du går vidare. Om defekten bekräftas måste produkten returneras till inköpsstället (eller annat ställe angivet av tekniska supporten).

Inom ramen för denna garanti ska konsumentens defekta produkt, efter tekniska supportens godkännande, antingen ersättas eller repareras så att den fungerar. Om Thrustmaster-produkten under garantiperioden är föremål för sådan renovering, ska alla perioder på minst sju (7) dagar under vilka produkten inte kan användas läggas till återstående garantiperiod (denna period löper från det datum då konsumenten bad om service eller från det datum då produkten ifråga gjorts tillgänglig för reparation, om datumet då produkten gjorts tillgänglig för reparation ligger efter datumet då konsumenten bad om service). Om det är tillåtet enligt gällande lag är Guillemot och dess dotterbolags fulla ansvar (inklusive följdskador) begränsat till att reparera eller ersätta Thrustmaster-produkten. Om det är tillåtet enligt gällande lag fransägar sig Guillemot alla garantier för säljbarhet eller lämplighet för ett visst syfte.

Garantin gäller inte: (1) om produkten har modifierats, öppnats, ändrats eller skadats till följd av olämplig användning eller missbruk, försumlighet, olycka, normalt slitage eller annan orsak som inte är relaterad till material- eller tillverkningsfel (inklusive, men inte begränsat till, att kombinera Thrustmaster-produkten med någon olämplig del, i synnerhet nätaggregat, laddningsbara batterier, laddare, eller andra delar som Guillemot inte tillhandahåller för denna produkt); (2) om produkten har använts för annan användning än hemanvändning, inklusive för professionella eller kommersiella ändamål (t.ex. spelrum, träning, tävlingar); (3) om instruktionerna från teknisk support inte följs; (4) programvara, då programvaran har en egen garanti; (5) förbrukningsvaror (delar som byts ut under produktens livslängd: t.ex. engångsbatterier eller öronkuddar till headset eller hörlurar); (6) tillbehör (t.ex. kablar, fodral, påsar, väskor, handledsremmar); (7) om produkten såldes på e offentlig auktion.

Denna garanti är inte överlåtbar.

Konsumentens juridiska rättigheter med avseende på lagar som gäller för försäljning av konsumentvaror i hans land påverkas inte av denna garanti.

Ytterligare garantibestämmelser

Under garantiperioden ska Guillemot i princip inte tillhandahålla några reservdelar eftersom teknisk support är den enda part med behörighet att öppna och/eller renovera Thrustmasters produkter (med undantag för renoveringar som teknisk support ber konsumenten att utföra med hjälp av skriftliga instruktioner – till exempel om renoveringen är enkel och ej konfidentiell – och genom att i gällande fall förse konsumenten med de reservdelar som behövs).

Med tanke på dess innovationscykler och för att skydda dess kunskaper och affärshemligheter, ska Guillemot i princip inte tillhandahålla några renoveringsinstruktioner eller reservdelar för någon Thrustmaster-produkt vars garantiperiod har löpt ut.

Ansvar

Om det är tillåtet enligt gällande lag fransäger sig Guillemot Corporation S.A. (hädanefter "Guillemot") och dess dotterbolag allt ansvar för eventuella skador orsakade av följande: (1) produkten har modifierats, öppnats eller ändrats; (2) underlåtenhet att följa monteringsanvisningarna; (3) olämplig användning eller missbruk, försumlighet, en olycka (t.ex. att produkten tappas); (4) normalt slitage; (5) produkten har använts för annan användning än hemanvändning, inklusive för professionella eller kommersiella ändamål (t.ex. spelrum, träning, tävlingar). Om det är tillåtet enligt gällande lag fransäger sig Guillemot och dess dotterbolag allt ansvar för eventuella skador som inte är relaterade till material- eller tillverkningsfel när det gäller produkten (inklusive, men inte begränsat till, skador som direkt eller indirekt orsakats av någon programvara eller genom att kombinera Thrustmaster-produkten med någon olämplig del, i synnerhet nätaggregat, laddningsbara batterier, laddare, eller andra delar som Guillemot inte tillhandahåller för denna produkt).

THRUSTMASTER®

TEKNISK SUPPORT

<https://support.thrustmaster.com>



UPPHOVS RÄTTSSKYDD

©2022 Guillemot Corporation S.A. Med ensamrätt. Thrustmaster® är ett registrerat varumärke som tillhör Guillemot Corporation S.A. Tillverkas och distribueras av Guillemot Corporation S.A.

Microsoft, Xbox, Xbox "klotdesign", Xbox Series X|S, Xbox One och Windows 10/11 är varumärken som tillhör Microsoft-koncernen.

Alla andra varumärken och märkesnamn erkänns härmed och tillhör sina respektive ägare. Innehåll, konstruktioner och specifikationer kan ändras utan föregående meddelande och kan variera från land till land. Foton och illustrationer är inte bindande. Designad i Nordamerika och Europa. Tillverkad i Kina.

MILJÖSKYDD



* I Europeiska unionen, Storbritannien och Turkiet: När produkten har slutat fungera ska den inte slängas i vanligt hushållsavfall, utan kasseras vid en uppsamlingsplats för bortskaffandet av elektriskt och elektroniskt avfall (WEEE) för återvinning.

Detta bekräftar av symbolen på produkten, bruksanvisningen eller förpackningen.

Beroende på dess egenskaper kan materialet kanske återvinnas. Genom återvinning och andra sätt att hantera elektriskt och elektroniskt avfall kan du göra ett viktigt bidrag till att hjälpa till att skydda miljön.

Kontakta dina lokala myndigheter för information om uppsamlingsplatsen som är närmast dig.

För alla andra länder: Följ lokala återvinningslagar för elektriskt och elektroniskt avfall.

Behåll denna information. Färger och dekorationer kan variera.

Plastfästen och lim/kliester/tejp bör avlägsnas från produkten innan den används.

www.thrustmaster.com

**Gäller endast EU, Storbritannien och Turkiet*

