

FORMULA WHEEL ADD-ON

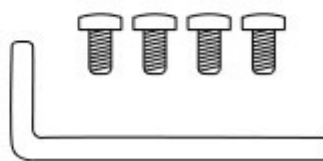
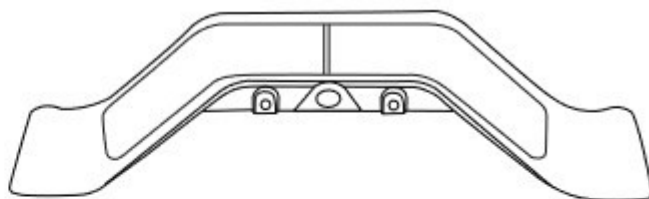
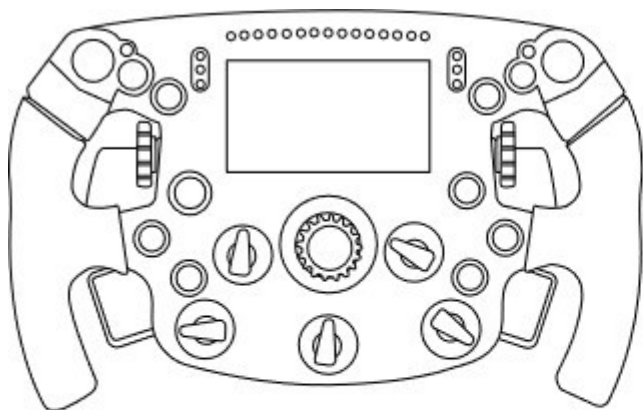
FERRARI SF1000 EDITION



PLATFORMY: PC – PLAYSTATION®4 – PLAYSTATION®5 – XBOX ONE® – XBOX SERIES X|S

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

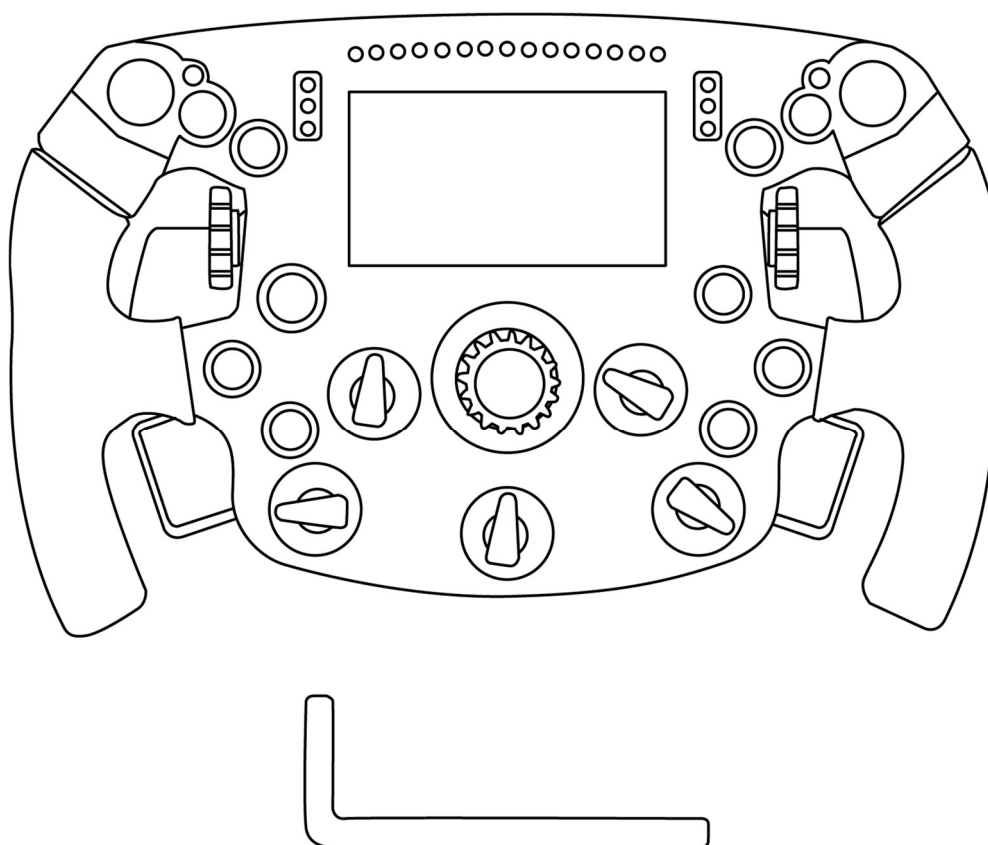
OPCJA 1:



- Jedno koło kierownicy Formula Wheel Add-On
- Jeden kabel USB–USB-C
(do aktualizowania oprogramowania sprzętowego koła kierownicy)

- Jeden zestaw magnetycznych łopatek sekwencyjnej zmiany biegów
- Jeden klucz imbusowy 2,5 mm + cztery śruby imbusowe typu M3
(umożliwiające zamocowanie łopatek zmiany biegów do koła kierownicy)

OPCJA 2:



– Jedno koło kierownicy Formula Wheel
Add-On

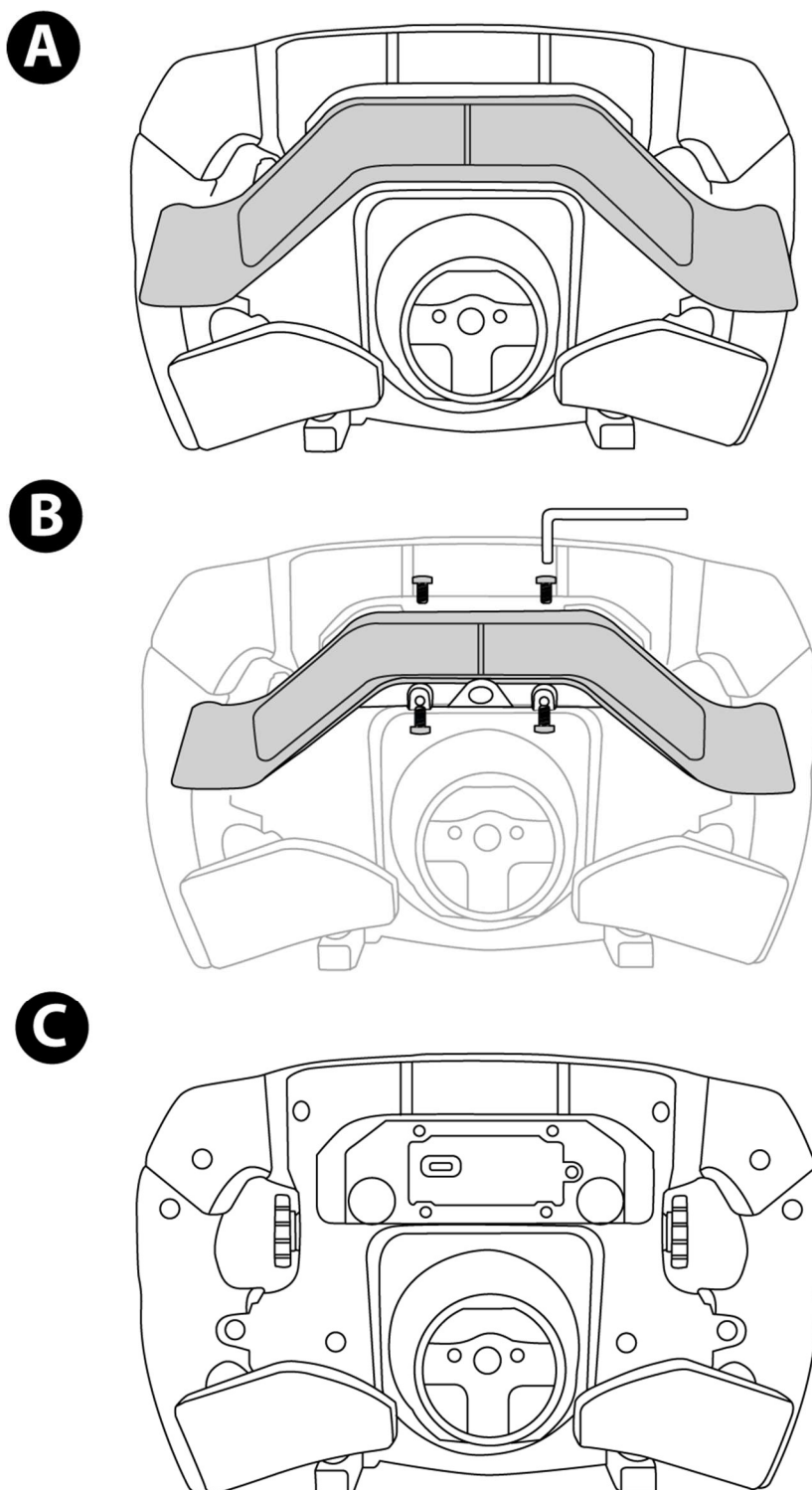
– Jeden klucz imbusowy 2,5 mm

AKTUALIZOWANIE OPROGRAMOWANIA SPRZĘTOWEGO KOŁA KIEROWNICY

Aktualizację oprogramowania sprzętowego koła kierownicy wykonuje się za pośrednictwem portu USB umieszczonego z tyłu koła kierownicy.

W tym celu należy zdemontować łopatki zmiany biegów, wykonać aktualizację, a następnie ponownie zamontować łopatki zmiany biegów w sposób przedstawiony w poniższych procedurach.

1. DEMONTOWANIE ŁOPATEK ZMIANY BIEGÓW:

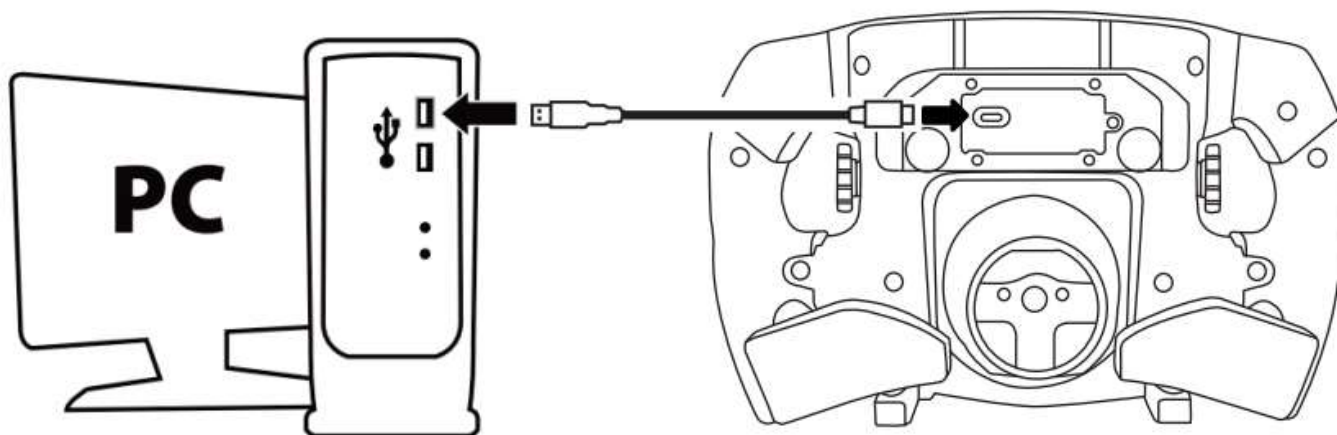


2. AKTUALIZOWANIE OPROGRAMOWANIA SPRZĘTOWEGO KOŁA KIEROWNICY:

! Oprogramowanie sprzętowe koła kierownicy należy koniecznie zaktualizować do najnowszej wersji. !

W tym celu:

- Na komputerze pobierz najnowszy pakiet sterowników swojej podstawy kierownicy dostępny na stronie <https://support.thrustmaster.com>: kliknij **Racing Wheels** / [nazwa podstawy] / **Drivers**.
- Podłącz koło kierownicy do komputera przy użyciu kabla USB–USB-C*.



- Uruchom aktualizator oprogramowania sprzętowego i postępuj zgodnie z instrukcjami.

Thrustmaster - Firmware Updater



Thrustmaster Firmware Updater

→ 1. Preparation

Device	SF1000 - Ver.: 5.04
Firmware	Ver.: - /01/2021 - SF1000_S32L4R7_v _ .tmf

Thrustmaster - Firmware Updater



Thrustmaster Firmware Updater

1. Preparation

2. DFU Firmware

3. Final Check



Aktualizowanie oprogramowania sprzętowego podstawy

Oprogramowanie sprzętowe podstawy kierownicy należy koniecznie zaktualizować do najnowszej wersji.

Aby zapewnić prawidłową współpracę kierownicy Formula Wheel Add-On z podstawą (TX, TS-XW, T300, T-GT lub TS-PC), należy bezwzględnie zaktualizować oprogramowanie sprzętowe podstawy do najnowszej wersji dostępnej na stronie <https://support.thrustmaster.com>. (Kliknij **Racing Wheels** / [nazwa podstawy] / **Firmware**, a następnie postępuj zgodnie z instrukcją pobierania i instalacji).

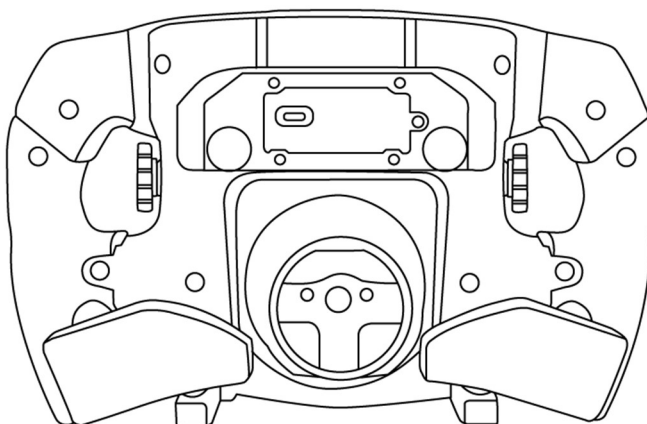
Jeśli oprogramowanie sprzętowe podstawy kierownicy wyścigowej nie zostanie zaktualizowane, kierownica nie będzie działać prawidłowo.

*Może wchodzić w skład zestawu lub nie, w zależności od wersji modelu

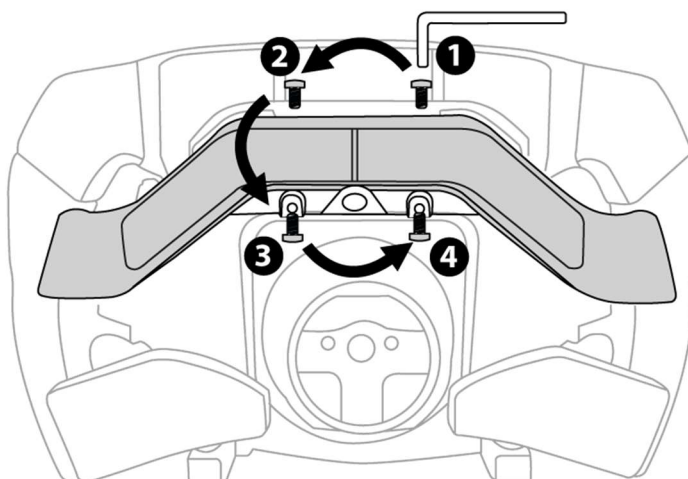
3. PONOWNE MONTOWANIE ŁOPATEK ZMIANY BIEGÓW:

Po zakończeniu aktualizacji wykonaj poniższą procedurę (dokładnie przestrzegając wskazanej kolejności ponownego wkładania i przykręcania śrub).

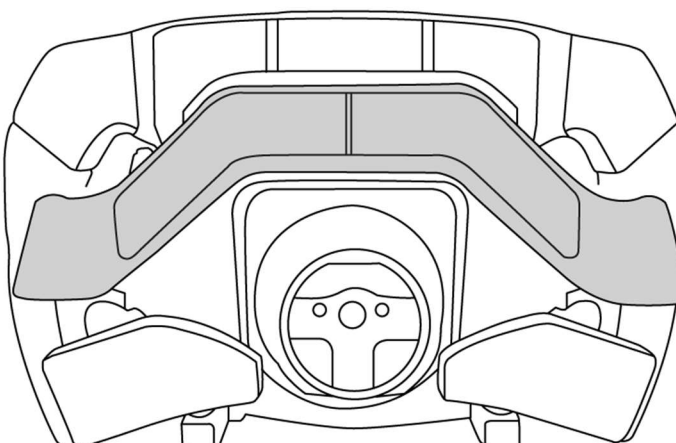
A



B



C



ZAKŁADANIE KOŁA KIEROWNICY NA PODSTAWĘ

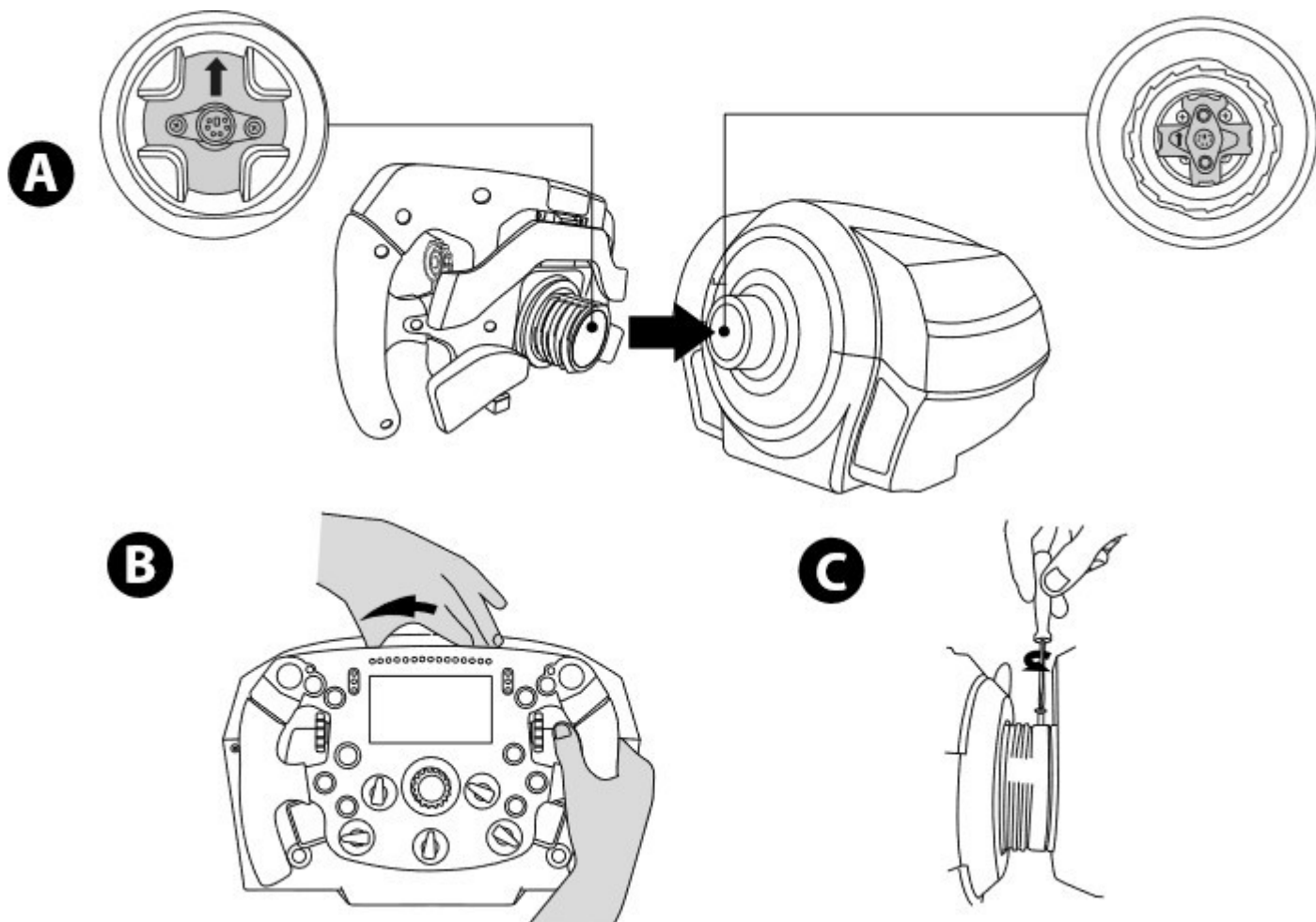
Wyrównaj położenie złączy przy użyciu strzałek:

Złącze podstawy: strzałka skierowana w górę

Złącze koła kierownicy: strzałka skierowana w górę

Po prawidłowym ustawieniu złączy obróć pierścień mechanizmu Thrustmaster Quick Release przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, jednocześnie przytrzymując koło kierownicy. Następnie maksymalnie dokręć pierścień. W tym celu przytrzymaj pierścień i obracaj koło kierownicy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

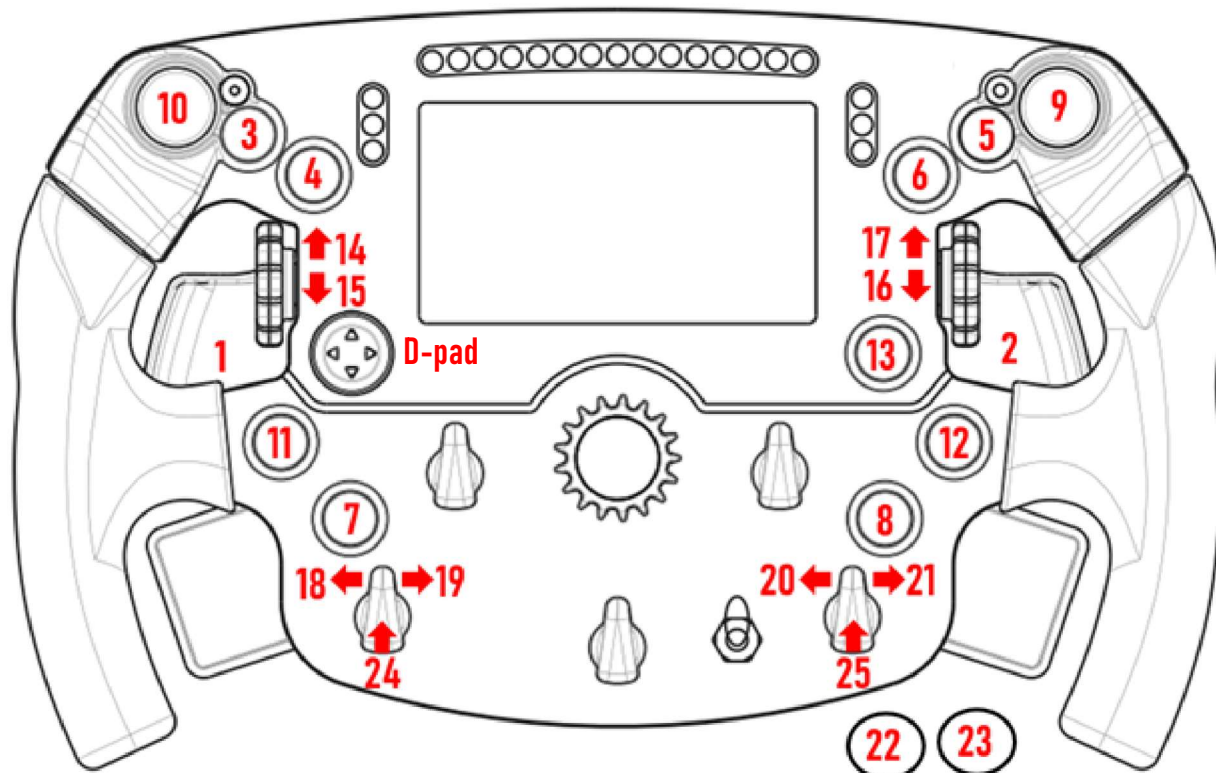
Po zamontowaniu koła kierownicy obróć je o 180° (gdy staniesz przodem do kierownicy, logo Ferrari powinno być zwrócone dołem do góry), aby uzyskać dostęp do śrubki mocującej znajdującej się na pierścieniu mechanizmu Thrustmaster Quick Release. Przy użyciu dużego śrubokręta krzyżakowego dokręć śrubkę mocującą (bez używania nadmiernej siły), obracając ją zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



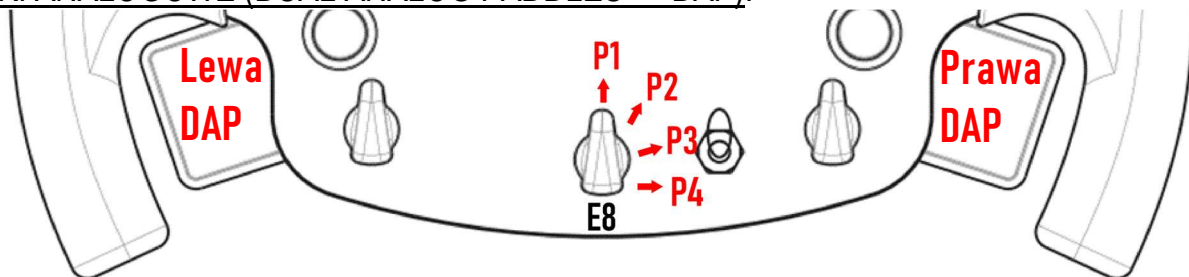
**W trakcie dokręcania śrubki mocującej (przy użyciu śrubokręta krzyżakowego) nie używaj nadmiernej siły!
Gdy tylko poczujesz opór, przerwij dokręcanie.**

PC: MAPOWANIE

PRZYCISKI CZYNNOŚCI:



ŁOPATKI ANALOGOWE (DUAL ANALOG PADDLES — DAP):



E8: położenie 1 – Lewa łopatką DAP = hamulec (oś Y)

Prawa łopatką DAP = gaz (oś RZ)

E8: położenie 2 – Lewa łopatką DAP = sprzęgło (oś Slider0)

Prawa łopatką DAP = dodatkowa/mapowalna (oś RY)

E8: położenie 3 – Lewa łopatką DAP = sprzęgło (oś Slider0)

Prawa łopatką DAP = sprzęgło (oś Slider0)

E8: położenie 4 – Lewa łopatką DAP = dodatkowa/mapowalna (oś RX)

Prawa łopatką DAP = dodatkowa/mapowalna (oś RY)

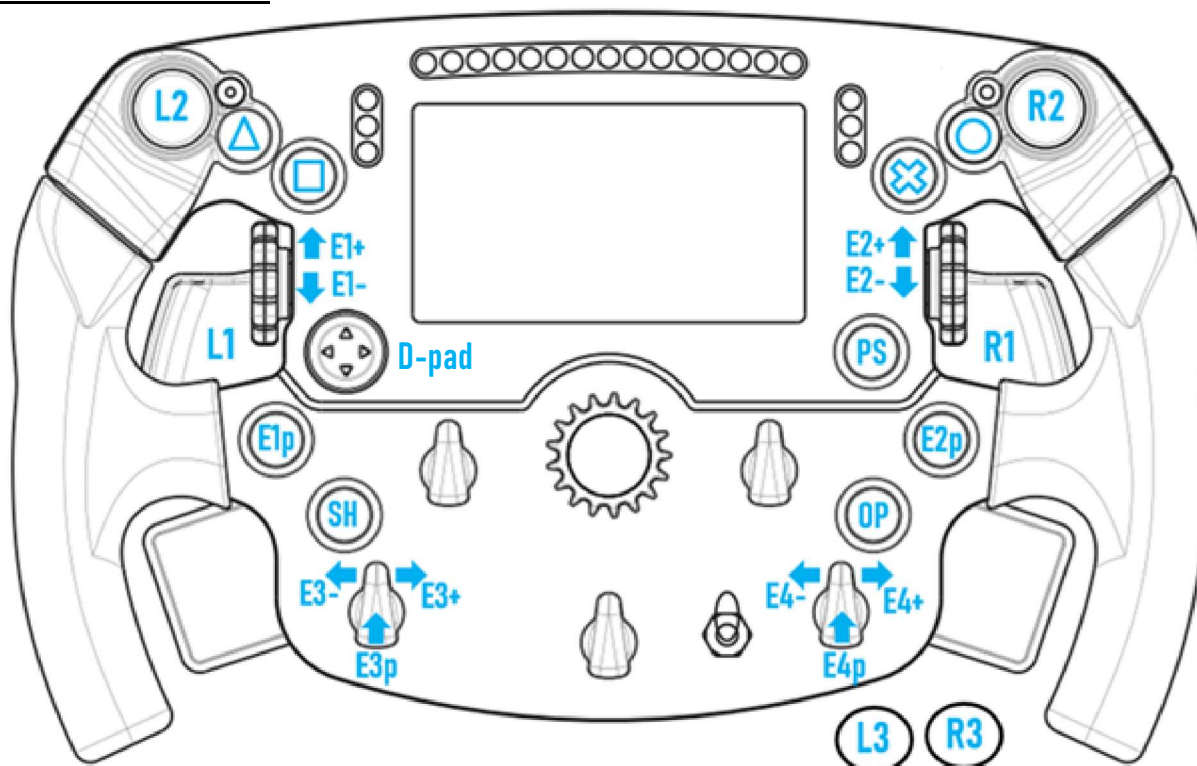
Na komputerze PC:

- Ekran kierownicy Formula Wheel Add-On jest zgodny w trybie natywnym i/lub UDP (w zgodnych grach).
- Kodery (14/15/16/17/18/19/20/21/24/25) działają w większości gier.
- Podstawy TX, TS-XW, T300, T-GT i TS-PC wyposażone w kierownicę Formula Wheel Add-On są rozpoznawane jako urządzenie **Thrustmaster Advanced Racer**.

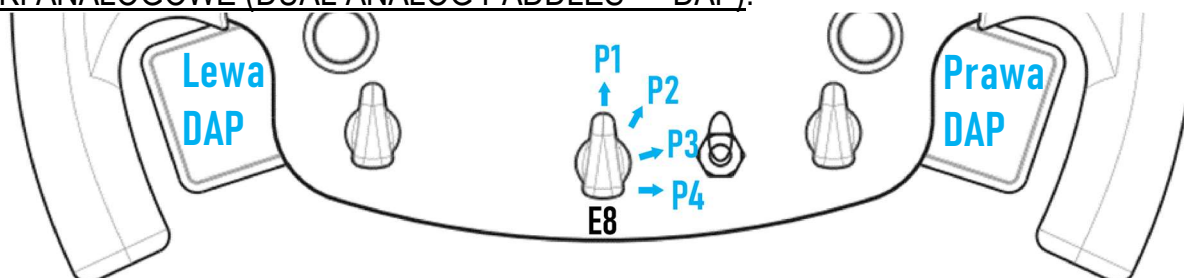
⚠ W niektórych grach należy wybrać pozycję **Thrustmaster Advanced Racer** w obszarze **OPCJE GRY / USTAWIENIA / ELEMENTY STERUJĄCE**.

PS4™ – PS5™: MAPOWANIE

PRZYCISKI CZYNNOŚCI:



ŁOPATKI ANALOGOWE (DUAL ANALOG PADDLES — DAP):



E8: położenie 1 – Lewa łopatką DAP = hamulec Prawa łopatką DAP = gaz
E8: położenie 2 – Lewa łopatką DAP = sprzęgło Prawa łopatką DAP = hamulec ręczny
E8: położenie 3 – Lewa łopatką DAP = sprzęgło Prawa łopatką DAP = sprzęgło
E8: położenie 4 – Lewa łopatką DAP = widok z lewej Prawa łopatką DAP = widok z prawej

Parowanie kierownicy wyścigowej

Włącz konsolę PS4™ lub PS5™, a następnie podłącz kierownicę wyścigową do jednego z portów USB konsoli. Gdy automatyczna kalibracja kierownicy dobiegnie końca, naciśnij przycisk PlayStation® znajdujący się na kierownicy, aby połączyć ją ze swoim profilem PlayStation®.

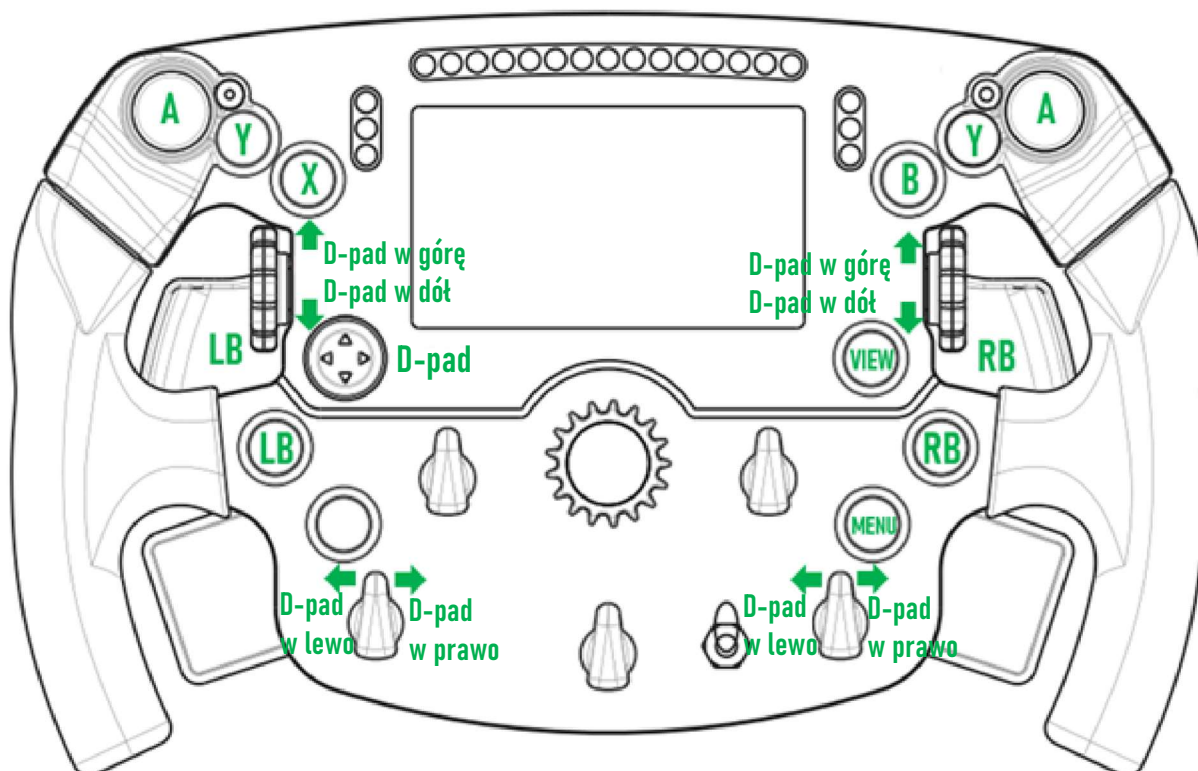
Na konsolach PS4™ i PS5™:

- Ekran kierownicy Formula Wheel Add-On jest zgodny w trybie natywnym i/lub UDP (w zgodnych grach).
- Kodery (E1/E2/E3/E4) działają w grach zgodnych z koderami Thrustmaster (takich jak *F1 2020*, *Gran Turismo Sport*, *Assetto Corsa® Competizione* i inne przyszłe zgodne gry).
- Lewa łopatką DAP i prawa łopatką DAP (w położeniu 4 odpowiadającym widokom z lewej i z prawej) działają w grach zgodnych z minidrażkami Thrustmaster (takich jak *Gran Turismo Sport* i inne przyszłe zgodne gry).
- Podstawa T300 wyposażona w kierownicę Formula Wheel Add-On jest rozpoznawana jako podstawa T-GT lub urządzenie **Thrustmaster Advanced Racer**.

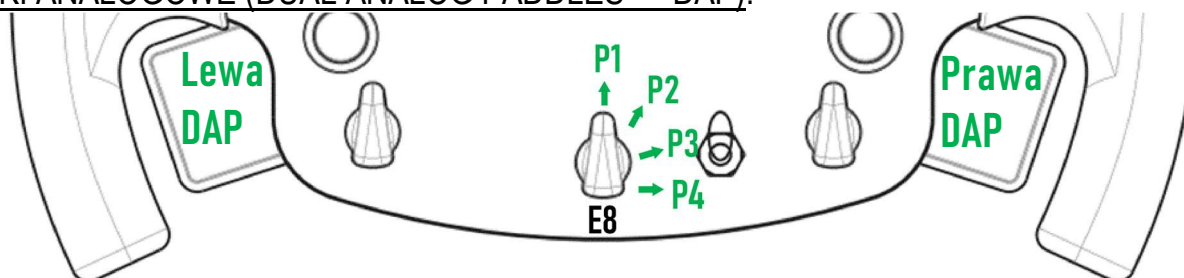
 W niektórych grach należy wybrać pozycję **Thrustmaster Advanced Racer** w obszarze **OPCJE GRY / USTAWIENIA / ELEMENTY STERUJĄCE**.

XBOX ONE® – XBOX SERIES X|S: MAPOWANIE

PRZYCISKI CZYNNOŚCI:



ŁOPATKI ANALOGOWE (DUAL ANALOG PADDLES — DAP):

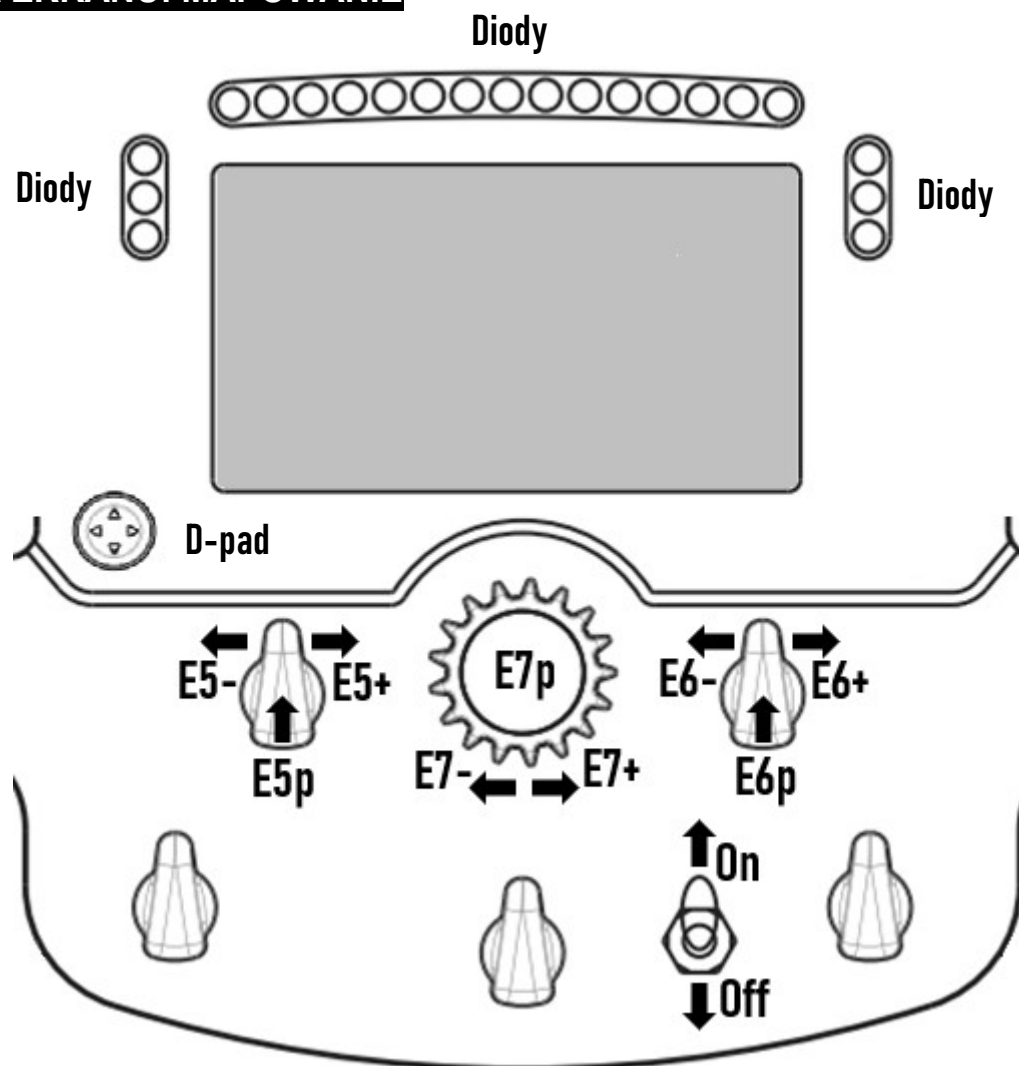


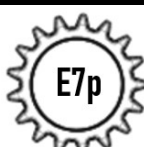
E8: położenie 1 – Lewa łopatką DAP = hamulec Prawa łopatką DAP = gaz
E8: położenie 2 – Lewa łopatką DAP = sprzęgło Prawa łopatką DAP = hamulec ręczny
E8: położenie 3 – Lewa łopatką DAP = sprzęgło Prawa łopatką DAP = sprzęgło
E8: położenie 4 – Brak funkcji

Na konsolach Xbox One® i Xbox Series X|S:

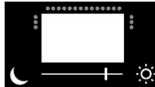
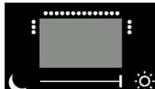
- Ekran kierownicy Formula Wheel Add-On jest zgodny tylko w trybie UDP (*w zgodnych grach*), a nie w trybie natywnym. Wynika to z ograniczeń protokołu konsoli.
- Niektóre funkcje (*kodery, liczba przycisków, łopatki analogowe*) są ograniczone przez protokół konsoli.

OBSŁUGA EKRANU: MAPOWANIE



	WŁĄCZANIE lub WYŁĄCZANIE EKRANU		WYBÓR TRYBU CIEMNEGO lub JASNEGO (w grach natywnych i UDP)
	WCHODZENIE lub WYCHODZENIE z menu kierownicy		ZMIANA SKÓRKI (w grach natywnych i UDP)
	NAWIGACJA (w menu kierownicy)		ZMIANA EKRANU (w grach natywnych i UDP)
	POTWIERDZANIE lub ZMIANA PARAMETRÓW (w menu kierownicy)		
	ZMIANA PARAMETRÓW (w menu kierownicy)		

OBSŁUGA EKRANU: MENU KIEROWNICY

 E5p	WCHODZENIE lub WYCHODZENIE z menu kierownicy	 E7p	POTWIERDZANIE lub ZMIANA PARAMETRÓW
 D-PAD	NAWIGACJA (w menu kierownicy)	 E7- ← → E7+	ZMIANA PARAMETRÓW
 WI-FI 	 WI-FI Parameters: - SSID Network Name - IP xxx.xxx.xx.xxx - UDP 20777 - MAC xx-xx-xx-xx-xx-xx - Signal Strength 98.0 %	– AKTYWOWANIE lub WYŁĄCZANIE WI-FI (w grach UDP). – Korzystanie z funkcji WPS (w grach UDP). – Wyświetlanie PARAMETRÓW WI-FI (SSID / IP / UDP / MAC / siła sygnału).	
 Metric Imperial Custom	  Metric Imperial Custom  °C  L  kJ  kph  km  kW  kPa		
PARAMETRY WYŚWIETLACZA KIEROWCY (tryby natywny i UDP)		 (domyślnie): gra automatycznie wybiera JEDNOSTKI do wyświetlania.  : ręczna zmiana JEDNOSTEK do wyświetlania (metryczne / imperialne / niestandardowe).	
 Brightness			
 LED			
 UDP OFF			
– Zmiana JASNOŚCI EKRANU.			
– Zmiana JASNOŚCI DIOD.			
 Formula Wheel Add-On Ferrari SF1000 edition Firmware: V..... S/N: 1230150301002024	 tm_connect_xxxxxx.local Firmware:	 T-SERVO BASE Firmware: V..... S/N: 650T177B010007	 WI-FI (UDP) Codemasters 2019 UDP Port: 20777
– Wyświetlanie PARAMETRÓW KIEROWNICY (wersja oprogramowania sprzętowego koła kierownicy i podstawy / numer seryjny koła kierownicy i podstawy / stan połączenia Wi-Fi itp.).			

Ważna uwaga: w przypadku wejścia do menu kierownicy podczas gry d-pad jest wyłączony.

EKRAN W GRACH: tryb NATYWNY lub tryb UDP

Ekran kierownicy Formula Wheel Add-On działa w zgodnych grach w trybie natywnym lub w trybie UDP.

Listę zgodnych gier można znaleźć na stronie <https://support.thrustmaster.com>: kliknij **Racing Wheels / Formula Wheel Add-On / Games settings**.

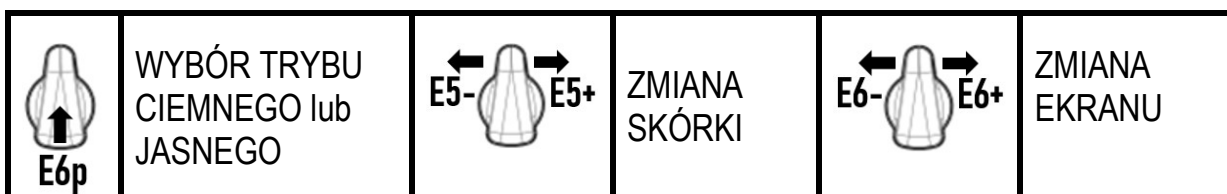
* Tryb natywny (PC / PS4™ / PS5™):

- Zestaw SDK kierownicy jest już zawarty w grze = kierownica (ekran i przyciski) jest urządzeniem typu Plug and Play.
- Nie trzeba konfigurować parametrów Wi-Fi ani mieć połączenia z siecią Wi-Fi podczas rozgrywki.
- Jest wyświetlanych więcej danych telemetrycznych (z większą dokładnością i mniejszym opóźnieniem).

* Tryb UDP (PC / PS4™ / PS5™ / XBOX ONE® / XBOX SERIES X|S):

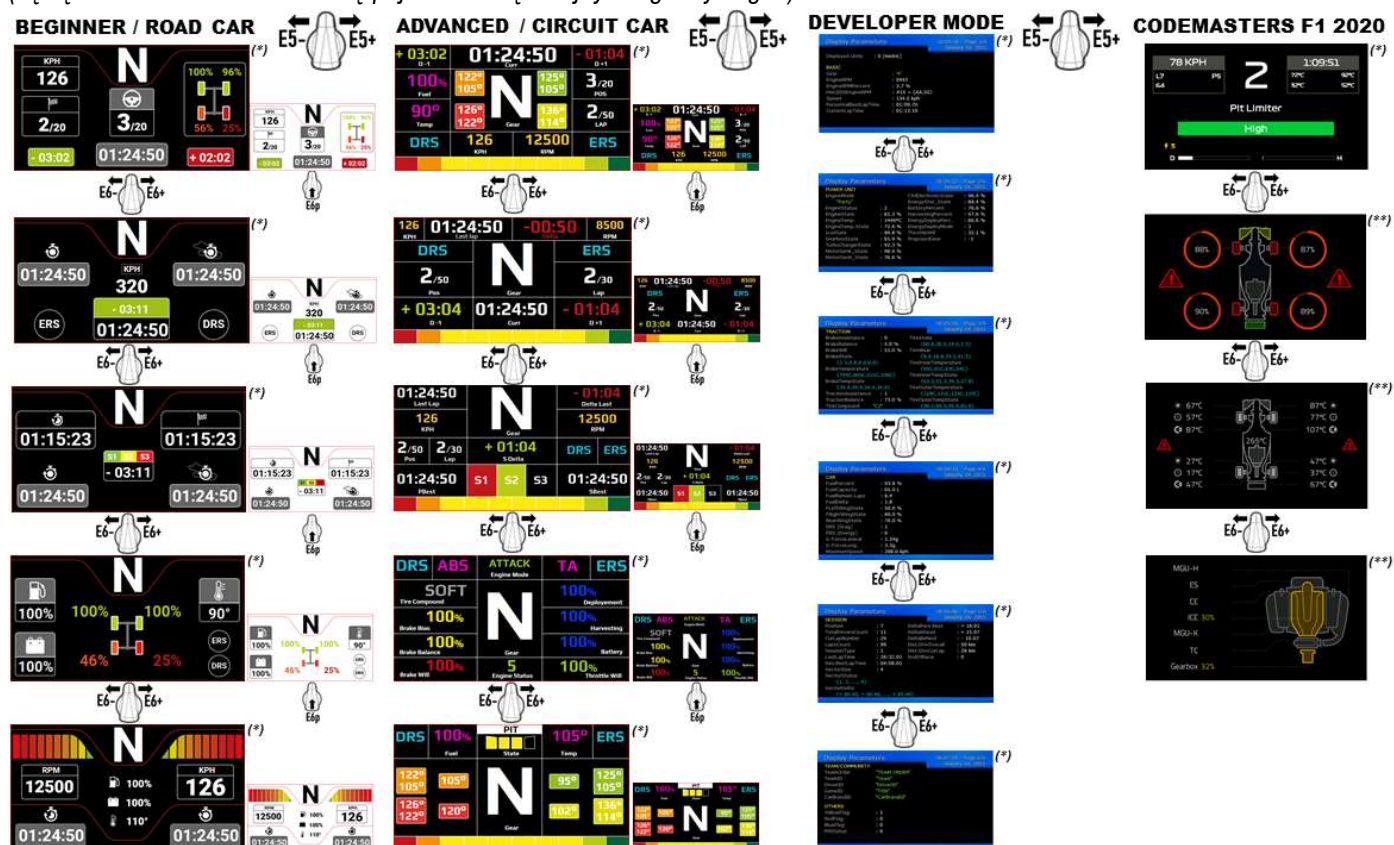
- Trzeba skonfigurować parametry Wi-Fi i mieć połączenie z siecią Wi-Fi podczas rozgrywki.
- Jest wyświetlanych mniej danych telemetrycznych (czasem z mniejszą dokładnością), a ich wyświetlanie odbywa się z opóźnieniem (w zależności od ustawień domowej sieci Wi-Fi).
- Procedura aktywacji trybu UDP znajduje się na stronie <https://support.thrustmaster.com>: kliknij **Racing Wheels / Formula Wheel Add-On / Manual**.

OBSŁUGA EKRANU W GRACH



Przykłady ekranów dostępnych w terminie premiery:

(będą one aktualizowane w miarę pojawiania się kolejnych zgodnych gier)



(*): dostępny w trybach natywnym i UDP

(**): dostępny tylko w trybie natywnym

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 produkt 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 udostępnia jakichkolwiek 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 udostępnia powiadomień dotyczących przywracania do stanu użytkowego ani części zamiennych w przypadku produktów Thrustmaster, których okres gwarancji upłynął.

Gwarancja dotyczy wyświetlacza produktu, jeśli wyświetlacz ten zawiera co najmniej 5 wadliwych pikseli (tj. jasnych lub ciemnych punktów, gdzie jasny punkt jest białym pikselem trwale wyświetlanym na ekranie, a ciemny punkt jest pikselem niewyświetlanym na ekranie).

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 jakiekolwiek 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).



OŚWIADCZENIE O ZGODNOŚCI Z REGULACJAMI UE

Niniejszym firma Guillemot Corporation S.A. oświadcza, że urządzenie Formula Wheel Add-On Ferrari SF1000 Edition jest zgodne z istotnymi wymogami i innymi stosownymi postanowieniami dyrektywy 2014/53/UE (RED). Oświadczenie dotyczące zgodności można znaleźć na następującej stronie:

http://www.thrustmaster.com/certificates/Formula_Wheel_Add-On_Ferrari_SF1000_Edition.pdf

FCCID: 2AHMR-ESP-12F

IC: 23236-ESP-12F

Pasma częstotliwości: 2412–2462 MHz

PRAWA AUTORSKIE

©2024 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. Ferrari® jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Ferrari S.p.A. 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

„PS”, „PlayStation”, „PS5”, „PS4” i PlayStation Shapes Logo są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi firmy Sony Interactive Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe stanowią własność odpowiednich podmiotów. Produkt wytwarzany i dystrybuowany na licencji firmy Sony Interactive Entertainment LLC.

ZALECENIE DOTYCZĄCE OCHRONY ŚRODOWISKA



Na terenie Unii Europejskiej 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*

