Europe, Middle East
ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
NEDERLANDS
ITALIANO
ESPAÑOL
PORTUGUÊS
РУССКИЙ
ČESTINA
TÜRKÇE
POLSKI
SVENSKA
SUOMI
SLOVENCINA
MAGYAR NYELV
עברית
العربية

North America/ Norteamérica
ENGLISH
FRANÇAIS
ESPAÑOL

Latin America/ América Latina
ENGLISH
ESPAÑOL
PORTUGUÊS

Asia Pacific
日本語
简体中文
繁體中文
한국어
ENGLISH

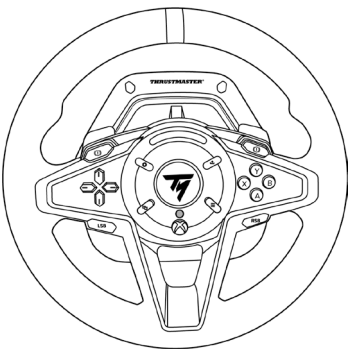
THRUSTMASTER®

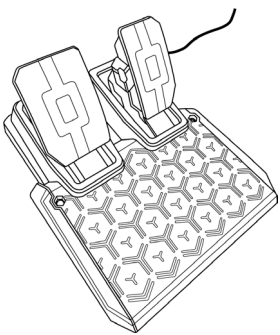
T128

T128

FOR XBOX ONE, XBOX SERIES X|S AND PC

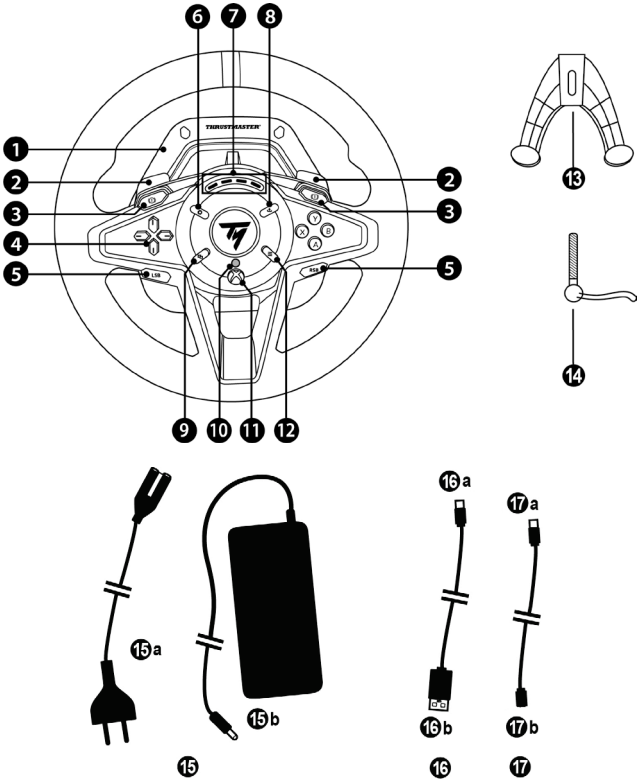
User Manual



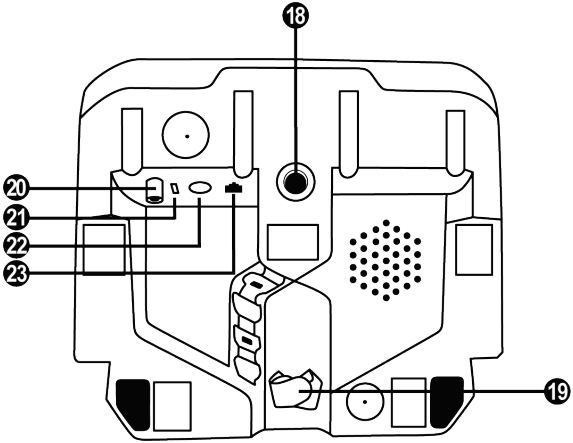


WARNING:
To ensure that your T128 racing wheel functions correctly with Xbox One, Xbox Series X|S and PC games, you may be required to install the game's automatic updates
(available when your console or PC is connected to the Internet).

TECHNICAL FEATURES



1 T128 base
2 2 magnetic paddle shifters (– and +)
3 2 handbrake buttons
4 Directional buttons
5 LSB and RSB buttons
6 SETTINGS button
7 4 RPM LEDs (engine speed display)
8 SHARE button on Xbox consoles
9 VIEW button on Xbox consoles
10 Power LED (white)
11 Xbox button
12 MENU button on Xbox consoles
13 Attachment system
14 Metal fastening screw
15 Power cable (EU/U.S./UK…) ***(15a)*** and power adapter ***(15b)***
16 USB-C ***(16a)*** – USB-A ***(16b)*** cable
17 Quick release USB-C cable – male ***(17a)*** to female ***(17b)***



18 Large threaded hole (for attachment system and fastening screw)
19 Hook-and-loop fastener cable holder
20 Power adapter connector
21 Racing wheel's USB-C connector
22 Mini-DIN connector for Thrustmaster shifter, handbrake or hub *(sold separately)*
23 RJ12 connector for pedal set

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.

14+

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

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.

Warning – Pedal set pinch hazard when not playing

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

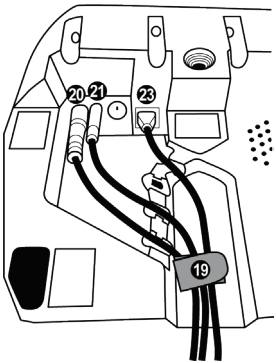
ATTACHING THE RACING WHEEL

Attaching the racing wheel to a table or a desktop

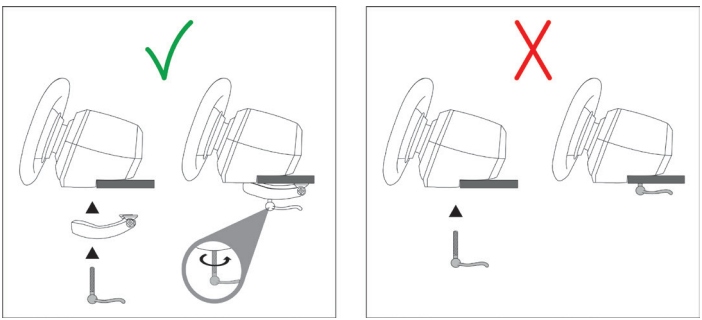
Start by connecting on the underside of the wheel:

- the power adapter ***(20)***;
- the quick release USB-C cable ***(17a)*** to the USB-C connector ***(21)***;
- the T2PM pedal set ***(23)***.

Make sure to follow the paths for the different cables, and attach the cables using the hook-and-loop fastener cable holder ***(19)***.



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.



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

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

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 Xbox console or to the PC or during gameplay (this could result in improper calibration).
Always connect the pedal set before connecting the racing wheel to the Xbox 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.

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:

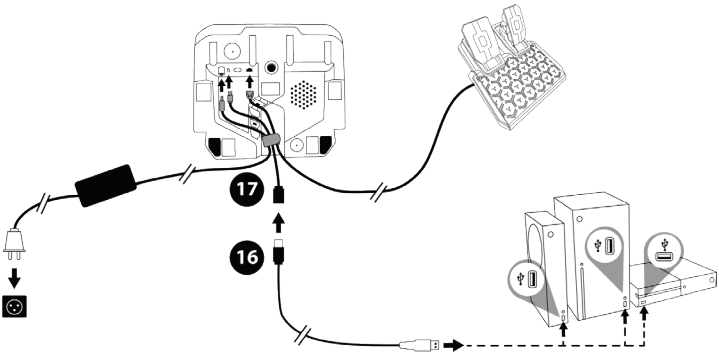
- Power off your console or PC and completely disconnect the racing wheel. Then reconnect all cables (including the power supply cable and the pedal set), and restart your console (or PC) and your game.

- Reconfigure the pedal set in **default** mode using the procedure set out further along in this user manual (page 15).

INSTALLATION ON XBOX CONSOLES

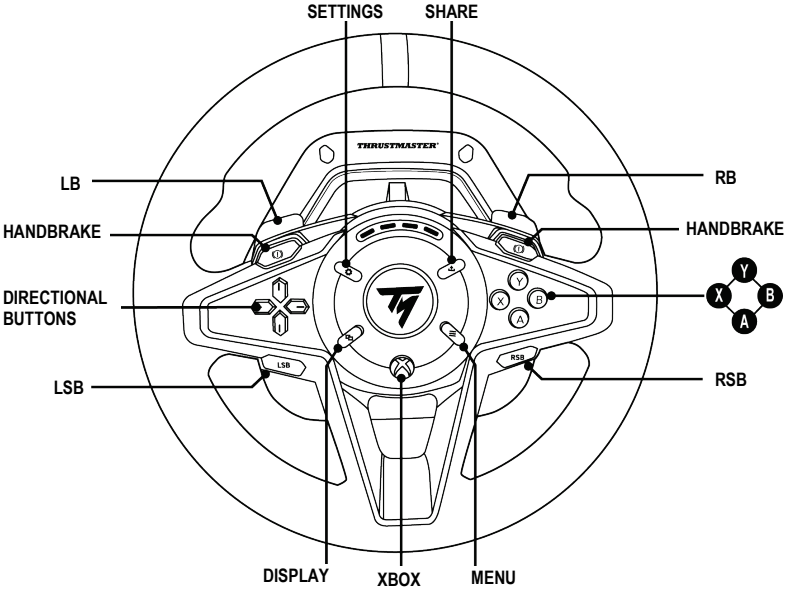
1. Connect the T2PM pedal set to the RJ12 connector ***(23)*** of the base.
2. Plug the power cable and power adapter into an electrical outlet.
3. Connect the USB-C cable ***(17)*** to the USB-C port ***(21)*** of the base.
4. Connect the USB-C/USB-A cable ***(16)*** to the USB-C cable ***(17)*** and to a USB-A port on the Xbox console.

Once the console is powered on, your racing wheel will self-calibrate automatically and the power LED ***(10)*** will light up.



You are now ready to play!

MAPPING FOR XBOX CONSOLES



Notes on Xbox:

- The 4 engine speed display RPM LEDs ***(7)*** function in games compatible with the Thrustmaster SDK. The list of compatible games is available here: **https://support.thrustmaster.com** (in the **Racing Wheels** / **T128** / **Games settings** section). This list is updated regularly.

- On Xbox, the LSB and RSB buttons ***(5)*** on the racing wheel are only functional in some upcoming games. The list of games with this feature is updated regularly.

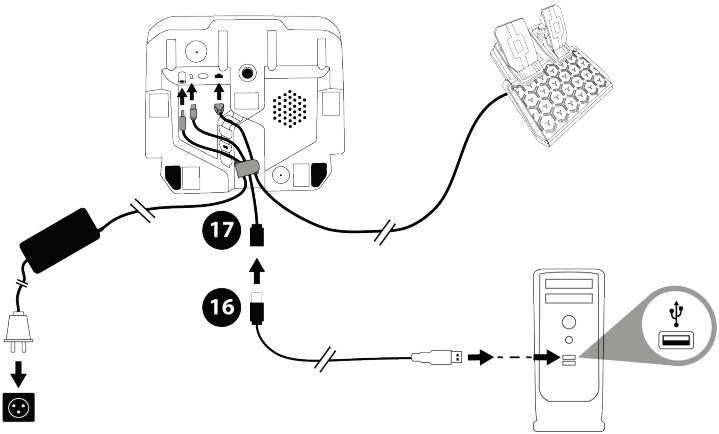
- On Xbox, the two handbrake buttons ***(3)*** are coupled together, and emulate the connection of a separate handbrake. These two buttons are only functional in certain games. If they are not functional in some games, it is possible to assign the Handbrake function to one of the other action buttons.

- The list of Xbox Series X|S and Xbox One games compatible with the T128 racing wheel is available here: **https://support.thrustmaster.com** (in the **Racing Wheels** / **T128** / **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** / **T128** / **Drivers**.
2. Connect the T2PM pedal set to the RJ12 connector ***(23)*** 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 ***(21)*** 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.

Your racing wheel self-calibrates automatically and the power LED ***(10)*** lights up.



6. Select **Start** / **Thrustmaster** / **FFB Racing Wheel** / **Control Panel** to open the **Game Controllers** window. The **Game Controllers** window displays the racing wheel name **Thrustmaster Advanced Mode Racer**, along with **OK** status.

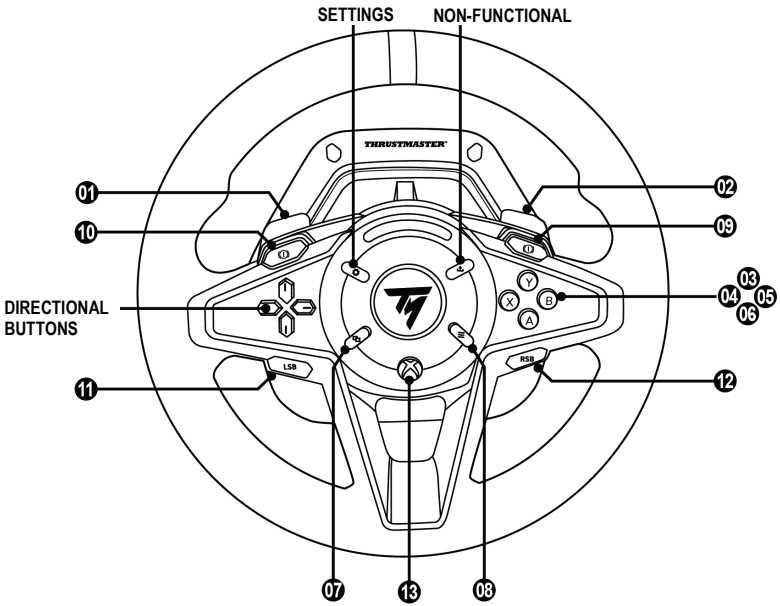
7. Click **Properties** to configure your racing wheel in the T128 control panel:

• **Test Device** tab: lets you test and view the action buttons, directional buttons and axes for the racing wheel (as well as the axes for the pedal set), and adjust the racing wheel's angle of rotation in your PC games.

• **Test Forces** tab: lets you test 12 Force Feedback effects.

• **Adjust Forces** tab: lets you adjust the power of Force Feedback effects in your PC games.

MAPPING FOR PC



Notes on PC:

- In the control panel and in games, the racing wheel is recognized with the name **Thrustmaster Advanced Mode Racer**.

- Always remember to completely close the **Game Controllers** window by clicking **OK** before starting your game.

- The settings and adjustments made in the **Game Controllers** window are only saved on your PC (and therefore will not have any effect on Xbox Series X|S / Xbox One).

- Your racing wheel's firmware version appears in the upper right-hand section of the T128 control panel tabs.

- The 4 engine speed display RPM LEDs ***(7)*** are functional in PC games compatible with the Thrustmaster SDK. The list of compatible games is available here: **https://support.thrustmaster.com** (in the **Racing Wheels** / **T128** / **Games settings** section). This list is updated regularly.

MODE FOR PEDAL SET
(Displayed each time the racing wheel restarts)

Each time the racing wheel restarts (and after its self-calibration), the 4 RPM LEDs ***(7)*** indicate the mode (position and type) in which your pedal set is configured.

Position:

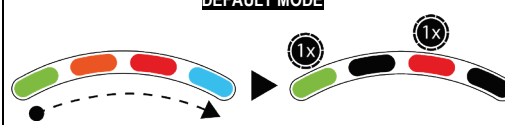
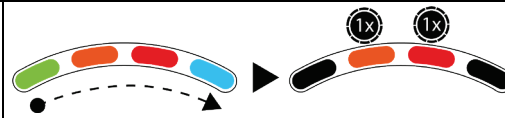
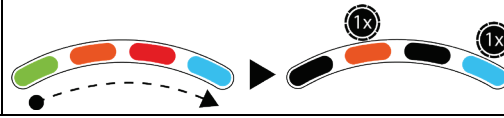
- **NORMAL: default position;**

- or **INVERTED:** in this position, the accelerator and clutch pedals are inverted — this position is only possible with a 3-pedal pedal set.

Type:

- **T2PM-T3PA-T3PM** without Load Cell technology: **default type;**

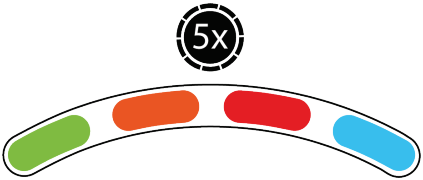
- or **T-LCM** with Load Cell technology.

MODE FOR PEDAL SET	FLASHING OF RPM LEDs *(7)*
DEFAULT MODE **- NORMAL position** **- T2PM-T3PA-T3PM type**	**DEFAULT MODE** 
- NORMAL position **- T-LCM type**	
- INVERTED position **- T2PM-T3PA-T3PM type**	
- INVERTED position **- T-LCM type**	

RECONFIGURING THE PEDAL SET IN DEFAULT MODE
(To be carried out if your pedal set is not functioning properly)

Procedure:
- **QUICKLY** press the **SETTINGS** button ***(6)*** **8 times.**

The **4 RPM LEDs *(7)* flash 5 times simultaneously** to indicate the reconfiguration in default mode.



INVERTING THE POSITION OF THE PEDALS
(If you are using a 3-pedal pedal set)

The T128 racing wheel comes bundled with the 2-pedal T2PM pedal set by default. This racing wheel is also compatible with the Thrustmaster T3PA, T3PM and T-LCM 3-pedal pedal sets (sold separately).

If you are using a 3-pedal pedal set, it is possible to electronically invert the accelerator and clutch pedals.

Procedure:
- Press and hold the **SETTINGS** button ***(6)*** for **5 seconds.**

The inversion of the pedals is instantly saved in the racing wheel's internal memory, and one of the 4 RPM LEDs ***(7)*** flashes 3 times to indicate the selected position.

ACCELERATOR AND CLUTCH PEDALS	FLASHING OF RPM LEDs *(7)*
DEFAULT MODE **- NORMAL position**	
- INVERTED position	

MANUALLY TOGGLING THE PEDAL SET FROM T2PM-T3PA-T3PM TYPE TO T-LCM TYPE (and vice versa)

By default, the pedal set's mode is **T2PM-T3PA-T3PM** type.

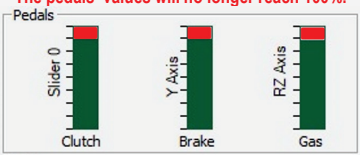
This mode is saved in the internal memory of the racing wheel's base and always remains enabled, except for in the event that you connect a T-LCM pedal set to the RJ12 port, or you toggle the mode manually.

Procedure:

- Simultaneously press and hold the **SETTINGS** button ***(6)*** and the **left paddle shifter (–)** for **5 seconds**.

MODE	FLASHING OF RPM LEDs *(7)*
DEFAULT MODE **- T2PM-T3PA-T3PM type**	
- T-LCM type	

With the T-LCM type, the T2PM, T3PA and T3PM pedal sets will not function properly. The pedals' values will no longer reach 100%.



To function properly again (and reach 100%), you must manually toggle the mode for the racing wheel's base to T2PM-T3PA-T3PM type.

MANUALLY CHANGING THE ANGLE OF ROTATION VIA THE RACING WHEEL
(only possible in games in which the angle of rotation is not adjusted automatically)

The T128 racing wheel has an angle of rotation adjustable between 270° and 900°.

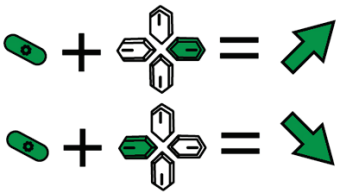
In many games, the racing wheel's angle of rotation is automatic, and adjusts on its own according to the car being used. In these games, it is not possible to manually change this angle of rotation, as this function is managed by the game and not by the user.

In other games, it is possible to manually change the angle of rotation directly via the racing wheel.

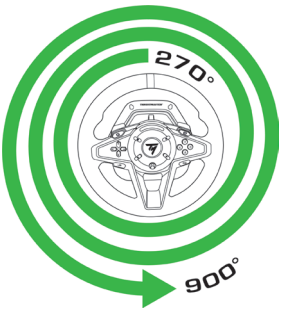
Procedure:

- Simultaneously press the **SETTINGS button *(6)*** and the **right directional button *(4)*** to **increase** the angle of rotation by one step; or

- Simultaneously press the **SETTINGS button *(6)*** and the **left directional button *(4)*** to **decrease** the angle of rotation by one step.



4 possible levels	
Selected angle of rotation	**RPM LEDs *(7)***
270°	
360°	
540°	
900°	



Please note: The angle of rotation modified manually via the racing wheel is not permanently saved. This procedure must be carried out each time the game or the racing wheel restarts.

OTHER FUNCTIONALITIES RELATING TO THE SETTINGS BUTTON *(6)*

Please visit **https://support.thrustmaster.com**.
Click **Racing Wheels** / **T128** and then **Manual** or **FAQ**.

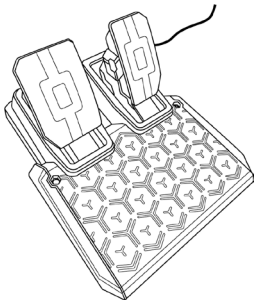
UPDATING THE RACING WHEEL'S FIRMWARE

Visit **https://support.thrustmaster.com**.
Click **Racing Wheels** / **T128** / **Firmware**, and follow the instructions.

VARIOUS TIPS AND FAQs

Visit **https://support.thrustmaster.com**.
Click **Racing Wheels** / **T128**, and then **Manual** or **FAQ**.

T2PM PEDAL SET



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

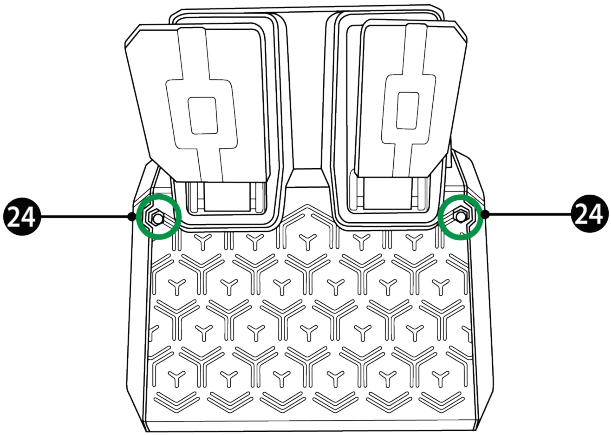
NEVER

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 PEDAL SET TO A SUPPORT OR COCKPIT

The pedal set can be attached to a variety of different supports (sold separately) using the two perforations ***(24)*** located on either side of the pedal set.



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.

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 off and on, 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.

FCC Warning: Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate this device.

THRUSTMASTER®

TECHNICAL SUPPORT

https://support.thrustmaster.com

UK: 020 3147 4889

US: 1 (866) 889-5036

Canada: 1-866-889-2181

COPYRIGHT
© 2025 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.

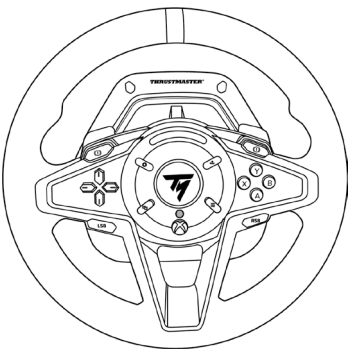
Retain this information. Colors and decorations may vary.
Plastic fasteners and adhesives should be removed from the product before it is used.
www.thrustmaster.com

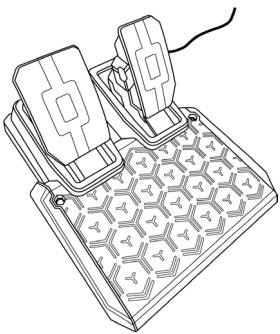
**Applicable to EU, UK and Turkey only*

T128

POUR XBOX ONE, XBOX SERIES X|S ET PC

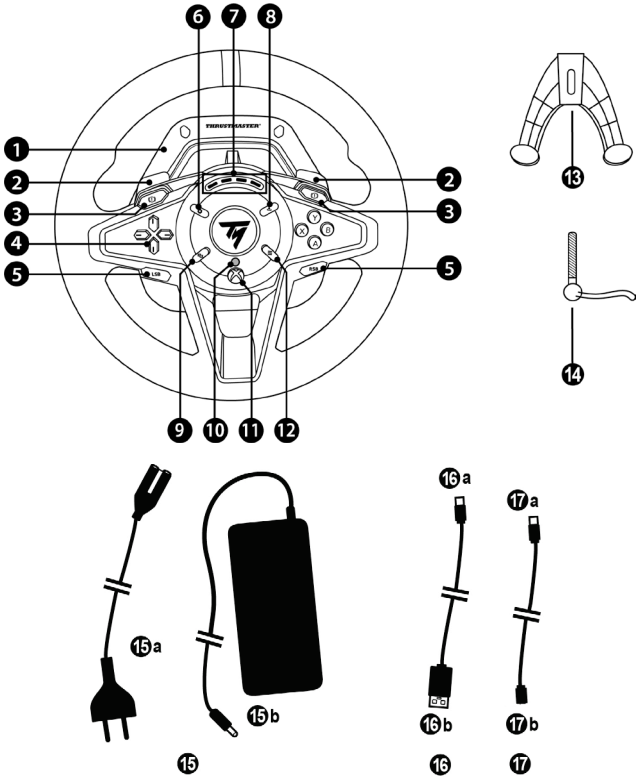
Manuel de l'utilisateur



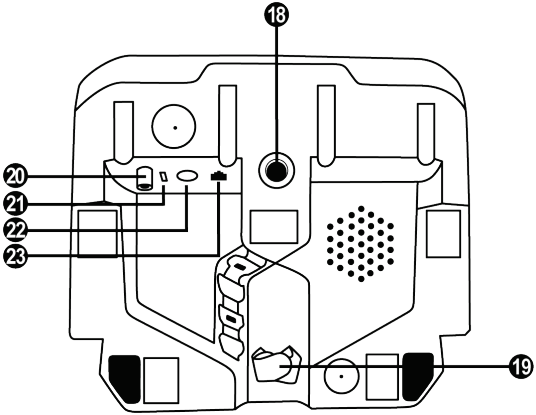


ATTENTION :
Pour que le volant T128 fonctionne correctement avec les jeux Xbox One, Xbox Series X|S ou PC, il peut être nécessaire d'installer les mises à jour automatiques de ces jeux *(disponibles lorsque votre console ou votre PC est connecté à Internet).*

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES



1 Base T128
2 2 palettes de vitesses magnétiques (– et +)
3 2 boutons Frein à Main
4 Boutons directionnels
5 Boutons LSB et RSB
6 Bouton PARAMÈTRES
7 4 LED RPM (affichage du régime moteur)
8 Bouton PARTAGER sur consoles Xbox
9 Bouton AFFICHER sur consoles Xbox
10 LED d'alimentation (blanche)
11 Bouton Xbox
12 Bouton MENU sur consoles Xbox
13 Système de fixation
14 Vis de serrage métallique
15 Câble d'alimentation (EU/US/UK…) (***15a***) et adaptateur secteur (***15b***)
16 Câble USB-C ***(16a)*** – USB-A (***16b***)
17 Câble détachable USB-C mâle (***17a***) vers femelle (***17b***)



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

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 exigu.
* 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.

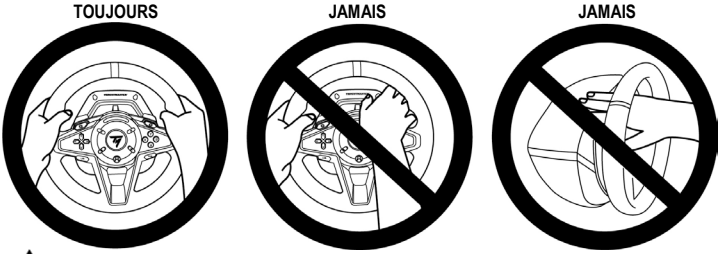
Avertissement – Blessures dues au retour de force et aux mouvements répétitifs

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.

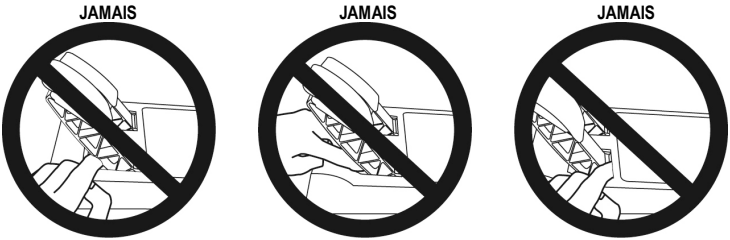
14+

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



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.



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.

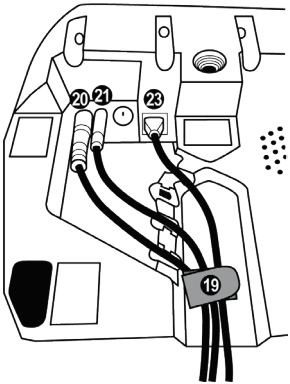
FIXATION DU VOLANT

Fixer le volant sur une table ou un bureau

Commencez par connecter sous le volant :

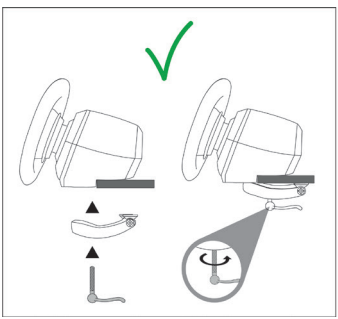
- l'adaptateur secteur (***20***),
- le câble détachable USB-C (***17a***) dans le connecteur USB-C (***21)***,
- le pédalier T2PM (***23***).

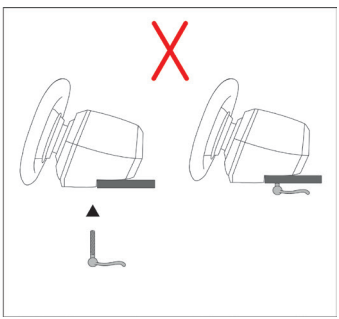
Veillez à suivre les chemins de câbles et à attacher les câbles à l'aide du serre-câble ***(19)*** prévu à cet effet.



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.





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

MONTAGE / DEMONTAGE	SENS
<u>Pour serrer</u> : ***Vissez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre***	
<u>Pour desserrer</u> : ***Dévissez dans le sens des aiguilles d'une montre***	

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 900° 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 Xbox ou le PC est allumé, 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 Xbox ou au PC.
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 :

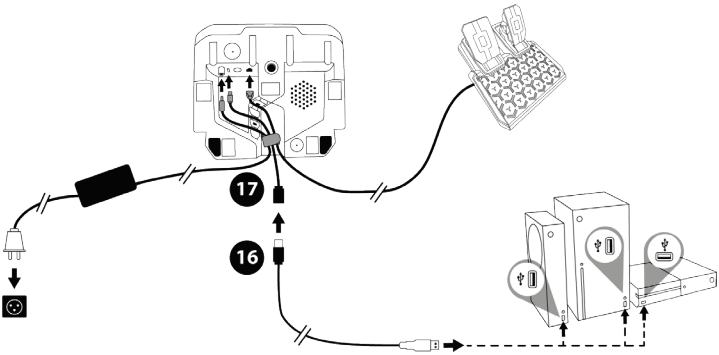
- Eteignez votre console ou votre PC, déconnectez entièrement votre volant, reconnectez tous les câbles (avec le câble d'alimentation secteur et le pédalier), redémarrez votre console ou votre PC et relancez votre jeu.

- Reconfigurez le pédalier en mode **par défaut** via la procédure notifiée plus bas (p.15).

INSTALLATION SUR CONSOLES XBOX

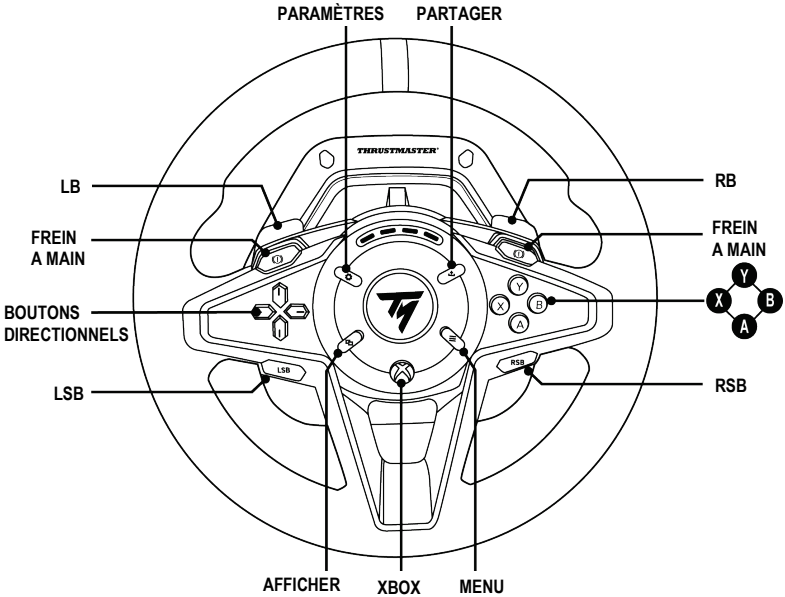
1. Branchez le pédalier T2PM sur le connecteur RJ12 ***(23)*** de la base.
2. Branchez l'adaptateur secteur sur une prise de courant.
3. Branchez le câble USB-C (***17***) sur le port USB-C (***21***) de la base.
4. Branchez le câble USB-C/USB-A (***16***) sur le câble USB-C (***17***) et sur un port USB-A de la console Xbox.

Une fois votre console allumée, votre volant s'autocalibre de manière automatique et la LED d'alimentation ***(10)*** s'allume.



Vous êtes maintenant prêt à jouer !

MAPPING POUR CONSOLES XBOX



Remarques sur Xbox :

- Les 4 LED RPM d'affichage du régime moteur ***(7)*** fonctionnent dans les jeux compatibles avec le SDK Thrustmaster. La liste des jeux compatibles est disponible ici : **https://support.thrustmaster.com** (dans la rubrique **Volants** / **T128** / **Paramètres de jeux**). Cette liste est régulièrement mise à jour.

- Sur Xbox, les boutons LSB et RSB ***(5)*** du volant ne sont fonctionnels que dans certains jeux à venir. La liste des jeux intégrant cette fonctionnalité est mise à jour régulièrement.

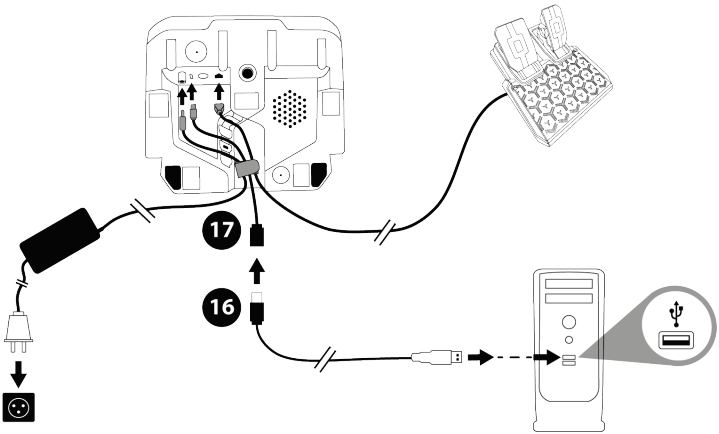
- Sur Xbox, les deux boutons Frein à main ***(3)*** sont couplés et émulent la connexion d'un frein à main séparé. Ces deux boutons ne sont fonctionnels que dans certains jeux. S'ils ne sont pas fonctionnels dans certains jeux, il est possible d'assigner la fonction Frein à main à l'un des autres boutons d'action.

- La liste des jeux Xbox Series X|S, Xbox One compatibles avec le T128 est disponible ici : **https://support.thrustmaster.com** (dans la rubrique **Volants** / **T128** / **Paramètres de jeux**). Cette liste est régulièrement mise à jour.

INSTALLATION SUR PC

1. Allez sur **https://support.thrustmaster.com** pour télécharger et installer les pilotes et le logiciel Force Feedback pour PC. Cliquez sur **Volants** / **T128** puis **Pilotes**.
2. Branchez le pédalier T2PM sur le connecteur RJ12 ***(23)*** 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 **(*21*)** 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.

Votre volant s'autocalibre de manière automatique et la LED d'alimentation ***(10)*** s'allume.



6. Sélectionnez **Démarrer** / **Thrustmaster** / **FFB Racing Wheel** / **Panneau de configuration** pour ouvrir la fenêtre **Contrôleurs de jeu**. La fenêtre **Contrôleurs de jeu** affiche le nom du volant **Thrustmaster Advanced Mode Racer** avec l'état OK.

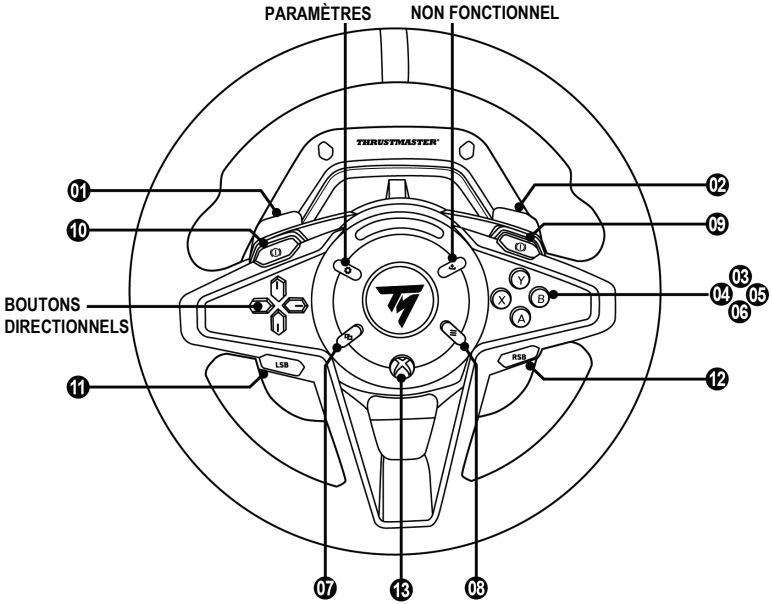
7. Cliquez sur **Propriétés** pour configurer votre volant dans le panneau de configuration du T128 :

• **Onglet Test du périphérique :** permet de tester et visualiser les boutons d'action, les boutons directionnels, les axes du volant et du pédalier, et d'ajuster l'angle de rotation du volant dans vos jeux PC.

• **Onglet Tester les forces :** permet de tester 12 effets de retour de force.

• **Onglet Ajuster les forces :** permet d'ajuster la puissance des effets de retour de force dans vos jeux PC.

MAPPING POUR PC



Remarques sur PC :

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

- Pensez à toujours fermer complètement la fenêtre **Contrôleurs de jeu** en cliquant sur **OK** avant de lancer votre jeu.

- Les réglages et ajustements effectués dans la fenêtre **Contrôleurs de jeu** ne seront sauvegardés que sur votre PC (et n'auront donc aucune incidence sur Xbox Series X|S / Xbox One).

- La version du firmware de votre volant apparaît en haut à droite, dans les onglets du panneau de configuration T128.

- Les 4 LED RPM d'affichage du régime moteur ***(7)*** fonctionnent dans les jeux PC compatibles avec le SDK Thrustmaster. La liste des jeux compatibles est disponible ici : **https://support.thrustmaster.com** (dans la rubrique **Volants** / **T128** / **Paramètres de jeux**). Cette liste est régulièrement mise à jour.

MODE DU PEDALIER
(Affiché à chaque redémarrage du volant)

A chaque redémarrage du volant – et après son autocalibration, les 4 LED RPM ***(7)*** indiquent le mode (position et type) dans lequel est paramétré votre pédalier.

Position :

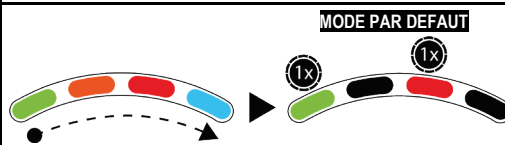
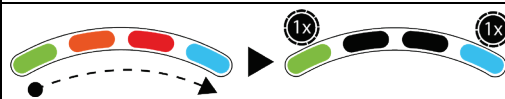
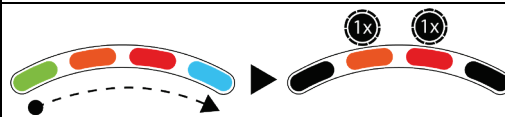
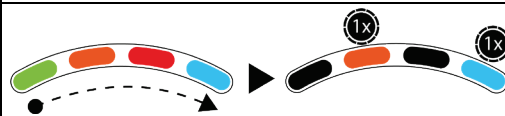
• **NORMALE : position par défaut ;**

• ou **INVERSÉE :** dans cette position, les pédales d'accélérateur et d'embrayage sont inversées – cette position n'est possible qu'avec un pédalier 3 pédales.

Type :

• **T2PM-T3PA-T3PM** sans technologie Load Cell : **type par défaut ;**

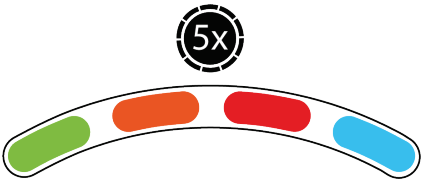
• ou **T-LCM** avec technologie Load Cell.

MODE DU PEDALIER	CLIGNOTEMENT DES LED RPM *(7)*
MODE PAR DEFAUT **- Position NORMALE** **- Type T2PM-T3PA-T3PM**	
- Position NORMALE **- Type T-LCM**	
- Position INVERSÉE **- Type T2PM-T3PA-T3PM**	
- Position INVERSÉE **- Type T-LCM**	

RECONFIGURER LE PEDALIER EN MODE PAR DEFAUT
(À effectuer si votre pédalier ne fonctionne pas correctement)

Procédure :
- Appuyez **8 fois RAPIDEMENT** sur le bouton **PARAMÈTRES** ***(6)***.

Les **4 LED RPM** ***(7)*** **clignotent 5 fois simultanément** pour indiquer la reconfiguration en mode par défaut.



INVERSER LA POSITION DES PEDALES
(En cas d'utilisation d'un pédalier 3 pédales)

Le volant T128 est livré par défaut avec le pédalier 2 pédales T2PM. Ce volant est également compatible avec les pédaliers 3 pédales Thrustmaster T3PA, T3PM et T-LCM (vendus séparément).

Si vous utilisez un pédalier 3 pédales, il est possible d'inverser électroniquement la pédale d'accélérateur et d'embrayage.

Procédure :
- Appuyez sur le bouton **PARAMÈTRES** ***(6)*** pendant **5 secondes**.

L'inversion des pédales est instantanément enregistrée dans la mémoire interne du volant et l'une des 4 LED RPM ***(7)*** clignote 3 fois pour indiquer la position choisie.

PEDALE D'ACCELERATEUR ET D'EMBRAYAGE	CLIGNOTEMENT DES LED RPM *(7)*
MODE PAR DEFAUT **- Position NORMALE**	
- Position INVERSÉE	

BASCULER MANUELLEMENT LE PEDALIER DU TYPE T2PM-T3PA-T3PM AU TYPE T-LCM (et inversement)

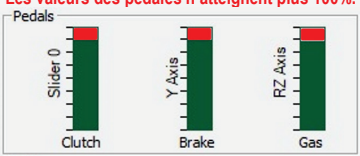
Par défaut, le mode du pédalier est de type **T2PM-T3PA-T3PM**.

Ce mode est enregistré dans la mémoire interne de la base du volant et reste toujours actif, sauf si vous branchez un pédalier T-LCM sur le port RJ12, ou si vous effectuez un basculement manuel.

Procédure :
- Appuyez simultanément sur le bouton **PARAMÈTRES** ***(6)*** et sur la **palette de vitesses gauche (–)** pendant **5 secondes**.

MODE	CLIGNOTEMENT DES LED RPM *(7)*
MODE PAR DEFAUT **- Type T2PM-T3PA-T3PM**	
- Type T-LCM	

En type T-LCM, les pédaliers T2PM, T3PA et T3PM ne fonctionnent pas correctement.
Les valeurs des pédales n'atteignent plus 100%.



Pour fonctionner de nouveau correctement – et atteindre les 100% –, il est impératif de basculer manuellement le mode de la base en type T2PM-T3PA-T3PM.

CHANGER MANUELLEMENT L'ANGLE DE ROTATION VIA LE VOLANT (Uniquement possible dans les jeux dans lesquels l'angle ne s'ajuste pas automatiquement)

Le volant T128 possède un angle de rotation ajustable de 270° à 900°.

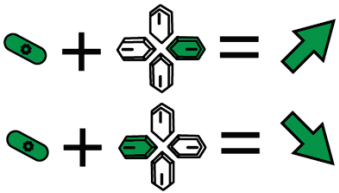
Dans de nombreux jeux, l'angle de rotation du volant est automatique et s'ajuste de lui-même en fonction de la voiture utilisée. Dans ces jeux, il n'est pas possible de changer manuellement cet angle, car cette fonction est gérée par le jeu et non l'utilisateur.

Dans les autres jeux, il est possible de changer manuellement l'angle de rotation directement via le volant.

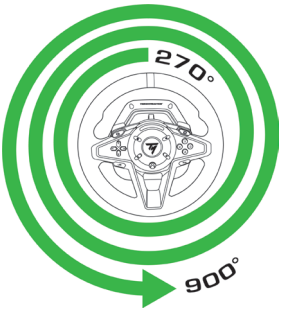
Procédure :

- Appuyez simultanément sur le bouton **PARAMÈTRES** ***(6)*** et sur le **bouton directionnel droit** ***(4)*** pour **augmenter** d'un niveau l'angle de rotation.

- Ou appuyez simultanément sur le bouton **PARAMÈTRES** ***(6)*** et sur le **bouton directionnel gauche** ***(4)*** pour **diminuer** d'un niveau l'angle de rotation.



4 niveaux possibles	
Angle de rotation choisi	**LED RPM *(7)***
270°	
360°	
540°	
900°	



Remarque : L'angle de rotation modifié manuellement via le volant n'est pas sauvegardé définitivement. Cette opération doit être effectuée à chaque redémarrage du jeu ou du volant.

AUTRES FONCTIONNALITES CONCERNANT LE BOUTON PARAMÉTRES *(6)*

Allez sur **https://support.thrustmaster.com**.
Cliquez sur **Volants / T128**, puis **Manuel utilisateur** ou **FAQ**.

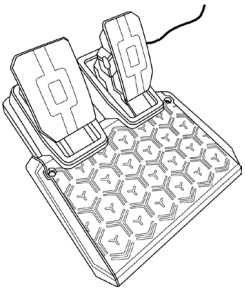
METTRE A JOUR LE FIRMWARE DU VOLANT

Allez sur **https://support.thrustmaster.com**.
Cliquez sur **Volants** / **T128** / **Firmware**, puis suivez les instructions.

AIDES & FAQ DIVERSES

Allez sur **https://support.thrustmaster.com**.
Cliquez sur **Volants / T128**, puis **Manuel utilisateur** ou **FAQ**.

Pédalier T2PM



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

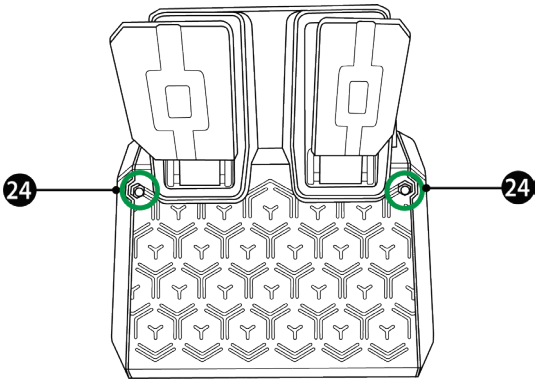
JAMAIS

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 PÉDALIER SUR UN SUPPORT OU UN COCKPIT

Le pédalier peut être fixé sur divers supports (vendus séparément) via les deux perforations ***(24)*** situées de chaque côté du pédalier.



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

- Éteignez votre console ou PC, 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.

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 1er 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.

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).

DECLARATION DE CONFORMITE

UTILISATEURS CANADIENS :

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

UTILISATEURS DES ÉTATS-UNIS :

Cet appareil est conforme à l'article 15 de la réglementation de la FCC. Son utilisation est soumise aux deux conditions suivantes :

(1) cet appareil ne doit pas causer d'interférences nuisibles, et

(2) cet appareil doit accepter toute interférence, y compris toute interférence qui pourrait occasionner un fonctionnement inopportun.

Ces limites sont conçues pour assurer une protection raisonnable contre les interférences nocives dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie radiofréquence (RF), et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, peut provoquer des interférences nuisibles avec les communications radio. Cependant, il ne peut être exclu que des interférences se produisent dans une installation donnée. Si cet équipement génère des interférences nuisant à la réception radio ou télévisuelle, ce qui peut être déterminé en mettant l'appareil hors tension, puis à nouveau sous tension, l'utilisateur est invité à corriger les interférences en appliquant une ou plusieurs des mesures suivantes :

- Réorientez ou déplacez l'antenne réceptrice.
- Éloignez l'équipement du récepteur.
- Connectez l'équipement à une sortie située sur un autre circuit que celui auquel le récepteur est branché.
- Contactez votre revendeur ou un technicien radio/TV qualifié pour obtenir de l'aide.

Avertissement FCC : toute modification ou altération non expressément approuvée par la partie responsable de la conformité peut annuler le droit de l'utilisateur à utiliser cet appareil.

COPYRIGHT
© 2025 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 la Turquie uniquement*

THRUSTMASTER®

SUPPORT TECHNIQUE

https://support.thrustmaster.com