

# TWIN SHOCK™ 3 ATOMIC - CONTROLLER PS3 CON FILO - MANUALE UTENTE



PER MAGGIORI INFORMAZIONI  
SUI PRODOTTI ATOMIC ACCESSORIES  
VISITATE:  
**ATOMIC-ACCESSORIES.COM**



1. Descrizione Generale
2. Requisiti di Sistema
3. Caratteristiche
4. Legenda del Joypad
5. Installazione
6. Impostazione delle Funzioni
7. Vibrazione
8. Precauzioni
9. Manutenzione della periferica
10. Avvertenza CE

## 1. DESCRIZIONE GENERALE

Il Twin Shock™ 3 Atomic è un controller per console PlayStation®3 con filo e vibrazione, compatibile con il firmware PlayStation®3 a partire dalla versione 2.50. Con funzione Macro che permette al giocatore di semplificare ed ottimizzare l'esperienza di gioco. Il design Plug & Play, la facile installazione e la connessione stabile ed immediata con la console sono fra i punti di forza di questo gamepad.

## 2. REQUISITI DI SISTEMA

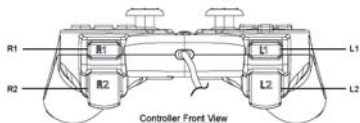
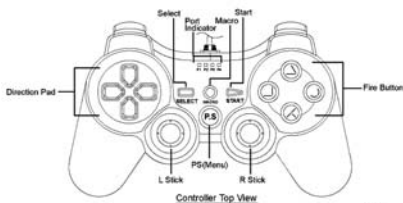
Compatibile sia con console PS3 Slim che con le precedenti console PS3 standard (versione precedente).

Versione del Firmware: 2.5 o successive.

### 3. CARATTERISTICHE

- Compatibile sia con le precedenti console PS3 che con le più recenti versioni PS3 Slim.
- Compatibile con sistemi PS3 con firmware 2.50 o successivi.
- 12 pulsanti analogici, 2 stick analogici 3D, pulsanti L2 e R2 con grilletti realizzati su misura.
- Vibrazione Dual TwinShock™.
- 4 LED per indicare il numero assegnato al giocatore.
- Pulsante Macro.
- Cavo di collegamento extra lungo da 1,9 m per il massimo comfort di gioco.

### 4. LEGENDA DEL JOYPAD



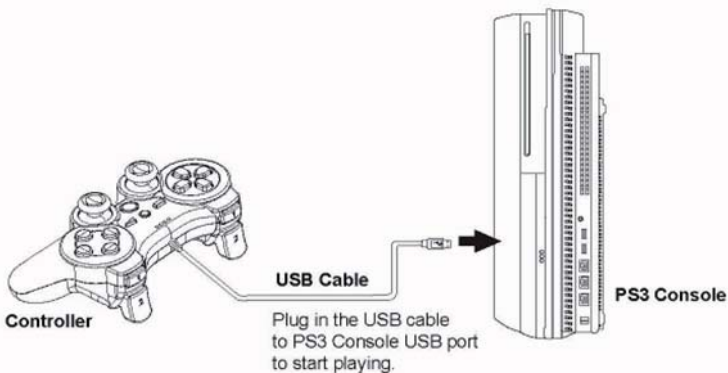
Descrizione dei pulsanti:

- I pulsanti analogici  $\Delta$  X  $\square$  sono i pulsanti di fuoco standard per PlayStation®.
- Il pad direzionale analogico ha pulsanti direzione separati per le direzioni **UP**, **DOWN**, **LEFT** e **RIGHT**.
- Ciascuno degli stick 3D analogici, destro e sinistro, ha 2 assi (assi X e Y per ogni stick) e un pulsante “nascosto” (pulsanti “L3” e “R3”) attivato premendo lo stick.
- Pulsante **Macro** - consente di salvare una sequenza complessa di tasti e di collegarla alla pressione di un singolo tasto, che attiverà l’intera sequenza.
- I pulsanti digitali “Start” e “Select” sono pulsanti PlayStation® standard.
- Il pulsante **PS (Menu)** ha funzione di pulsante “Menu”.
- I pulsanti analogici **L1** e **R1** sono collocati nella parte alta del dorso del joypad.
- I pulsanti **L2** ed **R2** sono stati realizzati con trigger piatti e allungati, disegnati per prevenire lo scivolamento delle dita.

## 5. INSTALLAZIONE

Collegare semplicemente il cavo del Twin Shock™ 3 Atomic ad una qualsiasi porta USB libera della PlayStation®3 console come mostrato nella figura sottostante. Uno dei LED luminosi sul controller si accenderà per mostrare lo stato di connessione e il numero assegnato dalla console al giocatore.

Il giocatore può premere il pulsante **PS (Menu)** in qualsiasi momento del gioco per accedere al menu ed assegnarsi un differente numero giocatore a scelta.



## 6. IMPOSTAZIONE DELLE FUNZIONI

### *- Descrizione della funzione Macro*

La funzione Macro è una funzione avanzata destinata ai giocatori più esperti. Alcune singole mosse speciali nei videogiochi richiedono, per la loro attivazione, la pressione di sequenze (combinazioni) anche complesse di diversi pulsanti. Può quindi rivelarsi molto utile per il giocatore la possibilità di memorizzare tali sequenze ed associarle alla pressione di un singolo pulsante, per poter richiamare l'intera sequenza semplicemente premendo una sola volta quel pulsante.

### *- Come programmare le Macro?*

1. Premere il pulsante Macro (il LED sul Twin Shock™ 3 Atomic si accenderà).
2. Premere il pulsante al quale si desidera associare la sequenza. È consentito scegliere fra i seguenti sei: L1, R1, L2, R2, L3, R3.
4. Inserire la sequenza di pulsanti desiderata.
5. Premere nuovamente il pulsante Macro per completare la programmazione. Il LED si spegnerà per indicare che la programmazione è stata correttamente eseguita.

Esempio: per memorizzare una sequenza di pulsanti ed associarla alla pressione di L1, premere: **MACRO >> L1 >> Δ, O, X, □, L1, L2, R1, R2..... (massimo 15) >> MACRO**

- *Come cancellare le Macro e ripristinare la funzione base dei pulsanti?*

Semplicemente, premere il pulsante Macro, quindi il pulsante da ripristinare ed infine nuovamente il pulsante Macro.

Ad esempio, per cancellare una macro precedentemente impostata sul tasto L1 e ripristinarne la funzione base, premere in sequenza:

MACRO >> L1 >> MACRO

## 7. VIBRAZIONE

All'interno del Twin Shock™ 3 Atomic vi sono due motori vibranti. Essi possono essere sfruttati via software dai giochi (software) per offrire un'ampissima gamma di sensazioni tattili di ritorno di forza ed aumentare così il realismo del gioco. L'effetto di vibrazione deve essere supportato dal gioco in uso per essere attivo.

## 8. PRECAUZIONI

- Usare il controller solo come da istruzioni. Leggere attentamente questo manuale di istruzioni prima dell'uso.

- Per prevenire rischi d'incendio o di shock elettrico, non esporre o utilizzare il controller sotto la pioggia o in presenza di altre fonti d'umidità.

- Non smontare.

- Non cercare di spingere o forzare oggetti di alcun tipo nel controller (es. cavi "alternativi" di ricarica), si rischia altrimenti di toccare e corto-circuitare zone elettriche e creare rischio di incendio o di shock elettrico.

## 9. MANUTENZIONE

Il Twin Shock™ 3 Atomic è una periferica elettronica e deve essere trattata con cura durante l'uso. Si raccomanda di non conservarla sotto la luce diretta del sole né di esporla a temperature o condizioni estreme, né di versare alcun tipo di liquido sopra di essa. Infine, si raccomanda di non aprire in alcun caso il case plastico del controller.

## 10. AVVERTENZA CE

La periferica è stata testata e riconosciuta conforme agli standard CE. Questi standard sono stati ideati per garantire una ragionevole protezione contro pericolose interferenze all'interno di un ambiente residenziale domestico.

**AVVERTENZA:** qualsiasi modifica alla periferica non espressamente approvata dal produttore annulla la garanzia e il diritto all'uso da parte dell'utente.