Dane aktualne na dzień: 02-11-2026 11:53

Link do produktu: https://sklep.ps.com.pl/kierownica-t248r-p-404457.html

Kierownica T248R



Cena brutto	**1 606,99 zł**
Cena netto	**1 306,50 zł**
Numer katalogowy	**AGTMRUK00001145**
Kod producenta	**4160869**
Kod EAN	**3362934112554**
Uwaga	**CE+WEEE**
Gwarancja	**24 mc.**
Kąt obrotu (maks.)	**900**
Waga	**2.7**
Akcesoria w zestawie	**Kierownica T248 z podstawą Zestaw pedałów T3PM Zasilacz o mocy 48 W + kabel zasilania Układ mocowania + śruby Kabel USB Klucz imbusowy Instrukcja szybkiego startu Ulotka z informacjami o gwarancji**
Wymiary	**Kierownica: 28 x 28 x 30 cm Zestaw pedałów: 21 x 30 x 37 cm**
Wibracje	**Tak**
Force feedback	**Tak**
Połączenie	**Przewodowe**
Platforma (gry)	**PlayStation 5**
Pedały gazu i hamulca	**Tak**
Liczba przycisków	**25**
Interfejs	**USB**
Drążek zmiany biegów	**Nie**
D-pad	**4-kierunkowy**
Kolor (wyliczeniowy)	**Czarny**

Opis produktu

Kierownica T248R

Kierownica wyścigowa T248 jest przeznaczona dla wszystkich graczy, którzy cenią wydajność i poczucie zanurzenia w grze oraz chcą się uwolnić od klawiatury, myszy lub kontrolera albo udoskonalić posiadane umiejętności po rozpoczęciu przygody z kierownicą dla początkujących. Urządzenie ma oficjalne licencje dla konsol PlayStation 5 i PlayStation 4 oraz jest zgodne z komputerami PC.

INTERAKTYWNA DESKA ROZDZIELCZA THRUSTMASTER
Wbudowany wyświetlacz kierownicy T248 udostępnia ponad 20 różnych ekranów, umożliwiając ręczną regulację szeregu ustawień (wybór rodzaju siłowego sprzężenia zwrotnego, kąta obrotu kierownicy itp.) oraz wyświetlanie wybranych przez

gracza danych telemetrycznych (przełożenie, prędkość obrotowa silnika, najlepszy czas okrążenia itp.).

DYNAMICZNE SIŁOWE SPRZĘŻENIE ZWROTNE
Kierownica T248 udostępnia 3 rodzaje siłowego sprzężenia zwrotnego (w tym gotowe ustawienia fabryczne), które są zgodne ze wszystkimi grami i mogą być regulowane podczas wyścigu bezpośrednio na kierownicy:

- FFB 1: poziom siłowego sprzężenia zwrotnego jest w 100% proporcjonalny do siły żądanej przez grę.
- FFB 2: siłowe sprzężenie zwrotne jest wzmocnione, co daje lepszą kontrolę podczas poślizgów.
- FFB 3: siłowe sprzężenie zwrotne jest dodatkowo wzmocnione, dzięki czemu gracz wyraźnie odczuwa wszystkie efekty związane z torem (krawężniki, ześlizgiwanie się z toru itp.).

UKŁAD HYBRID DRIVE NOWEJ GENERACJI
Dzięki dodatkowej mocy (nawet o 70% wyższej niż w poprzedniej hybrydowej kierownicy wyścigowej Thrustmaster, czyli T150) T248 pomaga graczowi zdominować zmagania na torze. Wyjątkowa jakość jazdy, którą zapewnia układ hybrydowy, pozwala uniknąć nieintuicyjnych wrażeń i problemów z tarciem typowych dla kierownic wyścigowych z napędem bez elementu pasowego.

25 PRZYCISKÓW CZYNNOŚCI
Jeśli uwzględnić 2 kodery dwupozycyjne (góra/dół) umieszczone na końcach środkowych ramion kierownicy, T248 zawiera niemal dwa razy więcej przycisków czynności niż poprzednie kierownice wyścigowe Thrustmaster (z serii T150). Szeroki wybór przycisków fizycznych i wirtualnych sprawia, że użytkownik może bardzo elastycznie przypisywać elementy sterujące, niezależnie od rodzaju gry.

MAGNETYCZNE ŁOPATKI ZMIANY BIEGÓW
Dzięki technologii magnetycznej H.E.A.R.T łopatki zmiany biegów dostępne w kierownicy T248 umożliwiają wyjątkowo szybką zmianę przełożeń, a za sprawą wyraźnie odczuwalnej, precyzyjnej aktywacji (z czasem reakcji na poziomie 30 ms) pomagają uniknąć błędów podczas jazdy. Ta zastrzeżona technologia, wykorzystująca bezstykowy, a więc i całkowicie beztarciowy układ magnesów, pozwala także uzyskać nieosiągalną wcześniej żywotność produktu - nawet w przypadku najbardziej długotrwałych rozgrywek.

MAGNETYCZNY ZESTAW PEDAŁÓW
Oprócz naprawdę wyjątkowej precyzji rzędu tysięcznych części sekundy magnetyczny zestaw pedałów T3PM udostępnia także 4 tryby nacisku w pedale hamulca. Idealnie płynny ruch i brak utraty precyzji z upływem czasu (co jest zjawiskiem charakterystycznym dla zwykłych zestawów pedałów wykorzystujących potencjometry) sprawiają, że T3PM stanowi ogromny, imponujący skok naprzód pod względem zarówno wszechstronności, jak i szybkości reakcji w grach.