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

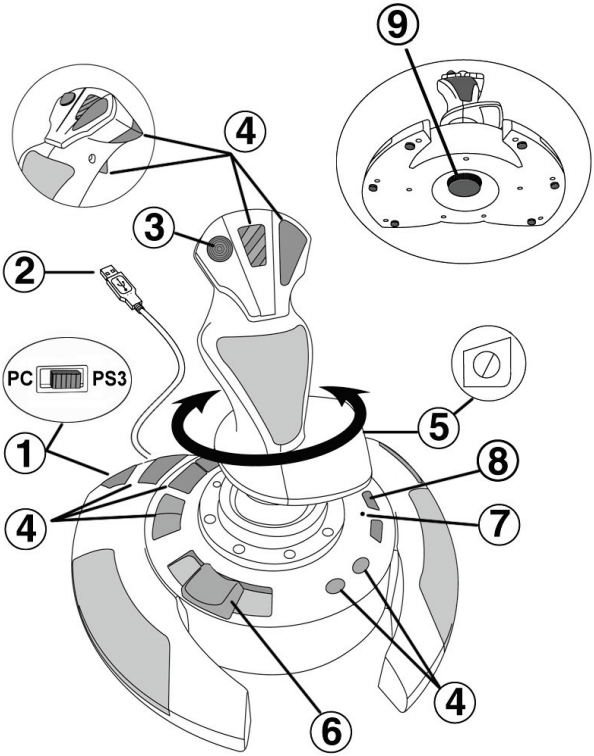
Asia Pacific
日本語
繁體中文
한국어

THRUSTMASTER®

T.Flight Stick X

T.Flight Stick X

User Manual



TECHNICAL FEATURES

1. USB selector (PC / PS3)
2. PC and PlayStation®3 USB connector
3. Multidirectional “Point Of View” hat-switch
4. 12 action buttons
5. Rudder function via twisting handle with locking screw
6. Sliding thumb throttle
7. LED
8. *PRESET* button *(to select programming)*
9. Handle resistance adjustment dial

PC

INSTALLATION ON PC

1. Set your joystick's USB selector **(1)** to the "**PC"** position.

2. Connect the USB connector **(2)** to one of your computer's USB ports. Windows will automatically detect the new device.

3. The drivers are installed automatically.
   Follow the on-screen instructions to complete the installation.

4. Click **Start/Settings/Control Panel** and then double-click **Game Controllers**.
   *The **Game Controllers** dialog box displays the joystick's name with **OK** status.*

5. In the **Control Panel**, click **Properties** to configure your joystick.
   Test device: Lets you test and view all of your joystick's functions.

You are now ready to play!

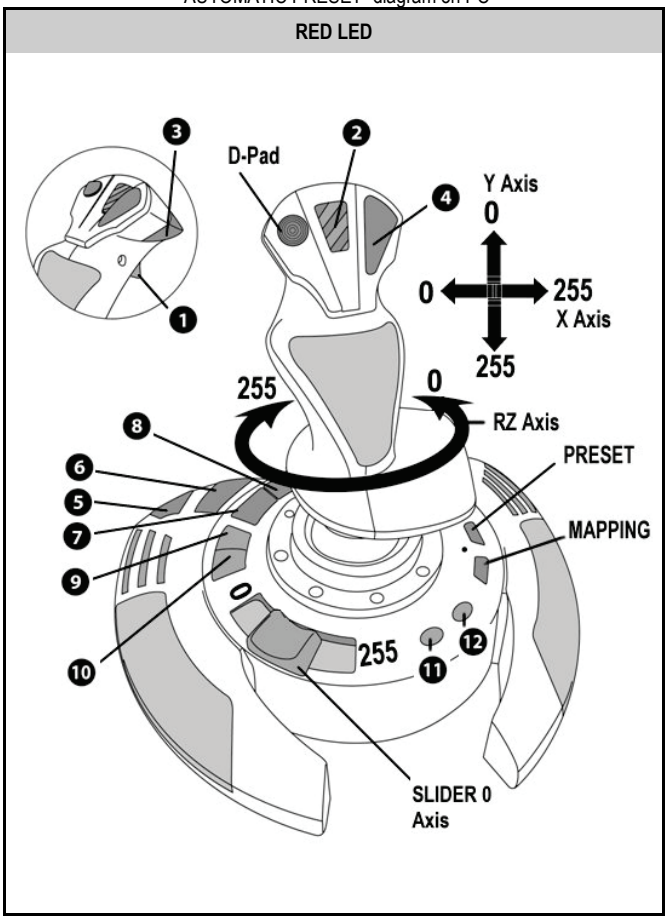
IMPORTANT NOTES FOR PC

- Your joystick's USB selector **(1)** must always be set to the "**PC"** position before connecting your joystick.

- When connecting your joystick: Leave the handle and rudder centered and do not move them (to avoid any calibration problems).

“AUTOMATIC PRESET” CONFIGURATION - PC

“AUTOMATIC PRESET” diagram on PC



This preset corresponds to the default configurations for most aerial simulation games on PC.
It will therefore allow you to start playing your game right away, without having to reconfigure your joystick.

PLAYSTATION®3

INSTALLATION ON PLAYSTATION®3

1. Set your joystick's USB selector **(1)** to the "**PS3"** position.

2. Connect the USB connector **(2)** to one of your console's USB ports.

3. Switch on your console.

4. Launch your game.

You are now ready to play!

USING THE "HOME / PS" BUTTON

Your joystick's "Home / PS" button allows you to exit your games, access menus and directly switch off your PlayStation®3 system.

IMPORTANT NOTES FOR PLAYSTATION®3

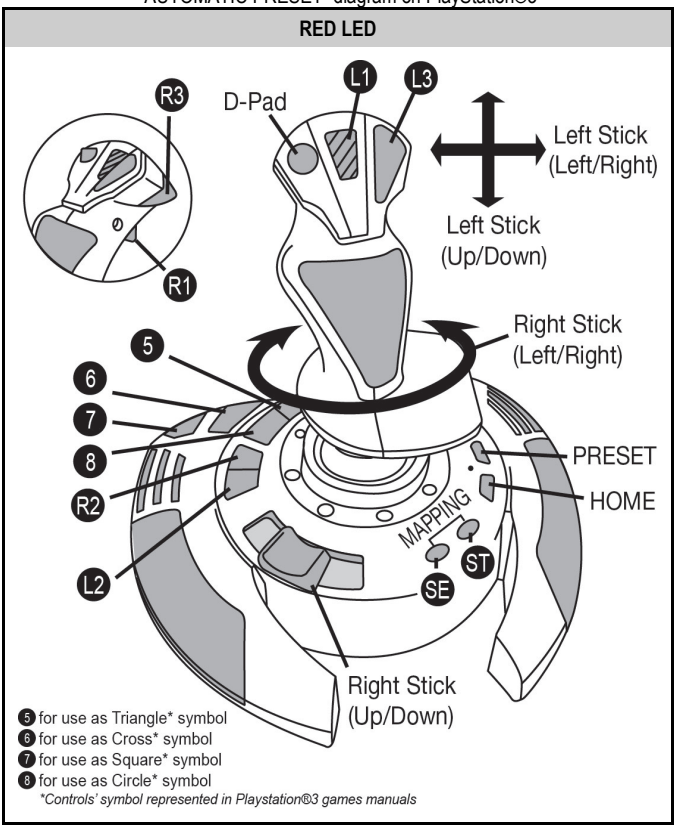
- Your joystick's USB selector **(1)** must always be set to the "**PS3"** position before connecting your joystick.

- In "1 Player" mode: If your official gamepad is on, you must switch it to "controller port 2" in order for your joystick to be functional.

- On PlayStation®3, the joystick is only compatible with PlayStation®3 games (and will not function with PlayStation® 2 games).
- When connecting your joystick: Leave the handle, rudder and throttle centered and do not move them (to avoid any calibration problems).

“AUTOMATIC PRESET” CONFIGURATION - PLAYSTATION®3

“AUTOMATIC PRESET” diagram on PlayStation®3



This preset corresponds to the default configurations for most aerial simulation games on PlayStation®3. It will therefore allow you to start playing your game right away, without having to reconfigure your joystick.

The 4 handle directions: Correspond to the 4 directions on your gamepad’s left mini-stick.

The throttle (6): Corresponds to the Up/Down directions on your gamepad’s right mini-stick.

The rudder (5): Corresponds to the Left/Right directions on your gamepad’s right mini-stick.

MAPPING button: Simultaneously press SELECT (SE) + START (ST).

HOME / PS button: Simply press the button.

GETTING TO KNOW YOUR JOYSTICK

Adjustable handle resistance

Depending on your gaming style, you may prefer to have an ultra-sensitive joystick, which responds to the slightest movement, or a firmer joystick, which offers a certain resistance when you use it.
Your joystick's handle resistance is adjustable, in order to adapt to all gamers. To adjust it, use the handle resistance adjustment dial **(9)** located under your joystick's base.

Throttle

The throttle is in the form of a thumb slider **(6)**, easily accessible with your left hand resting on the base of your joystick.

Rudder function

Your joystick features a rudder function, which in a plane corresponds to the pedals used by the pilot to turn the steering, allowing the plane to pivot around its vertical axis (therefore making the plane turn left or right). This rudder function is accessible on your joystick by rotating the handle to the left or right.
If you are not using the rudder function in your games (or if you have programmed it onto action buttons), you can disable handle rotation thanks to the locking screw **(5)** located on the handle's base.
Use a flat head screwdriver to change the screw's position and thus lock/unlock the rudder function.

Multidirectional "Point Of View" hat-switch

Your joystick features a "Point Of View" hat-switch **(3)** which, as its name indicates, allows you (in games which permit) to instantly view everything that's going on around your plane. To do so, simply go to your game's configuration menu and program the different views (rear view, left view, right view, and also external views) onto the directions of the "Point Of View" hat-switch.
Of course, you can also use the "Point Of View" hat-switch for other functions instead (firing, etc.).

2 PROGRAMMING MODES

The **PRESET** button **(8)** and LED **(7)** allow you to view the type of programming selected: AUTOMATIC (preprogrammed) or MANUAL (programmed by yourself).
A single press of this button will allow you to switch from one programming mode to the other, even during the course of a game.

- **AUTOMATIC PRESET: RED LED**

This represents the default programming: the axes, positions of the buttons and of the hat-switch are preprogrammed.

PLEASE REFER TO THE "AUTOMATIC PRESET" CONFIGURATION DIAGRAMS.

- **MANUAL PRESET: GREEN LED**

This represents your own person programming:

- The buttons, axes and the hat-switch can be switched between themselves.
- You can modify the programming to suit your taste and whenever you like.
- Programming is automatically saved in your joystick (even when it is disconnected).
- When your "MANUAL PRESET" is blank, it is identical to the "AUTOMATIC PRESET".

PROGRAMMING / MAPPING

You can program your joystick using the MAPPING button.
Attention: This button is not located in the same position on PC and PS3 *(please refer to the diagrams)*:

- On PC: Directly press the button in question.
- On PS3: Simultaneously press START (ST) + SELECT (SE).

- **Examples of possible applications:**

- Switching the positions of buttons.
- Switching axes between themselves = directions of the handle, of the throttle or of the rudder (In this case, you must map the 2 directions of the first axis to those of the second.)
- Switching the 2 directions of the same axis.
- Switching buttons with a direction of an axis or of the hat-switch.

- **Exception:**

On PlayStation®3, the START (ST) and SELECT (SE) buttons also correspond to the MAPPING button (and therefore may not be reprogrammed).

PROGRAMMING PROCEDURE

Steps	Action	LED
1	Enable MANUAL PRESET **(8)** by pressing the button.	GREEN
2	Press and release the MAPPING button.	OFF
3	Press and release the button or direction to program.	FLASHES GREEN
4	Press and release the button or direction onto which you wish to place your function.	GREEN

Your "MANUAL PRESET" is now enabled and up to date
(with your programming carried out).

EEPROM MEMORY

- Your joystick features an internal chip which saves all of your "MANUAL PRESET" programming in memory (even when the joystick is switched off or unplugged for a long period of time).
- You can save a different "MANUAL PRESET" for each platform used (one for PC and one for PlayStation®3).

ERASING A "MANUAL PRESET"

Steps	Action	LED
1	Enable your MANUAL PRESET **(8)**.	GREEN
2	Press and hold the MAPPING button for 2 seconds.	FLASHES GREEN 2 SECONDS

Your "MANUAL PRESET" is now blank
(and once again identical to the "AUTOMATIC PRESET").

RETURNING TO "FACTORY SETTINGS"

You can erase all of your programming or settings carried out on both PC and PlayStation®3 with a single step:

Step	Action	LED
1	Simultaneously press the buttons **MAPPING + 11 (SE) + 12 (ST)**	FLASHES GREEN/RED 2 SECONDS

All of your "MANUAL PRESETS" (PC + PS3) or settings are now blank.
Note: This operation will completely restart your joystick
(on PC, we therefore recommend that you do this outside of games).

TROUBLESHOOTING AND WARNING

- **My joystick doesn't function correctly or appears to be improperly calibrated:**

- Switch off your computer or your console, disconnect your joystick, reconnect your joystick and then re-launch your game.

- When connecting your joystick: Leave the handle, rudder and throttle centered and do not move them (to avoid any calibration problems).

- Exit your game, disconnect your joystick, verify that the USB selector (PC / PS3) **(1)** is set to the proper position, then reconnect your joystick.

- **I can't configure my joystick**:

- In your game's "Options / Controller / Gamepad or Joystick" menu: Select the most appropriate configuration or completely reconfigure the controller options.

- Please refer to your game's user manual or online help for more information.

- You can also use your joystick's "MAPPING" function to resolve this type of problem.

- **My joystick is too sensitive or not sensitive enough**:

- Your joystick self-calibrates on its own after you have made a few movements on the different axes.

- In your game's "Options / Controller / Gamepad or Joystick" menu: Adjust the sensitivity or dead zones for your controller (if this option is available).

- Adjust the handle resistance using the dial **(9)** located under your joystick's base.

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).

Notwithstanding the above, rechargeable batteries are covered by a warranty period of six (6) months from the date of original purchase.

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).

THRUSTMASTER®

TECHNICAL SUPPORT

https://support.thrustmaster.com

FCC STATEMENT

1. This device complies with 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.
2. Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

COPYRIGHT

© 2022 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. Illustrations not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without notice and may vary from one country to another. 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 http://www.p65warnings.ca.gov/

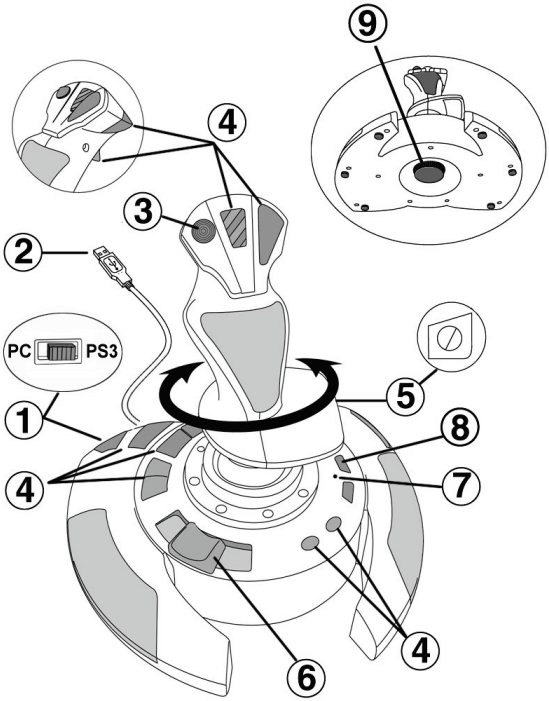
ENVIRONMENTAL PROTECTION RECOMMENDATION

* In the European Union: 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. Colours 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*

T.Flight Stick X

Manuel de l'utilisateur



CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

1. Sélecteur USB « PC » ou « PS3 »
2. Connecteur « USB » PC et PlayStation®3
3. Croix Multidirectionnelle « Point de vue »
4. 12 boutons d'action
5. Palonnier par rotation du manche avec vis de blocage
6. Manette des gaz
7. Led lumineuse
8. Bouton *PRESET* *(pour choisir son programme)*
9. Molette de réglage de la résistance du manche

PC

INSTALLATION SUR PC

1. Mettre le sélecteur USB ***(1)*** de votre Joystick en position **« PC »**

2. Reliez le connecteur USB ***(2)*** à l'un des ports USB de votre unité centrale.
   Windows détectera automatiquement le nouveau périphérique.

3. L'installation des pilotes est automatique.
   Suivez les instructions affichées à l'écran pour terminer l'installation.

4. Sélectionnez **Démarrer/Paramètres/Panneau de configuration** puis double-cliquez sur **Contrôleurs de jeu**

   *La boîte de dialogue **Contrôleurs de jeu** affichera le nom du Joystick avec l'état **OK**.*

5. Dans le **Control Panel**, cliquez sur **Propriétés** pour configurer votre Joystick.
   Test du périphérique : vous permet de tester et visualiser l'ensemble des fonctions.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

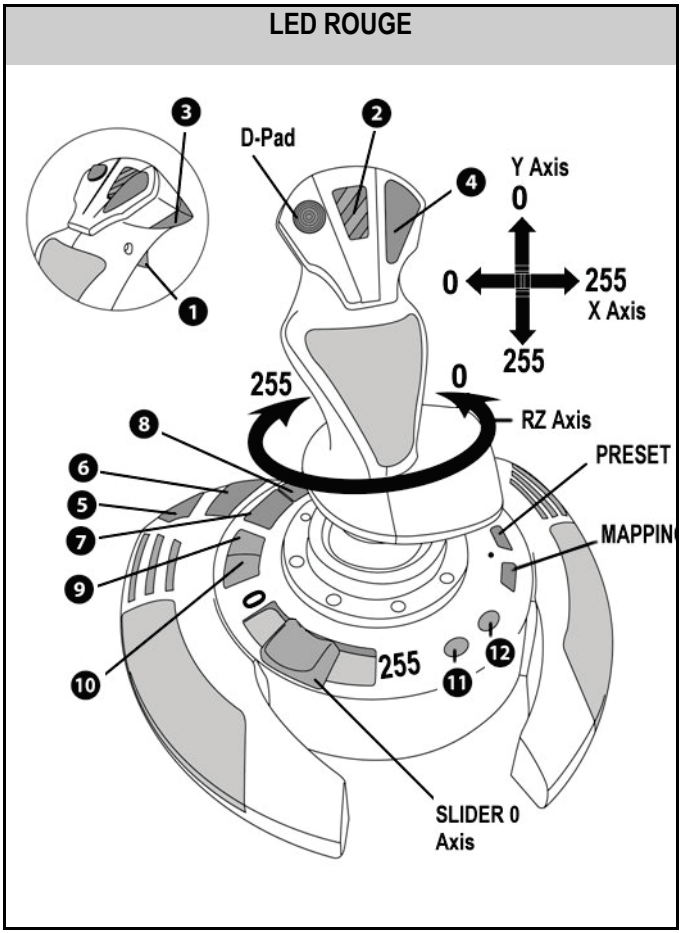
REMARQUES IMPORTANTES SUR « PC »

- Le sélecteur USB ***(1)*** de votre Joystick doit toujours être positionné sur « PC » avant de le connecter

- Lorsque vous branchez votre Joystick : laissez le manche, le palonnier et la manette des gaz centrés et évitez de les déplacer (pour éviter tout problème de calibration).

CONFIGURATION DU « PRESET AUTOMATIQUE » - PC

Schéma du « PRESET AUTOMATIQUE » sur PC



Ce preset correspond aux configurations par défaut de la plupart des jeux de simulation aérienne sur PC.
Il vous permettra donc de lancer directement votre jeu sans avoir à reconfigurer votre Joystick.

PLAYSTATION®3

INSTALLATION SUR « PLAYSTATION®3 »

1. Mettez le sélecteur USB ***(1)*** de votre Joystick en position **« PS3 ».**

2. Branchez le connecteur USB ***(2)*** sur un port USB de la console.

3. Allumez votre console.

4. Lancez le jeu.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

UTILISATION DU BOUTON « HOME / PS »

Le bouton « Home / PS » de votre Joystick vous permettra de quitter vos jeux, d'accéder aux menus et d'éteindre directement votre système PlayStation®3

REMARQUES IMPORTANTES SUR PLAYSTATION®3

- Le sélecteur USB ***(1)*** de votre Joystick doit toujours être positionné sur « PS3 » avant de le connecter.

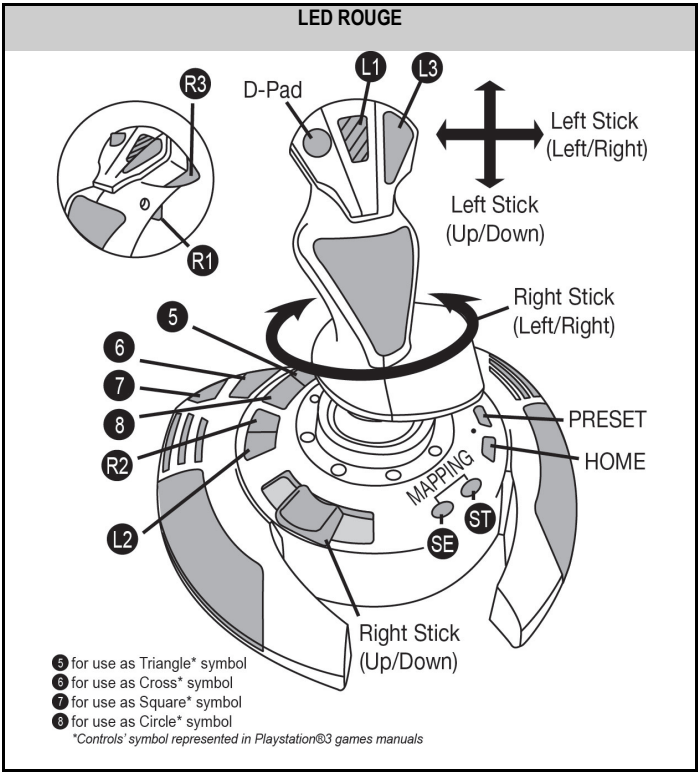
- En mode « 1 Joueur » si votre manette officielle est allumée, il est alors nécessaire de basculer celle-ci en « port manette 2 » afin que votre Joystick soit fonctionnel.

- Sur PlayStation®3, le Joystick n'est compatible qu'avec les jeux PlayStation®3 (et ne fonctionnera pas avec les jeux PlayStation® 2).

- Lorsque vous branchez votre Joystick : laissez le manche et le palonnier centrés et évitez de les déplacer (pour éviter tout problème de calibration).

CONFIGURATION DU « PRESET AUTOMATIQUE » - PLAYSTATION®3

Schéma du « PRESET AUTOMATIQUE » sur PlayStation®3



Ce preset correspond aux configurations par défaut de la plupart des jeux de simulation aérienne sur PlayStation®3. Il vous permettra de lancer directement votre jeu sans avoir à reconfigurer votre Joystick.

Les 4 directions du manche : Correspondent aux 4 directions du mini-stick gauche de votre manette.

La manette des gaz *(6)* : Correspond à la direction Haut/Bas du mini-stick droit de votre manette.

Le palonnier *(5)* : Correspond à la direction Gauche/Droite du mini-stick droit de votre manette.

Bouton MAPPING : Appuyez simultanément sur SELECT (SE) + START (ST).

Bouton HOME / PS : Appuyez simplement sur le bouton.

À LA DÉCOUVERTE DE VOTRE JOYSTICK

Résistance du manche ajustable
Selon votre façon de jouer, vous voudrez un joystick ultra-sensible, qui réponde à la moindre impulsion, ou au contraire un joystick plus dur, qui présente une certaine résistance lorsque vous le manipulez.
La résistance du manche de votre Joystick est ajustable pour s'adapter à tous les joueurs. Utilisez pour cela la molette de réglage de la résistance ***(9)*** située sous la base de votre joystick.

Manette des gaz
La manette des gaz est représentée sous la forme d'une molette ***(6)***, facilement accessible avec la main gauche reposant sur la base de votre Joystick.

Fonction Palonnier
Votre Joystick dispose d'une fonction palonnier, qui correspond dans un avion aux pédales actionnées par le pilote pour faire braquer la gouverne de direction, qui permet de faire pivoter l'avion autour de son axe vertical (entraînant ainsi un virage de l'avion vers la gauche ou la droite). Cette fonction palonnier est accessible sur votre joystick par rotation du manche vers la gauche ou la droite.
Si vous n'utilisez pas la fonction palonnier dans vos jeux (ou que vous l'avez programmée sur des boutons d'action), vous pouvez désactiver la rotation du manche grâce à la vis de blocage ***(5)*** située à la base du manche.
Utilisez un tournevis à tête plate pour modifier sa position et ainsi verrouiller/déverrouiller la fonction palonnier.

Croix Multidirectionnelle « Point de vue »
Votre Joystick est doté d'une Croix Point de vue ***(3)*** qui, comme son nom l'indique, vous permettra (dans les jeux le permettant) de surveiller instantanément tout ce qui se passe autour de votre avion. Il vous suffit pour cela, depuis le menu de configuration de votre jeu, de programmer les différentes vues (vue arrière, vue sur la gauche, vue sur la droite, mais aussi vues externes) sur les directions de la croix Point de vue.
Vous pouvez bien entendu réserver la Croix Point de vue à d'autres utilisations (tir, etc.).

2 MODES DE PROGRAMMATION

Le bouton **PRESET** ***(8)*** et la **Led Lumineuse** ***(7)*** vous permettent de visualiser le type de programmation choisi : AUTOMATIQUE (préprogrammé) ou MANUEL (programmé par vous-même).
Une simple pression sur ce bouton vous permettra (même en cours de jeu) de basculer d'une programmation à l'autre.

- **PRESET AUTOMATIQUE : Led ROUGE**

Il s'agit ici de la programmation par défaut : les axes, la position des boutons et de la croix sont préprogrammés

REPORTEZ-VOUS AUX SCHEMAS « CONFIGURATION DU PRESET AUTOMATIQUE ».

- **PRESET MANUEL : Led VERTE**

Il s'agit ici de vos programmations personnelles :
- Les boutons, les axes et la croix peuvent être inversés entre eux.
- Vous pouvez modifier à votre convenance et à volonté ces programmations.
- Elles sont automatiquement sauvegardées à l'intérieur de votre Joystick (même débranché).
- Lorsque que votre « PRESET MANUEL » est vierge, il est alors identique au « PRESET AUTOMATIQUE ».

PROGRAMMATION / MAPPING

Vos programmations s'effectuent à l'aide du bouton MAPPING.
Attention : Sur PC ou sur PS3, ce bouton n'a pas le même emplacement *(reportez-vous aux schémas)* :
- Sur PC : appuyez directement sur le bouton concerné
- Sur PS3 : appuyez simultanément sur START (ST) + SELECT (SE)

- **Exemples d'applications possibles :**
  - Inverser la position des boutons
  - Inverser des axes entre eux = directions du manche, de la manette des gaz ou du palonnier (Dans ce cas, vous devez basculer les 2 directions du 1er axe vers le second.)
  - Inverser les 2 directions du même axe
  - Inverser des boutons avec la direction d'un axe ou de la croix

- **Exception :**
  Sur PlayStation®3, les boutons START(ST) et SELECT(SE) correspondent également au bouton MAPPING (et ne peuvent donc pas être reprogrammés)

PROCÉDURE DE PROGRAMMATION

Etapes	Action	Couleur de la LED
1	Activez PRESET MANUEL ***(8)*** en appuyant sur le bouton.	VERT
2	Pressez et relâchez le bouton MAPPING.	ETEINT
3	Pressez et relâchez le bouton ou la direction à programmer.	CLIGNOTE VERT
4	Pressez et relâchez le bouton ou la direction sur lequel ou laquelle vous désirez placer votre fonction.	VERT

Votre « PRESET MANUEL » est désormais actif et actualisé
(avec votre programmation effectuée).

MÉMOIRE EEPROM

- Votre Joystick dispose d'une puce interne qui garde en mémoire l'ensemble de vos programmations « PRESET MANUEL » (même Joystick éteint ou débranché pendant une longue période).
- Vous pouvez enregistrer un « PRESET MANUEL » différent sur chaque support utilisé (un sur PC et un sur PlayStation®3)

EFFACER UN « PRESET MANUEL »

Etapes	Action	Couleur de la LED
1	Activez votre PRESET MANUEL ***(8)***	VERT
2	Pressez et maintenez appuyé le bouton MAPPING pendant 2 secondes.	CLIGNOTE VERT 2 SECONDES

Votre « PRESET MANUEL » est désormais vierge
(et redevenu identique au « Preset Automatique »).

RETOUR AU « PARAMÉTRAGE D'USINE »

Effacez en une seule manipulation l'ensemble de vos programmations ou réglages effectués à la fois sur PC et sur PlayStation®3 :

Etapes	Action	Couleur de la LED
1	Appuyez simultanément sur les boutons **MAPPING + 11(SE) + 12(ST)**	CLIGNOTE VERT/ROUGE 2 SECONDES

L'ensemble de vos « PRESET MANUEL » (PC + PS3) ou réglages sont désormais vierges.
Remarque : Cette manipulation a pour effet de redémarrer complètement votre Joystick (sur PC, il est donc recommandé d'effectuer cette opération en dehors des jeux).

DÉPANNAGE ET AVERTISSEMENT

- **Mon Joystick ne fonctionne pas correctement ou semble mal calibré :**

- Eteignez votre ordinateur ou votre console, déconnectez votre Joystick, rebranchez et relancez votre jeu.

- Lorsque vous branchez votre Joystick : laissez le manche, le palonnier et la manette des gaz centrés et évitez de les déplacer (pour éviter tout problème de calibration).

- Quittez votre jeu, débranchez votre Joystick, vérifier la bonne position du sélecteur USB « PC/PS3 » ***(1)***, puis rebranchez le tout.

- **Je n'arrive pas à configurer mon Joystick** :

- Dans le menu « Options / Contrôleur / Manettes ou Joystick » de votre jeu : choisissez la configuration appropriée ou reconfigurez complètement les options du contrôleur.

- Reportez-vous au manuel de l'utilisateur ou à l'aide en ligne de votre jeu pour plus d'informations.

- Vous pouvez également utiliser la fonction « MAPPING » de votre Joystick pour résoudre ce type de problème.

- **Mon Joystick est trop ou pas assez sensible** :

- Votre Joystick s'auto-calibre de manière autonome après quelques mouvements effectués sur les différents axes.

- Dans le menu « Options / Contrôleur / Manettes ou Joystick » de votre jeu : ajustez la sensibilité et les zones mortes de votre Contrôleur (si l'option est disponible).

- Ajustez la résistance du manche à l'aide de la molette ***(9)*** située sous la base de votre joystick.

INFORMATIONS RELATIVES À 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.

Aux États-Unis d'Amérique et au Canada, la présente garantie est limitée au mécanisme interne et au boîtier externe du produit. En aucun cas, Guillemot ou ses sociétés affiliées ne sauraient être tenues responsables envers qui que ce soit de tous dommages indirects ou dommages accessoires résultant du non-respect des garanties expresses ou implicites. Certains États/Provinces n'autorisent pas la limitation sur la durée d'une garantie implicite, ou l'exclusion ou la limitation de responsabilité pour les dommages indirects ou accessoires, de sorte que les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent ne pas vous être applicables. Cette garantie vous confère des droits spécifiques ; vous pouvez également bénéficier d'autres droits qui peuvent différer d'un État/Province à l'autre.

Responsabilité

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

COPYRIGHT
© 2021 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Illustrations non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays. Fabriqué en Chine.

RECOMMANDATION RELATIVE A LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT

* Dans l'Union Européenne : 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*

CE *

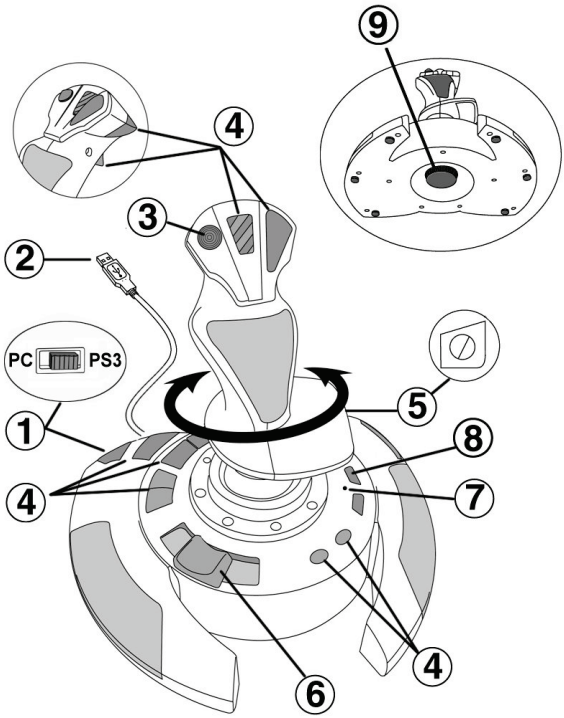
THRUSTMASTER®

SUPPORT TECHNIQUE

https://support.thrustmaster.com

T.Flight Stick X

Benutzerhandbuch



TECHNISCHE FEATURES

1. USB Wahlschalter(PC / PS3)
2. PC und PlayStation®3 USB Stecker
3. Multidirektionaler “Point Of View” Kopfschalter
4. 12 Actionbuttons
5. Ruderfunktion via Drehgriff mit Feststellschraube
6. Daumenschieber-Drosselklappe
7. LED
8. ***PRESET*** (Voreinst.-)Button *(zur Programmauswahl)*
9. Justierungsschraube für Griffwiederstand

PC

INSTALLATION AUF DEM PC

1. Setzen Sie den USB Wahlschalter **(1)** Ihres Joysticks auf die Position "**PC"**.

2. Stecken Sie den USB Stecker **(2)** in einen freien USB Port Ihres Computers. Windows wird nun das neue Gerät automatisch erkennen.

3. Die Treiber werden automatisch installiert.
   Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen, um die Installation zu komplettieren.

4. Klicken Sie auf **Start/Einstellungen/Systemsteuerung** und dann (doppel-)klicken Sie auf **Gamecontroller**.

   *In der Dialogbox von **Gamecontroller** wird der Name des Joysticks mit dem **OK** Status angezeigt.*

5. Klicken Sie auf **Eigenschaften** im **Kontrollfenster**, um Ihren Joystick zu konfigurieren.
   Test Gerät: Hier können Sie alle Funktionen Ihres Joysticks testen und sich ansehen.

Sie können nun gleich mit Spielen loslegen!

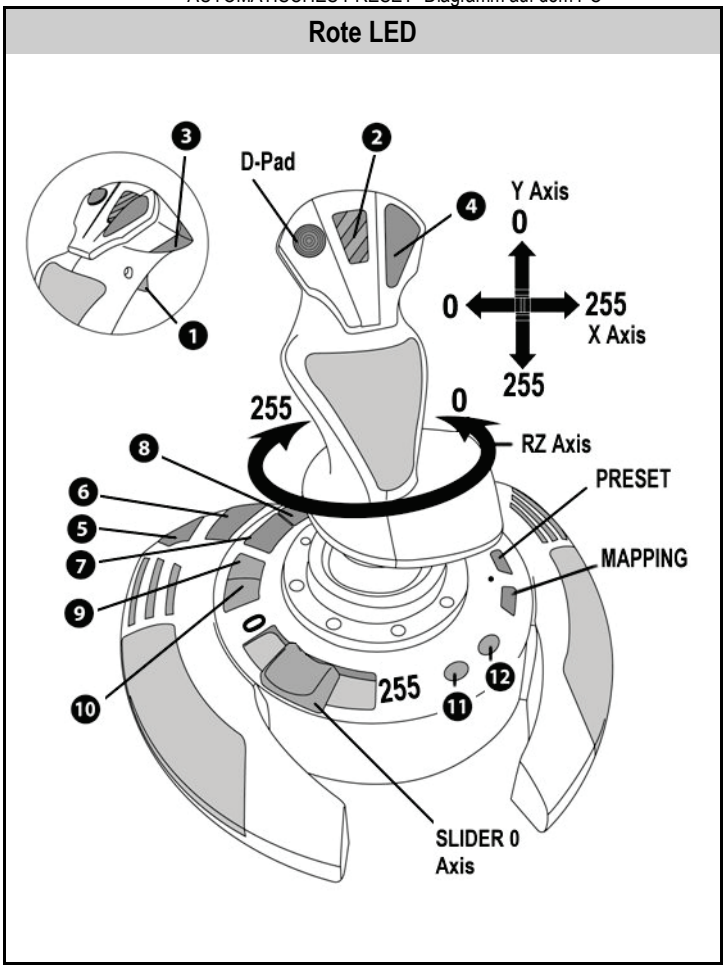
WICHTIGE ANMERKUNGEN FÜR PC

- Der USB Wahlschalter **(1)** Ihres Joysticks muß immer vor dem Anschluß an Ihren Computer auf die Position "**PC"** gestellt werden.

- Beim Anschluß Ihres Joysticks: Lassen Sie den Griff und das Ruder in der Mitte stehen und bewegen diese nicht (um Kalibrierungsprobleme zu vermeiden).

“AUTOMATISCHE PRESET”-KONFIGURATION - PC

“AUTOMATISCHES PRESET” Diagramm auf dem PC



Diese Voreinstellung korrespondiert mit den vorgegebenen Konfigurationswerten für die meisten Flugsimulationsspielen auf dem PC.
Daher sind Sie in der Lage sofort „Abzuheben“, ohne Ihren Joystick rekonfigurieren zu müssen.

PLAYSTATION®3

INSTALLATION AUF DER PLAYSTATION®3

1. Setzen Sie den USB Wahlschalter **(1)** Ihres Joysticks auf die Position "**PS3"**.

2. Stecken Sie den USB Stecker **(2)** in einen freien USB Port Ihrer Konsole.

3. Schalten Sie Ihre Konsole ein.

4. Rufen Sie Ihr Spiel auf.

Sie können nun gleich mit Spielen loslegen!

BENUTZEN DES "HOME / PS" BUTTON

Der "Home / PS" Button Ihres Joysticks ermöglicht Ihnen das Beenden Ihrer Spiele, Zugang zu den Spielemenüs und das direkte Ausschalten Ihres PlayStation®3 Systems.

WICHTIGE ANMERKUNGEN FÜR PLAYSTATION®3

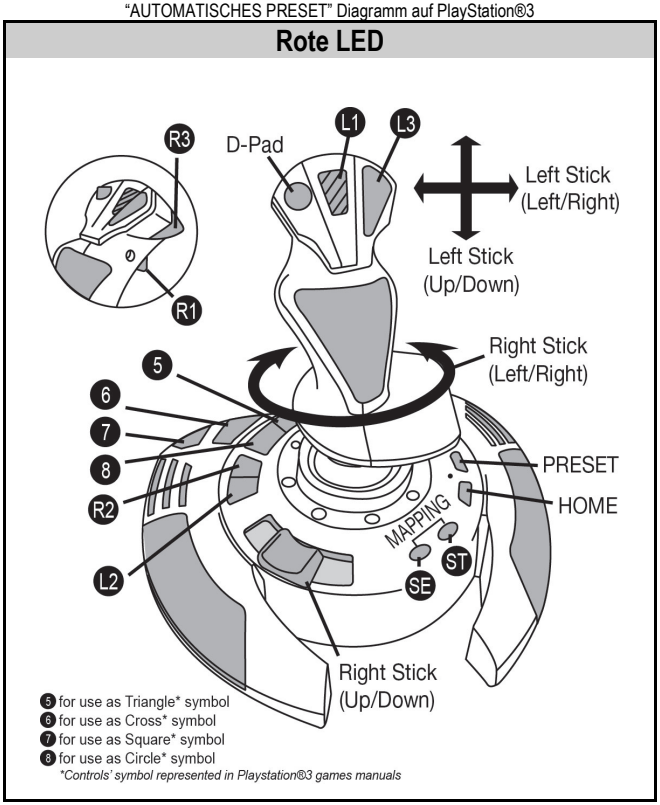
- Der USB Wahlschalter **(1)** Ihres Joysticks muß immer vor dem Anschluß an Ihre Konsole auf die Position"**PS3"** gestellt werden.

- Im "1 Player (Spieler)" Modus: Ist Ihr offizielles Gamepad an, müssen Sie dieses auf den "Kontrollerport 2" umschalten, damit Ihr Joystick funktionieren kann.

- Auf der PlayStation®3 ist der Joystick ausschließlich kompatibel mit PlayStation®3 Spielen (und funktioniert auf keinen Fall mit PlayStation® 2 Spielen).
- Beim Anschluß Ihres Joysticks: Lassen Sie den Griff und das Ruder in der Mitte stehen und bewegen diese nicht (um Kalibrierungsprobleme zu vermeiden).

“AUTOMATISCHE PRESET” KONFIGURATION - PLAYSTATION®3

“AUTOMATISCHES PRESET” Diagramm auf PlayStation®3



Diese Voreinstellung korrespondiert mit den vorgegebenen Konfigurationswerten für die meisten Flugsimulationsspielen auf der PlayStation®3. Daher sind Sie in der Lage sofort „Abzuheben“, ohne Ihren Joystick rekonfigurieren zu müssen

Die 4 Richtungen des Griffs: Korrespondiert mit den 4 Richtungen des linken Mini-Sticks Ihres Gamepads.

Die Drosselklappe (6): Korrespondiert mit den Hoch/Runter Richtungen des rechten Mini-Sticks Ihres Gamepads.

Das Ruder (5): Korrespondiert mit den Links/Rechts Richtungen des rechte Mini-Sticks Ihres Gamepads..

MAPPING(Zuordnungs-) Button: Drücken Sie gleichzeitig SELECT (SE) + START (ST).

HOME / PS Button: Drücken Sie einfach diesen Button.

LERNEN SIE IHREN JOYSTICK KENNEN

Justierbarer Griffwiederstand
Je nach der Art des Spiels, möchten Sie vielleicht einen hochsensiblen Joystick haben, der auf die kleinsten Bewegungen reagiert - oder einen festeren Joystick, der einen deutlich spürbaren Wiederstand beim benutzen bietet.
Der Griffwiederstand Ihres Joysticks ist justierbar, um diesen allen Spielern anpaßbar zu machen. Zur Justierung nutzen Sie bitte die Justierungsschraube **(9),** die Sie unten an der Basis des Joysticks finden.

Drosselklappe
Die Drosselklappe hat hier die Form eines Daumen-Schiebereglers **(6)**, leicht mit der linken Hand erreichbar, die komfortabel auf der Basis des Joysticks aufliegt.

Ruderfunktion
Ihr Joystick verfügt über eine Ruderfunktion, die in einem Flugzeug den Pedalen entspricht, die ein Pilot zur Steuerung benutzt, um das Flugzeug um seine vertikale Achse zu drehen (danach fliegt das Flugzeug entweder nach rechts oder links). Diese Ruderfunktion können Sie mit dem Joystick mittels drehen des Griffes nach rechts oder links ausführen.
Sollten Sie die Ruderfunktion in Ihren Spielen nicht nutzen wollen (oder haben diese auf die Actionbuttons programmiert), können Sie die Griffrotation dank der Feststellschraube **(5) an** der Basis deaktivieren.
Benutzen Sie dazu einen flachen Schraubenzieher, um die Position der Schraube zu verändern und somit die Ruderfunktion zu sperren oder zu entsperren.

Multidirektionaler "Point Of View" Kopfschalter
Ihr Joystick enthält einen "Point Of View" Kopfschalter **(3),** mit dem Sie – wie der Name schon sagt - alles beobachten können (in Spielen, die dies gestatten), was um das Flugzeug herum geschieht. Um dies ausführen zu können, gehen Sie einfach in das Konfigurationsmenü Ihres Spiels und programmieren die verschiedenen Blickwinkel (Rücksicht, Sicht nach links/rechts und ebenfalls externe Blickwinkel) auf die Richtungen des "Point Of View" Kopfschalters.
Natürlich können Sie dem "Point Of View" Kopfschalter auch andere Funktionen (Feuern, etc.) zuweisen.

2 PROGRAMMIERMODI

Der **PRESET** Button **(8)** und die LED **(7)** gestatten Ihnen den Typ der gewählten Programmierung zu sehen: AUTOMATISCH (vorprogrammiert) oder MANUELL (selbstprogrammiert).
Einmaliges drücken dieses Buttons erlaubt Ihnen das Umschalten von einem zum anderen Programmodus – auch während des Spiels.

- **AUTOMATISCHE VOREINSTELLUNG: ROTE LED**

Dies repräsentiert die werksseitige Programmierung: Die Achsen, Positionen der Buttons und des Kopfschalters sind vorprogrammiert.

BITTE SCHAUEN SIE SICH DAS DIAGRAMM “AUTOMATISCHE PRESET” KONFIGURATION AN.

- **MANUELLE VOREINSTELLUNG: GRÜNE LED**

Dies repräsentiert Ihre eigene Programmierung:
- Die Buttons, Achsen und der Kopfschalter können untereinander geschaltet werden.
- Sie können die Programmierung jederzeit nach Ihrem Gusto modifizieren.
- Die Programmierung wird automatisch in Ihrem Joystick gespeichert (auch wenn dieser nicht mit einem Gerät verbunden ist).
- Ist Ihr “MANUELLES PRESET” leer, so ist dieses identisch mit dem “AUTOMATISCHEN PRESET”.

PROGRAMMIEREN / MAPPING (Zuordnung)

Sie können Ihren Joystick mittels des MAPPING Buttons programmieren.
Achtung: Dieser Button ist für PC und PS3 nicht an der gleichen Stelle zu finden (bitte schauen Sie in den Diagrammen nach):
- Auf dem PC: Drücken Sie direkt auf den entsprechenden Button.
- Auf der PS3: Drücken Sie gleichzeitig START (ST) + SELECT (SE).

- **Beispiele möglicher Applikationen:**
  - Umschalten der Buttonpositionen.
  - Umschalten der Achsen untereinander = Richtungen des Griffs, auf die Drosselklappe oder auf das Ruder (in diesem Fall müssen Sie die zwei Richtungen der ersten Achse auf die der zweiten Achse zuordnen).
  - Umschalten der beiden Richtungen der gleichen Achse.
  - Schalten der Buttons auf eine Achsenrichtung oder auf den Kopfschalter.

- **Ausnahme:**
  Auf der PlayStation®3 sind der START (ST) und SELECT (SE) Button korrespondierend zum MAPPING Button (und können daher nicht umprogrammiert werden).

PROGRAMMIERPROZEDUR

Schritte	Aktion	LED
1	MANUELLES PRESET **(8)** durch drücken des Buttons aktivieren.	GRÜN
2	Drücken und loslassen des MAPPING Buttons.	AUS
3	Drücken und loslassen des Buttons/Richtung, der/die programmiert werden soll.	BLINKT GRÜN
4	Drücken und loslassen des Buttons/Richtung, auf der/die Funktion plaziert werden soll.	GRÜN

Ihr "MANUELLES PRESET" ist nun aktiviert und aktuell
(mit Ihrer Programmierung).

EEPROM SPEICHER

- Ihr Joystick verfügt über einen internen Speicherchip, der alle Ihre "MANUELLEN PRESETS" Programmierungen abspeichert (auch wenn der Joystick für längere Zeit ausgeschaltet oder ausgestöpselt wurde).
- Sie können für jede Plattform verschiedene "MANUELLE PRESETS" speichern (eine für PC und eine für PS®3).

Löschen eines "MANUELLEN PRESETS"

Schritte	Aktion	LED
1	Aktivieren Sie Ihr MANUELLES PRESET **(8)**.	GRÜN
2	Drücken und halten des MAPPING Buttons für 2 Sekunden.	BLINKT FÜR 2 SEKUNDEN GRÜN

Ihr "MANUELLES PRESET" ist nun leer
(und erneut identisch mit dem "AUTOMATISCHEN PRESET").

Rückkehr zur "WERKSEINSTELLUNG"

Sie können all Ihre Programmierungen für beide Plattformen - PC and PlayStation®3 – mit einem einzigen Schritt löschen:

Schritt	Aktion	LED
1	Drücken Sie gleichzeitig die Buttons **MAPPING + 11 (SE) + 12 (ST)**	BLINKT FÜR 2 SEKUNDEN GRÜN/ROT

All Ihre "MANUELLEN PRESETS" (PC + PS3) oder Einstellungen sind nun gelöscht.

<u>Bitte beachten</u>: Diese Prozedur starte Ihren Joystick komplett neu (insofern sollten Sie diese Aktion auf dem PC nur außerhalb eines laufenden Spiels ausführen).

FEHLERBESEITIGUNG UND WARNUNG

- **Mein Joystick scheint nicht richtig zu funktionieren oder scheint nicht richtig kalibriert zu sein:**

- Schalten Sie Ihre Konsole oder Ihren Computer aus und stöpseln den Joystick komplett von dem jeweiligen System ab. Danach schließen Sie selbigen wieder an, starten Ihr jeweiliges System und starten das Spiel erneut.

- Beim Anschluß des Joysticks: Griff, Ruder und Drosselklappe mittig stehen lassen und nicht bewegen (um Kalibrierungsprobleme zu vermeiden).

- Beenden Sie Ihr laufendes Spiel und stöpseln Sie Ihren Joystick komplett vom jeweiligen System ab. Überzeugen Sie sich, ob der USB Wahlschalter (PC / PS3) **(1)** in der richtigen Position ist. Schließen Sie danach Ihren Joystick wieder an und rufen Ihr Spiel auf.

- **Ich kann meinen Joystick nicht konfigurieren**:

- In Ihrem Spiel- oder Joystick-Menü rufen Sie bitte auf: “Optionen / Kontroller / Gamepad oder Joystick”. Wählen Sie nun die am besten geeignete Konfiguration oder rekonfigurieren Sie komplett die Kontrolleroptionen.

- Bitte lesen Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Spiels für mehr Informationen nach oder bemühen Sie die Online-Hilfefunktion.

- Sie können auch die “MAPPING” Funktion Ihres Joysticks nutzen, um dieses Problem zu beheben.

- **Mein Joystick ist zu empfindlich oder nicht empfindlich genug**:

- Ihr Joystick kalibriert sich selbständig, nachdem Sie einige Bewegungen auf verschiedenen Achsen ausgeführt haben.
- Im Menü des Spiels “Optionen / Kontroller / Gamepad oder Joystick” aufrufen: Justieren Sie die Empfindlichkeit oder toten Winkel (falls diese Optionen zur Verfügung stehen)
- Justieren Sie den Griffwiederstand mittels der Justierungsschraube **(9)** an der Unterseite der Basis Ihres Joysticks.

Kunden-Garantie-Information

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

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

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

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

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

Zusätzliche Gewährleistungsbestimmungen
Während der Garantiezeit bietet Guillemot grundsätzlich keine Ersatzteile an, da der technische Kundendienst der einzige autorisierte Partner zum Öffnen und/oder Instandsetzen jedweden Thrustmaster-Produkts ist (mit Ausnahme von irgendwelchen Instandsetzungsprozeduren, die der Kunde nach Maßgabe des technischen Kundendienstes und durch schriftliche Instruktionen sowie der Zurverfügungstellung des/der eventuell erforderlichen Ersatzteil(s)(e) selbst in der Lage ist durchzuführen – zum Beispiel aufgrund der Einfachheit und einer nicht erforderlichen Geheimhaltung des Instandsetzungsverfahrens).
Aufgrund seiner Innovationszyklen und um sein Know-how und seine Geschäftsgeheimnisse zu schützen, bietet Guillemot grundsätzlich keine Instandsetzungs-Benachrichtigung oder Ersatzteile für alle Thrustmaster Produkte an, deren Garantiezeit abgelaufen ist.

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

THRUSTMASTER®

TECHNISCHER SUPPORT

https://support.thrustmaster.com

COPYRIGHT
© Guillemot Corporation S.A. 2021. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. Alle anderen Handelsmarken sind im Besitz Ihrer jeweiligen Eigentümer. Illustrationen nicht verbindlich. Inhalte, Design und Spezifikationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden und können von Land zu Land unterschiedlich sein. Hergestellt in China.

Hinweise zum Umweltschutz

* In der Europäischen Union: Dieses Produkt darf nach Ende seiner Lebensdauer nicht über den Hausmüll entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden.
Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.
Die Werkstoffe sind gemäß ihrer Kennzeichnung wiederverwertbar. Mit der Wiederverwertung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutz unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

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

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

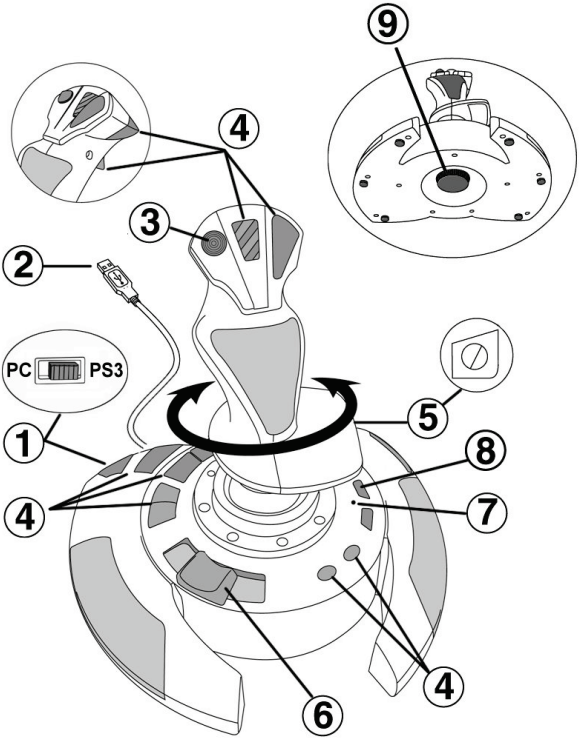
www.thrustmaster.com

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

CE*

T.Flight Stick X

Handleiding



TECHNISCHE KENMERKEN

1. USB-schakelaar (pc of PS3)
2. USB-connector voor pc en PlayStation®3
3. Multidirectionele Point-Of-View-hat-switch
4. 12 actieknoppen
5. Roerfunctie via schommelstick met fixatieschroef
6. Duimschuif-throttle
7. LED
8. PRESET-knop *(om programmering te selecteren)*
9. Wiel voor aanpassen stickweerstand

PC

INSTALLATIE OP DE PC

1. Zet de USB-schakelaar **(1)** van de joystick in de stand **PC**.

2. Sluit de USB-connector **(2)** aan op een van de USB-poorten van de computer. Windows herkent het nieuwe apparaat automatisch.

3. De drivers worden automatisch geïnstalleerd.
Volg de aanwijzingen op het scherm om de installatie te voltooien.

4. Klik op **Start/Configuratiescherm** en dubbelklik vervolgens op **Game Controllers**.
*In het dialoogvenster **Game Controllers** dat nu wordt geopend, ziet u de naam van de joystick met als status **OK**.*

5. Klik op **Eigenschappen** in het **Configuratiescherm** om de joystick te configureren.
Test device: Hiermee kunt u alle functies van de joystick testen en bekijken.

Nu kan er gespeeld worden!

BELANGRIJKE OPMERKINGEN VOOR PC-GEBRUIKERS

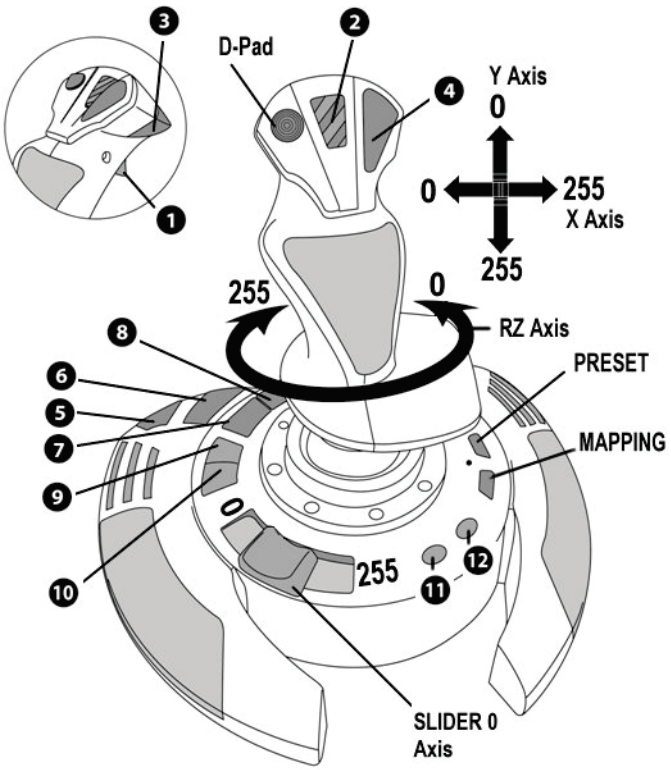
Zet de USB-schakelaar **(1)** van de joystick altijd in de stand **PC** voordat u de joystick aansluit.

- Zorg dat de stick en het roer tijdens het aansluiten van de joystick steeds in het midden worden gehouden (dit ter voorkoming van problemen met de kalibratie).

AUTOMATIC PRESET-CONFIGURATIE - PC

AUTOMATIC PRESET-diagram voor pc

RODE LED:



Deze voorinstellingen zijn geschikt als standaardinstellingen voor de meeste flightsimulation-games voor pc's.
Met deze speelklare instellingen kunt u de joystick dus direct gebruiken.

PLAYSTATION®3

INSTALLATIE OP DE PLAYSTATION®3

1. Zet de USB-schakelaar **(1)** van de joystick in de stand **PS3**.

2. Sluit de USB-connector **(2)** aan op een van de USB-poorten van de console.

3. Zet de console aan.

4. Start de game.

Nu kan er gespeeld worden!

DE HOME- / PS-KNOP (6) GEBRUIKEN

Met de Home- / PS-knop van de joystick kunt u een game verlaten, naar de menu's gaan van uw PlayStation®3 of de PlayStation®3 direct uitzetten.

BELANGRIJKE OPMERKINGEN VOOR PLAYSTATION®3-GEBRUIKERS

Zet de USB-schakelaar **(1)** van de joystick altijd in de stand **PS3** voordat u de joystick aansluit.

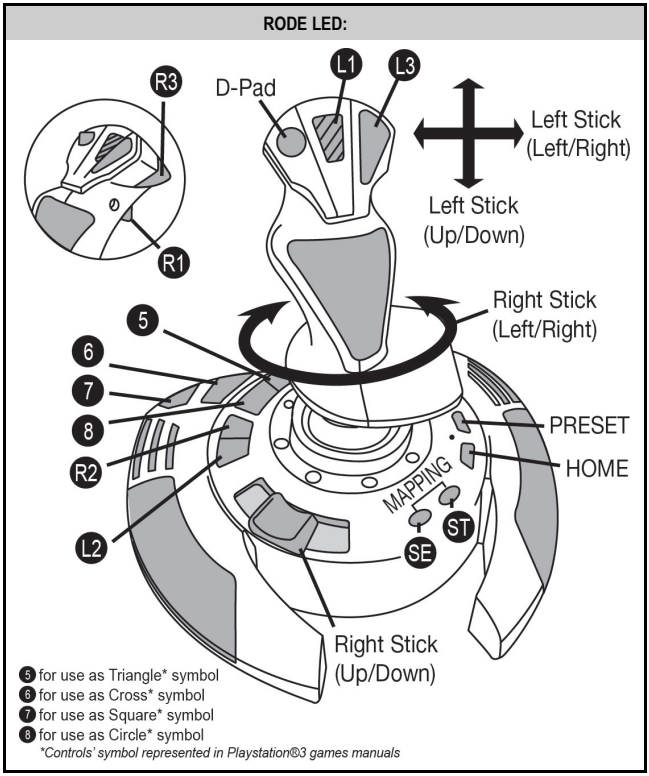
- In **1 Player**-modus: als uw officiële gamepad aan staat, moet u deze op **controller port 2** zetten anders werkt uw joystick niet.

- Op een PlayStation®3 is de joystick alleen compatibel met PlayStation®3-games (de joystick werkt niet met PlayStation® 2-games).

- Zorg dat de stick, het roer en de throttle tijdens het aansluiten van de joystick steeds in het midden worden gehouden (dit ter voorkoming van problemen met de kalibratie).

"AUTOMATIC PRESET"-CONFIGURATIE - PLAYSTATION®3

AUTOMATIC PRESET-diagram voor PlayStation®3



Deze voorinstellingen zijn geschikt als standaardinstellingen voor de meeste flightsimulation-games voor de PlayStation®3. Met deze speelklare instellingen kunt u de joystick dus direct gebruiken.

De vier richtingen van de stick: komen overeen met de vier richtingen op de linkerministick van de gamepad.

De throttle (6): komt overeen met de omhoog/omlaag-richting op de rechterministick van de gamepad.

Het roer (5): komt overeen met de links/rechts-richting op de rechterministick van de gamepad.

MAPPING-knop: Druk tegelijkertijd op de knoppen SELECT (SE) en START (ST).

HOME / PS-knop: Druk op de knop.

DE DIVERSE FUNCTIES VAN de joystick

Stick met instelbare weerstand
Bij de ene game wilt u graag een supergevoelige joystick die reageert op de minste of geringste aanraking en bij een andere game wilt u een stick die pas in actie komt als u er flink tegen duwt.
De weerstand van de stick is instelbaar zodat u er alle soorten games mee kunt spelen. U kunt de weerstand instellen met het wiel voor het aanpassen van de stickweerstand **(9)** onder aan de voet van de joystick.

Throttle
De throttle heeft de vorm van een duimschuifregelaar **(6)**, en is gemakkelijk te bedienen als uw linkerhand op de voet van de joystick rust.

Roerfunctie
De joystick beschikt over een roerfunctie die correspondeert met de pedalen in een vliegtuig waarmee de piloot het stuur bedient om het vliegtuig om de verticale as te laten vliegen (om een bocht naar links of rechts te maken). Deze roerfunctie is beschikbaar op uw joystick door de stick naar links of rechts te draaien.
Als u de roerfunctie niet nodig hebt in uw games (of deze besturing aan een actieknop hebt toegewezen), kunt u de stick vastzetten met de fixatieschroef **(5)** in de voet van de stick.
Gebruik een gewone schroevendraaier om de roerfunctie vast of los te zetten.

Multidirectionele Point-Of-View-hat-switch
De joystick beschikt over een Point Of View-hat-switch **(3)** waarmee u in een keer een overzicht krijgt van alles dat zich rondom uw vliegtuig afspeelt (indien de game deze mogelijkheid biedt). Als u deze functie wilt gebruiken, hoeft u alleen maar in het instellingenmenu van uw game de verschillende views (links, rechts, naar voren, naar achteren) op de richtingen van de Point of View-hat-switch te programmeren.
De Point Of View-hat-switch kan natuurlijk ook voor andere functies worden gebruikt (schieten, enz.).

TWEE PROGRAMMEERMODI

Met de **PRESET**-knop en LED **(8)** kunt u zien welk type programmering is geselecteerd: **AUTOMATIC** (voorgeprogrammeerd) of **MANUAL** (door uzelf geprogrammeerd).
Met één druk op deze knop kunt u (zelfs tijdens de game) van de ene programmeermodus naar de andere overschakelen.

- **AUTOMATIC PRESET: RODE LED**

Dit is de standaardprogrammering: de assen, posities van de knoppen en de hat-switch zijn voorgeprogrammeerd.

RAADPLEEG DE **AUTOMATIC PRESET**-CONFIGURATIEDIAGRAMMEN.

- **MANUAL PRESET: GROENE LED**

Hiermee wordt de programmering aangegeven die u zelf hebt ingevoerd:

- De knoppen, assen en de hat-switch kunnen onderling worden verwisseld.
- U kunt de programmering naar eigen voorkeur wijzigen wanneer u maar wilt.
- Uw programmering wordt automatisch op uw joystick opgeslagen (zelfs als deze niet is aangesloten).
- Als voor uw **MANUAL PRESET** geen programmering is opgegeven, is **MANUAL PRESET** identiek aan **AUTOMATIC PRESET**.

PROGRAMMERING / MAPPING

U kunt de joystick programmeren met de **MAPPING**-knop.
Let op: Deze knop heeft een andere positie op de pc en de PS3 *(zie de diagrammen)*:

- Op de pc: Druk op de knop in kwestie.
- Op de PS3: Druk tegelijkertijd op de knoppen START (ST) + SELECT (SE).

- **Voorbeelden van mogelijke toepassingen:**

- De positie van knoppen verwisselen.
- De assen onderling verwisselen, ofwel de richtingen van de stick, de throttle of het roer (in dit geval moet u de twee richtingen van de eerste as koppelen aan die van de tweede as).
- De twee richtingen van dezelfde as verwisselen.
- De knoppen verwisselen met een richting van een as of de hat-switch.

- **Uitzondering:**

Op een PlayStation®3 komen de knoppen START (ST) en SELECT (SE) ook overeen met de MAPPING-knop (en kunnen daarom mogelijk niet opnieuw worden geprogrammeerd).

PROGRAMMEERPROCEDURE

Stappen	Actie	LED
1	Schakel **MANUAL PRESET (8)** in door op de knop te drukken.	GROEN
2	Druk op de **MAPPING**-knop **(6)** en laat deze weer los.	UIT
3	Druk op de te programmeren knop of richting en laat deze weer los.	KNIPPERT GROEN
4	Druk op de knop of richting waarop u de functie wilt onderbrengen en laat deze weer los.	GROEN

Uw **MANUAL PRESET** is nu ingeschakeld en bijgewerkt (uw programmering is uitgevoerd).

EEPROM-GEHEUGEN

- Uw joystick beschikt over een ingebouwde chip die uw **MANUAL PRESET**-programmering in het geheugen bewaart, zelfs als de joystick wordt uitgezet of langere tijd wordt ontkoppeld.
- U kunt voor elk platform dat u gebruikt verschillende **MANUAL PRESET**-instellingen opslaan (een preset voor een pc en een voor een PlayStation®3).

EEN MANUAL PRESET WISSEN

Stappen	Actie	LED
1	Schakel uw **MANUAL PRESET** in **(8)**.	GROEN
2	Houd de **MAPPING**-knop **(6)** twee seconden ingedrukt.	KNIPPERT GROEN GEDURENDE 2 SECONDEN

Uw **MANUAL PRESET** is nu gewist
(en is weer identiek aan de **AUTOMATIC PRESET**-programmering).

TERUGZETTEN OP FABRIEKSINSTELLINGEN

U kunt al uw programmeringen en instellingen voor een pc of PlayStation®3 in één stap wissen:

Stap	Actie	LED
1	Druk tegelijkertijd op beide knoppen. **MAPPING + 11 (SE) + 12 (ST)**	KNIPPERT GROEN/ROOD GEDURENDE 2 SECONDEN

Al uw **MANUAL PRESETS** (= pc + PS3) of instellingen zijn nu gewist.

Opmerking: met deze procedure wordt uw joystick helemaal opnieuw opgestart
(voor pc's adviseren we daarom ook dat u dit niet tijdens het spelen van een game doet).

PROBLEMEN OPLOSSEN EN WAARSCHUWINGEN

- **De joystick werkt niet goed of lijkt niet goed gekalibreerd te zijn**

- Zet uw computer of console uit, koppel uw joystick los, sluit de joystick opnieuw aan en start de game opnieuw op.

- Zorg dat de stick, het roer en de throttle tijdens het aansluiten van de joystick steeds in het midden worden gehouden (dit ter voorkoming van problemen met de kalibratie).

- Sluit de game af, koppel de joystick los, controleer of de **PC/PS3** USB-schakelaar **(1)** in de goede stand staat en sluit alles weer aan.

- **Ik kan mijn joystick niet configureren**:

- Ga in de game naar het menu met opties voor de controller en de joystick. Selecteer de meest geschikte configuratie of stel de controller-opties volledig opnieuw in.

- Raadpleeg de handleiding of de online help van de game voor meer informatie.

- U kunt ook de **MAPPING**-functie van uw joystick gebruiken om dit soort problemen op te lossen.

- **Mijn joystick reageert te gevoelig of reageert niet gevoelig genoeg**:

- De joystick wordt automatisch gekalibreerd wanneer u deze een paar maal in de richting van de verschillende assen hebt bewogen.

- Ga in de game naar het menu met opties voor de controller en de joystick. Pas de gevoeligheid of dode zones van de controller aan (indien deze optie beschikbaar is).

- Pas de weerstand van de stick aan met het wiel **(9)** onder aan de voet van de joystick.

Informatie met betrekking tot kopersgarantie

Wereldwijd garandeert Guillemot Corporation S.A., het statutair adres gevestigd aan de Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Frankrijk, (hierna te noemen "Guillemot") aan de de koper dat dit Thrustmaster-product vrij zal zijn van materiaal- en fabricagefouten gedurende een garantieperiode gelijk aan de tijd maximaal vereist om een restitutie/vervanging voor dit product te claimen. In landen van de Europese Unie komt dit overeen met een periode van twee (2) jaar vanaf het moment van levering van het Thrustmaster-product. In andere landen komt de garantieperiode overeen met de tijd maximaal vereist om een restitutie/vervanging voor dit Thrustmaster-product te claimen zoals wettelijk is vastgelegd in het land waarin de koper woonachtig was op de datum van aankoop van het Thrustmaster-product. Indien een dergelijk claimrecht niet wettelijk is vastgelegd in het betreffende land, geldt een garantieperiode van één (1) jaar vanaf datum aankoop van het Thrustmaster-product.

Indien u in de garantieperiode een defect meent te constateren aan dit product, neem dan onmiddellijk contact op met Technical Support die u zal informeren over de te volgen procedure. Als het defect wordt bevestigd, dient het product te worden geretourneerd naar de plaats van aankoop (of een andere locatie die wordt opgegeven door Technical Support).

Binnen het gestelde van deze garantie wordt het defecte product van de koper gerepareerd of vervangen, zulks ter beoordeling van Technical Support. Indien het Thrustmaster- product tijdens de garantieperiode is onderworpen aan een dergelijk herstel, wordt elke periode van ten minste zeven (7) dagen waarin het product niet in gebruik is, opgeteld bij de resterende garantieperiode (deze periode loopt vanaf de datum van verzoek van de consument voor interventie of vanaf de datum waarop het product in kwestie beschikbaar is gesteld voor herstel als de datum waarop het product ter beschikking wordt gesteld voor herstel later is dan de datum van het verzoek om interventie). Indien toegestaan door van toepassing zijnde wetgeving, beperkt de volledige aansprakelijkheid van Guillemot en haar dochterondernemingen (inclusief de aansprakelijkheid voor vervolgschade) zich tot het repareren of vervangen van het Thrustmaster-product. Indien toegestaan door van toepassing zijnde wetgeving, wijst Guillemot elke garantie af met betrekking tot verhandelbaarheid of geschiktheid voor enig doel.

Deze garantie is niet van kracht: (1) indien het product aangepast, geopend of gewijzigd is, of beschadigd is ten gevolge van oneigenlijk of onvoorzichtig gebruik, verwaarlozing, een ongeluk, normale slijtage, of enige andere oorzaak die niet gerelateerd is aan een materiaal- of fabricagefout (inclusief maar niet beperkt tot het combineren van het Thrustmaster-product met enig ongeschikt element waaronder in het bijzonder voedingsadapters, oplaadbare batterijen, opladers of enig ander element niet geleverd door Guillemot voor dit product); (2) als het product is gebruikt voor enig ander doel dan thuisgebruik, zoals maar niet exclusief een professioneel of commercieel doel (bijvoorbeeld game rooms, training, wedstrijden); (3) indien u zich niet houdt aan de instructies zoals verstrekt door Technical Support; (4) op software die onder een specifieke garantie valt; (5) op verbruiksartikelen (elementen die tijdens de levensduur van het product worden vervangen zoals bijvoorbeeld batterijen of pads van een headset of koptelefoon); (6) op accessoires (zoals bijvoorbeeld kabels, behuizingen, hoesjes, etui's, draagtassen of polsbandjes); (7) indien het product werd verkocht op een openbare veiling.

Deze garantie is niet overdraagbaar.

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

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

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

THRUSTMASTER®

TECHNISCHE ONDERSTEUNING

https://support.thrustmaster.com

COPYRIGHT

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Alle rechten voorbehouden. Thrustmaster® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A. Alle andere handelsmerken zijn eigendom van de respectieve eigenaren. Afbeeldingen zijn niet bindend. Inhoud, ontwerp en specificaties kunnen zonder kennisgeving vooraf worden gewijzigd en kunnen per land verschillen. Geproduceerd in China.

AANBEVELINGEN VOOR DE BESCHERMING VAN HET MILIEU

* In de Europese Unie: Gooi dit product na het einde van de levensduur niet weg met het normale afval, maar breng het naar het door uw gemeente aangewezen inzamelpunt voor elektrische en/of computerapparatuur.
Ter herinnering is hiertoe op het product, de gebruikshandleiding of de verpakking een symbool aangebracht.
De meeste materialen kunnen worden gerecycled. Door recycling en andere methoden voor verantwoorde verwerking van afgedankte elektrische en elektronische apparaten kunt u een belangrijke bijdrage leveren aan de bescherming van het milieu.

Neem contact op met uw gemeente voor informatie over een inzamelpunt bij u in de buurt.
In alle andere landen: houd u aan de plaatselijk milieuwetgeving voor elektrische en elektronische apparaten.

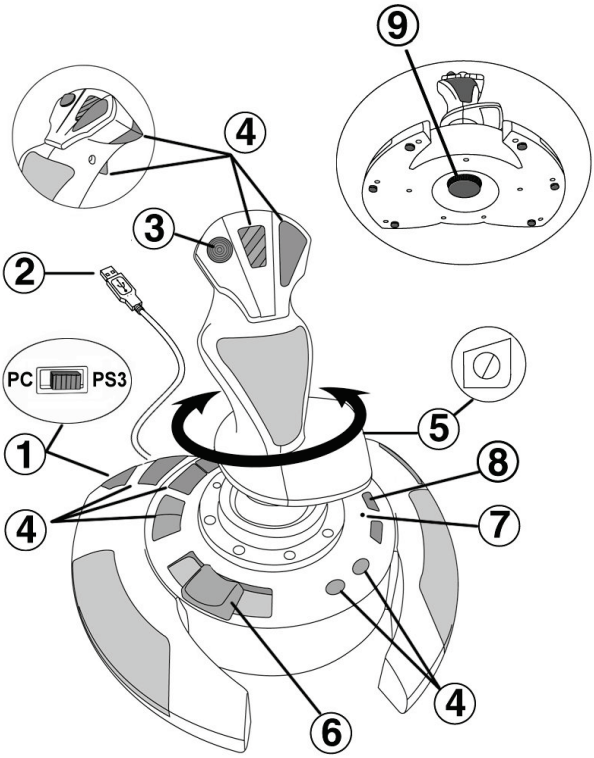
Bewaar deze informatie. De kleuren en decoraties kunnen variëren.
Plastic bevestigingen en hechtmaterialen moeten van het product worden verwijderd voordat het wordt gebruikt.

www.thrustmaster.com
**Alleen van toepassing in de EU, het VK en Turkije*

CE *

T.Flight Stick X

Manuale d'uso



CARATTERISTICHE TECNICHE

1. Selettore USB (PC / PS3)
2. Connettore USB PC e PlayStation®3
3. Hat-switch per "Visuale" multi-direzionale
4. 12 pulsanti azione
5. Funzione timone tramite impugnatura rotante con vite di bloccaggio
6. Slider per manetta
7. LED
8. Pulsante ***PRESET*** *(scelta della programmazione)*
9. Regolatore della resistenza dell'impugnatura

PC

INSTALLAZIONE SU PC

1. Imposta il selettore USB del tuo joystick **(1)** in posizione "**PC"**.

2. Collega il connettore USB **(2)** ad una porta USB del tuo computer. Windows individuerà automaticamente la nuova periferica.

3. I driver si installeranno automaticamente.
Completa l'installazione seguendo le istruzioni che compaiono sullo schermo.

4. Clicca su **Start/Impostazioni/Pannello di controllo** e fai quindi doppio clic su **Periferiche di gioco**.

*Nella finestra di dialogo **Periferiche di gioco** comparirà il nome del joystick con associato lo stato di **OK**.*

5. Nel **Pannello di controllo**, clicca su **Proprietà** per configurare il tuo joystick.
Test periferica: ti permette di testare e visualizzare tutte le funzioni del tuo joystick.

Ora sei pronto per giocare!

AVVISO IMPORTANTE PER UTENTI PC

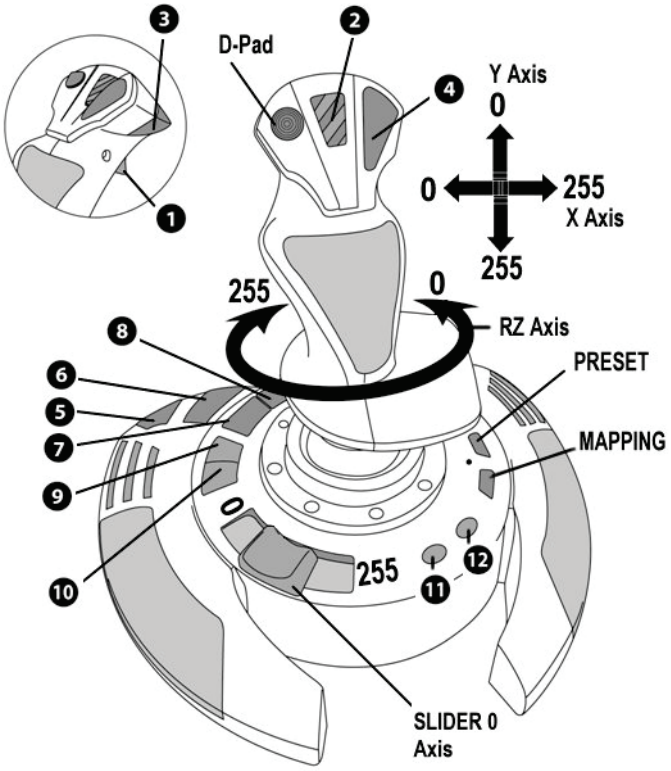
- Prima di collegare il tuo joystick, assicurati sempre che il relativo selettore USB **(1)** si trovi in posizione "**PC"**.

- Per evitare problemi di calibrazione, quando colleghi il tuo joystick, lascia la leva e il timone al centro, senza muoverli.

CONFIGURAZIONE “PROFILO AUTOMATICO” - PC

Diagramma del “PROFILO AUTOMATICO” per PC

LED ROSSO



Questo profilo corrisponde alle configurazioni predefinite per la maggior parte dei giochi di simulazione aerea per PC.
Ciò ti permetterà, pertanto, di iniziare a giocare immediatamente, senza dover configurare il tuo joystick.

PLAYSTATION®3

INSTALLAZIONE SU PLAYSTATION®3

1. Imposta il selettore USB **(1)** del tuo joystick in posizione "**PS3"**.

2. Collega il connettore USB **(2)** ad una porta USB della tua console.

3. Accendi la tua console.

4. Avvia il tuo gioco.

Ora sei pronto per giocare!

USO DEL PULSANTE "HOME / PS"

Tramite il pulsante "Home / PS" del tuo joystick, potrai uscire dai giochi, accedere ai menu e spegnere direttamente il tuo sistema PlayStation®3.

AVVISO IMPORTANTE PER UTENTI PLAYSTATION®3

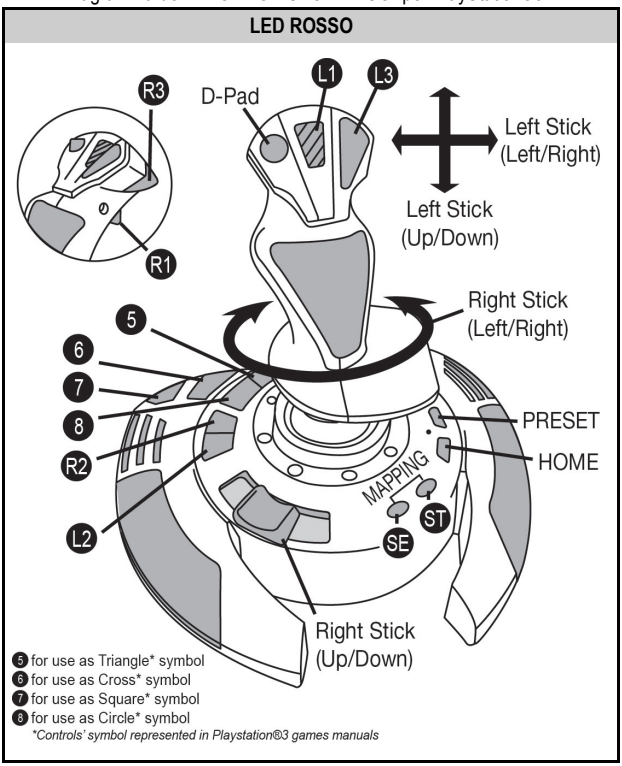
- Prima di collegare il tuo joystick, accertati sempre che il selettore USB **(1)** si trovi in posizione "**PS3"**.

- In modalità "1 giocatore": se il tuo gamepad originale è acceso, affinché il tuo joystick funzioni correttamente, dovrai spostare il gamepad sulla "porta controller 2".

- Su PlayStation®3, il joystick è compatibile unicamente con giochi PlayStation®3 (non funzionerà con titoli PlayStation® 2).
- Per evitare problemi di calibrazione, quando colleghi il tuo joystick, lascia la leva e il timone al centro, senza muoverli.

CONFIGURAZIONE “PROFILO AUTOMATICO” - PLAYSTATION®3

“Diagramma del “PROFILO AUTOMATICO” per PlayStation®3



Questo profilo corrisponde alle configurazioni predefinite per la maggior parte dei giochi di simulazione aerea per PlayStation®3. Ciò ti permetterà, pertanto, di iniziare a giocare immediatamente, senza dover configurare il tuo joystick.

Le 4 direzioni della leva: corrispondono alle 4 direzioni del mini-stick sinistro del tuo gamepad.
La manetta (6): corrisponde alle direzioni Su/Giù del mini-stick destro del tuo gamepad.
Il timone (5): corrisponde alle direzioni Destra/Sinistra del mini-stick destro del tuo gamepad.
Pulsante MAPPING: pressione simultanea dei pulsanti SELECT (SE) + START (ST).
Pulsante HOME / PS: pressione dell’omonimo pulsante.

INIZIARE A CONOSCERE IL TUO JOYSTICK

Resistenza della leva regolabile

A seconda del tuo stile di gioco, potresti desiderare un joystick ultra-sensibile, che risponda al più piccolo movimento, oppure un joystick più duro, che offra una maggiore resistenza durante l'uso.
La resistenza regolabile della leva del tuo joystick, rende questo controller adattabile a tutti i giocatori. Per impostare il livello di resistenza, utilizza l'apposita rotella **(9)** posta nella parte inferiore della base del tuo joystick.

Manetta

La manetta è in forma di slider **(6)**, facilmente accessibile con la mano sinistra, comodamente appoggiata alla base del tuo joystick.

Funzione timone

Il tuo joystick è dotato di una funzione timone, che in un aeroplano corrisponde ai pedali utilizzati dal pilota per virare, consentendo all'aeroplano di oscillare lungo il suo asse verticale (facendolo pertanto girare a sinistra o a destra). Questa funzione timone del tuo joystick è utilizzabile ruotando l'impugnatura verso sinistra o verso destra.
Se nei tuoi giochi non usi la funzione timone (o se la hai associate ai pulsanti azione), puoi disattivare la rotazione dell'impugnatura grazie all'apposita vite di blocco **(5)** posta alla base dell'impugnatura stessa.
Usa un cacciavite a "lama" per cambiare la posizione della vite, bloccando/sbloccando così la funzione timone.

Hat-switch "Visuale" multidirezionale

Il tuo joystick è dotato di un hat-switch "Visuale" **(3)** che, come dice la parola stessa, ti consente (nei giochi che lo permettono) di poter dare un'occhiata istantanea a tutto quanto avviene attorno al tuo abitacolo. Per usufruire di questa funzione, accedi al menu di configurazione del tuo gioco e associa le differenti visuali (posteriore, sinistra, destra e le visuali esterne) alle direzioni dell'hat-switch "Visuale".
Naturalmente, potrai associare all'hat-switch "Visuale" anche alter funzioni alternative (sparo, ecc.).

2 MODALITÀ DI PROGRAMMAZIONE

Tramite il pulsante **PRESET (8)** ed il LED **(7)** puoi sapere quale sia la programmazione attualmente selezionata: AUTOMATICA (pre-impostata) o MANUALE (da te programmata).
Con una singola pressione del suddetto pulsante potrai passare da una modalità di programmazione all'altra, persino durante il corso di un gioco.

- **PROFILO AUTOMATICO: LED ROSSO**

Questa è la programmazione predefinita: gli assi, le posizioni dei pulsanti e dell' hat-switch sono pre-programmati.

CONSULTA I DIAGRAMMI DELLA CONFIGURAZIONE "PROFILO AUTOMATICO".

- **PROFILO MANUALE: LED VERDE**

Questa è la tua programmazione personale:

- I pulsanti, gli assi e l'hat-switch possono essere scambiati tra loro.
- In qualsiasi momento, potrai modificare la programmazione per meglio adattarla alle tue esigenze.
- La programmazione manuale viene salvata automaticamente nel tuo joystick (anche quando questo non è collegato).
- Se il tuo "PROFILO MANUALE" è vuoto, questo risulterà identico al "PROFILO AUTOMATICO".

PROGRAMMAZIONE / MAPPING

Puoi programmare il tuo joystick utilizzando il pulsante MAPPING.
Attenzione: questo pulsante non si trova nella medesima posizione per PC e PS3 *(ti consigliamo di consultare i relativi diagrammi)*:

- Per PC: premi direttamente il pulsante in questione.
- Per PS3: premi simultaneamente i pulsanti START (ST) + SELECT (SE).

- **Esempi di possibili applicazioni:**

- Scambio di posizioni tra i pulsanti.
- Scambio degli assi tra loro = direzioni della leva, della manetta o del timone (associando le 2 direzioni del primo asse alle 2 del secondo)
- Scambiare le 2 direzioni di un medesimo asse.
- Scambiare i pulsanti con una direzione di un asse o dell'hat-switch.

- **Eccezione:**

Su PlayStation®3, i pulsanti START (ST) e SELECT (SE) corrispondono anch'essi al pulsante MAPPING (e non possono, pertanto, essere riprogrammati).

PROCEDURA DI PROGRAMMAZIONE

Passo	Azione	LED
1	Attiva il PROFILO MANUALE **(8)** premendo il pulsante.	VERDE
2	Premi e rilascia il pulsante MAPPING.	SPENTO
3	Premi e rilascia il pulsante o la direzione che intendi programmare.	LAMPEGGIA IN VERDE
4	Premi e rilascia il pulsante o la direzione cui desideri associare la funzione in questione.	VERDE

Il tuo "PROFILO MANUALE" è ora attivo ed aggiornato
(comprendente la tua programmazione appena effettuata).

MEMORIA EEPROM

- Il tuo joystick è dotato di un chip interno che conserva in memoria tutte le programmazioni del tuo "PROFILO MANUALE" (anche nel caso in cui il joystick risulti spento o scollegato per un lungo periodo di tempo).
- Puoi salvare un diverso "PROFILO MANUALE" per ogni piattaforma di gioco utilizzata (uno per PC ed uno per PlayStation®3).

CANCELLAZIONE DI UN "PROFILO MANUALE"

Passo	Azione	LED
1	Attiva il tuo PROFILO MANUALE **(8)**.	VERDE
2	Tieni premuto il pulsante MAPPING per 2 secondi.	LAMPEGGIA IN VERDE PER 2 SECONDI

Il tuo "PROFILO MANUALE" è stato cancellato
(tornando ad essere identico al "PROFILO AUTOMATICO").

RIPRISTINO DELLE "IMPOSTAZIONI DI FABBRICA"

Puoi cancellare tutte le tue programmazioni e le impostazioni per PC e PlayStation®3 con una sola operazione:

Passo	Azione	LED
1	Premi simultaneamente i pulsanti **MAPPING + 11 (SE) + 12 (ST)**	LAMPEGGIA IN ROSSO/VERDE PER 2 SECONDI

Tutti i tuoi "PROFILI MANUALI" (PC + PS3) e le tue impostazioni sono state cancellate.

Nota: questa operazione riavvierà completamente il tuo joystick
(pertanto, su PC, ti consigliamo di effettuarla al di fuori dei giochi).

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI E AVVISI

- **Il mio joystick non funziona come dovrebbe o sembra non essere calibrato correttamente:**

- Spegni il tuo computer o la tua console, scollega il tuo joystick, quindi ricollegalo e riavvia il tuo gioco.

- Quando colleghi il tuo joystick: lascia la leva, il timone e la manetta al centro, evitando di muoverli (per non incappare in problemi di calibrazione).

- Esci dal tuo gioco, scollega il joystick, verifica che il selettore USB (PC / PS3) **(1)** si trovi nella posizione corretta, quindi ricollega il tuo joystick.

- **Non riesco a configurare il mio joystick**:

- Nel menu del tuo gioco "Opzioni / Controller / Gamepad o Joystick": seleziona la configurazione più appropriata o riconfigura le opzioni del controller.

- Per maggiori informazioni, fai riferimento al manuale d'uso o all'help online del tuo gioco.

- Per risolvere questi tipi di problemi, puoi anche utilizzare la funzione "MAPPING" del tuo joystick.

- **Il mio joystick è troppo sensibile o non abbastanza sensibile**:

- Il tuo joystick potrebbe essersi calibrato mentre hai effettuato alcuni movimenti lungo gli assi.

- Nel menu del tuo gioco "Opzioni / Controller / Gamepad o Joystick": regola la sensibilità o le zone morte del tuo controller (qualora questa opzione sia disponibile).

- Regola la resistenza della leva utilizzando la rotella **(9)** posta sotto la base del joystick.

Informazioni sulla garanzia al consumatore

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

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

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

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

La presente garanzia non è trasferibile.

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

Disposizioni addizionali sulla garanzia

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

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

Responsabilità

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

THRUSTMASTER®

ASSISTENZA TECNICA

https://support.thrustmaster.com

COPYRIGHT

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato di proprietà di Guillemot Corporation S.A. Tutti gli altri marchi appartengono ai legittimi proprietari. Illustrazioni escluse. I contenuti, i design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da un Paese all'altro. Fabbricato in Cina.

RACCOMANDAZIONI SULLA TUTELA DELL'AMBIENTE

* Nell'Unione Europea: Al termine della sua vita operativa, questo prodotto non dovrebbe essere gettato assieme ai comuni rifiuti, ma dovrebbe essere portato ad un apposito punto di raccolta destinato al riciclaggio del Materiale Elettrico ed Elettronico.

Ciò è confermato dal simbolo riportato sul prodotto, nel manuale d'uso o sulla confezione.

A seconda delle proprie caratteristiche, i materiali potrebbero essere riciclati. Tramite il riciclaggio ed altre forme di trattamento del Materiale Elettrico ed Elettronico, è possibile fornire un importante contributo per la salvaguardia dell'ambiente.

Per conoscere i punti di raccolta più vicini a te, contatta le autorità locali competenti.

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

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

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

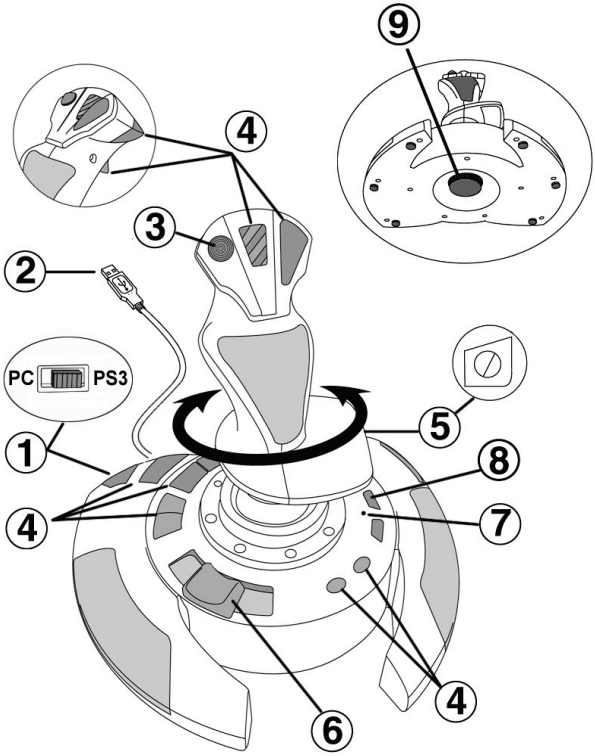
www.thrustmaster.com

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

CE*

T.Flight Stick X

Manual del usuario



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1. Selector de USB (PC / PS3)
2. Conector USB para PC y PlayStation®3
3. Hat-switch multidireccional de “Punto de vista”
4. 12 botones de acción
5. Función de timón mediante palanca giratoria con tornillo de bloqueo
6. Acelerador deslizante de pulgar
7. LED
8. Botón ***PRESET*** *(para seleccionar programación)*
9. Rueda de ajuste de resistencia de la palanca

PC

INSTALACIÓN EN PC

1. Pon el selector de USB **(1)** del joystick en la posición "**PC"**.

2. Enchufa el conector USB **(2)** a uno de los puertos USB del ordenador. Windows detectarán automáticamente el nuevo dispositivo.

3. Los controladores se instalan de forma automática.
   Sigue las instrucciones en pantalla para completar la instalación.

4. Haz clic en **Inicio/Configuración/Panel de control** y luego haz doble clic en **Dispositivos de juego**.
   *El cuadro de dialogo **Dispositivos de juego** muestra el nombre del joystick con el estado **OK**.*

5. En el **Panel de control**, haz clic en **Propiedades** para configurar el joystick.
   Probar dispositivo: Te permite probar y ver todas las funciones del joystick.

¡Ya estás listo para jugar!

NOTAS IMPORTANTES PARA PC

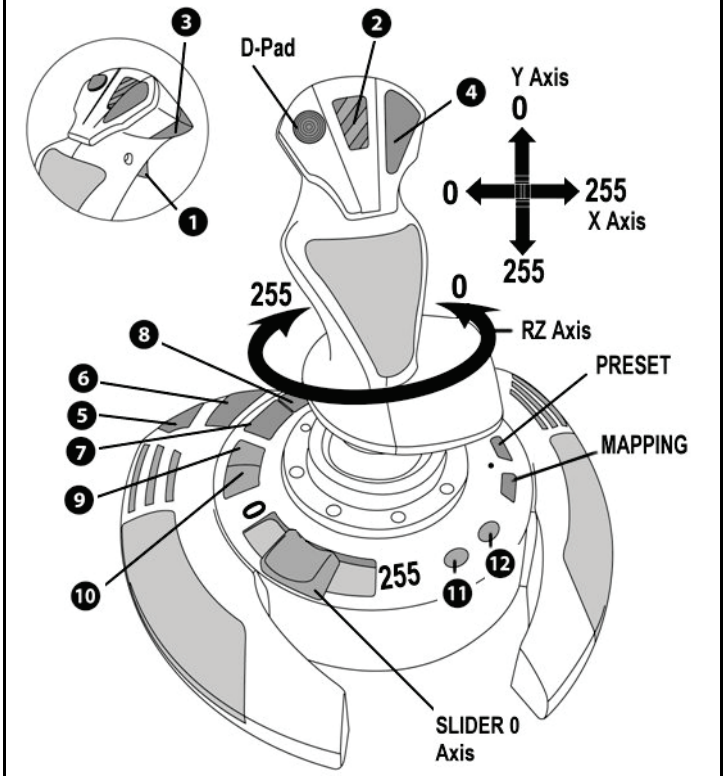
- El selector de USB **(1)** del joystick siempre debe estar puesto en la posición "**PC"** antes de conectar el joystick.

- Cuando conectes el joystick: Deja la palanca y el timón centrados y no los muevas (para evitar problemas de calibración).

CONFIGURACIÓN “AUTOMATIC PRESET” - PC

Diagrama “AUTOMATIC PRESET” en PC

LED ROJO



Este preset corresponde a las configuraciones predeterminadas de la mayoría de los juegos de simulación aérea en PC.
Por lo tanto te permitirá empezar a jugar rápido a tu juego, sin tener que reconfigurar el joystick.

PLAYSTATION®3

INSTALACIÓN EN PLAYSTATION®3

1. Pon el selector de USB **(1)** del joystick en la posición "**PS3"**.

2. Enchufa el conector USB **(2)** a uno de los puertos USB de la consola.

3. Enciende la consola.

4. Ejecuta el juego.

¡Ya estás listo para jugar!

UTILIZACIÓN DEL BOTÓN "HOME / PS"

El botón "Home / PS" del joystick te permite salir de los juegos, acceder a los menús y apagar directamente el sistema PlayStation®3.

NOTAS IMPORTANTES PARA PLAYSTATION®3

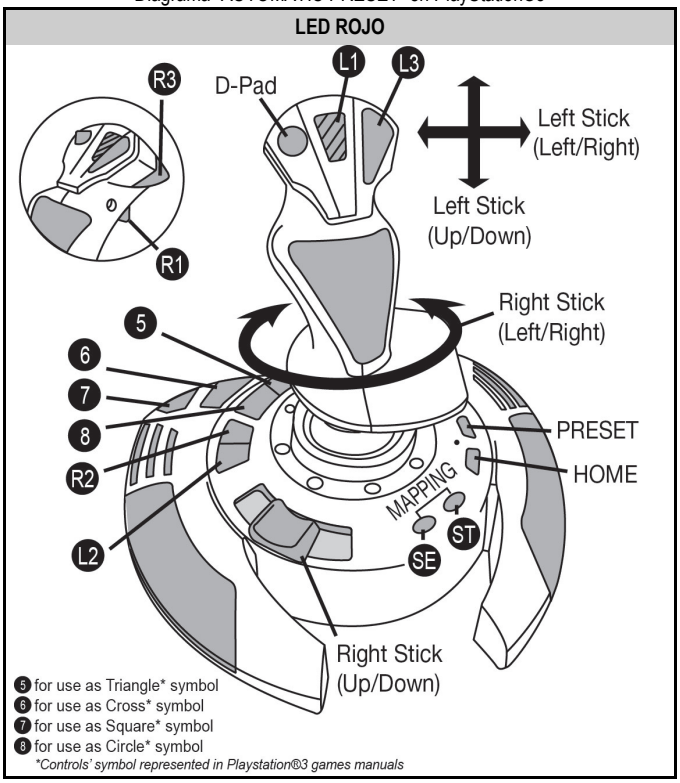
- El selector de USB **(1)** del joystick siempre debe estar puesto en la posición "**PS3**" antes de conectar el joystick.

- En modo "1 Jugador": si el gamepad oficial está encendido, debes cambiarlo al "puerto de gamepad 2" para que el joystick sea funcional.

- En PlayStation®3, el joystick sólo es compatible con juegos de PlayStation®3 (y no funcionará con juegos de PlayStation® 2).
- Cuando conectes el joystick: Deja la palanca, el acelerador y el timón centrados y no los muevas (para evitar problemas de calibración).

CONFIGURACIÓN “AUTOMATIC PRESET” - PLAYSTATION®3

Diagrama “AUTOMATIC PRESET” en PlayStation®3



Este preset corresponde a las configuraciones predeterminadas de la mayoría de los juegos de simulación aérea en PlayStation®3. Por lo tanto, te permitirá empezar a jugar rápido a tu juego, sin tener que reconfigurar el joystick.

Las 4 direcciones de la palanca: Corresponden con 4 direcciones del mini-stick izquierdo del gamepad.
El acelerador (6): Corresponde con las direcciones Arriba/Abajo del mini-stick derecho del gamepad.
El timón (5): Corresponde con las direcciones Izquierda/Derecha del mini-stick derecho del gamepad.
Botón MAPPING: Pulsa simultáneamente SELECT (SE) + START (ST).
Botón HOME / PS: Simplemente pulsa el botón.

CONOCE LAS FUNCIONES DEL JOYSTICK

Resistencia ajustable de la palanca

Dependiendo de como juegues, puedes querer un joystick ultrasensible que responda hasta al toque más ligero, o puedes preferir un joystick más firme que oponga algo de resistencia cuando lo muevas.
La resistencia de la palanca en el joystick es ajustable, para adaptarlo a las preferencias de todos los jugadores. Para ajustarla, utiliza la rueda de ajuste de resistencia **(9)** localizada bajo la base del joystick.

Acelerador

El acelerador tiene forma de deslizador de pulgar **(6)**, fácilmente accesible con tu mano izquierda reposando en la base del joystick.

Función de timón

El joystick incorpora una función de timón, que en un avión corresponde con los pedales utilizados por el piloto para girar la dirección, permitiendo al avión pivotar sobre su eje vertical (haciendo que el avión gire a la izquierda o a la derecha). Esta función de timón es accesible en el joystick girando la palanca a la izquierda o a la derecha.
Si no utilizas la función de timón en los juegos (o si la has programado en los botones de acción), puedes deshabilitar la rotación de la palanca gracias al tornillo de bloqueo **(5)** situado en la base de la palanca.
Utiliza un destornillador de cabeza plana para cambiar la posición del tornillo y de este modo bloquear/desbloquear la función de timón.

Hat-switch multidireccional de “Punto de vista”

El joystick incorpora un hat-switch de “Punto de vista” **(3)** que, cómo su nombre indica, te permite (en juegos que lo permitan) ver de forma instantánea todo lo que hay alrededor de tu avión. Para utilizar esta función simplemente dirígete al menú de configuración del juego y programa las diferentes vistas (vista trasera, vista a la izquierda, vista a la derecha, y también las vistas externas) en las direcciones del hat-switch de “Punto de vista”.
Por supuesto, también puedes utilizar el hat-switch de “Punto de vista” para otras funciones (disparar, etc.).

2 MODOS DE PROGRAMACIÓN

El botón **PRESET (8)** y el LED **(7)** te permiten ver el tipo de programación seleccionada: AUTOMATIC (preprogramada) o MANUAL (programada por ti mismo).
Una sola pulsación de este botón te permitirá cambiar de un modo de programación a otro, incluso en el transcurso de un juego.

- **AUTOMATIC PRESET: LED ROJO**

Esto representa la programación predeterminada: los ejes, las posiciones de los botones y del hat-switch están preprogramadas.

CONSULTA LOS DIAGRAMAS DE CONFIGURACIÓN “AUTOMATIC PRESET”.

- **MANUAL PRESET: LED VERDE**

Esto representa tu propia programación personal:

- Los botones, ejes y el hat-switch se pueden intercambiar entre sí.
- Puedes modificar la programación a tu gusto y siempre que quieras.
- La programación se guarda automáticamente en el joystick (incluso cuando está desconectado).
- Cuando se borra la “MANUAL PRESET” es idéntica a la “AUTOMATIC PRESET”.

PROGRAMACIÓN / MAPEADO

Puedes programar el joystick utilizando el botón MAPPING.
Atención: Este botón no se encuentra en la misma posición en PC y PS3 *(consulta los diagramas)*:
- En PC: Pulsa directamente el botón en cuestión.
- En PS3: Pulsa simultáneamente START (ST) + SELECT (SE).

- **Ejemplos de aplicaciones posibles:**

- Intercambio de las posiciones de los botones.
- Intercambio de los ejes entre si = direcciones de la palanca, del acelerador o del timón (En este caso, debes mapear las 2 direcciones del primer eje en las del segundo.)
- Intercambio de las 2 direcciones del mismo eje.
- Intercambio de botones con una dirección de un eje o del hat-switch.

- **Excepción:**

En PlayStation®3, los botones START (ST) y SELECT (SE) también se corresponden con el botón MAPPING (y por lo tanto no se pueden reprogramar).

PROCEDIMIENTO DE PROGRAMACIÓN

Pasos	Acción	LED
1	Activa MANUAL PRESET **(8)** pulsando el botón.	VERDE
2	Pulsa y suelta el botón MAPPING.	APAGADO
3	Pulsa y suelta el botón o dirección a programar.	PARPADEA EN VERDE
4	Pulsa y suelta el botón o dirección en el que quieras colocar tu función.	VERDE

Tu "MANUAL PRESET" ahora está activada y actualizada
(con tu programación aplicada).

MEMORIA EEPROM

- El joystick incorpora un chip interno que guarda toda tu programación "MANUAL PRESET" en memoria (incluso cuando el joystick está apagado o desconectado durante un período largo de tiempo).
- Puedes guardar un "MANUAL PRESET" diferente para cada plataforma utilizada (uno para PC y uno para PlayStation®3).

PARA BORRAR UN "MANUAL PRESET"

Pasos	Acción	LED
1	Activa tu MANUAL PRESET **(8)**.	VERDE
2	Pulsa y mantén pulsado el botón MAPPING durante 2 segundos.	PARPADEA EN VERDE 2 SEGUNDOS

Tu "MANUAL PRESET" ya se ha borrado
(y vuelve a ser idéntica a la "AUTOMATIC PRESET").

PARA VOLVER A LA "CONFIGURACIÓN DE FÁBRICA"

Con un solo paso puedes borrar toda tu programación o ajustes realizados tanto para PC como para PlayStation®3:

Paso	Acción	LED
1	Pulsa simultáneamente los botones **MAPPING + 11 (SE) + 12 (ST)**	PARPADEA EN VERDE/ROJO 2 SEGUNDOS

Todas tus "MANUAL PRESETS" (PC + PS3) o ajustes ya se han borrado.

Nota: Esta operación reiniciará completamente el joystick
(por lo tanto, en PC te recomendamos que hagas esto fuera de los juegos).

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y ADVERTENCIAS

- **Mi joystick no funciona correctamente o no parece estar calibrado adecuadamente:**

- Apaga el ordenador o la consola, desconecta el joystick, vuelve a conectar el joystick y luego vuelve a ejecutar el juego.

- Cuando conectes el joystick: Deja la palanca, el acelerador y el timón centrados y no los muevas (para evitar problemas de calibración).

- Sal del juego, desconecta el joystick, verifica que el selector de USB (PC / PS3) **(1)** está puesto en la posición correcta y vuelve a conectar el joystick.

- **No puedo configurar el joystick**:

- En el menú "Opciones / Controlador / Gamepad o Joystick" del juego: Selecciona la configuración más apropiada o reconfigura completamente las opciones del controlador.

- Consulta el manual de usuario del juego o la ayuda online para tener más información.

- También puedes utilizar la función "MAPPING" del joystick para resolver este tipo de problema.

- **Mi joystick es demasiado sensible o no lo bastante sensible**:

- El joystick se autocalibra por sí solo después de que hayas realizado algunos movimientos en los distintos ejes.

- En el menú "Opciones / Controlador / Gamepad o Joystick" del juego: Ajusta la sensibilidad o las zonas muertas del controlador (si esta opción está disponible).

- Ajusta la resistencia de la palanca utilizando la rueda **(9)** situada bajo la base del joystick.

INFORMACIÓN DE GARANTÍA AL CONSUMIDOR

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

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

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

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

Esta garantía no es transferible.

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

Provisiones de garantía adicionales

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

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

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

Responsabilidad

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

THRUSTMASTER®

SOPORTE TÉCNICO

https://support.thrustmaster.com

COPYRIGHT

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos reservados. Thrustmaster® es una marca registrada de Guillemot Corporation S.A. Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Ilustraciones no definitivas. El contenido, la concepción y las especificaciones son susceptibles de cambiar sin previo aviso y varían según el país. Fabricado en China.

RECOMENDACIÓN DE PROTECCIÓN AMBIENTAL

* En la Unión Europea: Al terminar su vida útil, este producto no debe tirarse en un contenedor de basuras estándar, sino que debe dejarse en un punto de recogida de desechos eléctricos y equipamiento electrónico para ser reciclado.
Esto viene confirmado por el símbolo que se encuentra en el producto, manual del usuario o embalaje.
Dependiendo de sus características, los materiales pueden reciclarse. Mediante el reciclaje y otras formas de procesamiento de los desechos eléctricos y el equipamiento electrónico puedes contribuir de forma significativa a ayudar a proteger el medio ambiente.

Contacta con las autoridades locales para más información sobre el punto de recogida más cercano.
Para los demás países: cumpla las leyes locales sobre reciclaje de equipos eléctricos y electrónicos.

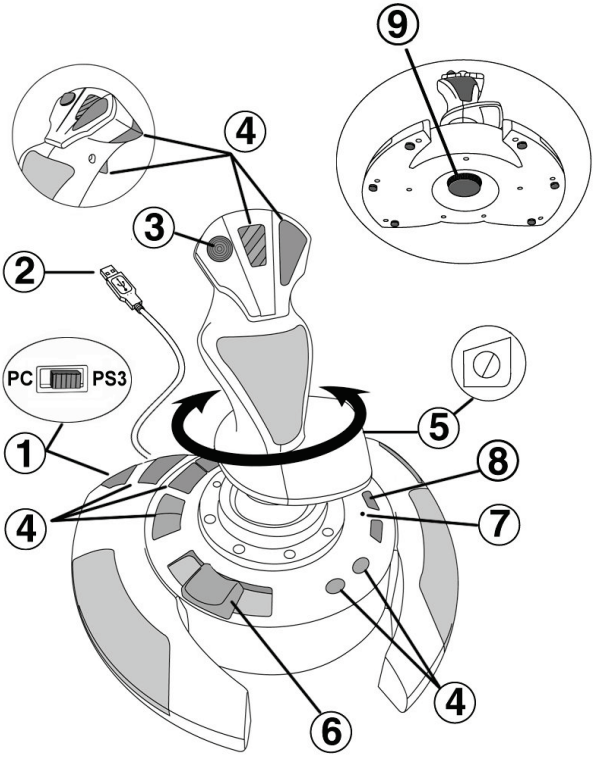
Esta información debe conservarse. Los colores y motivos decorativos pueden variar.
Los adhesivos y los cierres de plástico se deben quitar del producto antes de utilizarlo.

www.thrustmaster.com

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

T.Flight Stick X

Manual do Utilizador



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1. Seletor USB (PC / PS3)
2. Conector USB para o PC e a PlayStation®3
3. Hat switch de “ponto de vista” multidirecional
4. 12 botões de ações
5. Função de leme de direção via manípulo giratório com parafuso de bloqueio
6. Botão de potência deslizante controlado pelo polegar
7. LED
8. Botão *PRESET* *(para selecionar a programação)*
9. Roda de ajuste da resistência do manípulo

PC

INSTALAÇÃO NO PC

1. Ajuste o seletor USB **(1)** do joystick para a posição "**PC**".

2. Ligue o conector USB **(2)** a uma das portas USB do computador. O Windows irá detetar automaticamente o novo dispositivo.

3. Os controladores são instalados automaticamente.
Siga as instruções apresentadas no ecrã para concluir a instalação.

4. Clique em **Iniciar/Definições/Painel de Controlo** e faça duplo clique em **Controladores de jogos**.
*A caixa de diálogo **Controladores de jogos** mostra o nome do joystick com o estado **OK**.*

5. No **Painel de Controlo**, clique em **Propriedades** para configurar o joystick.
Testar dispositivo: permite-lhe testar e ver todas as funções do joystick.

Está agora pronto para começar a jogar!

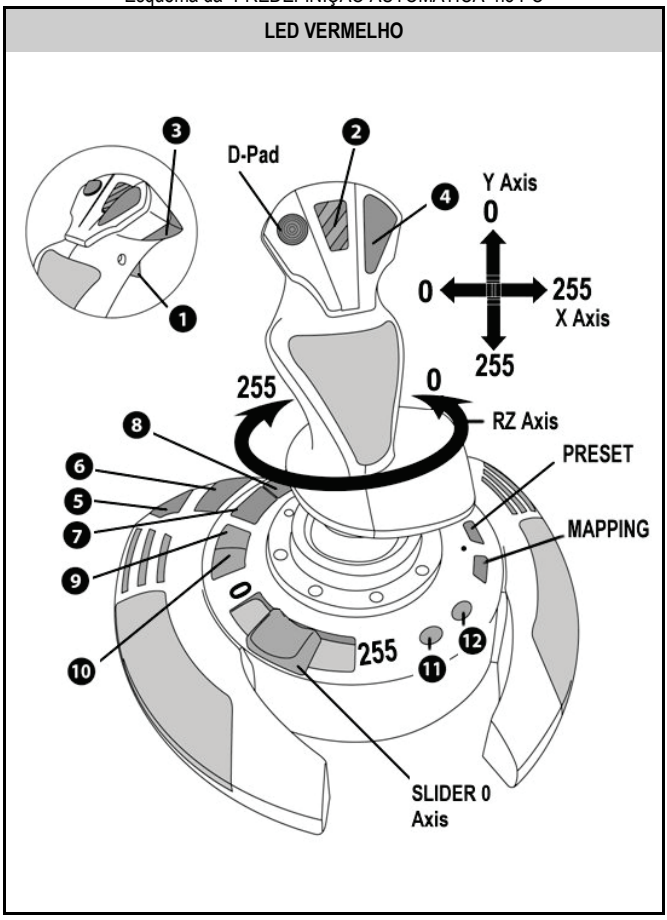
NOTAS IMPORTANTES PARA O PC

- Tem de ajustar sempre o seletor USB **(1)** do joystick para a posição "**PC**" antes de ligar o joystick.

- Ao ligar o joystick: deixe o manípulo e o leme de direção centrados e não os mova (para evitar problemas de calibragem).

CONFIGURAÇÃO “PREDEFINIÇÃO AUTOMÁTICA” – PC

Esquema da “PREDEFINIÇÃO AUTOMÁTICA” no PC



Esta predefinição corresponde às configurações predefinidas para a maioria dos jogos de simulação de voo no PC.
Como tal, permite-lhe começar a jogar imediatamente, sem ter de reconfigurar o joystick.

PLAYSTATION®3

INSTALAÇÃO NA PLAYSTATION®3

1. Ajuste o seletor USB **(1)** do joystick para a posição "**PS3**".

2. Ligue o conector USB **(2)** a uma das portas USB do sistema PlayStation®3.

3. Ligue o sistema PlayStation®3.

4. Inicie o jogo.

Está agora pronto para começar a jogar!

UTILIZAR O BOTÃO "HOME / PS"

O botão "Home / PS" do joystick permite-lhe sair dos jogos, aceder aos menus e desligar diretamente o sistema PlayStation®3.

NOTAS IMPORTANTES PARA A PLAYSTATION®3

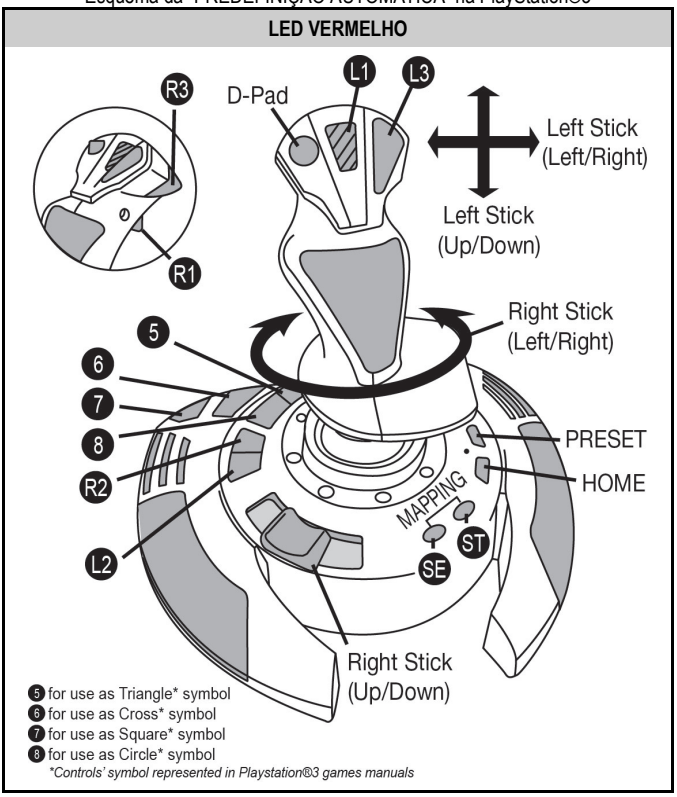
- Tem de ajustar sempre o seletor USB **(1)** do joystick para a posição "**PS3**" antes de ligar o joystick.

- No modo "1 jogador": se o seu gamepad oficial estiver ligado, tem de mudá-lo para a "porta do controlador 2" para que o joystick funcione.

- Na PlayStation®3, o joystick apenas é compatível com jogos para a PlayStation®3 (e não funcionará com jogos para a PlayStation® 2).
- Ao ligar o joystick: deixe o manípulo, o leme de direção e a alavanca de potência centrados e não os mova (para evitar problemas de calibragem).

CONFIGURAÇÃO “PREDEFINIÇÃO AUTOMÁTICA” – PLAYSTATION®3

Esquema da “PREDEFINIÇÃO AUTOMÁTICA” na PlayStation®3



Esta predefinição corresponde às configurações predefinidas para a maioria dos jogos de simulação de voo na PlayStation®3. Como tal, permite-lhe começar a jogar imediatamente, sem ter de reconfigurar o joystick.

4 direções do manípulo: correspondem às 4 direções na minialavanca esquerda do gamepad.

Alavanca de potência (6): corresponde às direções Para cima/Para baixo na minialavanca direita do gamepad.

Leme de direção (5): corresponde à direções Esquerda/Direita na minialavanca direita do gamepad.

Botão MAPPING: prima simultaneamente SELECT (SE) + START (ST).

Botão HOME / PS: prima simplesmente o botão.

APRESENTAÇÃO DO SEU JOYSTICK

Resistência ajustável do manípulo

Consoante o seu estilo de jogo, poderá preferir ter um joystick ultrassensível, que responde ao mínimo movimento, ou um joystick mais firme, que oferece uma certa resistência quando o utiliza.
A resistência do manípulo do joystick é ajustável, a fim de se adaptar a todos os jogadores. Para ajustá-la, utilize a roda de ajuste da resistência do manípulo **(9)**, situada na base do joystick.

Alavanca de potência

A alavanca de potência tem a forma de um botão deslizante controlado pelo polegar **(6)**, facilmente acessível com a mão esquerda assente na base do joystick.

Função de leme de direção

O joystick inclui uma função de leme de direção, que, num avião, corresponde aos pedais utilizados pelo piloto para rodar a direção, permitindo ao avião girar à volta do seu eixo vertical (e fazendo o avião virar à esquerda ou à direita). Esta função de leme de direção está acessível no joystick rodando o manípulo para a esquerda ou para a direita.
Se não estiver a utilizar a função de leme de direção nos jogos (ou se a tiver programado em botões de ações), pode desativar a rotação do manípulo através do parafuso de bloqueio **(5)** situado na base do joystick.
Utilize uma chave de vendas de ponta chata para alterar a posição do parafuso de bloqueio e, desta forma, bloquear/desbloquear a função de leme de direção.

Hat switch de “ponto de vista” multidirecional

O seu joystick possui um hat switch de “ponto de vista” **(3)**, o qual, como o nome indica, permite-lhe (nos jogos compatíveis) ver instantaneamente tudo o que se passa à volta do seu avião. Para tal, simplesmente aceda ao menu de configuração do jogo e programe as diferentes vistas (vista traseira, vista da esquerda, vista da direita e também as vistas externas) nas direções do hat switch de “ponto de vista”.
Evidentemente, também pode utilizar o hat switch de “ponto de vista” para outras funções (disparar, etc.).

2 MODOS DE PROGRAMAÇÃO

O botão **PRESET (8)** e o LED **(7)** permitem-lhe ver o tipo de programação selecionada: AUTOMÁTICA (pré-programada) ou MANUAL (programada por si).
Uma única pressão neste botão permite-lhe mudar de um modo de programação para o outro, inclusive durante um jogo.

- **PREDEFINIÇÃO AUTOMÁTICA: LED VERMELHO**

Este representa a programação predefinida: os eixos e as posições dos botões e do hat switch são pré-programados.

CONSULTE OS ESQUEMAS DA CONFIGURAÇÃO "PREDEFINIÇÃO AUTOMÁTICA"

- **PREDEFINIÇÃO MANUAL: LED VERDE**

Este representa a sua própria programação pessoal:

- Os botões, os eixos e o hat switch podem ser trocados entre eles.
- Pode alterar a programação de acordo com as suas preferências e sempre que pretender.
- A programação é guardada automaticamente no joystick (mesmo quando é desligado).
- Quando a sua "PREDEFINIÇÃO MANUAL" está vazia, é idêntica à "PREDEFINIÇÃO AUTOMÁTICA".

PROGRAMAÇÃO / MAPEAMENTO

Pode programar o joystick utilizando o botão MAPPING.

Atenção: Este botão não está situado na mesma posição no PC e na PS3 *(consulte os esquemas)*:
- No PC: prima diretamente o botão em questão.
- Na PS3: prima simultaneamente START (ST) + SELECT (SE).

- **Exemplos de aplicações possíveis:**

- Trocar as posições dos botões.
- Trocar os eixos entre eles = direções do manípulo, da alavanca de potência ou do leme de direção (neste caso, tem de mapear as 2 direções do primeiro eixo nas 2 direções do segundo eixo).
- Trocar as 2 direções do mesmo eixo.
- Trocar os botões com uma direção de um eixo ou do hat switch.

- **Exceção:**

Na PlayStation®3, os botões START (ST) e SELECT (SE) correspondem igualmente ao botão MAPPING (pelo que não podem ser reprogramados).

PROCEDIMENTO DE PROGRAMAÇÃO

Passos	Ação	LED
1	Ative a PREDEFINIÇÃO MANUAL **(8)** premindo o botão.	VERDE
2	Prima e solte o botão MAPPING.	APAGADO
3	Prima e solte o botão ou a direção para programar.	PISCA A VERDE
4	Prima e solte o botão ou a direção no qual pretende colocar a sua função.	VERDE

A sua "PREDEFINIÇÃO MANUAL" encontra-se agora ativada e atualizada (com a sua programação executada).

MEMÓRIA EEPROM

- O seu joystick possui um chip interno que guarda todas as suas programações "PREDEFNIÇÃO MANUAL" na memória (mesmo quando o joystick é encerrado ou desligado da plataforma durante um longo período de tempo).
- Pode guardar uma "PREDEFINIÇÃO MANUAL" diferente para cada plataforma utilizada (uma para o PC e uma para a PlayStation®3).

APAGAR UMA "PREDEFINIÇÃO MANUAL"

Passos	Ação	LED
1	Ative a sua PREDEFINIÇÃO MANUAL **(8)**.	VERDE
2	Prima continuamente o botão MAPPING durante 2 segundos.	PISCA A VERDE 2 SEGUNDOS

A sua "PREDEFINIÇÃO MANUAL" encontra-se agora vazia (e novamente idêntica à "PREDEFINIÇÃO AUTOMÁTICA").

REPOR AS "DEFINIÇÕES DE FÁBRICA"

Pode apagar todas as suas programações ou definições executadas simultaneamente no PC e na PlayStation®3 com um único passo:

Passo	Ação	LED
1	Prima simultaneamente os botões **MAPPING + 11 (SE) + 12 (ST)**	PISCA A VERDE/VERMELHO 2 SEGUNDOS

Todas as suas "PREDEFINIÇÕES MANUAIS" (PC + PS3) ou definições encontram-se agora vazias.

Nota: Esta operação irá reiniciar completamente o joystick (no PC, pelo que recomendamos que o faça fora dos jogos).

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS E ADVERTÊNCIA

- **O meu joystick não funciona corretamente ou parece estar mal calibrado:**

- Encerre o computador ou a consola, desligue o joystick, volte a ligar o joystick e em seguida reinicie o jogo.

- Ao ligar o joystick: deixe o manípulo, o leme de direção e a alavanca de potência centrados e não os mova (para evitar problemas de calibragem).

- Saia do jogo, desligue o joystick, verifique se o seletor USB (PC / PS3) **(1)** está ajustado para a posição correta e em seguida volte a ligar o joystick.

- **Não consigo configurar o meu joystick:**

- No menu Opções / Controlador / Gamepad ou Joystick do jogo: selecione a configuração mais adequada ou reconfigure completamente as opções do controlador.

- Consulte o manual do utilizador ou a ajuda online do jogo para mais informações.

- Pode também utilizar a função “MAPPING” do joystick para resolver este tipo de problema.

- **O meu joystick é demasiado sensível ou não é suficientemente sensível:**

- O seu joystick autocalibra-se sozinho assim que tiver executado alguns movimentos nos diferentes eixos.

- No menu Opções / Controlador / Gamepad ou Joystick: ajuste a sensibilidade ou as zonas mortas do controlador (se esta opção estiver disponível).

- Ajuste a resistência do manípulo utilizando a roda **(9)** situada sob a base do joystick.

INFORMAÇÕES SOBRE A GARANTIA PARA O CONSUMIDOR

A Guillemot Corporation S.A., com sede social sita em Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, França (a seguir designada como "Guillemot") garante a nível mundial ao consumidor que este produto Thrustmaster está livre de defeitos em termos de materiais e fabrico durante um período de garantia que corresponde ao limite de tempo para intentar uma ação de conformidade relativamente a este produto. Nos países da União Europeia, isto corresponde a um período de dois (2) anos desde a entrega do produto Thrustmaster. Noutros países, o período de garantia corresponde ao limite de tempo para intentar uma ação de conformidade relativamente ao produto Thrustmaster de acordo com a legislação em vigor do país no qual o consumidor residia à data de compra do produto Thrustmaster (se a dita ação não existir no país correspondente, então o período de garantia será de um (1) ano a partir da data de compra original do produto Thrustmaster.

No caso de o produto apresentar algum defeito durante o período da garantia, contacte imediatamente o Suporte Técnico, que lhe indicará o procedimento a tomar. Se esse defeito se confirmar, o produto terá de ser devolvido ao respetivo local de compra (ou qualquer outro local indicado pelo Suporte Técnico).

No âmbito da presente garantia, e por opção do Suporte Técnico, o produto defeituoso do consumidor será substituído ou reparado. Se, durante o período da garantia, o produto Thrustmaster for submetido à dita reparação, qualquer período mínimo de (7) dias durante o qual o produto estiver fora de serviço será adicionado ao período da garantia restante (este período decorre desde a data do pedido intervenção pelo consumidor ou desde a data em que o produto em questão é disponibilizado para reparação, se a data em que o produto é disponibilizado para reparação for posterior à data do pedido de intervenção). Se for permitido pela legislação em vigor, a responsabilidade total da Guillemot e das respetivas filiais (incluindo para danos indiretos) está limitada à reparação ou à substituição do produto Thrustmaster. Se for permitido pela legislação em vigor, a Guillemot rejeita todas as garantias de comercialização ou adequação a um fim específico.

A presente garantia não se aplicará: (1) se o produto tiver sido modificado, aberto, alterado ou danificado em resultado de utilização inadequada ou abusiva, negligência, acidente, desgaste normal ou qualquer outra casa relacionada com um defeito de material ou fabrico (incluindo, mas sem limitação, combinar o produto Thrustmaster com qualquer elemento inadequado, incluindo, em particular, fontes de alimentação, baterias recarregáveis, carregadores ou quaisquer outros elementos não fornecidos pela Guillemot para este produto); (2) se o produto tiver sido utilizado fora do âmbito da utilização doméstica, incluindo para fins profissionais ou comerciais (salas de jogos, treino e competições, por exemplo); (3) na eventualidade de incumprimento das instruções fornecidas pelo Suporte Técnico; (4) a software, estando o mesmo sujeito a uma garantia específica; (5) a consumíveis (elementos para substituir ao longo da vida útil do produto: baterias descartáveis, auscultadores de áudio ou auriculares de auscultadores, por exemplo); (6) a acessórios (cabos, estojos, bolsas, sacos e correias de pulso, por exemplo); (7) se o produto foi vendido num leilão público.

A presente garantia não é transmissível.

Os direitos legais do consumidor no que concerne à legislação aplicável à venda de bens de consumo no seu país não são afetados pela presente garantia.

Disposições de garantia adicionais

Durante o período da garantia, a Guillemot não fornecerá, em princípio, quaisquer peças de substituição, uma vez que o Suporte Técnico é a única parte autorizada a abrir e/ou reparar qualquer produto Thrustmaster (à exceção de quaisquer procedimentos de reparação que o Suporte Técnico possa pedir ao consumidor para realizar, através de instruções por escrito – por exemplo, devido à simplicidade e à falta de confidencialidade do processo de reparação – e fornecendo ao consumidor a(s) peça(s) de substituição necessária(s), quando aplicável).

Tendo em conta os seus ciclos de inovação, e a fim de proteger o seu know-how e segredos comerciais, a Guillemot não fornecerá, em princípio, qualquer notificação de reparação ou peças de substituição para produtos Thrustmaster cujo período da garantia tenha expirado.

Responsabilidade

Se for permitido ao abrigo da legislação aplicável, a Guillemot Corporation S.A. (a seguir designada "Guillemot") e as respetivas filiais rejeitam qualquer responsabilidade por danos resultantes de uma ou mais das seguintes causas: (1) o produto foi modificado, aberto ou alterado; (2) incumprimento das instruções de montagem; (3) utilização inadequada ou abusiva, negligência ou acidente (um impacto, por exemplo); (4) desgaste normal; (5) utilização do produto fora do âmbito além da utilização doméstica, incluindo para fins profissionais ou comerciais (salas de jogos, treino e competições, por exemplo). Se for permitido ao abrigo da legislação aplicável, a Guillemot e as respetivas filiais rejeitam qualquer responsabilidade por danos relacionados com um defeito de material ou fabrico relativamente ao produto (incluindo, mas sem limitação, quaisquer danos causados direta ou indiretamente por qualquer software ou por combinar o produto Thrustmaster com qualquer elemento inadequado, incluindo, em particular, fontes de alimentação, baterias recarregáveis, carregadores ou quaisquer outros elementos não fornecidos pela Guillemot para este produto).

THRUSTMASTER®

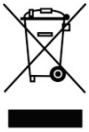
SUPORTE TÉCNICO

https://support.thrustmaster.com

DIREITOS DE AUTOR

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Todos os direitos reservados. Thrustmaster® é uma marca registada da Guillemot Corporation S.A. Todas as outras marcas comerciais são pertencem aos respectivos proprietários. As ilustrações não são vinculativas. Os conteúdos, desenhos e especificações estão sujeitos a alteração sem aviso prévio e podem variar de país para país. Fabricado na China.

RECOMENDAÇÕES DE PROTECÇÃO AMBIENTAL



* Na União Europeia: Quando este produto chegar ao fim da sua vida útil, não o elimine juntamente com os resíduos domésticos normais; em vez disso, deixe-o num ponto de recolha de resíduos de equipamento eléctrico e electrónico (REEE) para posterior reciclagem.

O símbolo presente no produto, no manual de utilizador ou na caixa confirma-o.

Os materiais podem ser reciclados, dependendo das suas características. Através da reciclagem e de outras formas de processamento de resíduos de equipamento eléctrico e electrónico, pode dar um importante contributo no sentido de ajudar a proteger o ambiente.

Contacte as autoridades locais para saber onde fica o ponto de recolha mais perto da sua área de residência.

Relativamente a todos os outros países: Respeite a legislação local sobre a reciclagem de equipamento eléctrico e electrónico.

Informações a reter. As cores e as decorações podem variar.

Os fechos e os adesivos devem ser removidos do produto antes da utilização.

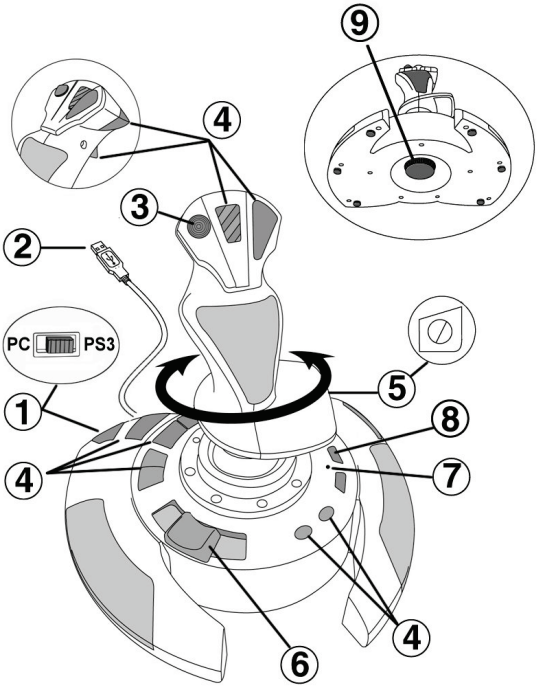
www.thrustmaster.com

**Aplicável apenas à União Europeia, Reino Unido e Turquia*

CE*

T.Flight Stick X

Руководство пользователя



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

1. Селектор USB (ПК / PS3)
2. USB-разъем для подключения ПК и PlayStation®3
3. Многонаправленный переключатель вида «hat-switch»
4. 12 командных кнопок
5. Функция штурвала с помощью вращающейся рукоятки
6. Управление сектором газа большим пальцем
7. Индикатор
8. Кнопка ***PRESET*** (ПРЕДУСТАНОВКИ) *(для выбора режима программирования)*
9. Регулятор сопротивления рукоятки с винтовой фиксацией, круговая шкала настройки

ПК

УСТАНОВКА НА ПК

1. Установите селектор USB джойстика (1) в положение ПК.

2. Подключите разъем USB **(2)** к одному из USB-портов компьютера. Операционные системы Windows автоматически обнаружат новое устройство.

3. Драйверы устанавливаются автоматически.
Для завершения процесса установки выполните инструкции, которые будут появляться на экране.

4. Выберите **Start (Пуск)/Settings (Настройка)/Control Panel (Панель управления),** после чего двойным нажатием кнопки мыши выберите пункт **Game Controllers (Игровые контроллеры)**.

*Диалоговое окно **Game Controllers (Игровые контроллеры)** выводит название джойстика и его состояние **OK**.*

5. В окне **Control Panel (Панель управления)**, выберите пункт **Properties (Свойства)** и настройте конфигурацию джойстика.
Кнопка **Test device (Проверить устройство):** Протестируйте и просмотрите все функции джойстика.

Теперь можно начинать игру!

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПК

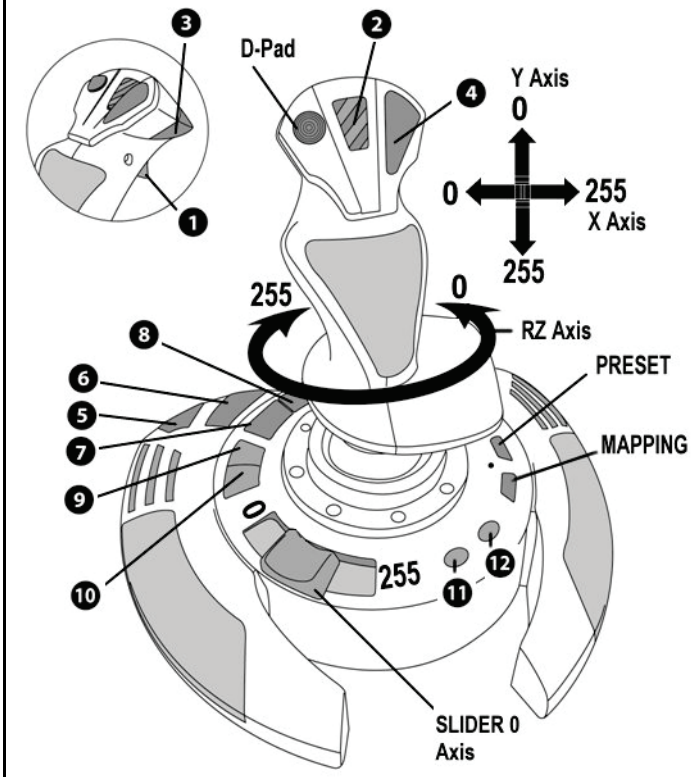
- Селектор USB джойстика **(1)** всегда должен быть установлен в положение «ПК» (“PC”) перед подключением джойстика.

- При подключении джойстика: Оставьте рукоятку и основной штурвал в центральном положении и не трогайте их (чтобы избежать проблем с калибровкой).

ПК - КОНФИГУРАЦИЯ «АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ»

СХЕМА - ПК «АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ»

КРАСНЫЙ ИНДИКАТОР



На схеме представлена предустановленная конфигурация для большинства авиаигр на ПК.

Предустановленная конфигурация позволяет начать игру сразу же, не меняя настройки джойстика.

PLAYSTATION®3

ПОДКЛЮЧЕНИЕ К PLAYSTATION®3

1. Установите селектор USB джойстика (1) в положение “PS3”.

2. Подключите разъем USB **(2)** к одному из портов USB на пульте.

3. Включите пульт.

4. Запустите игру.

Теперь можно начинать игру!

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КНОПКИ HOME / PS

С помощью кнопки Home / PS, находящейся на джойстике, можно выйти из игры, войти в меню и напрямую выключить систему PlayStation®3.

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО РАБОТЕ С PLAYSTATION®3

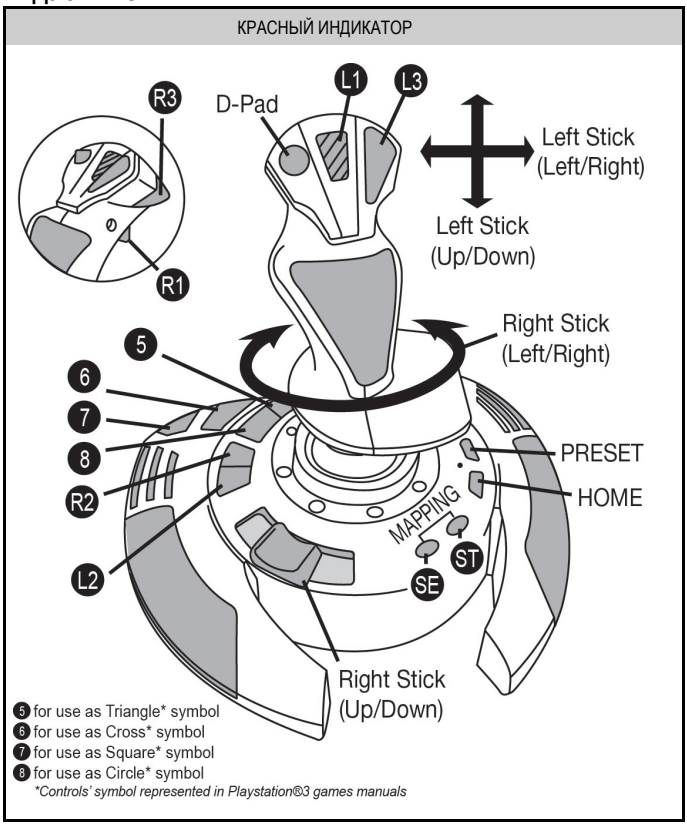
- Селектор USB джойстика **(1)** всегда должен быть установлен в положение **PS3** перед подключением джойстика.

- В режиме одного игрока (1 Player): Если официальная версия контроллера включена, необходимо переключить его на «порт 2 контроллера», чтобы джойстик работал.

- В приставке PlayStation®3 джойстик совместим только с играми для PlayStation®3 (и не будет работать с играми для PlayStation® 2).

- При подключении джойстика: Оставьте рукоятку, основной штурвал и слайдер сектора газа в центральном положении и не двигайте их (чтобы избежать проблем с калибровкой).

PLAYSTATION®3 – КОНФИГУРАЦИЯ «АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ»



На схеме представлена предустановленная конфигурация PlayStation®3 для большинства игр симуляции полетов. Это позволяет начать игру сразу же, не меняя настройки джойстика.

4 положения рукоятки: Соответствуют 4 положениям левого мини-джойстика игрового контроллера.

Рычаг газа (6): Соответствует направлениям верх/вниз правого мини-джойстика игрового контроллера.

Штурвал (5): Соответствует направлениям Влево/Вправо правого мини-джойстика игрового контроллера.

Кнопка **MAPPING (ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ)** Одновременно нажмите кнопки SELECT (SE) + START (ST).

Кнопка **HOME / PS:** Просто нажмите кнопку.

ИЗУЧЕНИЕ ДЖОЙСТИКА

Настраиваемое сопротивление рукоятки

В зависимости от стиля игры можно настроить джойстик так, чтобы он реагировал на малейшее движение (сверхчувствительность), или, наоборот, уменьшить чувствительность джойстика так, чтобы он оказывал определенное сопротивление при игре.

Настройки сопротивления ручки джойстика можно изменить так, чтобы оно соответствовало индивидуальному стилю игры. Для настройки используйте круговую шкалу настройки сопротивления (9), которая располагается под основанием джойстика.

Управление скоростью

Управление скоростью представлено в форме ползунка, который перемещается с помощью большого пальца. Им легко управлять левой рукой.

Функции штурвала

Джойстик оснащен функцией штурвала; в настоящем самолете пилот осуществляет такие маневры с помощью педалей рулевого управления, которые изменяют положение самолета относительно его оси по вертикали, что позволяет поворачивать самолет влево или вправо. Поверните рукоятку джойстика влево или вправо, чтобы проверить данную функцию.

Если функция штурвала не используется (или запрограммирована через командные кнопки), отключите функцию вращения рукоятки, закрутив болт, расположенный на основании рукоятки.

С помощью отвертки для шурупов с плоской головкой измените положения болта и таким образом включите/отключите функцию штурвала.

Многонаправленный переключатель вида «Точка Обзора»

Джойстик оснащен переключателем вида «Точка Обзора», который позволяет (в играх, где эта функция поддерживается) мгновенно видеть все, что происходит вокруг самолета. Перейдите в меню конфигурации игры и настройте разные обзоры (обзор сзади, обзор слева, обзор справа и также внешние обзоры) в соответствии с направлениями переключателя вида «Точки Обзора».

Также можно использовать верхний переключатель «Точка обзора» для других функций (например, открытие огня и т.д.).

2 РЕЖИМА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Кнопка **ПРЕДУСТАНОВКИ** (**PRESET**) (8) с индикатором **(7)** позволяет просмотреть выбранный режим программирования: АВТОМАТИЧЕСКИЙ (встроенный) или РУЧНОЙ (пользовательский).
Однократное нажатие на эту кнопку позволит переключаться из одного режима в другой даже во время игры.

АВТОМАТИЧЕСКАЯ ПРЕДУСТАНОВКА (AUTOMATIC PRESET): КРАСНЫЙ ИНДИКАТОР
Режим настроек по умолчанию: оси, положения командных кнопок и переключатель вида заданы по умолчанию.

СМ. СХЕМЫ КОНФИГУРАЦИИ РЕЖИМА АВТОМАТИЧЕСКИХ ПРЕДУСТАНОВОК

РУЧНАЯ ПРЕДУСТАНОВКА (MANUAL PRESET): ЗЕЛЕНЫЙ ИНДИКАТОР
Эти установки назначаются пользователем:

- Функции кнопок, оси и переключателя вида могут быть переключены между собой.
- Изменяйте функции кнопок по вашему желанию в любое время.
- Настройки джойстика сохранятся автоматически (даже если джойстик не подключен).
- - Когда пользовательские предустановки "**MANUAL PRESET**" не заданы, настройки аналогичны режиму автоматических предустановок "**AUTOMATIC PRESET**".

ПРОГРАММИРОВАНИЕ/ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ

Программируйте джойстик, используя кнопку переопределения (MAPPING).
Внимание: Чтобы обнаружить эту кнопку обратитесь к схеме:
- На ПК: Просто нажмите данную кнопку.
- На PS3: Одновременно нажмите кнопки START (ST) + SELECT (SE).

Примеры возможного применения:

- Переключение положений кнопок.
- Переключение оси между собой = управление рукояткой, управление скоростью или штурвалом (В этом случае, переопределите 2 направления для первой оси на направления второй.)
- Установите 2 направления для одной и той же оси.
- Переключение кнопок с направлениями осей или переключателем вида.

Исключение:
В PlayStation®3 кнопки START (ST) и SELECT (SE) соответствуют кнопке ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ (и не могут перепрограммироваться).

ПРОЦЕДУРА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Этапы	Действие	Индикатор
1	Включите режим **«ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ»** нажатием кнопки **(8)**	ЗЕЛЕНЫЙ
2	Нажмите и отпустите кнопку «ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ»	ВЫКЛ.
3	Нажмите и отпустите программируемую кнопку или направление джойстика.	МИГАЕТ ЗЕЛЕНЫЙ
4	Нажмите и отпустите кнопку или направление, куда необходимо поместить данную функцию.	ЗЕЛЕНЫЙ

«ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ» включены и настроены (программирование выполнено).

ВСТРОЕННАЯ ПАМЯТЬ

В игровой джойстик встроен чип, благодаря которому все назначенные вами “ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ НАСТРОЙКИ” сохраняются в памяти (даже когда джойстик выключен или отсоединен в течение длительного периода времени).

Сохраните различные «ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ» для каждой используемой платформы (для ПК и для PlayStation®3)

УДАЛЕНИЕ «ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ПРЕДУСТАНОВОК»

Этапы	Действие	Индикатор
1	Включите режим “**MANUAL PRESET**” **(8)**.	ЗЕЛЕНЫЙ
2	- Нажмите и удерживайте кнопку MAPPING (ПЕРЕОПРЕДЕЛИТЬ) в течение 2 секунд.	Мигает 2 секунды зеленый свет

«ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ» отсутствуют (они снова соответствуют автоматическим настройкам)

ВОЗВРАТ К ЗАВОДСКИМ НАСТРОЙКАМ

Удалите все установленные и заданные настройки на платформах ПК и PlayStation®3 за один шаг:

Шаг	Действие	Индикатор
1	Одновременно нажмите кнопки ПРЕДУСТАНОВКИ (**MAPPING) + 11 (SE) + 12 (ST)**	В течение 2 секунд индикатор мигает зеленым/красным

Теперь все ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ (ПК + PS3) удалены.

Примечание: После этой операции джойстик будет перезагружен.
(поэтому на ПК рекомендуется производить данную операцию после выхода из игры).

ПОИСК, УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ И ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

Джойстик работает неправильно или не откалиброван:

- Отключите компьютер или приставку, отсоедините джойстик, снова подсоедините его и запустите игру.

- При подключении джойстика: Оставьте рукоятку, основной штурвал и ручку управления скоростью в центральном положении и не двигайте ними (чтобы избежать любых проблем с калибровкой).

- Выйдите из игры, полностью отсоедините джойстик, убедитесь в том, USB селектор ПК/PS3 **(1)** находится в правильном положении, и снова подсоедините джойстик.

Я не могу настроить джойстик:

В меню игры Options (Параметры)/Controller (Контроллер)/Gamepad (Игровой контроллер) или Joystick (Джойстик): Выберите более подходящую конфигурацию или полностью перенастройте функции контроллера.

- Дополнительную информацию смотрите в руководстве пользователя игры или в Интернете.

- Для решения этой проблемы также можно воспользоваться функцией джойстика «ПРЕДУСТАНОВКА».

Джойстик слишком или недостаточно чувствительный:

Джойстик автоматически калибруется после того, как сделано несколько движений джойстиком в разных направлениях.

В меню игры Options (Параметры)/Controller (Контроллер)/ Gamepad (Игровой контроллер) или Joystick (джойстик)": Настройте чувствительный или нечувствительный режим для контроллера (если эта функция доступна).

- Настройте сопротивление ручки с помощью круговой шкалы (9), находящейся под основанием джойстика.

Сведения о потребительской гарантии

Корпорация Guillemot Corporation S.A., зарегистрированная по адресу Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Франция, (далее — «Guillemot») гарантирует своим клиентам во всем мире, что в данном изделии Thrustmaster не будет выявлено никаких дефектов материалов и производства в течение гарантийного периода, который равен сроку предъявления претензии по соответствию для данного изделия. В странах Европейского Союза этот срок соответствует двум (2) годам с момента поставки изделия Thrustmaster. В других странах гарантийный период равен сроку предъявления претензии по соответствию для изделия Thrustmaster, определяемому соответствующим законодательством страны, в которой проживал потребитель на момент приобретения изделия Thrustmaster (если подобные претензии не действуют в соответствующей стране, гарантийный период равняется одному (1) году с первоначальной даты приобретения изделия Thrustmaster).

В случае обнаружения дефектов изделия во время гарантийного периода незамедлительно обратитесь в службу технической поддержки, сотрудники которой определят дальнейшую процедуру. Если дефект будет подтвержден, изделие следует вернуть по месту приобретения (или в любое другое место, указанное службой технической поддержки).

В рамках действия гарантии дефектное изделие будет, по усмотрению службы технической поддержки, заменено или возвращено в рабочее состояние. Если в течение гарантийного срока изделие Thrustmaster будет подвержено такому восстановлению, к оставшемуся гарантийному сроку прибавляется период времени, но не менее семи (7) дней, во время которого изделие находилось вне употребления (началом этого периода считается дата запроса покупателя о вмешательстве или дата предоставления дефектного изделия для восстановления, если изделие было предоставлено для восстановления позднее, чем был сделан запрос о вмешательстве). В мере, разрешенной применимым законодательством, полная ответственность компании Guillemot и ее дочерних компаний (в том числе косвенный ущерб) ограничивается восстановлением рабочего состояния или заменой изделия Thrustmaster. В мере, разрешенной применимым законодательством, компания Guillemot отказывается от любых гарантий коммерческой пригодности или пригодности для определенной цели.

Настоящая гарантия не распространяется: (1) на ситуации, когда изделие было видоизменено, открыто, модифицировано или получило повреждения в результате недопустимого или неправильного использования, небрежности или несчастного случая, естественного износа или любой другой причины, не связанной с дефектом материалов или производства (включая, помимо прочего, использование изделия Thrustmaster совместно с любыми неподходящими элементами, в частности — с блоками питания, аккумуляторами, зарядными устройствами и любыми другими элементами, не входящими в комплектацию Guillemot для данного изделия); (2) на случаи использования продукта в любых целях, кроме бытовых, в том числе на случаи профессионального или коммерческого применения (например, в игровых залах, для проведение обучения и соревнований); (3) на ситуации, когда указания службы технической поддержки не были выполнены; (4) на ПО, так как на такое ПО распространяется отдельная гарантия; (5) на расходные материалы (элементы, предназначенные для замены в течение срока службы изделия: например, батарейки и ушные подушки для гарнитур или наушников); (6) на аксессуары (например, кабели, чехлы, сумки, футляры, наручные ремешки); (7) на случаи продажи изделия с открытого аукциона.

Данная гарантия не подлежит передаче.

Настоящая гарантия не ущемляет прав потребителя, предоставляемых ему применимыми законами в отношении продажи потребительских товаров в соответствующей стране.

Дополнительные условия гарантии

В течение гарантийного срока компания Guillemot, в общем и целом, не предоставляет никаких запасных частей, так как вскрытие и/или модификацию любых изделий Thrustmaster вправе осуществлять только служба технической поддержки (за исключением каких-либо процедур по модификации, которые служба технической поддержки может предложить выполнить клиенту путем письменных инструкций и предоставления, при необходимости, требуемых запасных частей: например, в связи с отсутствием статуса сложности или конфиденциальности у такой восстановительной процедуры).

С учетом периода освоения новых изделий и в целях защиты своих ноу-хау и коммерческих тайн компания Guillemot, в общем и целом, не предоставляет каких-либо уведомлений о восстановлении или запасных частей для любых изделий Thrustmaster с истекшим гарантийным сроком.

Ответственность

В мере, разрешенной применимым законодательством, компания Guillemot Corporation S.A. (далее — «Guillemot») и ее дочерние предприятия отказываются от любой ответственности за любой ущерб, вызванный одним или несколькими из следующих факторов: (1) видоизменение, вскрытие или модификация изделия; (2) несоблюдение инструкций по сборке; (3) недопустимое или неправильное использование, небрежность, несчастный случай (например, физическое воздействие); (4) естественный износ; (5) использование продукта в любых целях, кроме бытовых, в том числе профессиональное или коммерческое применение (например, в игровых залах, для проведение обучения и соревнований). В мере, разрешенной применимым законодательством, компания Guillemot и ее дочерние предприятия отказываются от любой ответственности за любой ущерб, не связанный с дефектами материалов или изготовления, в отношении данного изделия (включая, помимо прочего, любой ущерб, вызванный прямо или опосредованно любым программным обеспечением или использованием изделия Thrustmaster с любыми неподходящими элементами, в частности — блоками питания, аккумуляторами, зарядными устройствами и любыми другими элементами, не входящими в комплектацию Guillemot для данного изделия).

THRUSTMASTER®

ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ

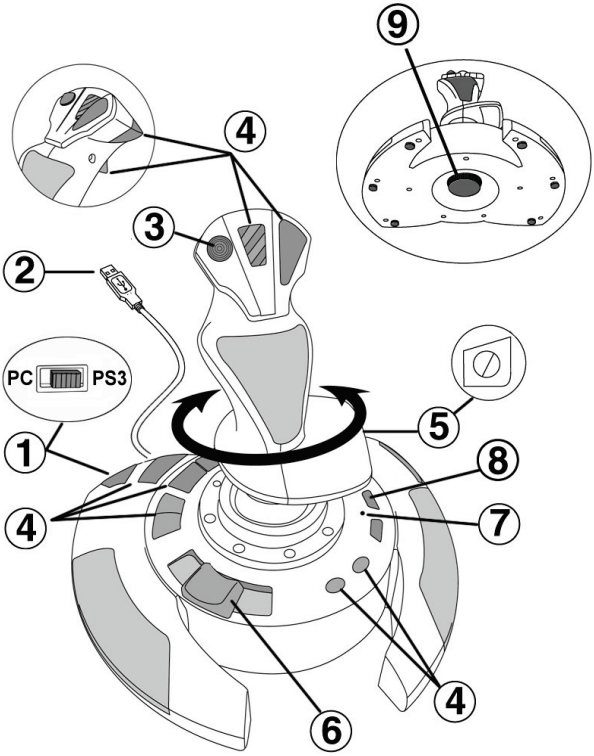
https://support.thrustmaster.com

АВТОРСКОЕ ПРАВО
© 2021 Guillemot Corporation S.A. Все права защищены. Thrustmaster® является зарегистрированной торговой маркой Guillemot Corporation. Все прочие торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев. Иллюстрации могут не соответствовать внешнему виду/функциям конкретного изделия. Содержание руководства, конструкция и технические характеристики изделия изменяются без предварительного уведомления и зависят от страны приобретения.

При пользовании изделием учитывайте следующее: цвета и дизайн могут различаться.
Пластиковые стяжки и клейкую ленту следует снять перед использованием изделия.
www.thrustmaster.com

T.Flight Stick X

Uživatelský manuál



TECHNICKÉ VLASTNOSTI

1. Přepínač USB (PC / PS3)
2. USB konektor pro PC a PlayStation®3
3. Více směrový kloboučkový přepínač “Point Of View”
4. 12 akčních tlačítek
5. Ovládání směrovky otáčením rukověti s uzamykacím šroubem
6. Posuvný ovladač plynu
7. LED
8. Tlačítko *PRESET (pro programování)*
9. Kroužek pro nastavení odporu rukověti

PC

INSTALACE NA PC

1. USB přepínač **(1)** nastavte do pozice "**PC"**.

2. USB konektor **(2)** připojte k jednomu z USB rozhraní vašeho počítače. Windows automaticky detekují nové zařízení.

3. Ovladače budou automaticky nainstalovány.
Postupujte podle pokynů na displeji a dokončete instalaci.

4. Klikněte na **Start/Settings/Control Panel** a pak otevřete **Ovládací panel hry**.
*Zobrazí se dialogové okno **ovládacího panelu hry** s názvem joysticku a stavem **OK**.*

5. V ovládacím panelu klikněte na **vlastnosti**, abyste mohli nakonfigurovat svůj joystick.
Test zařízení: Pro testování a prohlížení všech funkcí vašeho joysticku.

Nyní jste připraveni ke hře!

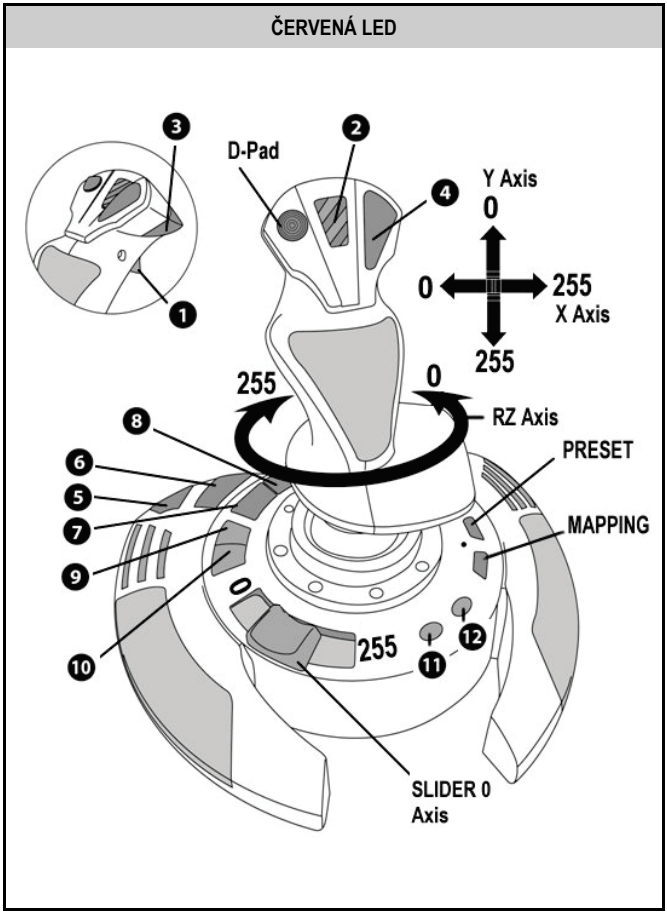
DŮLEŽITÉ POZNÁMKY PRO PC

- USB přepínač vašeho joysticku (**1**) musí být vždy nastaven v pozici "**PC"** před tím, než joystick připojíte.

- Při připojování vašeho joysticku: rukověť a směrovku ponechte ve středové poloze a nepohybujte s nimi (zabráníte tím problémům s kalibrací).

“AUTOMATICKÉ PŘEDVOLBY” KONFIGURACE - PC

Schéma “AUTOMATICKÉ PŘEDVOLBY” na PC



Tato předvolba odpovídá výchozímu nastavení pro většinu leteckých simulačních her na PC. Toto vám umožní okamžitě spustit vaši hru, aniž by bylo nutné překonfigurovat váš joystick.

PLAYSTATION®3

INSTALACE NA PLAYSTATION®3

1. USB přepínač (1) nastavte do pozice“**PS3”**.

2. USB konektor (2) připojte k jednomu z USB rozhraní vaší konzole.

3. Konzoli zapněte.

4. Spusťte vaši hru.

Nyní jste připraveni ke hraní!

POUŽITÍ TLAČÍTKA “HOME / PS”

Tlačítko “Home / PS” na joysticku vám umožní ukončit hru, přístup do menu a přímo vypnout váš systém PlayStation®3.

DŮLEŽITÉ POZNÁMKY PRO PLAYSTATION®3

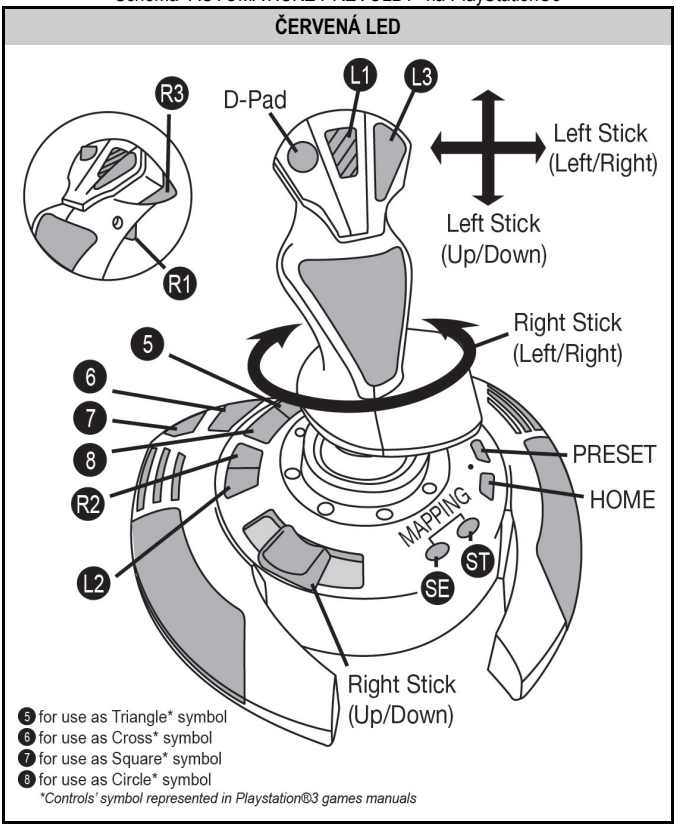
- Před připojením joysticku k systému, musí být USB přepínač (**1**) nastaven v pozici “**PS3”**.

- V režimu “1 hráče”: Pokud je váš joystick zapnut, musíte, aby váš joystick byl funkční, svůj gamepad připojit k “portu 2 ovladače”.

- Na PlayStation®3, je joystick kompatibilní pouze s hrami pro PlayStation®3 (a s hrami pro PlayStation® 2 nebude fungovat).
- Při připojování vašeho joysticku: rukověť a směrovku ponechte ve středové poloze a nepohybujte s nimi (zabráníte tím problémům s kalibrací).

“AUTOMATICKÉ PŘEDVOLBY” KONFIGURACE - PLAYSTATION®3

Schéma “AUTOMATICKÉ PŘEVOLBY” na PlayStation®3



Tato předvolba odpovídá výchozímu nastavení pro většinu leteckých simulačních her na PlayStation®3. Toto vám umožní okamžitě spustit vaši hru, aniž by bylo nutné překonfigurovat váš joystick.

4 směry rukověti: odpovídají 4 směrům levé mini páčky na vašem gamepadu.

Ovladač plynu (6): odpovídá směrům nahoru/dolu pravé mini páčky na vašem gamepadu.

Směrovka (5): odpovídá směrům doleva/doprava pravé mini páčky na vašem gamepadu.

Tlačítko MAPOVÁNÍ: současně stiskněte SELECT (SE) + START (ST).

Tlačítko HOME / PS: stiskněte tlačítko.

SEZNAMTE SE S VAŠÍM JOYSTICKEM

Nastavitelný odpor rukověti

V závislosti na vašem herním stylu, si můžete přát mít ultra citlivý joystick, který zareaguje na sebemenší dotek, nebo můžete dát přednost pevnějšímu joysticku, který, pokud s ním pohnete vykazuje určitý odpor.
Odpor rukověti joysticku je nastavitelný tak, aby bylo možné ho přizpůsobit pro všechny hráče. Pro nastavení odporu rukověti použijte nastavovací kroužek ***(9)***, který je umístěn pod základnou joysticku.

Ovladač plynu

Ovladač plynu je ve tvaru palcového posuvného přepínače **(6)**, snadno dostupného vaší levou rukou opřenou o základnu vašeho joysticku.

Funkce směrovky

Váš joystick je vybaven funkcí směrovky, jež v letadle odpovídá pedálům, které používá pilot pro řízení, umožňujícím otáčení letadla kolem svislé osy (a proto se letadlo otáčí doleva nebo doprava). Tato funkce je dostupná otáčením rukověti joysticku doleva nebo doprava.
Pokud ve vašich hrách funkci směrovky nevyužíváte (nebo pokud jste si funkce směrovky naprogramovali na akční tlačítka) můžete, pomocí uzamykacího šroubu (**5**), umístěného na základně rukověti, zakázat otáčení rukověti.
Pro změnu pozice šroubu použijte plochý šroubovák, kterým uzamknete/odemknete funkci směrovky.

Více směrový kloboučkový přepínač “Point Of View”

Váš joystick je vybaven kloboučkovým přepínačem **(3),** který, jak naznačuje jeho název, (pokud to hra umožňuje) umožňuje okamžité zobrazení všeho co se děje kolem vašeho letadla. Chcete-li tak učinit, jednoduše přejděte do nastavení hry a naprogramujte si různé výhledy (zadní pohled, výhled vlevo, výhled vpravo a také externí pohledy) na směry kloboučkového přepínače “Point Of View”.
Samozřejmě je také možné použít kloboučkový přepínač “Point Of View” k jiným funkcím (ke střelbě atd.).

2 PROGRAMOVACÍ REŽIMY

Tlačítko **PRESET (8)** a LED **(7)** vám umožní zobrazit typ vybraného programování: AUTOMATICKÉ (přednastavené) nebo MANUÁLNÍ (naprogramujete si sami).
Jeden jediný stisk tohoto tlačítka vám umožní přepnout se z jednoho programovacího režimu do druhého, dokonce i během hry.

- **AUTOMATICKÉ PŘEDVOLBY: ČERVENÁ LED**

Představuje výchozí programování: osy, pozice tlačítek a kloboučkový přepínač jsou před programovány.

PROSÍM PROHLÉDNĚTE SI KONFIGURAČNÍ SCHÉMA “AUTOMATICKÉ PŘEDVOLBY”.

- **MANUÁLNÍ PŘEDVOLBY: ZELENÁ LED**

Představuje vaše vlastní programování:

- Tlačítka, osy a kloboučkový přepínač mohou být mezi sebou zaměněny.
- Programování můžete modifikovat podle vašich představ a kdykoliv se vám zlíbí.
- Programování je automaticky uloženo do paměti joysticku (a to dokonce i v případě, že je odpojen).
- Pokud je “MANUÁLNÍ PŘEDOVBA” nevyplněna, pak platí “AUTOMATICKÉ PŘEDVOLBY”.

PROGRAMOVÁNÍ / MAPOVÁNÍ

Váš joystick můžete naprogramovat pomocí tlačítka MAPPING.

Pozor: Toto tlačítko není na PC a PS3 na stejném místě *(prosím podívejte se na schémata)*:
- Na PC: přímo stiskněte příslušné tlačítko.
- Na PS3: Současně stiskněte tlačítka START (ST) + SELECT (SE).

- **Příklady možného použití:**

- Záměna pozic tlačítek.
- Přepínání os mezi sebou = směry rukověti, ovládání plynu nebo ovládání směrovky (v tomto případě musíte namapovat 2 směry první osy na směry druhé osy.)
- Přepínání 2 směrů stejné osy.
- Přepínání tlačítek ve směru osy nebo kloboučkového přepínače.

- **Výjimky:**

Na PlayStation®3, tlačítka START (ST) a SELECT (SE) odpovídají tlačítku MAPPING (a proto je nelze přeprogramovat).

POSTUP PROGRAMOVÁNÍ

Kroky	AKCE	LED
1	Stisknutím tohoto tlačítka povolte MANUÁLNÍ PŘEDVOLBY **(8)**.	ZELENÁ
2	Stiskněte a uvolněte tlačítko MAPPING.	VYPNUTO
3	Stiskněte a uvolněte tlačítko nebo směr programování.	ZELENÁ BLIKÁ
4	Stiskněte a uvolněte tlačítko nebo směr na které chcete umístit vaši funkci.	ZELENÁ

Vaše "MANUÁLNÍ PŘEDVOLBY" jsou nyní povoleny a aktuální
(s vámi provedeným naprogramováním).

PAMĚŤ EEPROM

- Váš joystick je vybaven interní pamětí do, které se ukládají všechna programování "MANUÁLNÍCH PŘEDVOLEB" (dokonce i v případě, že joystick je vypnut nebo po dlouhou dobu odpojen).
- Můžete uložit různé "MANUÁLNÍ PŘEDVOLBY" pro každý používaný systém (jednu pro PC a jednu pro PlayStation®3).

SMAZÁNÍ "MANUÁLNÍCH PŘEDVPLEB"

Kroky	AKCE	LED
1	Povolte vaše MANUÁLNÍ PŘEDVOLBY **(8)**.	ZELENÁ
2	Na 2 vteřiny stiskněte a podržte tlačítko MAPPING.	ZELENÁ BLIKÁ PO DOBU 2 VTEŘIN

Nyní jsou vaše "MANUÁLNÍ PŘEDVOLBY" vymazány
(nastavení je opět totožné s "AUTOMATICKÝMI PŘEDVOLBAMI").

OBNOVENÍ "VÝCHOZÍHO (TOVÁRNÍHO) NASTAVENÍ"

Pomocí jednoho jediného kroku můžete vymazat všechna programování a nastavení jak na PC, tak i na PlayStation®3:

Krok	Akce	LED
1	Současně stiskněte tlačítka **MAPPING + 11 (SE) + 12 (ST)**	BLIKÁ ZELENO ČERVENÁ PO DOBU 2 VTEŘIN

Všechny vaše "MANUÁLNÍ PŘEDVOLBY" (PC + PS3) nebo nastavení jsou nyní vymazány.
Poznámka: tento postup kompletně restartuje váš joystick
(proto, na PC doporučujeme provádět tento postup bez spuštěných her).

ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ A VAROVÁNÍ

- **Můj joystick nepracuje správně, nebo se zdá, že je chybně nakalibrován:**

- Vypněte počítač nebo konzoli, joystick odpojte, joystick opět připojte a pak znovu spusťte vaši hru.

- Při připojování joysticku: ponechte rukověť, směrovku a ovládání plynu ve středové poloze a nepohybujte s nimi (zabráníte tím problémům s kalibrací).

- Ukončete hru, odpojte joystick, prověřte, zda USB přepínač (PC / PS3) **(1)** je nastaven ve správné poloze a pak joystick znovu připojte.

- **Joystick nemohu nakalibrovat**:

- V menu možností vaší hry “Options / Controller / Gamepad nebo Joystick”: vyberte nejvhodnější konfiguraci, nebo kompletně přenastavte možnosti ovladače.

- Další informace naleznete v uživatelském manuálu ke hře nebo v online nápovědě.

- K vyřešení tohoto problému také můžete použít funkci “MAPPING” vašeho joysticku.

- **Můj joystick je příliš citlivý nebo není dostatečně citlivý**:

- Po několika pohybech se váš joystick sám nakalibruje v různých osách.

- V menu možností vaší hry “Options / Controller / Gamepad nebo Joystick”: nastavte citlivost a mrtvé zóny pro váš ovladač (pokud je tato volba dostupná).

- Pomocí kroužku (**9**), umístěného pod základnou, nastavte odpor rukověti.

SPOTŘEBITELSKÉ INFORMACE O ZÁRUCE

Celosvětově, Guillemot Corporation S.A., jejíž sídlo se nachází na Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (dále jen "Guillemot") zaručuje spotřebiteli, že tento výrobek od Thrustmasteru bude bez závad materiálu a zpracování, po dobu záruční doby od okamžiku převzetí výrobku ve shodě s ohledem na tento výrobek. V zemích Evropské Unie, tato doba odpovídá dvěma (2) letům od dodání výrobku Thrustmaster. V ostatních zemích, záruční doba odpovídá časovému intervalu od převzetí výrobku Thrustmaster v souladu s platnými zákony země, ve které měl spotřebitel trvalý pobyt ke dni nákupu výrobku Thrustmaster (pokud žádné takové opatření v příslušné zemi neexistuje, záruční doba bude jeden (1) rok od data nákupu výrobku Thrustmaster).

Bez ohledu na výše uvedené podmínky, je záruční doba na dobíjecí baterie omezena na dobu šesti (6) měsíců od původního datumu nákupu.

Pokud se u výrobku během záruční doby objeví závada, neprodleně kontaktujte Technickou podporu, kde vám naznačí postup, jak záruku uplatnit. Pokud bude závada uznána, výrobek musí být vrácen prodávajícímu, kde byl zakoupen (nebo na jiné místo, které určí Technická podpora).

V rámci této záruky, bude vadný výrobek podle Technické podpory buď vyměněn nebo uveden do funkčního stavu. Pokud bude během záruční doby výrobek Thrustmasteru opravován, bude záruční doba o dobu, kdy nebylo možné výrobek používat prodloužena, nejméně alespoň o sedm (7) dní (tato doba začíná datem, kdy zákazník požádal o vyřízení reklamace nebo od data, kdy dotyčný produkt byl k dispozici pro opravu, pokud datum předání výrobku k opravě je po datu žádosti o vyřízení reklamace). Pokud to umožňují platné zákony, je plná odpovědnost společnosti Guillemot a jejích dceřiných společností (včetně následných škod) omezena na navrácení produktu do provozuschopného stavu nebo na výměnu výrobku Thrustmaster. Pokud to umožňují platné zákony, Guillemot se zříká všech záruk obchodovatelnosti nebo vhodnosti pro určitý účel.

Tato záruka se nevztahuje na: (1) pokud byl výrobek modifikován, otevřen, změněn nebo utrpěl poškození v důsledku nevhodného nebo nesprávného používání, nedbalosti, nehody, běžného opotřebení, nebo jakékoliv jiné příčiny, nesouvisející s vadou materiálu nebo zpracování (včetně, ale ne pouze, při kombinaci výrobku Thrustmaster s jakýmkoliv nevhodným prvkem, včetně zejména napájecích adaptérů, nabíjecích baterií, nabíječky, nebo jiných prvků, které nebyly k tomuto výrobku dodány společností Guillemot; (2) pokud byl výrobek používán pro jiné účely než domácí použití, včetně profesionálních a komerčních účelů (např. v hernách, při tréninku, při závodech); (3) v případě nedodržení pokynů poskytovaných Technickou podporou; (4) software, na zmíněný software je poskytována zvláštní záruka; (5) spotřební materiál (prvky, které mohou být vyměněny v průběhu životnosti produktu: baterie na jedno použití, náhlavní sluchátkové soupravy nebo např. náušníky sluchátek); (6) příslušenství (například kabely, pouzdra, brašny, zápěstní řemínky); (7) pokud byl výrobek prodán ve veřejné aukci.

Tato záruka je nepřenositelná.

Zákonná práva spotřebitele vzhledem k platným zákonům vztahujícím se na prodej spotřebního zboží v jeho nebo její zemi nejsou touto zárukou ovlivněny.

Další ustanovení o záruce

V průběhu záruční doby, Guillemot zásadně nedodává žádné náhradní díly, neboť Technická podpora je jedinou stranou autorizovanou k demontáži a opravě jakéhokoliv produktu Thrustmaster (s výjimkou jakékoliv opravy, o kterou zákazníka požádá Technická podpora prostřednictvím písemných pokynů, například z důvodu jednoduchosti a neutajovaného postupu opravy a poskytnutím požadovaných náhradních dílů, jsou-li použitelné.

Vzhledem ke svému inovačnímu cyklu a s cílem ochrany know-how a obchodního tajemství, nesmí Guillemot zásadně poskytovat jakékoliv vyrozumění o opravách nebo náhradních dílech jakéhokoliv výrobku Thrustmaster, jehož záruční doba již vypršela.

Odpovědnost

Pokud to povolují příslušné zákony, Guillemot Corporation S.A. (dále jen "Guillemot") a její dceřiné společnosti se zříkají veškeré odpovědnosti za škody způsobené jedním nebo více následujícími body: (1) výrobek byl modifikován, otevřen nebo pozměněn; (2) nedodržení návodu k montáži; (3) nevhodné nebo nesprávné používání, nedbalost, nehoda (například náraz); (4) běžné opotřebení; (5) použití výrobku pro jakékoliv jiné než domácí použití, včetně profesionálního nebo komerčního použití (například v hernách, pro výcvik, při soutěžích). Pokud to povolují příslušné zákony, Guillemot a její dceřiné společnosti se zříkají veškeré odpovědnosti za jakékoliv škody, které nesouvisí s použitými materiály nebo výrobní vadou příslušného výrobku (včetně, ale nikoliv výhradně, veškerých škod způsobených přímo nebo nepřímo softwarem, nebo kombinací výrobku Thrustmaster s jakýmkoliv nevhodným prvkem včetně zejména napájecími zdroji, dobíjecími bateriemi, nabíječkami nebo jakýmikoliv jinými prvky, které nebyly společností Guillemot k tomuto výrobku dodány).

THRUSTMASTER®

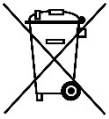
TECHNICKÁ PODPORA

https://support.thrustmaster.com

COPYRIGHT

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Všechna práva vyhrazena. Thrustmaster® je registrovaná obchodní známka společnosti Guillemot Corporation S.A. Všechny ostatní obchodní známky jsou ve vlastnictví příslušných vlastníků. Vyobrazení nejsou závazná. Obsah, design a specifikace mohou být bez předchozího upozornění změněny a v jednotlivých zemích se mohou lišit. Vyrobeno v Číně.

DOPORUČENÁ OCHRANA ŽIVOTNÍHO PROSTŘEDÍ



*

V zemích Evropské unie: Na konci životnosti by tento výrobek neměl být vhozen do standardního směsného odpadu, ale odevzdán do sběrného dvoru na recyklaci elektrických a elektronických zařízení.
Toto je potvrzeno symbolem, který je na výrobku, v uživatelském manuálu nebo na obalu.
V závislosti na charakteristice materiálů, mohou být tyto recyklovány. Recyklací a dalšími formami zpracování odpadních elektrických a elektronických zařízení můžete významným způsobem přispět k ochraně životního prostředí.
Pro informace o nebližším sběrném dvoru se obraťte na místní úřad.
Pro všechny ostatní země: Dodržujte prosím místní předpisy týkající se recyklace elektrických a elektronických zařízení.

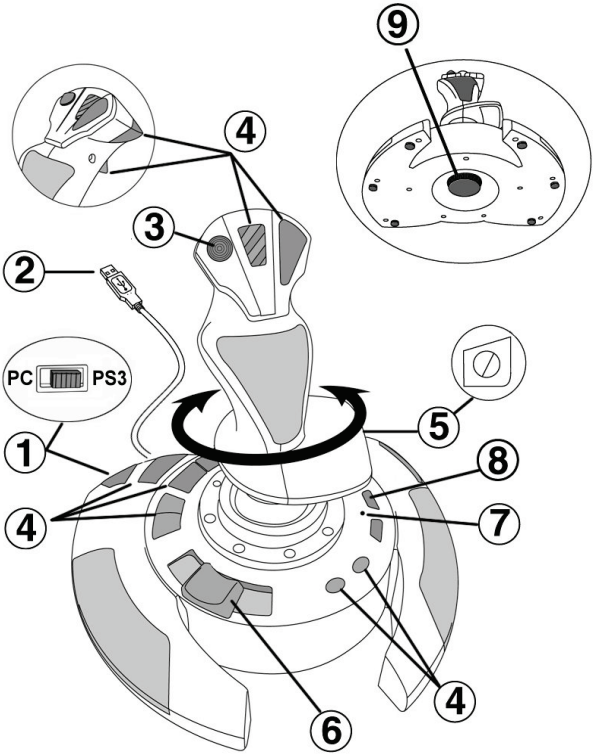
Tyto informace si uchovejte. Barvy a dekorace se mohou lišit.
Před použitím by měly být z výrobku odstraněny plastové spojovací lepící materiály.

www.thrustmaster.com
**Platné pouze pro EU, Spojené království a Turecko*

CE *

T.Flight Stick X

Kullanma Kılavuzu



TEKNİK ÖZELLİKLER

1. USB seçim düğmesi (PC / PS3)
2. PC ve PlayStation®3 USB konektörü
3. Çok yönlü "Görüş Açısı" başlık düğmesi
4. 12 eylem düğmesi
5. Döner kolla dümen fonksiyonu kilitleme vidalı
6. Kayar başparmak gaz kolu
7. LED
8. *PRESET* düğmesi *(programlamayı seçmek için)*
9. Kol direnci ayarlama düğmesi

PC

PC'DE KURULUM

1. Joystick'inizin USB seçim düğmesini **(1)**, "**PC**" pozisyonuna alın.

2. USB konektörünü **(2)** bilgisayarın USB bağlantı noktalarından birine bağlayın. Windows yeni aygıtı otomatik olarak algılayacaktır.

3. Sürücüler otomatik olarak yüklenir.
   Ekrandaki talimatları izleyerek kurulumu tamamlayın.

4. **Başlat/Ayarlar/Denetim Masası'**na tıklayarak **Oyun Kumandaları'**na çift tıklayın.
   Oyun Kumandaları iletişim kutusu, joystick'in adını *OK* durumunda gösterir.

5. **Denetim Masası'**nda, joystick'inizi ayarlamak için **Özellikler'**e tıklayın.
   Test device: Joystick'inizin tüm fonksiyonlarını test etmenizi ve görmenizi sağlar.

Artık oynamaya hazırsınız!

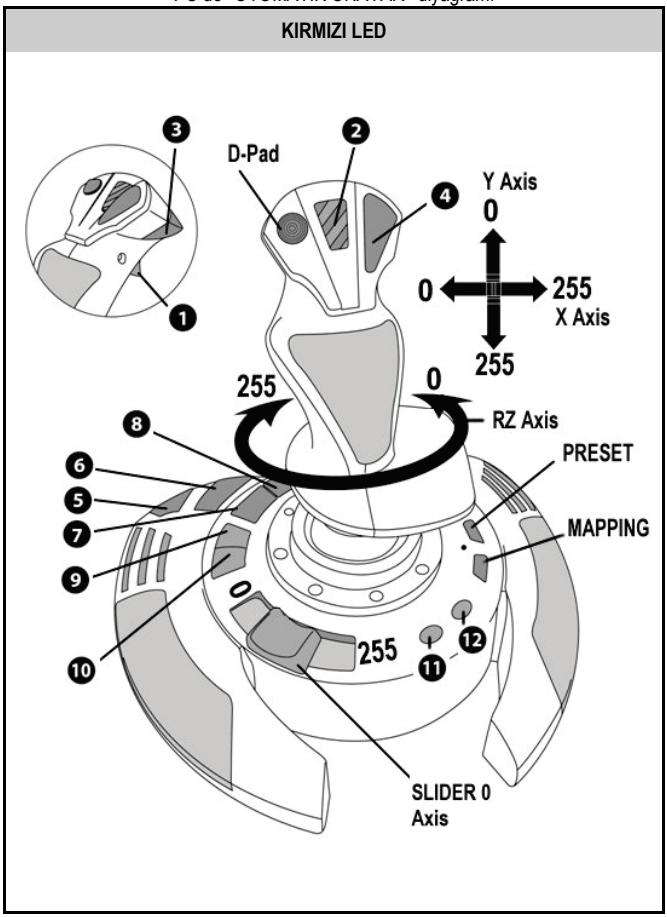
PC İÇİN ÖNEMLİ NOTLAR

- Joystick'inizi bağlamadan önce joystick USB seçim düğmesi **(1)** daima "**PC**" pozisyonuna alınmış olmalıdır.

- Joystick'inizi bağlarken: Kolu ve dümeni ortada bırakın ve her türlü kalibrasyon sorununa engel olmak için bunları hareket ettirmeyin.

“OTOMATİK ÖNAYAR” KONFİGÜRASYONU - PC

PC’de “OTOMATİK ÖNAYAR” diyagramı



Bu önayar, çoğu PC uçuş simülasyonu oyunları için varsayılan konfigürasyonlara karşılık gelir.

Bu nedenle joystick’inizi yeniden ayarlamanıza gerek kalmadan hemen oyuna başlamanıza imkan sağlar.

PLAYSTATION®3

PLAYSTATION®3'DE KURULUM

1. Joystick'inizin USB seçim düğmesini **(1)**, "**PS3**" pozisyonuna alın.

2. USB konektörünü **(2)** konsolun USB bağlantı noktalarından birine bağlayın.

3. Konsolu açın.

4. Oyunu başlatın.

Artık oynamaya hazırsınız!

"HOME / PS" DÜĞMESİNİN KULLANILMASI

Joystick'inizin "Home / PS" düğmesi, oyunlardan çıkmanızı, menülere erişmenizi ve PlayStation®3 sisteminizi doğrudan kapatmanızı sağlar.

PLAYSTATION®3 İÇİN ÖNEMLİ NOTLAR

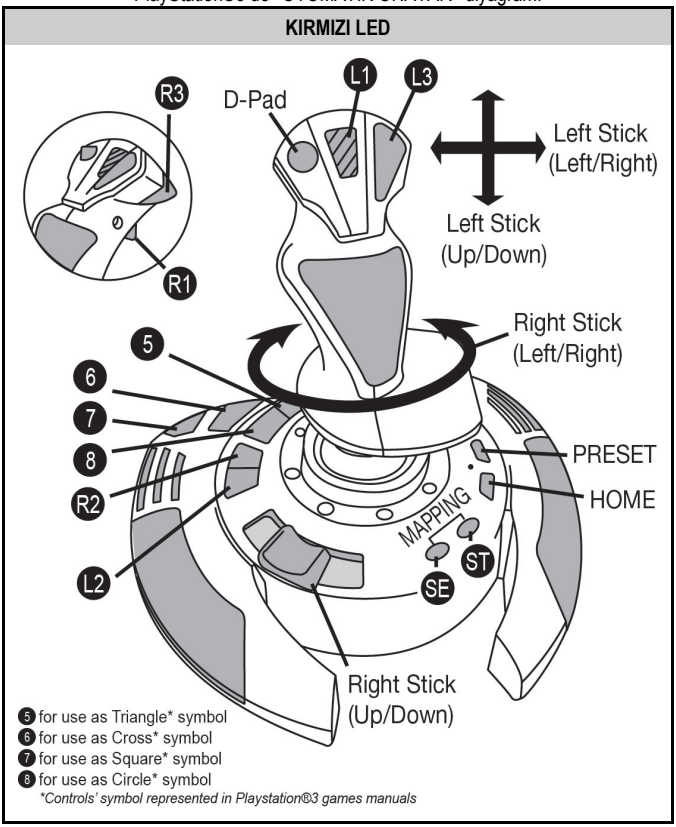
- Joystick'inizi bağlamadan önce joystick USB seçim düğmesi **(1)** daima "**PS3**" pozisyonuna alınmış olmalıdır.

- "1 Oyuncu" modunda: Resmi oyun pediniz açıksa joystick'inizin çalışması için oyun pedinizi "controller port 2"ye değiştirmeniz gerekmektedir.

- PlayStation®3'de joystick sadece PlayStation®3 oyunları ile uyumludur (PlayStation® 2 oyunları ile çalışmaz).
- Joystick'inizi bağlarken: Kolu, dümeni ve gaz kolunu ortada bırakın ve her türlü kalibrasyon sorununa engel olmak için bunları hareket ettirmeyin.

“OTOMATİK ÖNAYAR” KONFİGÜRASYONU - PLAYSTATION®3

PlayStation®3’de “OTOMATİK ÖNAYAR” diyagramı



Bu önayar, çoğu PlayStation®3 uçuş simülasyonu oyunları için varsayılan konfigürasyonlara karşılık gelir. Bu nedenle joystick’inizi yeniden ayarlamanıza gerek kalmadan hemen oyuna başlamanıza imkan sağlar.

4 kol yönü: Oyun pedinizin sol mini kolundaki 4 yöne karşılık gelir.

Gaz kolu (6): Oyun pedinizin sağ mini kolundaki Yukarı/Aşağı yönlere karşılık gelir.

Dümen (5): Oyun pedinizin sağ mini kolundaki Sol/Sağ yönlere karşılık gelir.

MAPPING düğmesi: SEÇ (SE) + BAŞLAT (ST) düğmelerine aynı anda basın.

HOME / PS düğmesi: Düğmeye basmanız yeterlidir.

JOSTICK'İNİZİ TANIYALIM

Ayarlanabilir kol direnci

Oyun oynama stilinize bağlı olarak en ufak harekete bile tepki veren çok hassas bir joystick tercih edebileceğiniz gibi kullandığınızda bir miktar direnç gösteren daha sıkı bir joystick'i de tercih edebilirsiniz.
Joystick'inizin kol direnci, tüm oyunculara uyum sağlamak için ayarlanabilir. Ayarlamak için joystick tabanının alt kısmında bulunan kol direnci ayarlama düğmesini **(9)** kullanın.

Gaz kolu

Gaz kolu bir başparmak kaydırıcısı **(6)** şeklinde olup joystick'inizin tabanına dayalı sol elinizle kolayca erişilebilir.

Dümen fonksiyonu

Joystick'iniz uçakta uçağın dikey ekseni etrafında dönmesini sağlayan (uçağı sağa veya sola döndüren) dümeni döndürmek için pilot tarafından kullanılan pedallara karşılık gelen bir dümen fonksiyonu içerir. Bu dümen fonksiyonu joystick'inizde kolu sağa veya sola döndürerek kullanılabilir.
Oyunlarınızda dümen fonksiyonunu kullanmıyorsanız (veya eylem düğmelerine programladı iseniz) kolun tabanında bulunan kilitleme vidası **(5)** sayesinde kolun dönüşünü devre dışı bırakabilirsiniz.
Vidanın pozisyonunu değiştirerek dümen fonksiyonunu kilitlemek/kilidini açmak için düz tornavida kullanın.

Çok yönlü "Görüş Açısı" başlık düğmesi

Joystick'iniz adından da anlaşılacağı üzere (izin veren oyunlarda) uçağınızın çevresinde olan her şeyi anında görmenizi sağlayan bir "Görüş Açısı" başlık düğmesi **(3)** içerir. Bunun için oyunun ayarlar menüsüne giderek farklı görünümleri (arkadan görünüm, soldan görünüm, sağdan görünüm ve dıştan görünümler) "Görüş Açısı" başlık düğmesinin yönlerine programlayın.
İsterseniz "Bakış Açısı" başlık düğmesini başka amaçlarla da (ateşleme, vb.) kullanabilirsiniz.

2 PROGRAMLAMA MODU

PRESET düğmesi **(8)** ve LED **(7)** seçilen programlama türünü görmenizi sağlar: OTOMATİK (önceden programlanmış) veya MANUEL (kendinizin programladığı).
Bu düğmeye bir kez basmak, oyun sırasında bile bir programlama modundan diğerine geçmenizi sağlar.

- **OTOMATİK ÖNAYAR: KIRMIZI LED**

Bu, varsayılan programlamayı temsil eder: eksenler, düğme pozisyonları ve başlık düğmesi önceden programlanmıştır.

LÜTFEN “OTOMATİK ÖNAYAR” KONFİGÜRASYON DİYAGRAMINA BAKIN.

- **MANUEL ÖNAYAR: YEŞİL LED**

Bu kişisel programlamanızı temsil eder:

- Düğmeler, eksenler ve başlık düğmesi kendi aralarında değiştirilebilirler.
- Programlamayı kendi zevkinize göre ve istediğiniz zaman değiştirebilirsiniz.
- Programlama joystick’inize otomatik olarak kaydedilir (bağlı olmasa bile).
- “MANUEL ÖNAYAR” boşken “OTOMATİK ÖNAYAR” ile aynıdır.

PROGRAMLAMA / EŞLEŞTİRME

MAPPING düğmesini kullanarak joystick'inizi programlayabilirsiniz.

Dikkat: Bu düğme PC ve PS3'te aynı yerde bulunmaz *(lütfen diyagramlara bakın)*:
- PC'de: Doğrudan ilgili düğmeye basın.
- PS3'te: SEÇ (SE) + BAŞLAT (ST) düğmelerine aynı anda basın.

- **Olası uygulama örnekleri:**

- Düğmelerin pozisyonlarının değiştirilmesi.
- Eksenlerin birbirleri arasında değiştirilmesi = kolun, gaz kolunun veya dümenin yönleri (bu durumda ilk eksenin 2 yönünü ikinci ekseninkilere eşleştirmeniz gerekir.)
- Aynı eksenin 2 yönünün değiştirilmesi.
- Düğmelerin bir eksen veya başlık düğmesi yönü ile değiştirilmesi.

- **İstisna:**

PlayStation®3'te BAŞLAT (ST) ve SEÇ (SE) düğmeleri aynı zamanda MAPPING düğmesine karşılık gelir (ve bu nedenle yeniden programlanamayabilir).

PROGRAMLAMA PROSEDÜRÜ

Adım	İşlem	LED
1	Düğmeye basarak MANUEL ÖN AYAR'ı **(8)** etkinleştirin.	YEŞİL
2	MAPPING düğmesine basıp bırakın.	KAPALI
3	Programlanacak düğmeye veya yöne basıp bırakın.	YEŞİL YANIP SÖNER
4	Fonksiyonu yerleştirmek istediğiniz düğmeye veya yöne basıp bırakın.	YEŞİL

"MANUEL ÖNAYAR"ınız artık devrededir ve günceldir
(yapılan programlamanız ile).

EEPROM BELLEK

- Joystick'iniz tüm "MANUEL ÖNAYAR" programlamanızı belleğe kaydeden dahili bir çipe sahiptir (joystick'iniz uzun süre kapalı veya ayrık olsa bile).
- Kullanılan her platforma göre farklı bir "MANUEL ÖNAYAR" kaydedebilirsiniz (PC için bir ve PlayStation®3 için bir).

"MANUEL ÖNAYAR"I SİLME

Adım	İşlem	LED
1	MANUEL ÖNAYAR'ı **(8)** devreye alın.	YEŞİL
2	MAPPING düğmesine basın ve 2 saniye basılı tutun.	2 SANİYE YEŞİL YANIP SÖNER

"MANUEL ÖNAYAR"ınız şimdi boştur
("OTOMATİK ÖNAYAR" ile aynıdır).

"FABRİKA AYARLARINA" DÖNME

Hem PC hem de PlayStation®3'de yapılan tüm programlama ve ayarlarınızı tek bir adımda silebilirsiniz:

Adım	İşlem	LED
1	Eş zamanlı olarak şu düğmelere basın **MAPPING + 11 (SE) + 12 (ST)**	2 SANİYE YEŞİL/KIRMIZI YANIP SÖNER

Tüm "MANUEL ÖNAYARLARINIZ" (PC + PS3) veya ayarlarınız şimdi boştur.
Not: Bu işlem joystick'inizi komple yeniden başlatır
(PC'de bu nedenle bunu oyunların dışında yapmanız önerilir).

SORUN GİDERME VE UYARI

- **Joystick'im düzgün çalışmıyor ya da uygun kalibre edilmemiş gözüküyor:**

- Bilgisayar veya konsolunuzu kapatın, joystick'inizi ayırın, joystick'inizi yeniden bağlayın ve oyununuzu tekrar başlatın.

- Joystick'inizi bağlarken: Kolu, dümeni ve gaz kolunu ortada bırakın ve her türlü kalibrasyon sorununa engel olmak için bunları hareket ettirmeyin.

- Oyundan çıkın, joystick'inizi ayırın, USB seçim düğmesinin (PC / PS3) **(1)** uygun pozisyonda olduğunu kontrol edin ve joystick'inizi yeniden bağlayın.

- **Joystick'imi ayarlayamıyorum**:

- Oyununuzun "Seçenekler / Kumanda / Gamepad veya Joystick" menüsünden: En uygun konfigürasyonu seçin veya kumanda birimi seçeneklerinin tümünü yeniden ayarlayın.

- Daha fazla bilgi için lütfen oyununuzun kullanma kılavuzuna veya online yardıma başvurun.

- Bu tür sorunları çözmek için joystick'inizin "MAPPING" fonksiyonunu da kullanabilirsiniz.

- **Joystick'im çok hassas veya yeterince hassas değil**:

- Joystick'iniz farklı eksenlerde birkaç hareket yaptığınızda kendini otomatik olarak kalibre eder.

- Oyununuzun "Seçenekler / Kumanda / Gamepad veya Joystick" menüsünden: Kumanda biriminiz için hassasiyeti veya ölü bölgeleri (bu seçenekler mevcutsa) ayarlayın.

- Joystick tabanının alt kısmında bulunan düğmeyi **(9)** kullanarak kol direncini ayarlayın.

TÜKETİCİ GARANTİ BİLGİSİ

İşbu Thrustmaster ürünü, malzeme ve işçilik hatalarına karşı, müşterinin kusurlu ürünün ücretinin iade edilmesi veya değiştirilmesi talebinde bulunabileceği süreye karşılık gelen garanti süresince dünya çapında tescil edilmiş merkezi Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Fransa'da bulunan Guillemot Corporation S.A. (bundan sonra "Guillemot" olarak ifade edilecektir) garantisi altındadır. Avrupa Birliği ülkelerinde bu süre, Thrustmaster ürününün tesliminden itibaren iki (2) seneye karşılık gelir. Diğer ülkelerde garanti süresi, Thrustmaster ürünü ile ilgili olarak, Thrustmaster ürününün satın alındığı tarihte müşterinin ikamet ettiği ülkede geçerli yasalara uygun şekilde, müşterinin kusurlu ürünün ücretinin iade edilmesi veya değiştirilmesi talebinde bulunabileceği süreye karşılık gelir (İlgili ülkede bu tür bir düzenleme mevcut değilse garanti süresi Thrustmaster ürününün satın alındığı asıl tarihten itibaren bir (1) yıl olacaktır).

Garanti süresi içinde üründe hata veya kusur tespit edilmesi durumunda derhal izlenecek yöntem ile ilgili size bilgi verecek olan Teknik Destek servisimize başvurun. Hata veya kusur onaylanırsa ürünün satın alındığı yere (ya da Teknik Destek servisi tarafından belirtilen yere) iade edilmesi gerekmektedir.

İşbu garanti kapsamında müşterinin kusurlu ürünü, Teknik Destek servisinin insiyatifine bağlı olarak, değiştirilecek veya çalışır hale getirilecektir. Garanti süresince Thrustmaster ürününün onarım işlemine tabi tutulması durumunda, ürünün kullanım dışı olduğu en az yedi (7) günlük tüm süreler kalan garanti süresine eklenecektir (bu süre, ürünün onarılması için hazır bulundurulduğu tarih müdahale edilmesi için talepte bulunduğu tarihi takip ediyor ise müşterinin müdahale edilmesi için talepte bulunduğu tarihten veya bahse konu ürünün onarılması için hazır bulundurulduğu tarihten başlar). Yürürlükte olan yasaların izin verdiği durumlarda, Guillemot ve bağlılarının tüm sorumluluğu (dolaylı hasarlar da dahil olmak üzere) Thrustmaster ürününün çalışır hale getirilmesi veya değiştirilmesi ile sınırlıdır. Yürürlükte olan yasaların izin vermesi halinde Guillemot, ticarete elverişlilik veya belirli bir amaca uygunluk ile ilgili tüm garantileri reddeder.

İşbu garanti aşağıdaki durumlar için geçerli değildir: (1) Ürün modifiye edilmişse, açılmışsa, üzerinde değişiklik yapılmışsa, uygunsuz veya kötü kullanım, ihmal, kaza, normal aşınma ya da malzeme veya üretim hatası ile ilgili olmayan nedenlerden dolayı hasar görmüşse (ancak bununla sınırlı kalmamak üzere, Thrustmaster ürününü herhangi uygun bir elemanla birleştirmek, buna dahil olarak özellikle güç kaynakları, yeniden doldurulabilir piller, şarj cihazları veya bu ürün için Guillemot tarafından tedarik edilmemiş tüm diğer elemanlar); (2) ürün, evde kullanım dışında, profesyonel veya ticari maksatlı olanlar da dahil olmak üzere (örneğin oyun salonları, eğitim, yarışlar) başka maksatlarla kullanılmışsa; (3) Teknik Destek servisi tarafından sağlanan talimatlara uyulmamışsa; (4) yazılım için, işbu garanti geçerli değildir, söz konusu yazılım için sağlanan özel garanti hükümlerine tabidir; (5) sarf malzemeleri için (ürünün kullanım süresi içinde değiştirilecek elemanlar: örneğin; tek kullanımlık piller, kulaklık yastıkları); (6) aksesuarlar için (örneğin; kablolar, kılıflar, cepler, çantalar, bileklikler); (7) ürün açık artırma ile satılmışsa.

Bu garanti devrolunamaz.

Tüketim mallarının tüketicinin ülkesinde satışına ilişkin tüketicinin yasal hakları işbu garantiden etkilenmemektedir.

Ek garanti hükümleri

Garanti süresince, tüm Thrustmaster ürünlerini açmaya ve/veya onarmaya yetkili tek taraf Teknik Destek Servisi olduğundan prensip olarak Guillemot tarafından hiçbir yedek parça sağlanmayacaktır (Uygulanabilir olması durumunda yazılı talimatlarla ve müşteriye gerekli yedek parça(lar) sağlanarak Teknik Destek Servisinin müşteri tarafından yapılmasını isteyebileceği tüm onarım prosedürleri hariç – örneğin onarım işleminin basit olmasından ve gizlilik içermemesinden dolayı).

İnovasyon döngülerini dikkate almak ve bilgi birikimi ile ticari sırlarını korumak için Guillemot, prensip olarak garanti süresi dolmuş hiç bir Thrustmaster ürünü için onarım bilgisi veya yedek parça sağlamayacaktır.

Sorumluluk

Yürürlükte olan yasaların izin vermesi halinde, Guillemot Corporation S.A. (bundan sonra “Guillemot” olarak ifade edilecektir) ve bağlıları aşağıdakilerin biri veya daha fazlasından kaynaklanan her türlü hasara karşı tüm sorumluluğu reddeder: (1) Ürün modifiye edilmişse, açılmışsa, üzerinde değişiklik yapılmışsa; (2) montaj talimatlarına uyulmamışsa; (3) uygunsuz veya kötü kullanım, ihmal, kaza (örneğin bir darbe); (4) normal aşınma; (5) ürünün, evde kullanım dışında, profesyonel veya ticari maksatlı olanlar da dahil olmak üzere (örneğin oyun salonları, eğitim, yarışlar) başka maksatlarla kullanılması. Yürürlükte olan yasaların izin vermesi halinde, Guillemot ve bağlıları ürünle ilgili malzeme veya üretim hatası ile ilgili olmayan her türlü hasara karşı tüm sorumluluğu reddeder (ancak bununla sınırlı kalmamak üzere, herhangi bir yazılımdan veya Thrustmaster ürününün herhangi bir uygun olmayan elemanla birleştirilmesinden doğrudan veya dolaylı olarak kaynaklanan tüm hasarlar, buna dahil olarak özellikle güç kaynakları, yeniden doldurulabilir piller, şarj cihazları veya bu ürün için Guillemot tarafından tedarik edilmemiş tüm diğer elemanlar).

THRUSTMASTER®

TEKNIK DESTEK

https://support.thrustmaster.com

TELİF HAKKI

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Tüm hakları saklıdır. Thrustmaster® Guillemot Corporation S.A'nın tescilli markasıdır. Diğer tüm ticari markalar kendi sahiplerinin. Resimler bağlayıcı değildir. İçerik, tasarım ve özellikler önceden haber verilmeksizin değiştirilebilir ve bir ülkeden başka bir ülkeye değişiklik gösterebilir. Çin'de yapılmıştır.

ÇEVRE KORUMA ÖNERİLERİ

* Avrupa Birliği'nde: Cihazın kullanım ömrü sona erdiğinde, standart ev atıkları ile atılmamalı, geri dönüşüm için Atık Elektrikli ve Elektronik Cihazların toplandığı bir yere bırakılmalıdır.

Bu, ürünün, kullanım kılavuzunun veya paketin üzerinde bulunan sembol ile onaylanmıştır.

Özelliklerine bağlı olarak malzemeler geri dönüştürülebilir. Atık Elektrik ve Elektronik Cihazların geri dönüşümü veya diğer işleme yöntemleri sayesinde çevrenin korunmasına yönelik önemli bir katkıda bulunabilirsiniz. Size en yakın toplama merkezleri hakkında bilgi almak için lütfen yerel yetkililerle iletişime geçin.

Diğer ülkeler için: Lütfen elektrikli ve elektronik cihazların geri dönüşümü için yerel yasalara uyunuz.

AEEE Yönetmeliğine Uygundur.

Bu belgeyi saklayın. Renkler ve süslemeler değişiklik gösterebilir.

Plastik tutturucular ve bantlar, kullanmadan önce üründen çıkarılmalıdır.

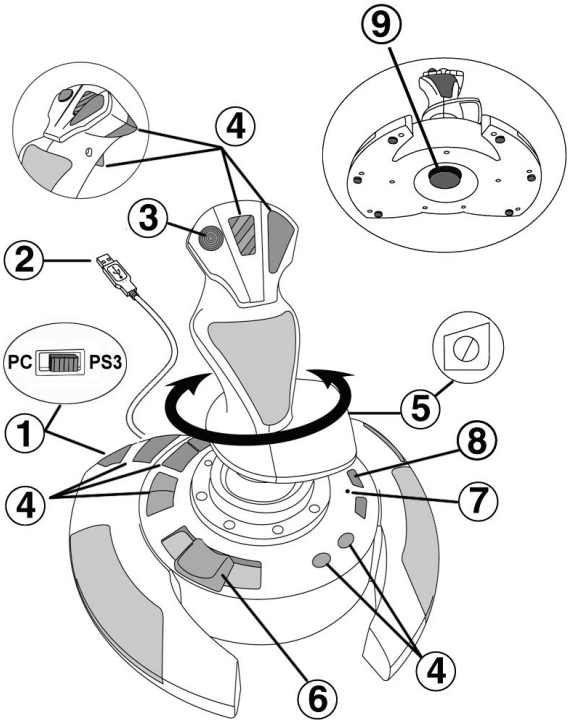
www.thrustmaster.com

**Sadece AB, İngiltere ve Türkiye için geçerlidir*

CE*

T.Flight Stick X

Instrukcja obsługi



ELEMENTY

1. Wybierak USB (PC / PS3)
2. Złącze USB do PC i PlayStation®3
3. Wielokierunkowy przełącznik grzybkowy widoku
4. 12 przycisków czynności
5. Funkcja steru kierunku obsługiwana przez skręcanie uchwytu ze śrubą blokującą
6. Suwak przepustnicy pod
7. Dioda
8. Przycisk *PRESET (do wyboru programów)*
9. Pokrętło regulacji oporu uchwytu

PC

INSTALACJA NA KOMPUTERZE PC

1. Ustaw dostępny w joysticku wybierak USB **(1)** w położeniu „**PC**”.

2. Podłącz złącze USB **(2)** do jednego z portów USB w komputerze. System Windows automatycznie wykryje nowe urządzenie.

3. Sterowniki zostaną zainstalowane automatycznie.
Wykonaj instrukcje wyświetlane na ekranie, aby dokończyć instalację.

4. Kliknij **Start/Ustawienia/Panel sterowania** i kliknij dwukrotnie **Kontrolery gier**.
*W oknie dialogowym **Kontrolery gier** pojawi się nazwa joysticka ze stanem **OK**.*

5. W oknie **Panel sterowania** kliknij **Właściwości**, aby skonfigurować joystick.
Testuj urządzenie: umożliwia przetestowanie i wyświetlenie wszystkich funkcji joysticka.

Teraz możesz zacząć grać!

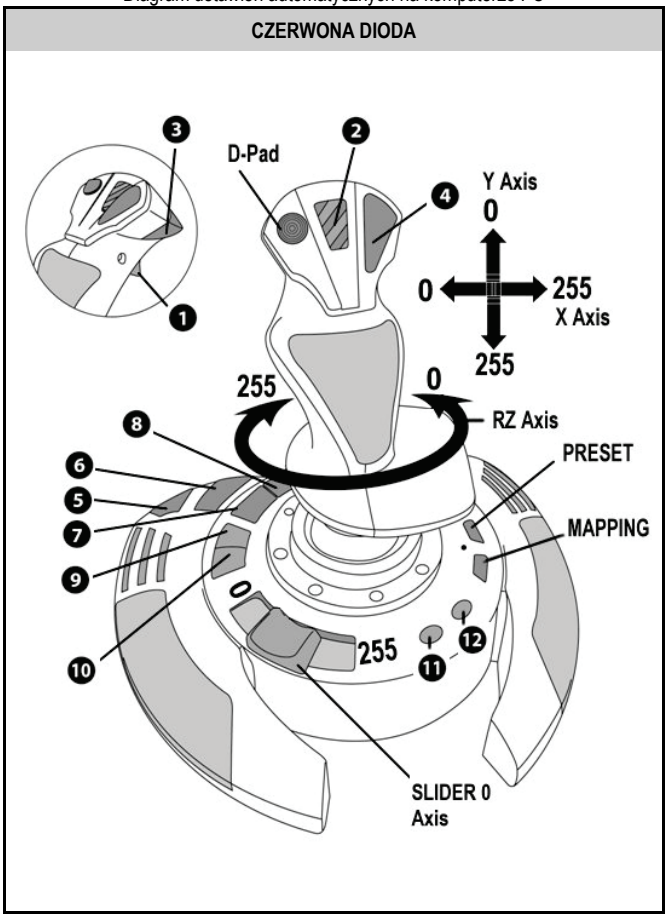
WAŻNE UWAGI DOTYCZĄCE KOMPUTERA PC

– Przed każdym podłączeniem joysticka ustaw dostępny w nim wybierak USB **(1)** w położeniu „**PC**”.

– Podczas podłączania joysticka: pozostaw uchwyt i ster kierunku w położeniu środkowym oraz nie poruszaj nimi (aby uniknąć problemów z kalibracją).

KONFIGURACJA Z USTAWIENIAMI AUTOMATYCZNYMI – PC

Diagram ustawień automatycznych na komputerze PC



Te ustawienia odpowiadają domyślnej konfiguracji większości gier-symulatorów lotniczych na komputerze PC.
Dzięki nim możesz od razu przystąpić do gry – bez zmieniania konfiguracji joysticka.

PLAYSTATION®3

INSTALACJA NA KONSOLI PLAYSTATION®3

1. Ustaw dostępny w joysticku wybierak USB **(1)** w położeniu „**PS3**".

2. Podłącz złącze USB **(2)** do jednego z portów USB w konsoli.

3. Włącz konsolę.

4. Uruchom grę.

Teraz możesz zacząć grać!

KORZYSTANIE Z PRZYCISKU „HOME / PS"

Dostępny w joysticku przycisk „HOME / PS" umożliwia wychodzenie z gier, wyświetlanie menu i bezpośrednie wyłączanie systemu PlayStation®3.

WAŻNE UWAGI DOTYCZĄCE KONSOLI PLAYSTATION®3

– Przed każdym podłączeniem joysticka ustaw dostępny w nim wybierak USB **(1)** w położeniu „**PS3**".

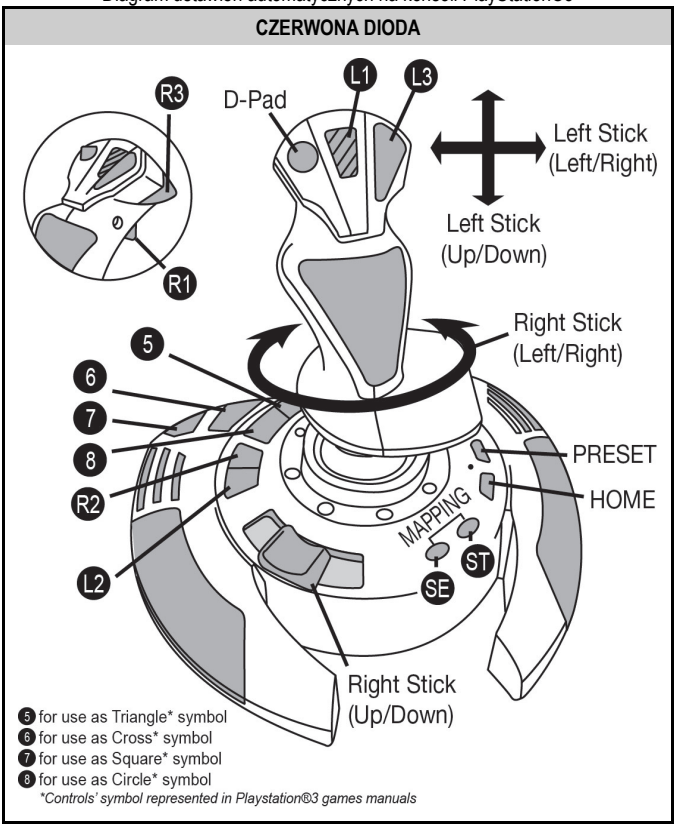
– W trybie dla 1 gracza: jeśli oryginalny kontroler jest włączony, musisz go przełączyć na 2. port kontrolera, aby umożliwić działanie joysticka.

– Na konsoli PlayStation®3 joystick jest zgodny wyłącznie z grami na PlayStation®3 (i nie działa w grach na konsolę PlayStation®2).

– Podczas podłączania joysticka: pozostaw uchwyt, ster kierunku i przepustnicę w położeniu środkowym oraz nie poruszaj nimi (aby uniknąć problemów z kalibracją).

KONFIGURACJA Z USTAWIENIAMI AUTOMATYCZNYMI – PLAYSTATION®3

Diagram ustawień automatycznych na konsoli PlayStation®3



Te ustawienia odpowiadają domyślnej konfiguracji większości gier-symulatorów lotniczych na konsoli PlayStation®3. Dzięki nim możesz od razu przystąpić do gry – bez zmieniania konfiguracji joysticka.

4 kierunki uchwytu: odpowiadają 4 kierunkom lewego minidrążka w kontrolerze.

Przepustnica (6): odpowiada kierunkom w górę / w dół prawego minidrążka w kontrolerze.

Ster kierunku (5): odpowiada kierunkom w lewo / w prawo prawego minidrążka w kontrolerze.

Przycisk MAPPING: naciśnij jednocześnie SELECT (SE) + START (ST).

Przycisk HOME / PS: po prostu naciśnij ten przycisk.

INFORMACJE NA TEMAT JOYSTICKA

Regulowany opór uchwytu

W zależności od swojego stylu gry możesz preferować joystick bardzo czuły, reagujący nawet na najdelikatniejszy ruch, lub bardziej „twardy”, czyli stawiający podczas ruchu pewien opór.
Aby joystick odpowiadał preferencjom różnych graczy, opór jego uchwytu można regulować. W tym celu należy użyć pokrętła regulacji oporu uchwytu **(9)** znajdującego się pod podstawą joysticka.

Przepustnica

Przepustnicą można wygodnie sterować przy użyciu suwaka **(6)**, używając kciuka lewej dłoni spoczywającej na podstawie joysticka.

Funkcja steru kierunku

Joystick jest wyposażony w funkcję steru kierunku. Odpowiada ona pedałom w samolocie, za pomocą których pilot porusza sterem kierunku, umożliwiając samolotowi obracanie się wokół osi pionowej (i powodując skręcanie samolotu w lewo lub w prawo). Aby w joysticku użyć funkcji steru kierunku, należy obrócić uchwyt w lewo lub w prawo.
Jeśli nie korzystasz w grach z funkcji steru kierunku (lub została ona przypisana do przycisków czynności), możesz wyłączyć obrót uchwytu za pomocą śruby blokującej **(5)** znajdującej się w podstawie uchwytu.
Śrubokrętem z płaską końcówką zmień położenie śruby, blokując lub odblokowując funkcję steru kierunku.

Wielokierunkowy przełącznik grzybkowy widoku

Joystick jest wyposażony w przełącznik grzybkowy (tzw. hat switch) widoku **(3)**. Jak sugeruje nazwa, umożliwia on szybkie wzrokowe sprawdzenie, co dzieje się wokół samolotu. Aby uzyskać tę możliwość, wystarczy wejść do menu konfiguracji gry i przypisać poszczególne widoki (tylny, lewy, prawy, a także widoki zewnętrzne) odpowiednim kierunkom przełącznika grzybkowego.
Oczywiście przełącznika widoku można także używać do innych celów (np. do strzelania).

2 TRYBY PROGRAMOWANIA

Przycisk **PRESET (8)** i dioda **(7)** umożliwiają sprawdzenie wybranego typu programu: ustawień automatycznych (wstępnie zaprogramowanych) lub ręcznych (programowanych przez użytkownika).
Jednym naciśnięciem tego przycisku można się przełączyć z jednego trybu programowania na drugi, nawet podczas gry.

- **USTAWIENIA AUTOMATYCZNE: CZERWONA DIODA**

Jest to tryb domyślny: osie, pozycje przycisków i kierunki przełącznika grzybkowego są wstępnie zaprogramowane.

SZCZEGÓŁOWE INFORMACJE ZAWIERAJĄ DIAGRAMY KONFIGURACJI Z USTAWIENIAMI AUTOMATYCZNYMI.

- **USTAWIENIA RĘCZNE: ZIELONA DIODA**

Jest to tryb osobistego programu użytkownika:

– Funkcje przycisków, osi i przełącznika grzybkowego można zamieniać między sobą.

– Program można w każdej chwili zmienić według własnych upodobań.

– Program jest automatycznie zapisywany w joysticku (i zachowywany nawet w przypadku jego odłączenia).

– Jeśli ustawienia ręczne są puste, oznacza to, że są identyczne z ustawieniami automatycznymi.

PROGRAMOWANIE / MAPOWANIE

Przycisk MAPPING umożliwia zaprogramowanie joysticka.

Uwaga: Położenie tego przycisku w przypadku komputera PC i konsoli PS3 jest inne *(widać to na diagramach)*:
- Komputer PC: bezpośrednio naciśnij odpowiedni przycisk.
- Konsola PS3: naciśnij jednocześnie START (ST) + SELECT (SE).

- **Przykłady możliwych zastosowań:**

– Zamiana położenia przycisków

– Zamiana różnych osi, czyli kierunków uchwytu, suwaka przepustnicy lub steru kierunku (w tym przypadku 2 kierunki pierwszej osi należy zamapować na kierunki drugiej osi)

– Zamiana 2 kierunków tej samej osi

– Zamiana przycisków z kierunkami określonej osi lub przełącznika grzybkowego

- **Wyjątek:**

W przypadku konsoli PlayStation®3 przyciski START (ST) i SELECT (SE) odpowiadają przyciskowi MAPPING (i dlatego nie można ich przeprogramować).

PROCEDURA PROGRAMOWANIA

Kroki	Czynność	Dioda
1	Włącz tryb ustawień ręcznych **(8)** przez naciśnięcie przycisku.	ŚWIECI NA ZIELONO
2	Naciśnij i zwolnij przycisk MAPPING.	NIE ŚWIECI
3	Naciśnij i zwolnij przycisk lub kierunek, który chcesz zaprogramować.	MIGA NA ZIELONO
4	Naciśnij i zwolnij przycisk lub kierunek, do którego chcesz przypisać daną funkcję.	ŚWIECI NA ZIELONO

Ustawienia ręczne zostały włączone i zaktualizowane
(przez wykonanie czynności programujących).

PAMIĘĆ EEPROM

- Joystick zawiera wewnętrzny układ pamięci, w którym przechowywane są wszystkie ustawienia zaprogramowane ręcznie (nawet w przypadku wyłączenia joysticka lub dłuższego odłączenia).
- W pamięci można zapisać różne ustawienia ręczne dla każdej używanej platformy (jeden zestaw ustawień dla komputera PC i jeden dla konsoli PlayStation®3).

KASOWANIE USTAWIEŃ RĘCZNYCH

Kroki	Czynność	Dioda
1	Włącz tryb ustawień ręcznych **(8)**.	ŚWIECI NA ZIELONO
2	Naciśnij i przytrzymaj przycisk MAPPING przez 2 sekundy.	MIGA NA ZIELONO PRZEZ 2 SEKUNDY

Ustawienia ręczne zostaną skasowane
(stając się ponownie identyczne z ustawieniami automatycznymi).

PRZYWRACANIE USTAWIEŃ FABRYCZNYCH

Wszystkie ustawienia, które zostały zaprogramowane lub wprowadzone dla komputera PC i konsoli PlayStation®3, można szybko skasować:

Krok	Czynność	Dioda
1	Naciśnij jednoczenie przyciski **MAPPING + 11 (SE) + 12 (ST)**.	MIGA NA ZIELONO/CZERWONO PRZEZ 2 SEKUNDY

Wszystkie ustawienia ręczne (PC + PS3) zostaną wyczyszczone.
Uwaga: Ta operacja powoduje pełne ponowne uruchomienie joysticka
(na komputerze PC), dlatego nie zaleca się jej wykonywania podczas gry.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW I OSTRZEŻENIA

- **Joystick nie działa prawidłowo lub wydaje się niewłaściwie skalibrowany:**

– Wyłącz komputer lub konsolę, odłącz joystick, podłącz go ponownie, a następnie uruchom ponownie grę.

– Podczas podłączania joysticka: pozostaw uchwyt, ster kierunku i przepustnicę w położeniu środkowym oraz nie poruszaj nimi (aby uniknąć problemów z kalibracją).

– Zakończ grę, odłącz joystick, sprawdź, czy wybierak USB (PC / PS3) **(1)** znajduje się w prawidłowym położeniu, a następnie podłącz joystick ponownie.

- **Nie mogę skonfigurować joysticka:**

– W menu opcji/kontrolera/gamepada dostępnym w grze wybierz optymalną konfigurację lub całkowicie przekonfiguruj opcje kontrolera.

– Więcej informacji znajdziesz w instrukcji obsługi gry lub jej pomocy online.

– Tego rodzaju problem można również rozwiązać za pomocą dostępnej w joysticku funkcji mapowania.

- **Joystick jest zbyt czuły lub niewystarczająco czuły:**

– Joystick kalibruje się automatycznie, gdy wykonasz nim kilka ruchów wzdłuż poszczególnych osi.

– W menu opcji/kontrolera/gamepada dostępnym w grze ustaw odpowiednią czułość lub martwe strefy joysticka (jeśli tego rodzaju opcje są dostępne).

– Wyreguluj opór uchwytu za pomocą pokrętła **(9)** znajdującego się pod podstawą joysticka.

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 wynosić 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.

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).

THRUSTMASTER®

WSPARCIE TECHNICZNE

https://support.thrustmaster.com

PRAWA AUTORSKIE

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Thrustmaster® jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Guillemot Corporation S.A. Wszystkie inne znaki towarowe stanowią własność odpowiednich podmiotów. Ilustracje nie są wiążące prawnie. Treść, wzory i dane techniczne przedstawione w instrukcji mogą ulec zmianie bez powiadomienia i mogą różnić się w zależności od kraju. Wyprodukowano w Chinach.

ZALECENIE DOTYCZĄCE OCHRONY ŚRODOWISKA

* Na terenie Unii Europejskiej: 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.

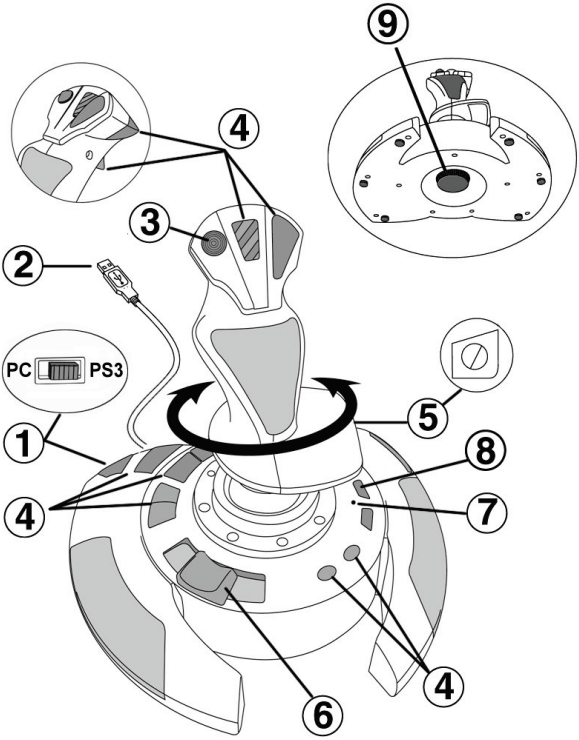
www.thrustmaster.com

**Dotyczy wyłącznie UE, Wielkiej Brytanii i Turcji*

CE*

T.Flight Stick X

ユーザーマニュアル



技術的特徴

1. セレクタースイッチ (PC/PS3)
2. USB コネクター
3. POV ハットスイッチ
4. 12 個のアクションボタン
5. ツイストラダー（ロック機構装備）
6. スライド式スロットル
7. LED
8. プリセットボタン（プログラミングの選択用）
9. スティックテンション調整ダイヤル

保証規定

※ 本製品を使用される前に必ずお読みください。

この度は、本製品をお買い上げいただき誠にありがとうございます。以下の保証規定をお読みいただき内容を同意の上、本製品をご使用ください。

初期不良期間はお買い上げ日から1週間とさせていただいております。
保証期間はお買い上げ日から 1 年間です。

注意:
個人売買(インターネット等)で購入された際の購入日は、保証開始日として起算できません。
社会的信用のある販売店での購入時のみ、購入日を保証開始日としますので、個人売買の場合は、商品の発売日から保証開始日として起算させて頂きます。

購入日が確認できるレシートは大切に保管してください。
製品がユーザーマニュアル記載の通常の使用方法により正常に動作しなくなった場合は、弊社の判断で無償にて交換／修理いたします。完売等の場合は同等品と無償で交換いたします。
交換の場合、お客様からお送りいただいた製品等は返却いたしかねます。また、修理の際に取り外した部品等も返却いたしかねます。
保証期間内でも、次の場合は保証が受けられません。

1. 弊社製品と判断出来ない場合。
2. ハードウェア自身の消耗に起因する故障または損傷(本製品は性質上、物理的な機構の耐久性能に依存する製品寿命がございます)。
3. 火災、地震、水害、落雷、ガス害、塩害、その他の天災地変、公害や異常電圧による故障または損傷。
4. お買い上げ後の輸送、移動時の落下などお取り扱いが不適当なため生じた故障・損傷。
5. ご使用時の不備あるいは接続している他の機器によって生じた故障または損傷。
6. ユーザーマニュアルの記載内容に反するお取り扱いによって生じた故障または損傷。
7. 弊社以外で改造、調整、部品交換などをされた場合。
8. 本製品の故障に起因するデータ損失などの付随する損害に関しては一切保証できません。
9. ご使用環境との相性問題に関しての返品、返金等。
10. ゲームソフトとの相性問題に関しての返品、返金等。
11. 一般家庭以外(例えば業務用)でのご使用による故障、損傷または不具合。
12. その他、弊社が、交換を認め難い不適切な行為があると判断した場合。
13. 購入日が確認できるレシートがない場合

カスタマーサポート
本製品に異常を感じられた場合は、すぐに使用を中止し、カスタマーサポートへご相談ください。

■保証を受ける際に用意するもの
購入店と購入した日付が分かる書類（購入時のレシート、保証書シール、保証書レシート、通販の代引伝票など）が必要となります。
それらは決して捨てたりせずに大切に保管してください。
ご購入日付を証明する書類をご呈示いただけない場合、保証期間内であっても有償での修理対応となりますので、あらかじめご了承下さい。
又、保証を受ける権利はご購入者以外（保証の譲渡）が所有する事はできません。

■ご送付についてのご案内
本製品に異常が発生した場合、カスタマーサポートにご相談頂いた後に、本製品をカスタマーサポートまでご送付いただく場合がございます。現象、環境等の詳細をお書き添え頂き、配送業者様の送り状（伝票）に“不良検証品”と明記の上、お買い上げ時のレシート等と共に本製品をお送りください。
発送される際は、紛失等のトラブルを防ぐため、必ず受領確認の取れる宅配便でご送付ください。
封書、郵便小包等の郵送は固くお断り申し上げます。
※ なお、輸送中の事故については、弊社にて責任を負いかねます。あらかじめご了承ください。

■交換／修理依頼時のご注意
以下の点をご了承の上、交換／修理をご依頼頂けますようお願いいたします。
1. 交換／修理のご依頼について:交換／修理のご依頼は日本国内にお住まいの方とさせて頂きます。
2. 代替機の貸出について:交換／修理に伴う代替機の貸出等は行っておりません。
3. 製品の交換について:修理が困難な場合には、修理せずに同等品と交換させて頂く事がございます。この場合、お客様にて貼られたシールなどはお返しできません。
4. お客様が設定されたデータについて:弊社にて修理作業を行う際にお客様が設定されたデータを消去する場合があります。この場合は、工場出荷初期状態でお返しすることとなります。（製品ごと交換する場合も同様です）

■送料について
1. 初期不良期間内（お買い上げ日から1週間）:初期不良期間の送料は往復共に弊社が負担させていただきます。
2. 初期不良期間終了以降～保証期間終了まで :弊社にご送付頂く際の送料はお客様にてご負担願います。
3. 製品を返送する際の送料は弊社にて負担させて頂きます。

PC

PC へのインストール

1. ジョイスティックの セレクタースイッチ **(1)** を「**PC**」位置にセットします。

2. USB コネクター **(2)** を、お使いのコンピュータのいずれかの USB ポートに接続すると、自動的に新しいデバイスを検出します。

3. ドライバは自動的にインストールされます。
画面上の指示に従って、インストールを完了してください。

4. Start/Settings/Control Panel （スタート/設定/コントロールパネル） をクリックし、**Game Controllers （ゲームコントローラー）** をダブルクリックします。
Game Controllers （ゲームコントローラー） *ダイアログボックスに、**OK** ステータスと一緒にジョイスティックの名前が表示されます。*

5. Control Panel （コントロールパネル）で **Properties （プロパティ）** をクリックしてジョイスティックを設定します。
デバイスのテスト：ジョイスティックをテストして全機能を確認してみましょう。

これでプレイの準備がすべて完了しました！

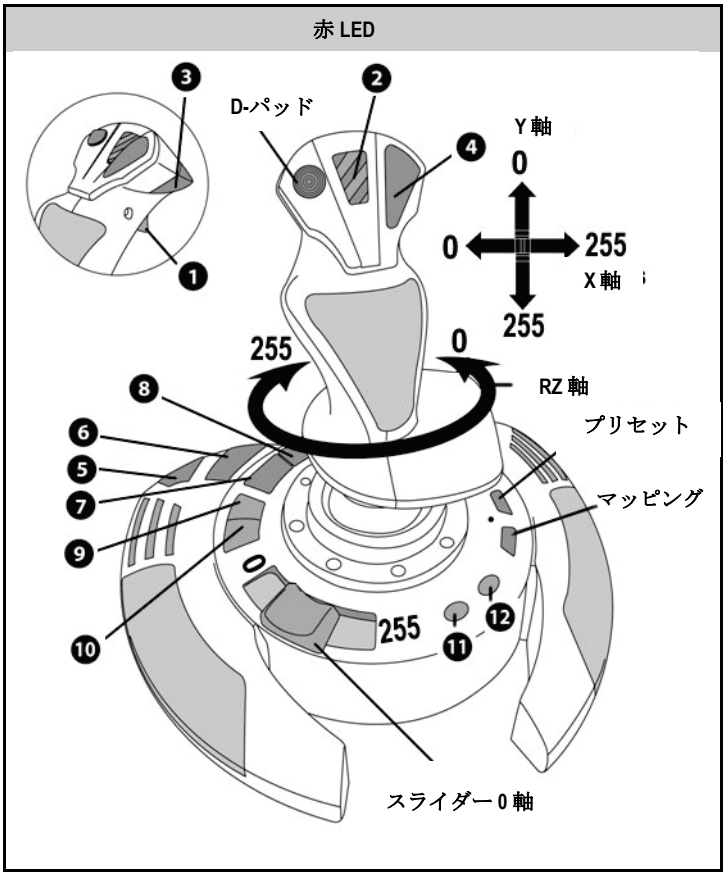
PC に関する重要な注意事項

- ジョイスティックを接続する前に、必ずジョイスティックの セレクタースイッチ **(1)** を「**PC**」位置にセットしてください。

- ジョイスティックを接続する際に：スティックに手を触れないようにしてください（キャリブレーションのずれを防止するため）。

「自動プリセット」設定 - PC

PC の「自動プリセット」図



このプリセットは、PC を使用した大部分のフライトシミュレーションゲームのデフォルト設定に相当します。
このため、ジョイスティックを再設定することなく、直ちにプレイを開始することができます。

PLAYSTATION®3

PLAYSTATION®3 へのインストール

1. ジョイスティックの セレクタースイッチ **(1)** を「**PS3**」 位置にセットします。

2. USB コネクター **(2)** を、Playstation®3 の USB ポートに接続します。

3. Playstation®3 の電源を入れます。

4. さあゲームを開始しましょう。

これでプレイの準備がすべて完了しました！

「HOME/PS」（ホーム/PS）ボタンの使い方

ジョイスティックの「HOME/PS」（ホーム/PS）ボタンを使用すると、ゲームを終了したりメニューにアクセスしたり、PlayStation®3 システムの電源を直接切ることができます。

PLAYSTATION®3 に関する重要な注意事項

- ジョイスティックを接続する前に、必ずジョイスティックのセレクタースイッチ**(1)** を「**PS3**」位置にセットしてください。

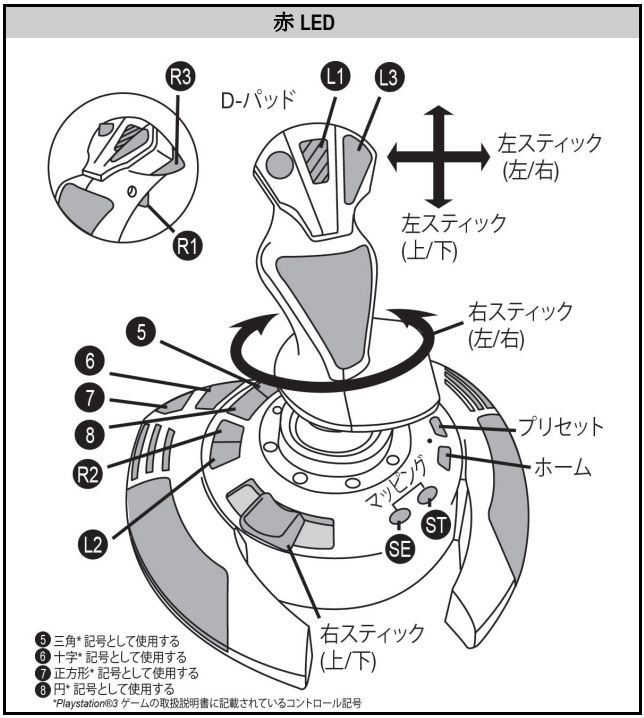
- 「1 Player」（1 プレイヤー ）モード：純正コントローラーを同時に接続している場合には、ジョイスティックが動作するように、それを「controller port 2」（コントローラー ポート 2）に切り替えてください。

- PlayStation®3 では、本ジョイスティックは PlayStation®3 専用のゲーム でしか動作しません (PlayStation®2 用のゲームでは作動しません)。

- ジョイスティックを接続する際に：スティックに手を触れないようにしてください (キャリブレーションのずれを防止するため)。

「自動プリセット」設定 - PLAYSTATION®3

PLAYSTATION®3 の「自動プリセット」図



このプリセットは、PlayStation®3 を使用した大部分のフライトシミュレーションゲームのデフォルト設定に相当します。このため、ジョイスティックを再設定することなく、直ちにプレイを開始することができます。

スティックの 4 つの方向：ゲームパッドの左スティックの 4 つの方向に対応します。

スロットル (6)：ゲームパッドの右スティックの上/下方向に対応します。

ツイストラダー (5)：ゲームパッドの右スティックの左/右方向に対応します。

マッピング ボタン：SELECT (SE) （選択） と START (ST) （スタート） を同時に押します。

ホーム/PS ボタン：ホームメニューに戻ります。

ジョイスティックの各機能の説明

スティックテンションの調整

ゲームの遊び方に応じて、ほんのわずかな動きにも反応する超高感度ジョイスティックから、動かす際にある程度の力を必要とする動きの重いジョイスティックまで、ジョイスティックの重みを変化させたいと思うことがあります。
ゲームに合わせて、ジョイスティック ハンドルの重みを調整することができます。ジョイスティックの基部にあるテンション調整ダイヤル **(9)** を使用して、この重みを調整してください。

スロットル

スロットルは親指スライダー **(6)** の形状になっており、ジョイスティックの基部に左手を置くと簡単にアクセスできます。

操舵機能

ジョイスティックにはツイストラダー機能が装着されています。これはパイロットが使用する飛行機のラダーペダルに相当し、垂直軸の周りに飛行機を回転させて、飛行機の進行方向を左または右に進めることができます。このラダー機能には、ハンドルを左右に回転するとアクセスすることができます。
ゲームのプレイ中に操舵機能を使用しない場合 (または、操舵機能をアクションボタンにプログラミングした場合)、ハンドルの基部にあるロックネジ **(5)** でスティックが回転しないように固定することができます。
マイナスドライバーでネジの位置を変更すると、ラダー機能をロックまたはアンロックできます。

多方向「視点」ハットスイッチ

ジョイスティックには POV ハットスイッチ **(3)** が装備されています。これは、視点を変更し飛行機周囲の状況をすばやく見るためのものです。これを実行するには、ゲームの設定メニューに進み、POV ハットスイッチ の各方向に、種々の視点 (背後、左側、右側、外側の各視点) をプログラムすればよいのです。
もちろん、POV ハットスイッチでその他の機能 (発射など) を使用することもできます。

2 個のプログラミングモード

PRESET （プリセット） ボタン **(8)** と LED **(7)** で、選択されたプログラミングの種類を確認することができます。AUTOMATIC （自動） (プログラミング済み) または MANUAL （手動） (ユーザーがプログラミングする)。
このボタンを 1 回押すと、ゲームのプレイ中にも、1 つのプログラミングモードから別のプログラミング モードに切り替えることができます。

- **自動プリセット：赤 LED**

これは初期設定にプログラミングモードが合わせられていること示しています。軸、および、ボタンとハットスイッチの位置は予めプログラミングされています。

「AUTOMATIC PRESET」（自動プリセット）設定図をご覧ください。

- **手動プリセット：緑 LED**

これはユーザーによるプログラミングを示しています。

- ボタン、軸、ハットスイッチは、互いに切り替えることができます。
- 好みに合わせて、いつでもプログラミングを変更することができます。
- プログラミングの内容は、(接続を解除しても) ジョイスティックに保存されます。
- 「MANUAL PRESET」（手動プリセット）が空白の場合、「AUTOMATIC PRESET」（自動プリセット）と同じ状態であることを示しています。

プログラミング/マッピング

MAPPING （マッピング） ボタンでジョイスティックをプログラミングすることができます。

注意： PC と PS3 で、このボタンの位置が異なります *(図をご覧ください)* :
- PC の場合：該当するボタンを直接押してください。
- PS3 の場合：START (ST) （スタート） と SELECT (SE) （選択）を同時に押してください。

- **応用例：**

- ボタン位置の切り替え。
- 軸の入れ替え = ハンドルやスロットルやラダーの方向 (この場合、最初の軸の 2 つの方向を、2 番目の軸の方向にマッピングする必要があります。)
- 同じ軸で、2 つの方向を切り替える。
- 軸またはハットスイッチの方向を示すボタンを切り替える。

- **例外：**

PlayStation®3 では、START (ST) （スタート） ボタンも SELECT (SE) （選択）ボタンも、MAPPING （マッピング） ボタンに対応しています (したがって再プログラミングはできません)。

プログラミング手順

手順	操作	LED
1	このボタンを押すと MANUAL PRESET （手動プリセット） **(8)** が有効になります。	緑
2	MAPPING （マッピング） ボタンを押して放します。	オフ
3	プログラミングしたいボタンまたは方向を押して放します。	緑で点滅
4	機能を設定したいボタンまたは方向を押して放します。	緑

すると「MANUAL PRESET」（手動プリセット）が有効になり、(プログラミングが実行されて) 最新の状態に更新されます。

EEPROM メ 3 モリ

- ジョイスティックの内部には「MANUAL PRESET」（手動プリセット）のプログラミングをメモリにすべて保存するチップがあります (このため、ジョイスティックの電源を切ったり長期間使用しない場合でもプログラミングが保存されています)。
- 使用する各プラットフォーム (PC に 1 つ、PlayStation®3 に 1 つ) ごとに、別々の「MANUAL PRESET」（手動プリセット）のプログラミングを保存することができます。

「手動プリセット」を消去する

手順	操作	LED
1	MANUAL PRESET （手動プリセット） **(8)** を起動します。	緑
2	MAPPING （マッピング） ボタンを 2 秒間押し続けます。	緑で 2 秒間点滅します

この場合も、「MANUAL PRESET」（手動プリセット）が空白の場合、「AUTOMATIC PRESET」（自動プリセット）と同じ状態であることを示しています。

「工場設定」に戻す

1 つの手順で、PC と PlayStation®3 で実行したプログラミングや設定をすべて消去することができます。次の手順に従ってください。

手順	操作	LED
1	**MAPPING （マッピング） と 11 (SE) と 12 (ST)**の各ボタンを同時に押します	緑と赤が 2 秒間点滅します

これで、「MANUAL PRESET」（手動プリセット） (PC と PS3) や設定はすべて空白になりました。

注意：この操作を行うと、ジョイスティックは初めから再起動されます (これは PC 上で行われるので、ゲームを終了した状態で実行するようお勧めします。)

トラブルシューティングと警告

- **ジョイスティックが正しく動作しない。または、正しくキャリブレーションされていないように思われる。**

- お使いのコンピュータやコンソールの電源を切り、ジョイスティックの接続を外します。ジョイスティックを再接続し、ゲームを再開してください。

- ジョイスティックを接続する際に：スティックに手を触れないようにしてください (キャリブレーションのずれを防止するため)。

- ゲーム プログラムを終了し、ジョイスティックの接続を外し、USB セレクター (PC/PS3) **(1)** が正しい位置にセットされたことを確認して、ジョイスティックを再接続してください。

- **ジョイスティックが設定できない。**

- ゲームの「Options」（オプション）、「Controller」（コントローラー）、「Gamepad」（ゲームパッド） または「Joystick」（ジョイスティック）メニューで、以下の操作を行ってください。最適な設定を選択するか、コントローラーのオプションを最初から設定し直します。

- 詳細についてはゲームの取扱説明書かオンラインヘルプをご覧ください。

- この種の問題は、ジョイスティックの「MAPPING」（マッピング）機能を使っても解決できます。

- **ジョイスティックの感度が高すぎる、または、低すぎる。**

- ジョイスティックは、いろいろな方向に数回動かすことで、自動的に最適な動作範囲に調整されます。

- ゲームの「Options」（オプション）、「Controller」（コントローラー）、「Gamepad」（ゲームパッド） または「Joystick」（ジョイスティック）メニューで、以下の操作を行ってください。コントローラーの感度またはデッドゾーンを調整します (このオプションが利用できる場合のみ)。

- ジョイスティックの底面にあるスティックテンション調整ダイヤル **(9)** を使用して、この重みを調整してください。

連邦通信委員会規則

1. 本装置は連邦通信委員会規則第15条を遵守しています。本装置は、以下の2条件を理解した上で使用してください。
   (1) 本装置は有害な妨害を発生する恐れはありません。
   (2) 本装置の使用中に、その動作に影響を及ぼすような妨害を受ける恐れがあります。
2. 本装置に、法規遵守責任者が明示的に許可していない変更や改造を加えた場合、ユーザーは、本装置を使用する権利を失うことがあります。

著作権

© 2021 Guillemot Corporation S.A. 不許複製・禁無断転載。Thrustmaster® は、Guillemot Corporation S.A. の登録商標です。PlayStation® は Sony Computer Entertainment, Inc. の登録商標です。Windows® は、米国およびその他の国における、Microsoft Corporation の登録商標です。それ以外の商標は、すべて、それぞれの所有者に帰属します。本書に記載の図は、実際の装置と異なる場合があります。内容、デザイン、仕様は予告なく変更する場合があり、国により異なる場合があります。中国製。

環境保護推奨

国内の電気電子機器のリサイクル法を遵守してください。

リサイクルのための廃機器の収集地点や廃棄方法についての詳細は、お住まいの地域の自治体までお問い合わせください。

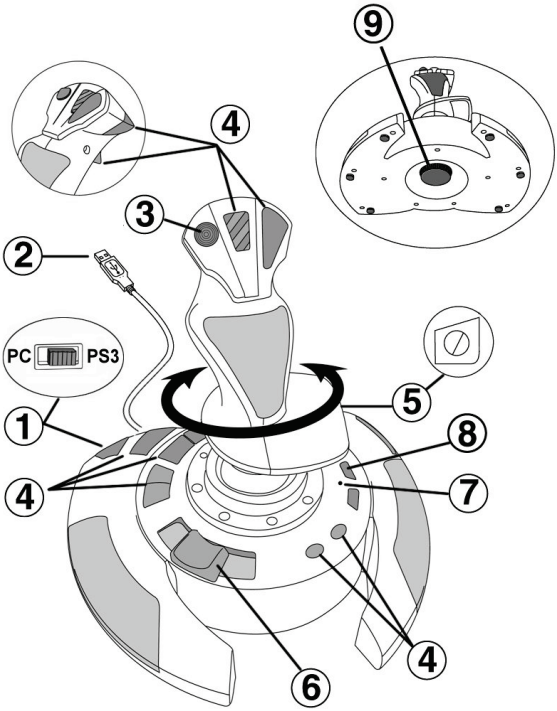
本書は保管しておいてください。色や装飾は変更する場合があります。
本製品は 14 歳以上のお子様を対象とした基準に準拠しています。本製品は 14 歳以下のお子様には適していません。

www.thrustmaster.com

紙 : 外箱

T.Flight Stick X

使用者手冊



技術特性

1. USB 選取器 (PC / PS3)
2. 適用於 PC 和 PlayStation®3 的 USB 接頭
3. 多向苦力帽開關
4. 12 個操作按鈕
5. 方向舵功能（透過轉動 帶有鎖緊螺絲的手柄實現）
6. 滑動式拇指節流閥
7. LED
8. *PRESET（預設）按鈕（用於選取編程）*
9. 手柄阻力調節撥盤

PC

安裝到 PC 上

1. 將搖桿的 USB 選取器 **(1)** 置於「**PC**」位置。
2. 將 USB 接頭 **(2)** 連接到電腦 USB 埠上。Windows 將自動偵測新裝置。
3. 系統會自動安裝驅動程式。
   按照螢幕上的說明完成安裝。
4. 按一下**開始/設定/控制台**，然後按兩下**遊戲控制器**。
   遊戲控制器*對話方塊顯示搖桿的名稱，狀態顯示為「**OK**」（正常）。*
5. 在**控制台**中，按一下**內容**以設定您的搖桿。
   測試裝置：允許您測試和檢視搖桿的所有功能。

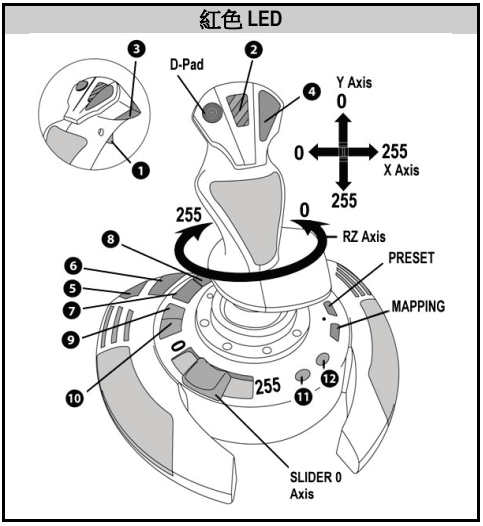
現在即可開始玩遊戲了！

針對 PC 的重要事項

- 在連接搖桿之前，搖桿的 USB 選取器 **(1)** 必須始終置於「**PC**」位置。
- 連接搖桿時：將手柄和方向舵居中放置，且不要移動它們（以防出現任何校準問題）。

「自動預設」設定 - PC

PC 上的「自動預設」示意圖



此預設對應於 PC 上大多數航空模擬遊戲的預設設定。
因此，在該預設下，您可以立即開始玩遊戲，不必重新設定搖桿。

PLAYSTATION®3

安裝到 PLAYSTATION®3 上

1.將搖桿的 USB 選取器 **(1)** 置於「**PS3**」位置。
2.將 USB 接頭 **(2)** 連接到主機的 USB 埠上。
3.啟動主機。
4.啟動遊戲。

現在即可開始玩遊戲了！

使用「HOME / PS」按鈕

搖桿的「Home / PS」按鈕用於退出遊戲、存取功能表和直接關閉 PlayStation®3 系統。

針對 PLAYSTATION®3 的重要事項

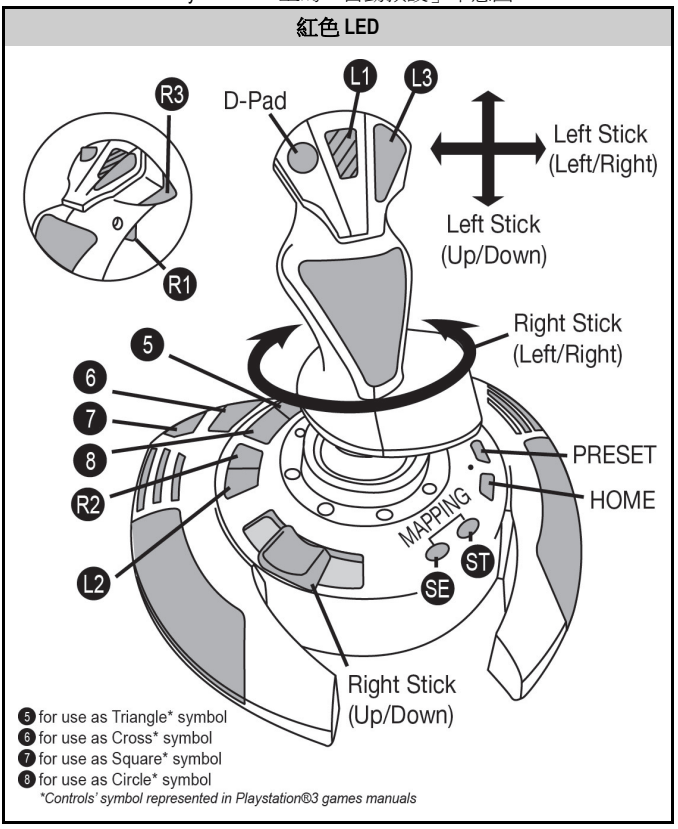
- 在連接搖桿之前，搖桿的 USB 選取器 **(1)** 必須始終置於「**PS3**」位置。

- 在「1 個玩家」模式中：如果您的官方版遊戲手把已開啟，則必須將其切換到「控制器埠 2」，以便搖桿可以正常使用。

- 在 PlayStation®3 上，本搖桿只與 PlayStation®3 遊戲相容（無法用於 PlayStation® 2 遊戲）。
- 連接搖桿時：將手柄、方向舵和節流閥居中放置，且不要移動它們（以防出現任何校準問題）。

「自動預設」設定 - PLAYSTATION®3

PlayStation®3 上的「自動預設」示意圖



此預設對應於 PlayStation®3 上大多數航空模擬遊戲的預設設定。因此，在該預設下，您可以立即開始玩遊戲，不必重新設定搖桿。

手柄的 4 個方向鍵：相當於遊戲手把左側迷你操作桿上的 4 個方向鍵。

節流閥 (6)：相當於遊戲手把右側迷你操作桿上的向上/向下方向鍵。

方向舵 (5)：相當於遊戲手把右側迷你操作桿上的向左/向右方向鍵。

MAPPING（對應）按鈕：同時按下選取 (SE) + 啟動 (ST)。

HOME /PS 按鈕：只需按下該按鈕。

瞭解您的搖桿

手柄阻力可調節
根據您所玩的遊戲的風格，您可能希望搖桿超靈敏，可以回應最輕微的移動，也可能希望搖桿更穩固，讓您移動搖桿時感受到一定的阻力。
為滿足所有玩家的需求，本搖桿的手柄阻力可調節。若要調節阻力，請使用搖桿底座下方的手柄阻力調節撥盤 **(9)** 進行調節。

節流閥
本節流閥採用拇指滑塊 **(6)** 的形式，將左手擱在搖桿底座上即可輕鬆操作該滑塊。

方向舵功能
本搖桿具有方向舵功能，類似于飛機上飛行員透過踩踏踏板來轉動方向盤，使飛機可以圍繞其垂直軸旋轉（讓飛機可以向左或向右轉彎）。在本搖桿上，可以透過向左或向右旋轉手柄來實現方向舵功能。
如果您在遊戲中不使用方向舵功能（或者如果您已將該功能編程到操作按鈕上），則可透過搖桿底座上的鎖緊螺絲 **(5)** 來停用手柄的旋轉功能。
用平頭螺絲刀改變螺絲的位置，從而鎖定/取消鎖定方向舵功能。

多向苦力帽開關
本搖桿配有苦力帽開關 **(3)** ，也稱為「視角帽」開關，顧名思義，透過該開關，您可以即時檢視飛機周圍的情況（在支援該功能的遊戲中）。若要使用此功能，請進入遊戲的設定功能表，將各個視圖（後視圖、左視圖、右視圖及外部視圖）設定到苦力帽開關的相應方向鍵上。
當然，您也可以將苦力帽開關用於其他用途（開火等）。

2 個編程模式

可透過 **PRESET（預設）**按鈕 **(8)** 和 LED **(7)** 檢視所選的編程類型：自動（預編程）或手動（您自己編程）。
按一下此按鈕，可以從一種編程模式切換到另一種編程模式，即使您正在玩遊戲。

- **自動預設：紅色 LED**

這表示預設為默認編程：軸、按鈕位置和苦力帽開關位置已預編程。
請參閱「自動預設」設定示意圖。

- **手動預設：綠色 LED**

這表示您可以自行編程：
- 可在按鈕、軸和苦力帽開關之間相互切換。
- 您可以修改編程設定，使之符合自己的使用習慣和要求。
- 編程將自動儲存到您的搖桿中（即使已斷開連接）。
- 當「手動預設」為空時，它與「自動預設」完全一致。

編程 / 對應

您可以使用 MAPPING（對應）按鈕對搖桿進行編程。
注意： 此按鈕在 PC 和 PS3 上的位置不同*（請參考示意圖）*：
- 在 PC 上：只需按下該按鈕。
- 在 PS3 上：同時按下啟動 (ST) + 選取 (SE)。

- **可能的應用示例：**
  - 切換按鈕的位置。
  - 在各軸之間相互切換 = 手柄、節流閥或方向舵的方向鍵（在此情況下，您必須將第一個軸的 2 個方向鍵對應到第二個軸。）
  - 在同一個軸的 2 個方向鍵之間切換。
  - 切換按鈕以及某個軸或某個苦力帽開關的一個方向鍵。

- **例外情況：**

在 PlayStation®3 上，啟動 (ST) 和選取 (SE) 按鈕也對應於 MAPPING（對應）按鈕（因此不可重新編程）。

編程步驟

步驟	操作	LED
1	按此按鈕 啟用「手動預設」**(8)**。	綠燈
2	先按下再鬆開 MAPPING（對應）按鈕。	關
3	先按下再鬆開要編程的按鈕或方向鍵。	綠燈閃爍
4	先按下再鬆開您要對其自行設定功能的按鈕或方向鍵。	綠燈

「手動預設」現已啟用，並且為最新
（已執行編程）。

EEPROM 記憶體

- 搖桿裝有內建晶片，可儲存所有的「手動預設」編程（即使搖桿已關閉或長時間斷開連接）。
- 您可以為使用的每個平台儲存不同的「手動預設」（一個用於 PC，一個用於 PlayStation®3）。

擦除「手動預設」

步驟	操作	LED
1	啟用「手動預設」**(8)**。	綠燈
2	按住 MAPPING（對應）按鈕 2 秒鐘。	綠燈閃爍 2 秒鐘

「手動預設」現在為空
（並且再次與「自動預設」完全一致）。

復原為「出廠設定」

只需一步操作，即可擦除在 PC 和 PlayStation®3 上執行的所有編程或設定：

步驟	操作	LED
1	同時按下按鈕 **MAPPING（對應） + 11 (SE) + 12 (ST)**	綠燈/紅燈閃爍 2 秒鐘

所有的「手動預設」(PC + PS3) 或設定現在均已清空。
注意：此操作將完全重啟搖桿
（因此，在 PC 上使用時，我們建議您退出遊戲後執行此操作）。

故障檢修和警告

- **我的搖桿運作不正常，或似乎校準不當：**

- 關閉電腦或主機，斷開與搖桿的連接；然後重新連接搖桿，並重啟遊戲。
- 連接搖桿時：將手柄、方向舵和節流閥居中放置，且不要移動它們（以防出現任何校準問題）。
- 退出遊戲，斷開搖桿的連接，驗證並確保已將 USB 選取器 (PC / PS3) **(1)** 設定到適當的擋位，然後重新連接搖桿。

- **我無法設定我的搖桿：**

- 在遊戲的「選項/控制器/遊戲手把或搖桿」菜單中：選取最適當的配置，或重新設定控制器選項。
- 有關詳細資訊，請參閱遊戲的使用者手冊或線上說明。
- 您也可以使用搖桿的 MAPPING（對應）功能解決此類問題。

- **我的搖桿太敏感或不夠敏感：**

- 當您沿不同的軸移動幾次搖桿後，搖桿將自行獨立校準。
- 在遊戲的「選項/控制器/遊戲手把或搖桿」菜單中：調整控制器的敏感度或盲區（如果此功能可用）。
- 使用搖桿底座下的撥盤 **(9)** 調節手柄阻力。

版權聲明

© 2021 Guillemot Corporation S.A. 保留所有權利。Thrustmaster®（圖馬思特）是 Guillemot Corporation S.A.（基利摩股份有限公司）的注冊商標。所有其他商標均為其各自所有者的資產。插圖不具約束力。內容、設計和規格可能因國家而異，並可能隨時出現變更，恕不另行通知。中國製造。

環保建議

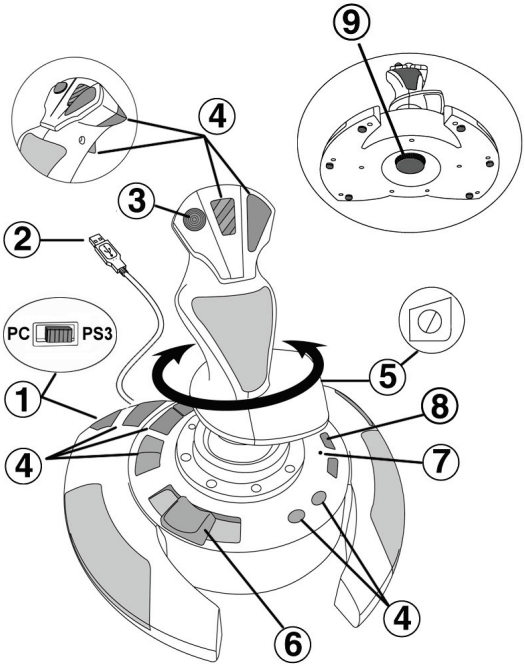
請遵守當地電氣電子裝置的回收法律。

請保留此資訊。顏色和裝飾風格可能會有所不同。
在使用本產品之前，應先取下塑膠緊固件並撕掉膠帶。

www.thrustmaster.com

T.Flight Stick X

사용설명서



기술적 특징

1. USB 셀렉터(PC / PS3)
2. PC 및 PLAYSTATION®3 USB 커넥터
3. 다방향 "시점" 해트 스위치
4. 12 개의 동작 버튼
5. 잠금 스크류가 있는 트위스트 핸들을 이용한 러더 기능
6. 슬라이딩 썸 스로틀
7. LED
8. *사전설정* 버튼(*프로그래밍 선택*)
9. 핸들 저항 조정 다이얼

PC

PC 에 설치하기

1. 조이스틱의 USB 셀렉터 **(1)** **"PC"** 위치로 설정합니다.

2. USB 커넥터**(2)**를 컴퓨터 USB 포트에 연결합니다. Windows 가 새 장치를 자동으로 검색합니다.

3. 드라이버가 자동으로 설치됩니다.
   화면에 나타나는 지침을 따라 설치를 완료합니다.

4. **Start/Settings/Control Panel(시작/설정/제어판)**을 클릭한 다음 **Game Controllers(게임 컨트롤러)**를 더블 클릭합니다.
   게임 컨트롤러 *대화상자에 조이스틱 이름과* ***OK*** *상태가 표시됩니다.*

5. **Control Panel(제어판)**에서 **Properties(속성)**를 클릭해 조이스틱을 구성합니다.
   장치 테스트: 조이스틱 기능을 모두 테스트 및 확인하십시오.

이제 레이싱 준비가 되었습니다!

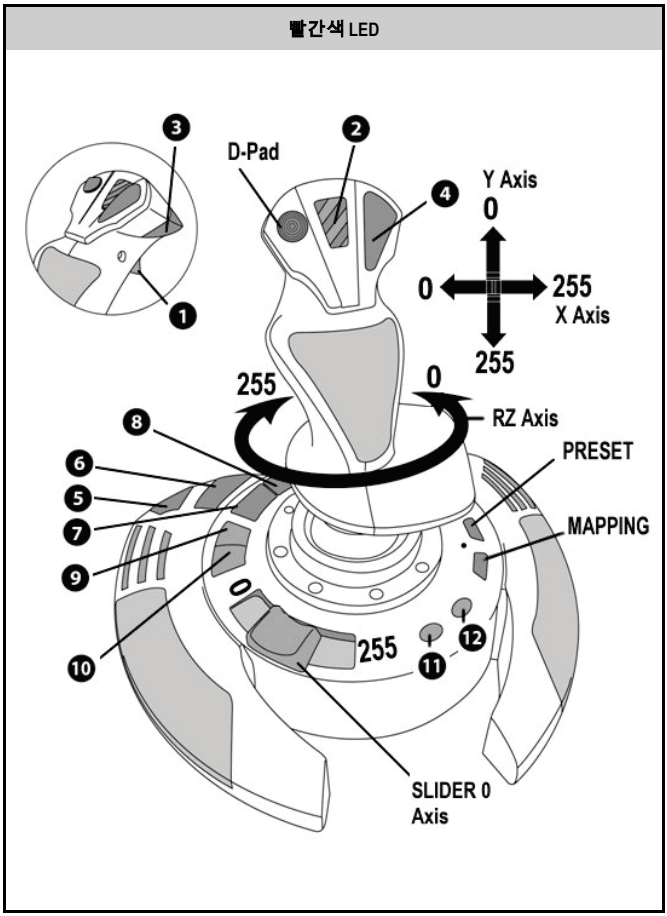
PC 용 중요 참고 사항

- 조이스틱을 연결하기 전에 조이스틱의 USB 셀렉터 **(1)**가 항상 **"PC"** 위치로 설정되어 있어야 합니다.

- 조이스틱을 연결할 때: 핸들과 러더를 중앙에 놓은 후 건드리지 마십시오(보정 관련 문제가 발생하지 않도록 방지).

“자동 사전설정” 구성 - PC

PC “자동 사전설정” 다이어그램



이 사전설정은 대부분의 PC 용 비행 시뮬레이션 게임에 기본 설정된 구성에 해당합니다. 따라서 조이스틱을 별도로 구성하지 않고도 곧바로 게임을 플레이할 수 있습니다.

PLAYSTATION®3

PLAYSTATION®3 에 설치하기

1. 조이스틱의 USB 셀렉터 **(1)**를 **"PS3"** 위치로 설정합니다.

2. USB 커넥터 **(2)**를 콘솔의 USB 포트에 연결합니다.

3. 콘솔의 전원을 켭니다.

4. 게임을 시작해 보십시오.

이제 레이싱 준비가 되었습니다!

"HOME / PS" 버튼 사용하기

조이스틱의 "홈 / PS" 버튼을 사용하면 게임을 종료하고 메뉴를 이용하는 한편 PlayStation®3 시스템을 바로 끌 수 있습니다.

PLAYSTATION®3 용 중요 참고 사항

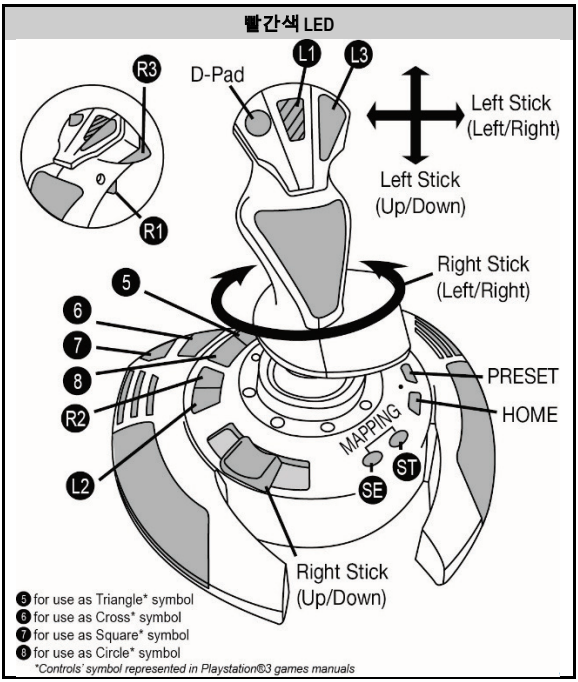
- 조이스틱을 연결하기 전에 조이스틱의 USB 셀렉터 **(1)**가 항상 **"PS3"** 위치로 설정되어 있어야 합니다.

- "1 인" 모드: 조이스틱 공식 게임 패드가 켜져 있는 경우 조이스틱을 작동하려면 "컨트롤러 포트 2"로 전환해야 합니다.

- PlayStation®3 에서는 조이스틱이 PlayStation®3 게임에만 호환됩니다(PlayStation® 2 게임에서는 작동 안 함).
- 조이스틱을 연결할 때: 핸들, 러더 및 스로틀을 중앙에 놓은 후, 건드리지 마십시오 (보정 문제를 피하기 위함).

“자동 사전설정” 구성 - PLAYSTATION®3

PlayStation®3 의 “자동 사전설정” 다이어그램



이 사전설정은 대부분의 PlayStation®3 용 비행 시뮬레이션 게임에 기본 설정된 구성에 해당합니다. 따라서 조이스틱을 별도로 구성하지 않고도 곧바로 게임을 플레이할 수 있습니다.

4 방향 핸들: 게임 패드의 왼쪽 미니스틱에 있는 4 방향에 해당합니다.

스로틀(6): 게임 패드의 오른쪽 미니 스틱에 있는 위/아래 방향에 해당합니다.

러더(5): 게임 패드의 오른쪽 미니 스틱에 있는 왼쪽/오른쪽 방향에 해당합니다.

MAPPING 버튼: 선택 (SE) + 시작 (ST) 버튼을 동시에 누릅니다.

HOME / PS 버튼: 버튼을 누릅니다.

조이스틱 익히기

조정 가능한 핸들 저항

게이밍 스타일에 따라 아주 작은 움직임에 반응하는 초고감도 조이스틱을, 또는 사용할 때 일정 수준의 저항을 제공하는 좀 더 단단한 조이스틱을 선호할 수 있습니다.
조이스틱의 핸들 저항은 모든 게이머에게 맞게 조정할 수 있습니다. 조정하려면 조이스틱 베이스 아래에 위치한 핸들 저항 조정 다이얼 **(9)**을 사용하십시오.

스로틀

스로틀은 썸 슬라이더 형태로 **(6)**, 왼손을 조이스틱 베이스에 놓은 상태에서 쉽게 사용할 수 있습니다.

러더 기능

조이스틱에는 항공기에서 파일럿이 사용하는 페달에 대응하는 러더 기능이 포함되어 있어, 항공기가 수직축을 중심으로 회전하도록 스티어링을 돌릴 수 있습니다(따라서 항공기 좌향 또는 우향 조정 가능). 조이스틱 핸들을 왼쪽 또는 오른쪽으로 회전시켜 이러한 러더 기능을 이용하십시오.
게임에서 러더 기능을 사용하지 않는 경우(또는 동작 버튼에 프로그래밍한 경우) 핸들 베이스에 있는 잠금 스크류 **(5)**를 사용해 핸들 회전을 비활성화할 수 있습니다.
일자 드라이버를 이용해 나사의 위치를 변경시켜 러더 기능을 잠금/해제합니다.

다방향 “시점” 해트 스위치

조이스틱에는 "시점" 버튼 스위치**(3)** 가 포함되어 있으며, 이름에서 알 수 있듯이 항공기 주변 상황을 즉시 조망할 수 있습니다(시점 보기 기능이 포함되어 있는 게임인 경우).
게임 설정 메뉴에서 "시점" 버튼 스위치의 방향을 각기 다른 보기(뒷면, 왼쪽, 오른쪽, 외부)로 프로그래밍하면 "시점"을 조정할 수 있습니다.
물론, "시점" 버튼 스위치를 기타 다른 기능(발사 등)으로 사용할 수도 있습니다.

2 가지 프로그래밍 모드

PRESET 버튼 **(8)**과 LED **(7)**를 사용해 선택한 프로그래밍 유형이: 자동(사전 프로그래밍) 또는 수동(직접 프로그래밍)인지 확인할 수 있습니다.
이 버튼을 한 번 누르면 게임 도중에도 프로그래밍 모드를 서로 전환할 수 있습니다.

- **자동 사전설정: 빨간색 LED**

기본 프로그래밍을 나타냅니다. 즉, 축, 버튼 위치 및 시점 변환 스위치 위치가 사전에 프로그래밍됩니다.
"자동 사전설정" 구성 다이어그램을 참조하십시오.

- **수동 사전설정: 녹색 LED**

직접 프로그래밍을 실행함을 나타냅니다.

- 버튼, 축 및 시점 변환 스위치를 서로 전환할 수 있습니다.
- 언제 어디서든 기호에 맞게 프로그래밍을 수정할 수 있습니다.
- 프로그래밍 사항이 조이스틱에 자동으로 저장됩니다(연결이 해제된 상태에서도 저장됨).
- "수동 사전설정" 이 비어 있는 경우, "자동 사전설정"과 동일합니다.

프로그래밍 / 매핑

매핑 버튼을 사용해 조이스틱을 프로그래밍할 수 있습니다.

주의: 이 버튼을 사용하는 방법은 PC 와 PS3 에서 동일하지 않습니다*(다이어그램 참조).*

- PC 에서: 해당 버튼을 직접 누릅니다.
- PS3 에서: 시작 (ST) + 선택 (SE)을 동시에 누릅니다.

- **가능한 애플리케이션 예시:**
  - 버튼 위치 전환.
  - 축 간 전환 = 핸들 방향, 스로틀 방향, 러더 방향(이 경우, 첫 번째 축의 두 방향을 두 번째 두 방향으로 매핑해야 함).
  - 동일한 축의 두 방향 전환.
  - 축 방향 또는 시점 전환 스위치 방향으로 버튼 전환.

- **예외 사항:**

  PlayStation®3 에서는 시작 (ST)과 선택 (SE) 버튼 또한 매핑 버튼에 해당합니다(따라서 다시 프로그래밍되지 않음).

프로그래밍 절차

단계	동작	LED
1	버튼을 눌러 수동 사전설정 (8)을 활성화합니다.	녹색
2	매핑 버튼을 눌렀다 뗍니다.	꺼짐
3	버튼 또는 방향을 눌렀다 떼어 프로그래밍합니다.	녹색으로 깜짝임
4	버튼 또는 기능을 설치하고 싶은 방향을 눌렀다 뗍니다.	녹색

이제 "수동 사전설정"이 활성화되었으며 최신 상태입니다
(프로그래밍 수행됨).

EEPROM 메모리

- 조이스틱에는 내부 칩이 장착되어 "수동 사전설정" 프로그래밍을 모두 메모리에 저장합니다(조이스틱이 꺼지거나 장시간 연결되지 않은 경우에도 해당).
- 사용하는 각 플랫폼에 따라 서로 다른 "수동 사전설정"을 저장할 수 있습니다(PC 용 및 PlayStation®3 용).

"수동 사전설정" 지우기

		LED
1	(8) .	
2	2 .	2

" " (" ").

" "

PC PlayStation®3

.

단계	동작	LED
1	버튼 동시에 누르기 MAPPING + 11 (SE) + 12 (ST)	녹색/빨간색 표시등이 2 초간 깜빡임

이제 모든 "수동 사전설정"(PC + PS3) 또는 설정이 비어 있습니다.

참고: 이 동작을 수행하면 조이스틱이 완전히 다시 시작됩니다.

(이에 따라 PC 에서는 게임을 종료한 상태에서 수행하시기를 권장함).

문제 해결 및 경고

- **조이스틱이 제 기능을 하지 못하거나 보정이 잘 되지 않습니다.**

- 컴퓨터 또는 콘솔의 전원을 끄고 조이스틱 연결을 해제합니다. 조이스틱을 다시 연결한 다음, 게임을 다시 실행합니다.

- 조이스틱을 연결할 때: 핸들, 러더 및 스로틀을 중앙에 놓은 후, 건드리지 마십시오 (보정 문제를 피하기 위함).

- 게임을 종료하고 조이스틱의 연결을 해제한 다음 USB 셀렉터(PC / PS3) **(1)**가 적절한 위치로 설정되어 있는지 확인한 후 조이스틱을 다시 연결합니다.

- **조이스틱을 구성할 수 없습니다**.

- “ / / ” .
.

- .

- “ ” .

- **조이스틱이 너무 민감하거나 충분히 민감하지 못합니다.**

- 여러분이 서로 다른 축에 몇 가지 변동 사항을 적용한 이후, 조이스틱이 자가 보정합니다.

- 게임에서 “옵션 / 컨트롤러 / 게임패드 또는 조이스틱” 메뉴를 클릭합니다. 컨트롤러의 민감도 또는 사각 지대를 조정합니다 (옵션 선택이 가능한 경우).

- 조이스틱 바닥면에 위치한 다이얼**(9)**을 이용해 핸들 저항을 조정합니다.

COPYRIGHT
© 2022 Guillemot Corporation S.A. 모든 권리 보유. Thrustmaster®는 Guillemot Corporation S.A.의 등록상표입니다. 다른 모든 상표는 해당 소유자의 자산입니다. 도면은 법적 구속력이 없습니다. 설명서의 내용, 설계 및 사양은 예고 없이 변경될 수 있으며, 국가마다 다르게 적용될 수 있습니다. 제조국: 중국

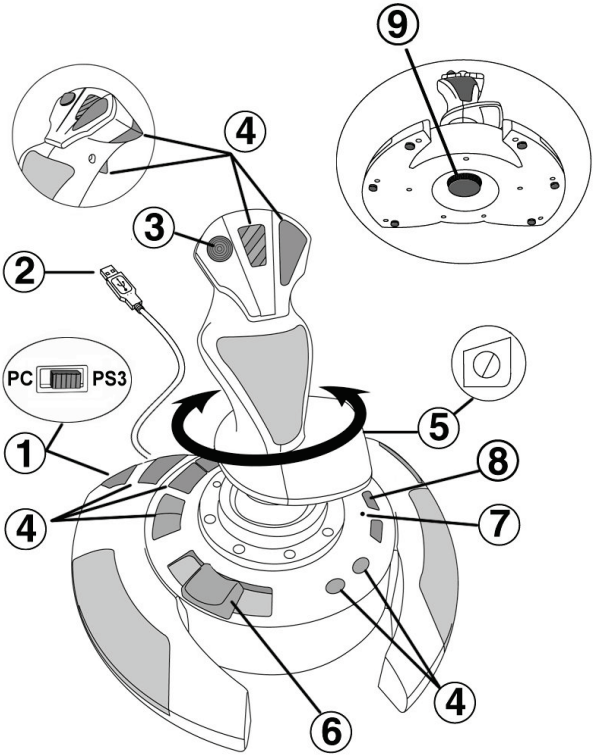
환경 보호 권장 사항
전기 및 전자 장비에 관한 현지의 재활용 법률을 준수해 주십시오.

이 설명서를 보관하십시오. 색상 및 장식은 달라질 수 있습니다.
플라스틱 고정부품 및 접착제는 제품 사용 전에 제거해야 합니다.

www.thrustmaster.com

T.Flight Stick X

دليل المستخدم



الميزات التقنية

1- مفتاح اختيار USB (PC [الكمبيوتر]/ PS3)
2- موصّل USB لأجهزة الكمبيوتر وPlayStation®3
3- مفتاح قبعة "بزاوية عرض" متعدد الاتجاهات
4- 12 زر مهام
5- وظيفة الموجّه عبر تدوير المقبض مع مسمار القفل
6- خانق إبهام منزلق
7- مؤشر ليد
8- زر *PRESET (الإعداد المسبق) (لاختيار البرمجة)*
9- بكرة ضبط مقاومة المقبض

أجهزة الكمبيوتر

التثبيت على أجهزة الكمبيوتر

1- اضبط مفتاح اختيار USB **(1)** بعصا التحكم على وضعية **"PC" (الكمبيوتر).**

2- وصّل موصّل USB **(2)** بأحد منافذ USB الموجودة بجهاز الكمبيوتر الخاص بك. وسيتعرّف نظام التشغيل Windows على الجهاز الجديد تلقائيًا.

3- يتم تثبيت برامج التشغيل تلقائياً.
اتبع التعليمات التي تظهر على الشاشة لاستكمال التثبيت.

4- انقر فوق **بدء/الإعدادات/لوحة التحكم**، ثم اضغط مرتين على **وحدات التحكم بالألعاب.**
يعرض مربع الحوار **وحدات التحكم بالألعاب** *اسم عصا التحكم مع الحالة* ***موافق.***

5- في **لوحة التحكم**، انقر فوق **الخصائص** لتكوين عصا التحكم.
اختبار الجهاز: يتيح لك اختبار كل وظائف عصا التحكم واستعراضها.

أنت الآن جاهز للعب!

ملحوظات مهمة بشأن أجهزة الكمبيوتر

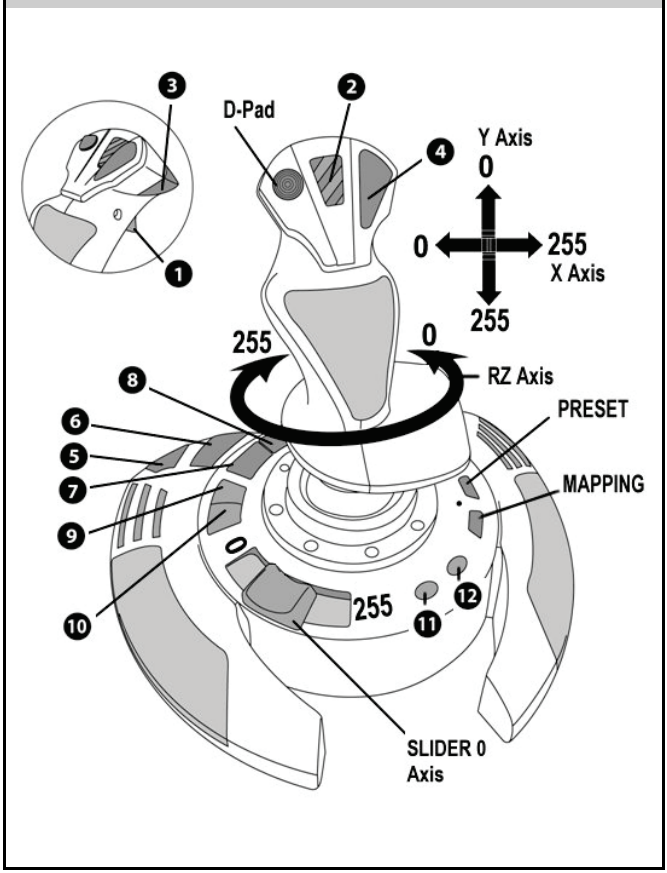
- يجب أن يتم ضبط مفتاح اختيار USB **(1)** بعصا التحكم دائمًا على وضعية **"PC" (الكمبيوتر)** قبل توصيل عصا التحكم.

- عند توصيل عصا التحكم: اترك المقبض والموجّه في المنتصف ولا تحرّكهما (لتفادي أي مشكلات في المعايرة).

تكوين "الإعداد المسبق التلقائي" - أجهزة الكمبيوتر

رسم "الإعداد المسبق التلقائي" التوضيحي على أجهزة الكمبيوتر

إضاءة المؤشر الليد حمراء



يتطابق هذا الإعداد المسبق مع التكوين الافتراضي لمعظم ألعاب المحاكاة الهوائية على أجهزة الكمبيوتر. وبالتالي، فإنه سيتيح لك البدء في لعب ألعابك على الفور، دون الحاجة إلى إعادة تكوين عصا التحكم.

PLAYSTATION®3

التثبيت على أجهزة PLAYSTATION®3

1- اضبط مفتاح اختيار USB **(1)** بعصا التحكم على وضعية **"PS3".**

2- وصّل موصّل USB **(2)** بأحد منافذ USB الموجودة بجهازك.

3- قم بتشغيل جهازك.

4- قم بتشغيل لعبتك.

أنت الآن جاهز للعب!

استخدام زر "HOME / PS" (الصفحة الرئيسية / PS)

يتيح لك زر "Home / PS" (الصفحة الرئيسية / PS) الموجود بعصا التحكم الخروج من ألعابك، والوصول إلى القوائم، وإيقاف تشغيل جهاز PlayStation®3.

ملحوظات مهمة بشأن أجهزة FOR PLAYSTATION®3

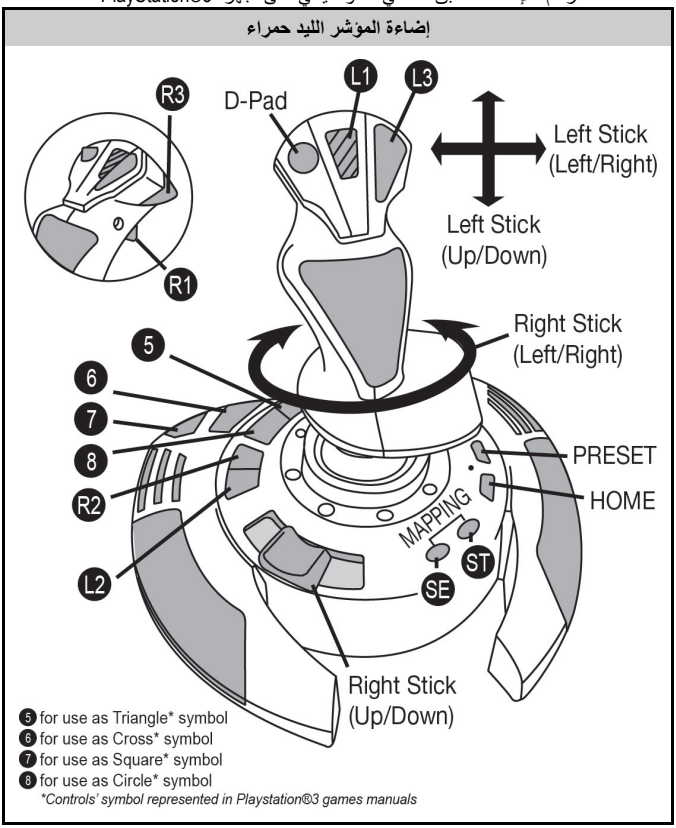
- يجب أن يتم ضبط مفتاح اختيار USB **(1)** بعصا التحكم دائمًا على وضعية **"PS3"** قبل توصيل عصا التحكم.

- في وضع "اللاعب الواحد": إذا كانت لوحة التحكم بالألعاب الرسمية قيد التشغيل، يجب عليك توصيلها "بالمنفذ 2 في وحدة التحكم" لكي تعمل عصا التحكم.

- في PlayStation®3، لا تتوافق عصا التحكم إلا مع ألعاب PlayStation®3 (ولن تعمل مع ألعاب PlayStation® 2).
- عند توصيل عصا التحكم: اترك المقبض والموجّه والخانق في المنتصف ولا تحرّكها (لتفادي أي مشكلات في المعايرة).

تكوين "الإعداد المسبق التلقائي" - أجهزة PlayStation®3

رسم "الإعداد المسبق التلقائي" التوضيحي على أجهزة PlayStation®3



يتطابق هذا الإعداد المسبق مع التكوين الافتراضي لمعظم ألعاب المحاكاة الهوائية على أجهزة PlayStation®3. وبالتالي، فإنه سيتيح لك البدء في لعب ألعابك على الفور، دون الحاجة إلى إعادة تكوين عصا التحكم.

اتجاهات المقبض الأربعة: تتطابق مع الاتجاهات الأربعة للعصا الصغيرة اليسرى بلوحة التحكم في الألعاب.

الخانق (6): يتطابق مع اتجاهي الأعلى/الأسفل للعصا الصغيرة اليمنى بلوحة التحكم في الألعاب.

الموجّه (5): يتطابق مع اتجاهي اليمين/اليسار للعصا الصغيرة اليمنى بلوحة التحكم في الألعاب.

زر MAPPING (التخطيط): اضغط على SELECT (SE) + START (ST) في نفس الوقت.

زر HOME / PS (الصفحة الرئيسية / PS): ليس عليك سوى الضغط على الزر.

التعرّف على عصا التحكم

مقاومة المقبض قابلة للتعديل

طبقًا لأسلوب اللعب الخاص بك، قد تفضل الحصول على عصا تحكم فائقة الحساسية تستجيب لأقل الحركات، أو عصا تحكم أكثر ثباتا، مما يوفر لك مقاومة معينة عندما تستخدمها.
تتميز مقاومة مقبض عصا التحكم بأنها قابلة للتعديل، لكي تتكيف مع كل اللاعبين. ولتعديل المقاومة، استخدم بكرة ضبط مقاومة المقبض **(9)** الموجودة بأسفل قاعدة عصا التحكم.

الخانق

يأخذ الخانق شكل مفتاح إبهام منزلق **(6)**، ويتميز بأنه يسهل الوصول اليه بينما يدك اليسرى موضوعة على قاعدة عصا التحكم.

وظيفة الموجّه

تشتمل عصا التحكم على وظيفة الموجّه والتي تقابلها في الطائرات الدواسات التي يستخدمها الطيار لتغيير الاتجاهات، مما يسمح للطائرة بالدوران حول محورها الرأسي (وبالتالي جعل الطائرة تنعطف يمينًا أو يسارًا). ويمكن الوصول إلى وظيفة الموجّه بعصا التحكم وذلك عن طريق تدوير المقبض لليسار أو لليمين.
إذا لم تكن تستخدم وظيفة الموجّه في ألعابك (أو إذا ما كنت قد برمجتها على أزرار المهام)، يمكنك تعطيل دوران المقبض بفضل مسمار القفل **(5)** الموجود بقاعدة المقبض.
استخدم مفك براغي مسطّح الرأس لتغيير وضعية المسمار بحيث تتمكن من قفل/فتح وظيفة الموجّه.

المفتاح القبعة "بزاوية العرض" متعدد الاتجاهات

تشتمل عصا التحكم على مفتاح قبعة "بزاوية عرض" **(3)** والذي، كما هو مفهوم من اسمه، يتيح لك (في الألعاب التي تسمح بذلك) رؤية كل ما يدور حول طائرتك في الحال. لفعل ذلك، ليس عليك سوى الانتقال إلى قائمة إعدادات لعبتك وبرمجة زوايا العرض المختلفة (زاوية العرض الخلفية، وزاوية العرض اليسرى، وزاوية العرض اليمنى، وأيضًا زوايا العرض الخارجية) على اتجاهات المفتاح القبعة "بزاوية العرض".
بالطبع يمكنك أيضًا استخدام المفتاح القبعة "بزاوية العرض" لأداء وظائف أخرى بدلاً من ذلك (إطلاق النار، إلخ).

وضعان للبرمجة

زر **PRESET (الإعداد المسبق) (8)** والمؤشر الليد **(7)** يتيحان لك عرض نوع البرمجة المحدد:
AUTOMATIC [تلقائي] (مسبق البرمجة) أو MANUAL [يدوي] (أنت من برمجته).
ضغطة واحدة على هذا الزر ستتيح لك التبديل من وضع برمجة إلى آخر، حتى في أثناء اللعب.

- **الإعداد المسبق التلقائي: إضاءة المؤشر الليد حمراء**

يمثّل هذا الإعداد البرمجة الافتراضية: تتم برمجة المحاور ومواضع الأزرار والمفتاح القبعة.

يرجى الرجوع إلى رسمي تكوين "الإعداد المسبق التلقائي" التوضيحيين.

- **الإعداد المسبق اليدوي: إضاءة المؤشر الليد خضراء**

يمثّل هذا الإعداد برمجتك الشخصية:

- يمكن تبديل الأزرار والمحاور والمفتاح القبعة فيما بينها.
- يمكنك تعديل البرمجة لتناسب ذوقك وحينما تريد ذلك.
- يتم حفظ البرمجة تلقائيًا بعصا التحكم (حتى عندما لا تكون متصلة).
- عندما يكون "الإعداد المسبق اليدوي" فارغًا، فإنه حينئذ يتماثل مع "الإعداد المسبق التلقائي".

البرمجة / التخطيط

يمكنك برمجة عصا التحكم باستخدام زر MAPPING (التخطيط).
تنبيه: هذا الزر ليس بنفس الموضع بأجهزة الكمبيوتر وPS3 *(يرجى الرجوع إلى الرسمين التوضيحيين)*:
- في أجهزة الكمبيوتر: اضغط على الزر المطلوب مباشرة.
- في أجهزة PS3: اضغط على (ST) START + (SE) SELECT في نفس الوقت.

- **أمثلة للتطبيقات المحتملة:**

- تبديل مواضع الأزرار.
- التبديل ما بين المحاور = اتجاهات المقبض أو الخانق أو الموجّه (في تلك الحالة، يجب عليك تخطيط اتجاهي المحور الأول مكاني اتجاهي المحور الثاني.)
- تبديل اتجاهي المحور نفسه.
- تبديل الأزرار باتجاه أحد المحاور أو المفتاح القبعة.

- **استثناء:**

في أجهزة PlayStation®3، يقوم الزران (ST) START و(SE) SELECT مقام الزر MAPPING (التخطيط) (وبالتالي قد لا تتمكن من إعادة برمجتهما).

إجراء البرمجة

الخطوات	الإجراء	إضاءة المؤشر الليد
1	قم بتمكين الإعداد المسبق اليدوي **(8)** بالضغط على الزر.	خضراء
2	اضغط على زر MAPPING (التخطيط) ثم حرره.	مطفأ
3	اضغط على الزر أو الاتجاه ثم حرره لإجراء البرمجة.	وميض أخضر
4	اضغط على الزر أو الاتجاه الذي ترغب في وضع الوظيفة مكانه، ثم حرره.	خضراء

تم تمكين "الإعداد المسبق اليدوي" وتحديثه
(كذلك تم الانتهاء من عملية البرمجة).

ذاكرة للقراءة فقط مبرمجة يمكن مسحها كهربيًا (EEPROM)

- تشتمل عصا التحكم على رقاقة داخلية، والتي تحفظ كل عمليات برمجة "الإعداد المسبق اليدوي" في الذاكرة (حتى عند إيقاف تشغيل عصا التحكم أو عدم توصيلها لفترة طويلة).
- يمكنك حفظ "إعداد مسبق يدوي" مختلف لكل منصة مستخدمة (واحد لجهاز الكمبيوتر وواحد لجهاز PlayStation®3).

مسح "الإعداد المسبق اليدوي"

الخطوات	الإجراء	إضاءة المؤشر الليد
1	قم بتمكين الإعداد المسبق اليدوي **(8)**.	خضراء
2	اضغط باستمرار على زر MAPPING (التخطيط) لمدة ثانيتين.	وميض أخضر ثانيتين

أصبح "الإعداد المسبق اليدوي" الخاص بك فارغًا الآن
(وأصبح مرة أخرى متماثلاً مع "الإعداد المسبق التلقائي").

استعادة "إعدادات المصنع"

يمكنك مسح كل برمجتك وإعداداتك التي أجريتها على كل من جهاز الكمبيوتر وجهاز PlayStation®3 في خطوة واحدة:

الخطوة	الإجراء	إضاءة المؤشر الليد
1	في نفس الوقت، اضغط على الأزرار **MAPPING (التخطيط) + 11 (SE) + 12 (ST)**	وميض أخضر/أحمر ثانيتين

كل "الإعدادات المسبقة اليدوية" (الكمبيوتر + PS3) أو الإعدادات الخاصة بك أصبحت فارغة الآن.
ملاحظة: تؤدي هذه العملية إلى إعادة تشغيل عصا التحكم بالكامل
(على الكمبيوتر، لذلك، نوصي بأن تفعل هذا خارج الألعاب).

استكشاف الأخطاء وإصلاحها وتحذير

- **عصا التحكم لا تعمل بشكل صحيح أو يبدو أنه قد تمت معايرتها بطريقة غير صحيحة:**

- قم بإيقاف تشغيل جهاز الكمبيوتر أو جهاز الألعاب الخاص بك، وافصل عصا التحكم، وأعِد توصيل عصا التحكم، ثم أعِد تشغيل لعبتك.

- عند توصيل عصا التحكم: اترك المقبض والموجّه والخانق في المنتصف ولا تحرّكها (لتفادي أي مشكلات في المعايرة).

- اخرج من اللعبة، وافصل عصا التحكم، وتأكد من أن مفتاح اختيار USB (PC [الكمبيوتر]/ PS3) **(1)** مضبوط على الوضعية الصحيحة، ثم أعِد توصيل عصا التحكم.

- **لا يمكنني تكوين عصا التحكم:**

- في قائمة "الاختيارات / أداة التحكم / لوحة اللعب أو عصا التحكم" داخل لعبتك: اختر أفضل تكوين أو أعِد تكوين اختيارات وحدة التحكم بالكامل.

- يُرجى الرجوع إلى دليل المستخدم أو قسم المساعدة عبر الإنترنت الخاص باللعبة للحصول على مزيد من المعلومات.

يمكنك أيضًا استخدام وظيفة "MAPPING" (التخطيط) بعصا التحكم لحل ذلك النوع من المشكلات.

- **عصا التحكم حسّاسة أكثر مما ينبغي أو غير حسّاسة بشكل كاف:**

- تقوم عصا التحكم بمعايرة نفسها ذاتيًا بعد قيامك ببعض الحركات على مختلف المحاور.

- في قائمة "الاختيارات / أداة التحكم / لوحة اللعب أو عصا التحكم" داخل لعبتك: اضبط الحساسية أو المناطق الهامدة لعصا التحكم (إذا ما كان هذا الاختيار متاحًا).

- اضبط مقاومة المقبض باستخدام البكرة **(9)** الموجودة أسفل قاعدة عصا التحكم.

معلومات ضمان المستهلك

تضمن شركة Guillemot Corporation S.A، العالمية (المشار إليها فيما بعد باسم "Guillemot") ومقرها الرئيسي في Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France، للمستهلك أن يكون منتج Thrustmaster هذا خاليًا من عيوب المواد وعيوب التصنيع، طوال مدة فترة الضمان التي تتوافق مع الفترة المحددة التي يمكن خلالها المطالبة بالمطابقة لاسترداد قيمة هذا المنتج أو استبداله. في دول الاتحاد الأوروبي، يسري هذا لمدة (2) عامين من تاريخ استلام المنتج Thrustmaster. وفي دول أخرى، تتوافق فترة الضمان مع الفترة المحددة للمطالبة بمطابقة المنتج Thrustmaster وفقًا للقوانين المعمول بها في الدولة التي كان يقطن بها المستهلك عند تاريخ شراء المنتج Thrustmaster (في حالة عدم المطالبة في الدولة المعنيّة، ستكون فترة الضمان عام (1) واحد من تاريخ الشراء الأصلي للمنتج Thrustmaster).

وإذا ظهر أن المنتج معيبًا خلال فترة الضمان، فاتصل على الفور بالدعم الفني الذي سيرشدك إلى الإجراءات التي يجب أن تتبعها. وإذا تم التأكد من وجود العيب، فيجب إعادة المنتج إلى مكان شرائه (أو أي موقع آخر يشير إليه الدعم الفني).

وفي سياق هذا الضمان، يجب استبدال المنتج المعيب الخاص بالمستهلك أو إصلاحه، وذلك حسب اختيار الدعم الفني. إذا خضع منتج Thrustmaster، في خلال فترة الضمان، لأي عملية إصلاح، فإن أي فترة يكون المنتج خلالها خارج الخدمة وبحد أدنى سبعة (7) أيام سوف تضاف إلى فترة الضمان المتبقية (تبدأ هذه الفترة من تاريخ طلب العميل للتدخل أو من تاريخ تقديم المنتج المذكور للإصلاح، إذا كان تاريخ تقديم المنتج للإصلاح لاحقًا لتاريخ طلب التدخل). تقتصر المسؤولية الكاملة لشركة Guillemot وفروعها (بما في ذلك الأضرار التبعية) على إصلاح المنتج Thrustmaster أو استبداله، وذلك عندما يكون هذا جائزًا بموجب القانون الساري. تخلي شركة Guillemot مسؤوليتها عن أي ضمانات خاصة بالتجارة أو الملاءمة لغرض معيّن، وذلك عندما يكون هذا جائزًا بموجب القانون الساري.

لا يسري هذا الضمان: (1) إذا تم تعديل المنتج أو فتحه أو تغييره أو إذا تعرّض للتلف نتيجةً للاستخدام السيئ أو غير الملائم أو الإهمال أو حادث أو الإهلاك نتيجة الاستعمال العادي، أو أي سبب آخر لا يرتبط بوجود عيب في المواد أو التصنيع (بما في ذلك، على سبيل المثال لا الحصر، تجميع منتج Thrustmaster بواسطة أي عنصر غير مناسب، بما في ذلك على وجه الخصوص وحدات الإمداد بالطاقة أو البطاريات القابلة لإعادة الشحن أو الشواحن أو أي عناصر أخرى لا يتم توريدها من خلال Guillemot لهذا المنتج)؛ (2) إذا استخدم المنتج لأي غرض آخر بخلاف الاستخدام المنزلي، بما في ذلك الأغراض المهنية أو التجارية (غرف الألعاب أو التدريب أو المسابقات على سبيل المثال)؛ (3) في حالة عدم الالتزام بالتعليمات المقدمة من قِبَل الدعم الفني؛ (4) على البرامج، حيث تخضع هذه البرامج لضمان محدد؛ (5) على العناصر الاستهلاكية (العناصر التي يتم استهلاكها خلال فترة عمر المنتج: كالبطاريات غير القابلة لإعادة الاستخدام أو سماعات الرأس أو وسادات الأذن الخاصة بسماعة الرأس)؛ (6) الملحقات (كالكابلات والعلب والحافظات والحقائب وأربطة المعصم)؛ (7) إذا تم بيع المنتج في مزاد علني.

هذا الضمان غير قابل للتحويل.

لا يؤثر هذا الضمان على الحقوق القانونية للمستهلك بمقتضى القوانين المطبّقة على بيع السلع الاستهلاكية في بلده/بلدها.

شروط الضمان الأخرى

خلال فترة الضمان، لن توفر Guillemot، من حيث المبدأ، أي قطع غيار، حيث أن الدعم الفني هو الطرف الوحيد المخول بفتح و/أو إصلاح أي منتج من Thrustmaster (باستثناء أي إجراءات إصلاح يطلب الدعم الفني إجراؤها بواسطة العميل، عن طريق تعليمات مكتوبة – على سبيل المثال، نظرًا لبساطة عملة الإصلاح وعدم سريتها – وتزويد العميل بقطعة (قطع) الغيار المطلوبة، حيثما أمكن ذلك.
لمقتضى المجالات الإبداعية ولحماية أسرار المعرفة الفنية والأسرار التجارية، لن توفر Guillemot، من حيث المبدأ، أي إشعارات للإصلاح أو قطع غيار لأي منتج Thrustmaster انتهت فترة الضمان الخاصة به.

المسؤولية

تخلي شركة Guillemot Corporation S.A. (المشار إليها فيما بعد باسم "Guillemot") وفروعها مسؤوليتها كاملة عن أي أضرار تنتج عن حالة أو أكثر من الحالات التالية، إذا كان هذا جائزًا بموجب القانون الساري: (1) تعديل المنتج أو فتحه أو تغييره؛ (2) عدم الالتزام بتعليمات المجموعة؛ (3) الاستخدام السيئ أو غير الملائم أو الإهمال أو التعرّض لحادث (تصادم، على سبيل المثال)؛ (4) الإهلاك الناتج عن الاستعمال العادي؛ (5) إذا استخدم المنتج لأي غرض آخر بخلاف الاستخدام المنزلي، بما في ذلك الأغراض المهنية أو التجارية (غرف الألعاب أو التدريب أو المسابقات على سبيل المثال). تخلي شركة Guillemot وفروعها كافة مسؤوليتها عن أي أضرار لا ترتبط بعيب في المواد أو التصنيع يتعلق بالمنتج (متضمنًا، على سبيل المثال لا الحصر، أي أضرار تحدث بشكل مباشر أو غير مباشر بسبب أي برنامج أو عن طريق دمج منتج Thrustmaster مع أي عنصر غير مناسب، بما في ذلك على وجه الخصوص وحدات الإمداد بالطاقة أو البطاريات القابلة لإعادة الشحن أو الشواحن أو أي عناصر أخرى لا يتم توريدها من خلال Guillemot لهذا المنتج)، إذا كان هذا جائزًا بموجب القانون الساري.

THRUSTMASTER®

الدعم الفني

https://support.thrustmaster.com

حقوق النشر

© 2021 Guillemot Corporation S.A. - كافة الحقوق محفوظة. العلامة Thrustmaster® هي علامة تجارية مسجلة لشركة Guillemot Corporation S.A.
كافة العلامات التجارية الأخرى مملوكة لأصحابها المعنيين. الرسوم التوضيحية غير ملزمة. وتخضع المحتويات والتصميمات والمواصفات للتغيير دون إشعار وقد تختلف من بلد إلى آخر. صنع في الصين.

توصيات الحماية البيئية

في الاتحاد الأوروبي: عند انتهاء صلاحية المنتج، يجب عدم التخلص منه مع النفايات المنزلية العادية، لكن يوضع في نقطة تجميع خاصة بالتخلص من نفايات المعدات الكهربية والإلكترونية (WEEE).
ويؤكد ذلك الرمز الموجود على المنتج أو دليل المستخدم أو الغلاف.
يمكن إعادة تدوير المواد، على حسب خصائصها. من خلال إعادة التدوير والأشكال الأخرى لمعالجة نفايات المعدات الكهربية والإلكترونية، يمكنك المشاركة بفعالية في المساعدة على حماية البيئة.
يرجى الاتصال بالسلطات المحلية لديك للحصول على معلومات حول نقطة التجميع الأقرب إليك.
بالنسبة لكافة البلدان الأخرى: يرجى الالتزام بقوانين إعادة التدوير المحلية الخاصة بالمعدات الكهربية والإلكترونية.

احتفظ بهذه المعلومات. قد تختلف الألوان والزخارف.
يجب إزالة المواد المثبتة واللاصقة من المنتج قبل استخدامه.

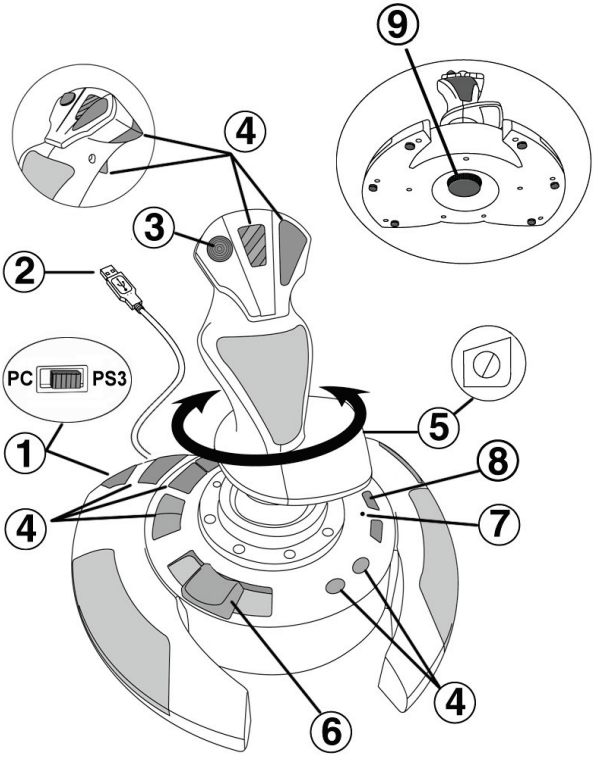
www.thrustmaster.com

**ينطبق على الاتحاد الأوروبي والمملكة المتحدة وتركيا فقط*

CE*

T.Flight Stick X

Bruksanvisning



TEKNISKA DELAR

1. USB-växlingsknapp (PC / PS3)
2. USB-kontakt för PC och PlayStation®3
3. POV-hattknapp
4. 12 actionknappar
5. Roderfunktion via det vridbara handtaget med låsskruv
6. Skjutbart tumgasreglage
7. LED-lampa
8. Förinställningsknapp *(för att välja programmering)*
9. Vred för justering av handtagets motstånd

PC

INSTALLATION PÅ PC

1. Sätt joystickens USB-växlingsknapp **(1)** i ”**PC**”-läget.

2. Anslut USB-kontakten **(2)** till någon av datorns USB-portar. Windows upptäcker automatiskt den nya enheten.

3. Drivrutinerna installeras automatiskt.
   Följ anvisningarna på skärmen för att slutföra installationen.

4. Klicka på **Start/Inställningar/Kontrollpanelen** och dubbelklicka sedan på **Spelkontroller**.
   *Dialogrutan **Spelkontroller** visar joystickens namn med statusen **OK**.*

5. Klicka på **Egenskaper** på **Kontrollpanelen** för att konfigurera joysticken.
   Testa enhet: Låter dig testa och se alla joystickens funktioner.

Nu är du redo att spela!

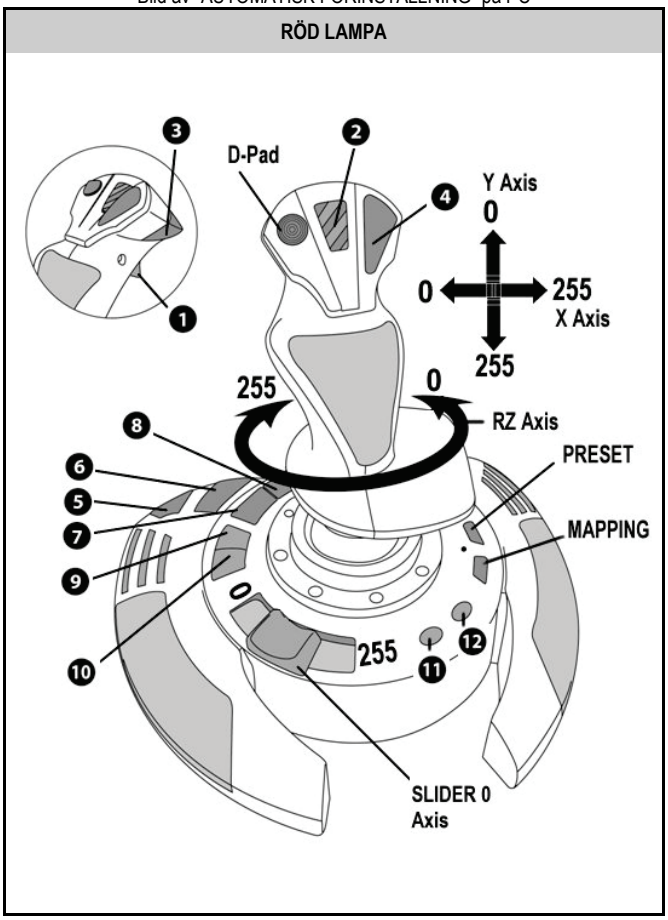
VIKTIG INFORMATION ANGÅENDE PC

- Joystickens USB-växlingsknapp **(1)** ska alltid vara i ”**PC**”-läget innan du ansluter joysticken.

- När du ansluter joysticken: Låt handtaget och rodret vara i neutralläge och rör dem inte (för att undvika kalibreringsproblem).

”AUTOMATISK FÖRINSTÄLLNING” - PC

Bild av ”AUTOMATISK FÖRINSTÄLLNING” på PC



Denna förinställning motsvarar standardkonfigurationen för de flesta flygsimulatorspel på PC.
Du kan därför börja spela ditt spel på en gång utan att behöva konfigurera om joysticken.

PLAYSTATION®3

INSTALLATION PÅ PLAYSTATION®3

1. Sätt joystickens USB-växlingsknapp **(1)** i ”**PS3**”-läget.

2. Anslut USB-kontakten **(2)** till någon av konsolens USB-portar.

3. Slå på konsolen.

4. Starta spelet.

Nu är du redo att spela!

ANVÄNDA ”HOME / PS”-KNAPPEN

Med joystickens ”Home / PS”-knapp kan du avsluta dina spel, komma åt menyer och stänga av PlayStation®3-systemet.

VIKTIG INFORMATION ANGÅENDE PLAYSTATION®3

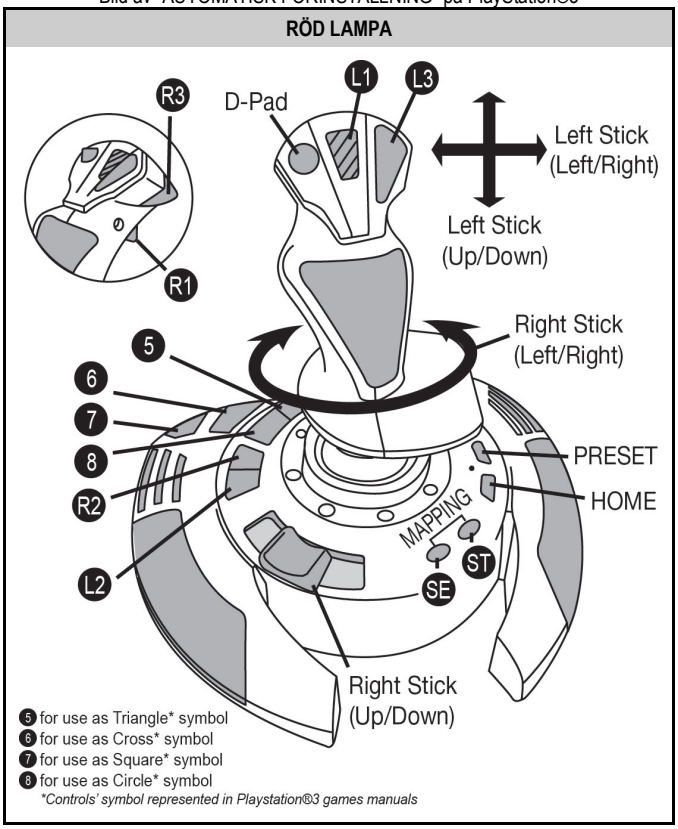
- Joystickens USB-växlingsknapp **(1)** ska alltid vara i ”**PS3**”-läget innan du ansluter joysticken.

- I enspelarläge: Om din officiella handkontroll är på måste du byta den till kontrollport 2 för att joysticken ska fungera.

- På PlayStation®3 är joysticken enbart kompatibel med PlayStation®3-spel (och fungerar inte till PlayStation®2-spel).
- När du ansluter joysticken: Låt handtaget, rodret och gasreglaget vara i neutralläge och rör dem inte (för att undvika kalibreringsproblem).

”AUTOMATISK FÖRINSTÄLLNING” - PLAYSTATION®3

Bild av ”AUTOMATISK FÖRINSTÄLLNING” på PlayStation®3



Denna förinställning motsvarar standardkonfigurationen för de flesta flygsimulatorspel på PlayStation®3. Du kan därför börja spela ditt spel på en gång utan att behöva konfigurera om joysticken.

Handtagets fyra riktningar: Motsvarar de fyra riktningarna på handkontrollens vänstra minispak.

Gasreglaget (6): Motsvarar upp/ner på handkontrollens högra minispak.

Rodret (5): Motsvarar vänster/höger på handkontrollens högra minispak.

Mappningsknappen: Tryck samtidigt på SELECT (SE) + START (ST).

HOME / PS-knappen: Bara tryck på knappen.

LÄR KÄNNA DIN JOYSTICK

Justerbart handtagsmotstånd

Beroende på din spelstil kanske du föredrar en ultrakänslig joystick som svarar på minsta rörelse, eller en fastare joystick som ger lite motstånd när du använder den.
Joystickens handtagsmotstånd är justerbart för att passa alla gamers. Du kan justera motståndet med hjälp av vredet **(9)** under joystickens bas.

Gasreglage

Gasreglaget är skjutbart och sitter vid tummen **(6)**, lätt att komma åt med vänster hand vilandes på joystickens bas.

Roderfunktion

Joysticken har en roderfunktion, som i ett plan motsvarar pedalerna piloten använder för att svänga, vilket gör att planet kan vrida sig runt sin längdaxel (som i sin tur får planet att svänga åt vänster eller höger). Använd denna roderfunktion på joysticken genom att vrida handtaget åt vänster eller höger.
Om du inte använder roderfunktionen i dina spel (eller om du har programmerat den på actionknappar) kan du inaktivera handtagets rotation tack vare låsskruven **(5)** på handtagets bas.
Använd en plattskruvmejsel för att ändra skruvens position och på så sätt låsa/låsa upp roderfunktionen.

POV-hattknapp

Joysticken har en POV-hattknapp **(3)** som, precis som namnet antyder, gör att du (i spel där det är möjligt) omedelbart kan se allt som sker runt ditt plan. För att göra det går du helt enkelt till spelets konfigurationsmeny och programmerar de olika vyerna (bakre vy, vänster vy, höger vy, samt de yttre vyerna) på POV-hattknappens riktningar.
Du kan såklart även använda POV-hattknappen till annat (som t.ex. att skjuta).

TVÅ PROGRAMMERINGSLÄGEN

Förinställningsknappen **(8)** och dess LED-lampa **(7)** gör att du kan se vilken typ av programmering som är vald: AUTOMATISK (förprogrammerad) eller MANUELL (programmerad av dig själv).
Med ett tryck på denna knapp kan du växla från det ena programmeringsläget till det andra, även medan du spelar.

- **AUTOMATISK FÖRINSTÄLLNING: RÖD LAMPA**

Detta motsvarar standardprogrammeringen: axlarna, knapparnas och hattknappens positioner är förprogrammerade.

SE ”AUTOMATISK FÖRINSTÄLLNING”-BILDERNA.

- **MANUELL FÖRINSTÄLLNING: GRÖN LAMPA**

Detta motsvarar din egen personliga programmering:

- Knapparna, axlarna och hattknappen kan byta positioner med varandra.
- Du kan när du vill modifiera programmeringen så att den passar dig.
- Programmeringen sparas automatiskt i joysticken (även när den är frånkopplad).
- När din "MANUELLA FÖRINSTÄLLNING" är rensad är den identisk med den "AUTOMATISKA FÖRINSTÄLLNINGEN".

PROGRAMMERING / MAPPNING

Du kan programmera joysticken med hjälp av mappningsknappen.
Obs: Denna knapp sitter inte på samma ställe på PC och PS3 *(se bilderna)*:

- På PC: Tryck direkt på knappen ifråga.
- På PS3: Tryck samtidigt på START (ST) + SELECT (SE).

- **Exempel på olika tillämpningar:**

- Byta positioner på knappar.
- Byta axlar = riktningar för handtaget, gasreglaget eller rodret (i detta fall måste du mappa den första axelns två riktningar till den andra axeln.)
- Byta de två riktningarna på samma axel.
- Byta ut knappar mot en axels riktning eller mot hattknappen.

- **Undantag:**

  På PlayStation®3 motsvarar knapparna START (ST) och SELECT (SE) även mappningsknappen (och kan därför inte programmeras om).

PROGRAMMERINGSPROCEDUR

Steg	Åtgärd	LED-lampan
1	Aktivera MANUELL FÖRINSTÄLLNING **(8)** genom att trycka på knappen.	GRÖN
2	Tryck på och släpp mappningsknappen.	AV
3	Tryck på och släpp knappen eller riktningen för att programmera.	BLINKAR GRÖNT
4	Tryck på och släpp knappen eller riktningen som du vill ha funktionen på.	GRÖN

Din ”MANUELLA FÖRINSTÄLLNING" är nu aktiverad och uppdaterad
(med din genomförda programmering).

EEPROM-MINNE

- Joysticken har ett inbyggt chip som sparar all din programmering för ”MANUELL FÖRINSTÄLLNING” i minnet (även när joysticken är avstängd eller frånkopplad under en längre tid).
- Du kan spara en ny ”MANUELL FÖRINSTÄLLNING” för varje plattform du använder (en för PC och en för PlayStation®3).

RADERA EN ”MANUELL FÖRINSTÄLLNING”

Steg	Åtgärd	LED-lampan
1	Aktivera din MANUELLA FÖRINSTÄLLNING **(8)**.	GRÖN
2	Håll in mappningsknappen i två sekunder.	BLINKAR GRÖNT I TVÅ SEKUNDER

Din ”MANUELLA FÖRINSTÄLLNING” är nu rensad
(och återigen identisk med den ”AUTOMATISKA FÖRINSTÄLLNINGEN”).

ÅTERSTÄLLA TILL ”FABRIKSINSTÄLLNINGAR”

Du kan radera all din programmering eller alla inställningar du gjort på både PC och PlayStation®3 i ett enda steg:

Steg	Åtgärd	LED-lampan
1	Tryck samtidigt på knapparna **MAPPING + 11 (SE) + 12 (ST)**	BLINKAR GRÖNT/RÖTT I TVÅ SEKUNDER

Alla dina ”MANUELLA FÖRINSTÄLLNINGAR” (PC + PS3) eller inställningar är nu rensade.
Obs: Detta startar om joysticken helt och hållet
(på PC, vi rekommenderar därför att du gör detta när du inte spelar).

FELSÖKNING OCH VARNINGAR

- **Min joystick fungerar inte som den ska eller verkar vara felkalibrerad:**

- Stäng av datorn eller konsolen, frånkoppla joysticken, anslut den igen och starta sedan om spelet.

- När du ansluter joysticken: Låt handtaget, rodret och gasreglaget vara i neutralläge och rör dem inte (för att undvika kalibreringsproblem).

- Avsluta spelet, frånkoppla joysticken, kontrollera att USB-växlingsknappen (PC / PS3) **(1)** är i rätt läge och anslut sedan joysticken igen.

- **Jag kan inte konfigurera min joystick**:

- Gå till Options / Controller / Gamepad eller Joystick-menyn i ditt spel och välj den mest lämpliga konfigurationen eller konfigurera om kontrollerns alternativ helt och hållet.

- Se spelets bruksanvisning eller onlinehjälp för mer information.

- Du kan även använda joystickens mappningsfunktion för att lösa den här typen av problem.

- **Min joystick är för känslig eller inte tillräckligt känslig**:

- Joysticken kalibrerar sig själv efter att du har gjort några rörelser på de olika axlarna.

- Gå till Options / Controller / Gamepad eller Joystick-menyn i ditt spel och justera känsligheten eller dödzonerna på din kontroller (om detta alternativ finns).

- Justera handtagsmotståndet med hjälp av vredet **(9)** under joystickens bas.

GARANTIINFORMATION

Guillemot Corporation S.A., med säte i Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Frankrike (hädanefter "Guillemot") garanterar globalt för konsumenten att denna Thrustmaster-produkt ska vara fri från defekter i material och utförande, under en garantiperiod som motsvarar tidsgränsen för att vidta åtgärder mot Guillemot om konsumenten anser att produkten inte är fri från defekter i material och utförande. I länderna i Europeiska unionen motsvarar detta en period på två (2) år från leveransen av Thrustmaster-produkten. I andra länder motsvarar garantiperioden tidsgränsen för att vidta åtgärder mot Guillemot om konsumenten anser att Thrustmaster-produkten inte är fri från defekter i material och utförande enligt de lagar som gäller i landet där konsumenten var bosatt vid inköpsdatumet för Thrustmaster-produkten (om ingen sådan åtgärd existerar i det motsvarande landet ska garantiperioden vara ett (1) år från ursprungligt inköpsdatum av Thrustmaster-produkten). Trots ovanstående omfattas laddningsbara batterier av en garantiperiod på sex (6) månader från ursprungligt inköpsdatum.

Om produkten skulle visa sig vara defekt under garantiperioden ska du genast kontakta tekniska supporten som då informerar om hur du går vidare. Om defekten bekräftas måste produkten returneras till inköpsstället (eller annat ställe angivet av tekniska supporten).

Inom ramen för denna garanti ska konsumentens defekta produkt, efter tekniska supportens gottfinnande, antingen ersättas eller repareras så att den fungerar. Om Thrustmaster-produkten under garantiperioden är föremål för sådan renovering, ska alla perioder på minst sju (7) dagar under vilka produkten inte kan användas läggas till återstående garantiperiod (denna period löper från det datum då konsumenten bad om service eller från det datum då produkten ifråga gjorts tillgänglig för reparation, om datumet då produkten gjorts tillgänglig för reparation ligger efter datumet då konsumenten bad om service). Om det är tillåtet enligt gällande lag är Guillemot och dess dotterbolags fulla ansvar (inklusive följdskador) begränsat till att reparera eller ersätta Thrustmaster-produkten. Om det är tillåtet enligt gällande lag frånsäger sig Guillemot alla garantier för säljbarhet eller lämplighet för ett visst syfte.

Garantin gäller inte: (1) om produkten har modifierats, öppnats, ändrats eller skadats till följd av olämplig användning eller missbruk, försumlighet, olycka, normalt slitage eller annan orsak som inte är relaterad till material- eller tillverkningsfel (inklusive, men inte begränsat till, att kombinera Thrustmaster-produkten med någon olämplig del, i synnerhet nätaggregat, laddningsbara batterier, laddare, eller andra delar som Guillemot inte tillhandahåller för denna produkt); (2) om produkten har använts för annan användning än hemanvändning, inklusive för professionella eller kommersiella ändamål (t.ex. spelrum, träning, tävlingar); (3) om instruktionerna från teknisk support inte följs; (4) programvara, då programvaran har en egen garanti; (5) förbrukningsvaror (delar som byts ut under produktens livslängd: t.ex. engångsbatterier eller öronkuddar till headset eller hörlurar); (6) tillbehör (t.ex. kablar, fodral, påsar, väskor, handledsremmar); (7) om produkten såldes på e offentlig auktion.

Denna garanti är inte överlåtbar.

Konsumentens juridiska rättigheter med avseende på lagar som gäller för försäljning av konsumentvaror i hens land påverkas inte av denna garanti.

Ytterligare garantibestämmelser

Under garantiperioden ska Guillemot i princip inte tillhandahålla några reservdelar eftersom teknisk support är den enda part med behörighet att öppna och/eller renovera Thrustmasters produkter (med undantag för renoveringar som teknisk support ber konsumenten att utföra med hjälp av skriftliga instruktioner – till exempel om renoveringen är enkel och ej konfidentiell – och genom att i gällande fall förse konsumenten med de reservdelar som behövs).

Med tanke på dess innovationscykler och för att skydda dess kunskaper och affärshemligheter, ska Guillemot i princip inte tillhandahålla några renoveringsinstruktioner eller reservdelar för någon Thrustmaster-produkt vars garantiperiod har löpt ut.

Ansvar

Om det är tillåtet enligt gällande lag frånsäger sig Guillemot Corporation S.A. (hädanefter "Guillemot") och dess dotterbolag allt ansvar för eventuella skador orsakade av följande: (1) produkten har modifierats, öppnats eller ändrats; (2) underlåtenhet att följa monteringsanvisningarna; (3) olämplig användning eller missbruk, försumlighet, en olycka (t.ex. att produkten tappas); (4) normalt slitage; (5) produkten har använts för annan användning än hemanvändning, inklusive för professionella eller kommersiella ändamål (t.ex. spelrum, träning, tävlingar). Om det är tillåtet enligt gällande lag frånsäger sig Guillemot och dess dotterbolag allt ansvar för eventuella skador som inte är relaterade till material- eller tillverkningsfel när det gäller produkten (inklusive, men inte begränsat till, skador som direkt eller indirekt orsakats av någon programvara eller genom att kombinera Thrustmaster-produkten med någon olämplig del, i synnerhet nätaggregat, laddningsbara batterier, laddare, eller andra delar som Guillemot inte tillhandahåller för denna produkt).

THRUSTMASTER®

TEKNISK SUPPORT

https://support.thrustmaster.com

UPPHOVSRÄTTSSKYDD

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Med ensamrätt. Thrustmaster® är ett registrerat varumärke som tillhör Guillemot Corporation S.A. Alla andra varumärken erkänns härmed och tillhör sina respektive ägare. Illustrationer är inte bindande. Innehåll, konstruktion och specifikationer kan ändras utan föregående meddelande och kan variera från land till land. Tillverkad i Kina.

MILJÖSKYDD

* I Europeiska unionen: När produkten har slutat fungera ska den inte slängas i vanligt hushållsavfall, utan kasseras vid en uppsamlingsplats för bortskaffandet av elektriskt och elektroniskt avfall (WEEE) för återvinning.
Detta bekräftas av symbolen på produkten, bruksanvisningen eller förpackningen.
Beroende på dess egenskaper kan materialet kanske återvinnas. Genom återvinning och andra sätt att hantera elektriskt och elektroniskt avfall kan du göra ett viktigt bidrag till att hjälpa till att skydda miljön.

Kontakta dina lokala myndigheter för information om uppsamlingsplatsen som är närmast dig.
För alla andra länder: Följ lokala återvinningslagar för elektriskt och elektroniskt avfall.

Behåll denna information. Färger och dekorationer kan variera.
Plastfästen och lim/klister/tejp bör avlägsnas från produkten innan den används.

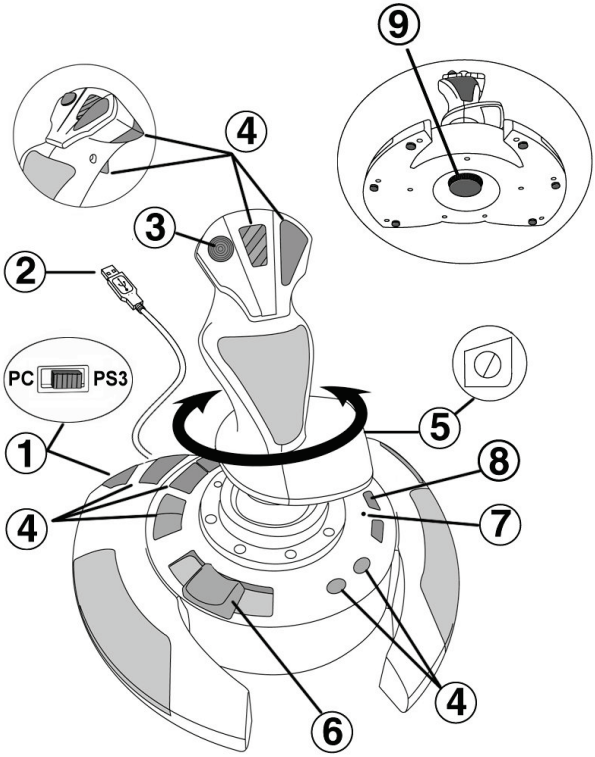
www.thrustmaster.com

**Gäller endast EU, Storbritannien och Turkiet*

CE*

T.Flight Stick X

Käyttöohje



TEKNISET OMINAISUUDET

1. USB-valitsin (PC/PS3)
2. PC:n ja PlayStation®3:n USB-liitin
3. Monisuuntainen hattusäädin
4. 12 toimintopainiketta
5. Peräsintoiminto kahvaa pyörittämällä ja lukitusruuvilla
6. Liukuva peukalokaasu
7. LED
8. *PRESET*-painike *(ohjelman valitsemista varten)*
9. Kahvan vastuksen säätönuppi

PC

Asennus tietokoneelle

1. Aseta sauvaohjaimen USB-valitsin **(1) PC**-asentoon.

2. Yhdistä USB-liitin **(2)** yhteen PC:n USB-porteista. Windows tunnistaa uuden laitteen automaattisesti.

3. Ajurit asennetaan automaattisesti.
Suorita asennus loppuun ruudulle ilmestyviä ohjeita seuraamalla.

4. Napsauta **Aloita/Asetukset/Control Panel** (Ohjauspaneeli) ja kaksoisnapsauta sitten **Game Controllers** (Peliohjaimet).
*Sauvaohjaimen nimi esitetään **Game Controllers** -laatikossa **OK**-statuksella.*

5. Määritä sauvaohjain **Ohjauspaneelissa** napsauttamalla kohtaa **Properties** (Ominaisuudet).
Laitteen testaus: Voit testata sauvaohjaimen ja tutustua sen toimintoihin.

Olet nyt pelivalmis!

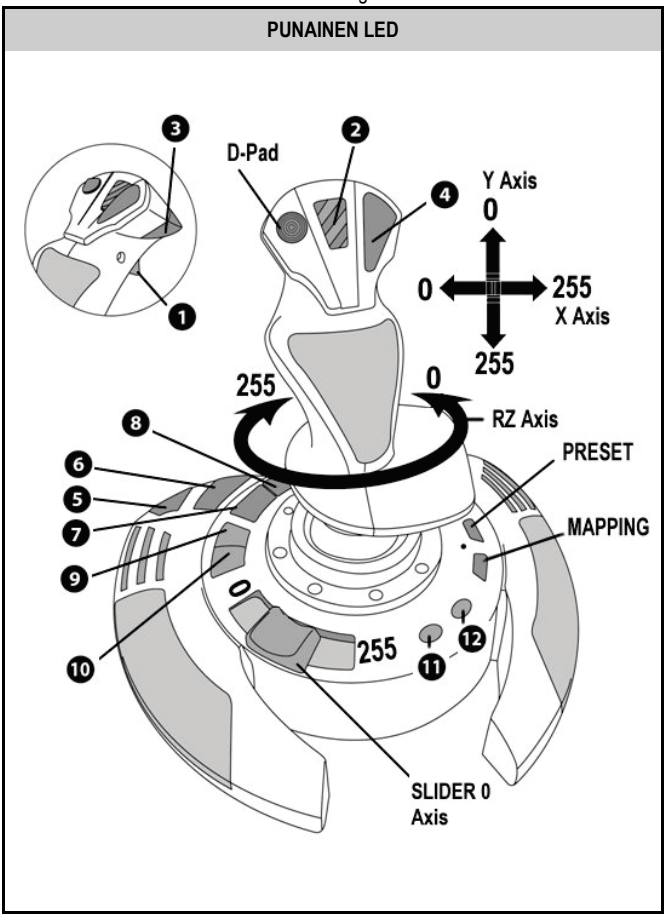
TÄRKEÄT PC-HUOMAUTUKSET

- Sauvaohjaimen USB-valitsin **(1)** täytyy olla aina PC-asennossa ennen sauvaohjaimen yhdistämistä.

- Kun sauvaohjainta yhdistetään: jätä kahva ja peräsin keskelle, äläkä liikuta niitä (välttääksesi kalibrointiongelmat).

AUTOMATIC PRESET -MÄÄRITYKSET – PC

AUTOMATIC PRESET -diagrammi tietokoneella



Tämä esiasetus vastaa oletusasetusta useimmille PC:n lentosimulaattoreille.
Voit siis aloittaa pelaamisen heti, ilman että sinun täytyy määrittää sauvaohjainta uusiksi.

PLAYSTATION®3

Asennus PlayStation®3:lle

1. Aseta sauvaohjaimen USB-valitsin **(1) PS3**-asentoon.

2. Yhdistä USB-liitin **(2)** yhteen konsolin USB-porteista.

3. Käynnistä konsoli.

4. Käynnistä peli.

Olet nyt pelivalmis!

HOME-/PS-NÄPPÄIMEN KÄYTTÖ

Sauvaohjaimen HOME-/PS-näppäimet sallivat pelistä poistumisen, valikkojen avaamisen ja PlayStation®3-järjestelmän sammuttamisen.

TÄRKEÄT PLAYSTATION®3-HUOMAUTUKSET

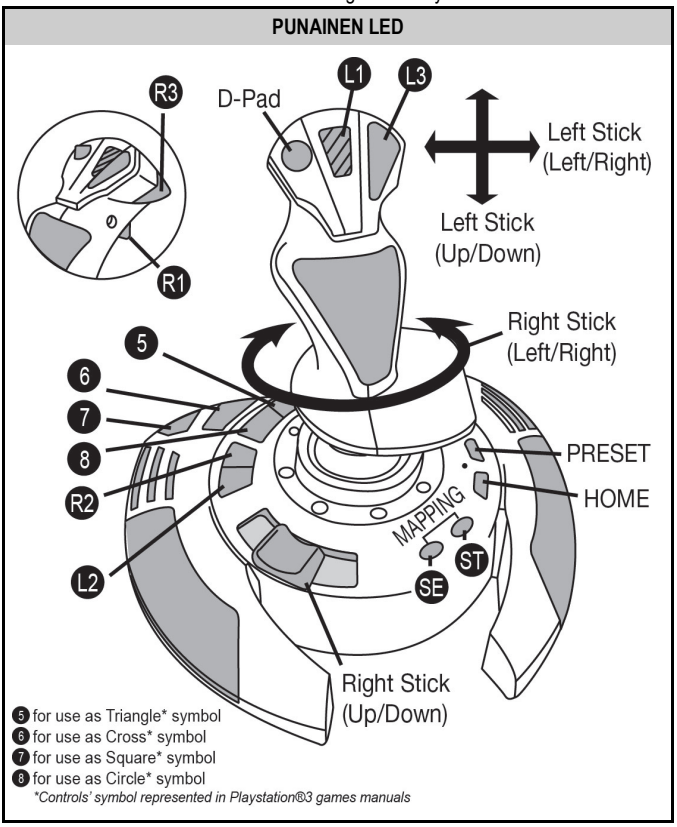
- Sauvaohjaimen USB-valitsin **(1)** täytyy olla aina **PS3**-asennossa ennen sauvaohjaimen yhdistämistä.

- ”1 pelaajan” tilassa: jos virallinen peliohjain on päällä, sinun on vaihdettava se ”ohjaimen porttiin 2”, jotta sauvaohjain toimii oikein.

- PlayStation®3-järjestelmällä sauvaohjain on yhteensopiva vain PlayStation®3-pelien kanssa (ei PlayStation®2-pelien).
- Kun sauvaohjainta yhdistetään: jätä kahva, peräsin ja kaasu keskelle, äläkä liikuta niitä (välttääksesi kalibrointiongelmat).

AUTOMATIC PRESET -MÄÄRITYKSET – PLAYSTATION®3

AUTOMATIC PRESET -diagrammi PlayStation®3:lla



Tämä esiasetus vastaa oletusasetusta useimmille PlayStation®3:n lentosimulaattoreille. Voit siis aloittaa pelaamisen heti, ilman että sinun täytyy määrittää sauvaohjainta uusiksi.

Kahvan neljä suuntaa: Vastaavat peliohjaimen vasemman minisauvan neljää suuntaa.
Kaasu (6): Vastaa peliohjaimen oikean minisauvan ylä- ja alasuuntaa.
Peräsin (5): Vastaa peliohjaimen oikean minisauvan vasenta ja oikeaa suuntaa.
MAPPING-painike: Paina yhtä aikaa SELECT (SE) + START (ST).
HOME-/PS-näppäin: Paina vain näppäintä.

TUTUSTU SAUVAOHJAIMEESI

Kahvan säädettävä vastus

Saatat pelityylistäsi riippuen haluta joko ultraherkän sauvaohjaimen, joka reagoi vähäisempiinkin liikkeisiin, tai jämerämmän sauvaohjaimen, joka tarjoaa käytettäessä tiettyä vastusta.
Sauvaohjaimen kahvan vastus on säädettävissä, jotta se sopii kaikenlaisiin peleihin. Säädä sitä käyttämällä sauvaohjaimen jalustan alla olevaa kahvan vastuksen säädintä **(9)**.

Kaasu

Kaasuna toimii peukalolla käytettävä liukusäädin **(6)**, jota on helppo käyttää vasemman käden levätessä sauvaohjaimen jalustalla.

Peräsintoiminto

Sauvaohjain sisältää sivuperäsintoiminnon, joka vastaa pilotin lentokoneen ohjauksessa käyttämiä polkimia, joilla kone kääntyy vertikaalisen akselinsa ympäri (ja saa sen täten kääntymään vasemmalle tai oikealle). Tätä peräsintoimintoa voi käyttää sauvaohjaimelta pyörittämällä kahvaa vasemmalle tai oikealle.
Jos et käytä peräsintoimintoa peleissä (tai jos olet ohjelmoinut sen toimintopainikkeille), voit poistaa kahvan pyörityksen käytöstä kahvan jalustan lukitusruuvia **(5)** käyttämällä.
Vaihda ruuvin asentoa talttapääruuvimeisseliä käyttämällä, jolloin voit lukita/avata peräsintoiminnon.

Monisuuntainen hattusäädin

Sauvaohjain sisältää monisuuntaisen hattusäätimen **(3)**, jolla voi (pelin salliessa) katsoa välittömästi ympäri lentokonetta. Tee se menemällä pelin asetusvalikkoon ja ohjelmoi eri näkymät (takanäkymä, vasen näkymä, oikea näkymä ja ulkonäkymät) monisuuntaisen hattusäätimen eri suuntiin.
Voit tietenkin käyttää hattusäädintä myös muita toimintoja varten (tulitus jne).

KAKSI OHJELMOINTITILAA

PRESET-painike **(8)** ja sen **LED (7)** sallivat sinun nähdä, millainen ohjelma on valittuna: AUTOMATIC (esiohjelmoitu) tai MANUAL (itsesi ohjelmoima).
Voit vaihtaa painikkeen yhdellä painalluksella ohjelmatilasta toiseen vaikka pelin aikana.

AUTOMATIC PRESET: PUNAINEN LED

Tämä edustaa oletusohjelmaa: akselit, painikkeiden asennot ja hattuohjain on esiohjelmoituja.
TUTUSTU AUTOMATIC PRESETIN MÄÄRITYSDIAGRAMMEIHIN.

MANUAL PRESET: VIHREÄ LED

Tämä edustaa omaa henkilökohtaista ohjelmaasi:
- Voit vaihtaa painikkeita, akseleita ja hattuohjainta toistensa välillä.
- Voit muokata ohjelmaa makuasi vastaavaksi milloin vain haluat.
- Ohjelma tallennetaan automaattisesti sauvaohjaimeesi (jopa silloin kun se on irrotettu).
- Kun MANUAL PRESET on tyhjä, se vastaa AUTOMATIC PRESETiä.

OHJELMOINTI/MÄÄRITYKSET

Voit ohjelmoida sauvaohjainta MAPPING-painiketta käyttämällä.
Huomio: Tämä painike ei löydy samasta paikasta PC-tietokoneella ja PS3:lla *(tutustu diagrammeihin)*:
- PC-tietokoneella: Paina kyseessä olevaa painiketta suoraan.
- PS3-konsolilla: Paina yhtä aikaa START (ST) + SELECT (SE).

Esimerkit mahdollisista käytöistä:
- Painikkeiden sijainnin vaihtaminen.
- Akseleiden vaihtaminen keskenään = kahvan, kaasun tai peräsimen suunnat (viimeisessä tapauksessa ensimmäisen akselin kaksi suuntaa on määritettävä toiselle akselille).
- Saman akselin kahden suunnan vaihtaminen.
- Painikkeiden korvaaminen akselin tai hattuohjaimen suunnalla.

Poikkeus:
PlayStation®3-järjestelmällä START (ST)- ja SELECT (SE) -näppäimet vastaavat MAPPING-painiketta (ja niitä ei voi täten ohjelmoida uusiksi).

OHJELMOINTIKÄYTÄNTÖ

Vaiheet	Toiminto	LED
1	Ota MANUAL PRESET **(8)** käyttöön painiketta painamalla.	VIHREÄ
2	Paina ja vapauta MAPPING-painike.	POIS
3	Paina ja vapauta ohjelmoitava painike tai suunta.	VILKKUU VIHREÄNÄ
4	Paina ja vapauta painike tai suunta, jolle haluat asettaa toiminnon.	VIHREÄ

MANUAL PRESET on nyt käytössä ja päivitetty
(ja ohjelmointisi on suoritettu).

EEPROM-MUISTI

Sauvaohjain sisältää sisäisen piirin, jonne kaikki MANUAL PRESET -ohjelmasi tallennetaan muistiin (jopa silloin kun ohjain on pois päältä tai irrotettuna pitkän aikaa).
Voit tallentaa eri MANUAL PRESET -esiasetuksen jokaiselle käytetylle laitealustalle (yksi PC-tietokoneelle ja yksi PlayStation®3:lle).

MANUAL PRESETIN POISTAMINEN

Vaiheet	Toiminto	LED
1	Ota MANUAL PRESET **(8)** käyttöön.	VIHREÄ
2	Pidä MAPPING-painiketta painettuna 2 sekunnin ajan.	VILKKUU VIHREÄNÄ 2 SEKUNTIA

MANUAL PRESET on nyt tyhjä
(ja se on taas identtinen AUTOMATIC PRESETin kanssa).

TEHDASASETUSTEN PALAUTTAMINEN

Voit yhdellä kertaa poistaa kaikki ohjelmasi tai asetuksesi PC-tietokoneelta ja PlayStation®3-järjestelmältä:

Vaihe	Toiminto	LED
1	Paina yhtä aikaa **MAPPING + 11 (SE) + 12 (ST)**	VILKKUU VIHREÄNÄ/PUNAISENA 2 SEKUNTIA

Kaikki MANUAL PRESET -esiasetukset (PC + PS3) tai asetukset on nyt poistettu.
Huomautus: Tämä toiminto nollaa sauvaohjaimen täydellisesti
(suosittelemme PC-tietokoneella, että tämä toiminto suoritetaan pelien ulkopuolella).

ONGELMANRATKAISU JA VAROITUKSET

Sauvaohjain ei toimi oikein tai se vaikuttaa väärin kalibroidulta:

- Sammuta tietokone tai konsoli, irrota sauvaohjain, yhdistä se uudelleen ja käynnistä sitten peli.

- Kun sauvaohjainta yhdistetään: jätä kahva, peräsin ja kaasu keskelle, äläkä liikuta niitä (välttääksesi kalibrointiongelmat).

- Poistu pelistä, irrota sauvaohjain, varmista USB-valitsimen (PC/PS3) **(1)** olevan oikeassa asennossa ja yhdistä sitten ohjain uudelleen.

En voi säätää sauvaohjainta:

- Mene pelissä valikkoon Options / Controller / Gamepad tai Joystick: valitse sopivin asetus tai määritä ohjaimen asetukset täysin uusiksi.

- Lisää tietoa löytää pelin käyttöohjeesta tai verkon apusivustolta.

- Voit käyttää myös sauvaohjaimen MAPPING-toimintoa ratkaistaksesi tämän tyyppiset ongelmat.

Sauvaohjain on liian herkkä tai ei ole tarpeeksi herkkä.

- Sauvaohjain kalibroi itsensä, kun olet tehnyt muutaman liikkeen eri akseleilla.

- Mene pelissä valikkoon Options / Controller / Gamepad tai Joystick: säädä ohjaimen herkkyyttä tai kuolleita alueita (jos asetus on saatavilla).

- Säädä kahvan vastusta käyttämällä sauvaohjaimen jalustan alapuolella olevaa säädintä **(9)**.

Kuluttajan takuutiedot

Maailmanlaajuinen, Guillemot Corporation S.A., jonka rekisteröity toimisto sijaitsee osoitteessa Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (tästä eteenpäin "Guillemot"), takaa asiakkaalle, että tämä Thrustmaster-tuote on materiaaleista ja työn laadusta johtuvista vioista vapaa takuuajan verran. Kaikki toimet sen noudattamiseksi on nostettava tämän aikarajan sisällä. Euroopan Union jäsenvaltioissa se vastaa kahta (2) vuotta Thurstmaster-tuotteen toimituksesta. Muissa maissa takuuaika vastaa Thrustmaster-tuotteen noudattamisvaatimusten aikarajaa sen maan asiaankuuluvien lakien mukaisesti, jonka asukas kuluttaja oli Thrustmaster-tuotteen ostopäivänä (mikäli kyseisessä maassa ei ole tällaisia vaatimuksia, takuuajan kesto on yksi (1) vuosi Thrustmaster-tuotteen ostopäivästä).

Yllä olevasta huolimatta ladattavilla akuilla on kuuden (6) kuukauden takuu ostopäivästä lähtien.

Mikäli tuote vaikuttaa takuuajan aikana vialliselta, ota välittömästi yhteyttä tekniseen tukeen, joka kertoo noudettavista toimenpiteistä. Jos vika vahvistetaan, tuote täytyy palauttaa sen ostopaikkaan (tai muuhun teknisen tuen osoittamaan paikkaan).

Tämän takuun puitteissa kuluttajan viallinen tuote joko korvataan uudella tai palautetaan toimintakuntoon teknisen tuen valinnan mukaan. Jos takuuajan aikana Thrustmaster-tuotteelle tehdään korjaustoimia, mikä tahansa vähintään seitsemän (7) päivää kestänyt jakso, jolloin tuote ei ole käytettävissä, lisätään se jäljellä olevaan takuuaikaan (tämä jakso alkaa siitä päivästä, kun asiakas pyytää tukitoimia tai kun kyseessä oleva tuote luovutetaan korjattavaksi, mikäli korjaukseen luovuttamisen päivämäärä on myöhäisempi kuin tukitoimipyynnön). Mikäli asiaankuuluva laki sen sallii, Guillemotin ja sen tytäryhtiöiden täysi vastuuvelvollisuus (mukaan lukien välilliset vahingot) rajoittuvat Thrustmaster-tuotteen toiminnan palauttamiseen tai sen korvaamiseen uudella. Mikäli asiaankuuluva laki sen sallii, Guillemot kiistää kaikki takuut tuotteen myytävyydestä tai sopivuudesta tiettyyn tarkoitukseen.

Tämä takuu ei ole voimassa: (1) mikäli tuotetta on muokattu, avattu, muunneltu tai se on kärsinyt vahinkoa epäasiallisen tai huonon käytön, huolimattomuuden, onnettomuuden, tavallisen kulumisen tai minkä tahansa muun syyn johdosta, joka ei liity materiaali- tai valmistusvirheisiin (mukaan lukien, mutta rajoittumatta, Thrustmaster-tuotteen yhdistäminen epäsopivan osan kanssa, erityisesti virtalähteet, ladattavat akut, laturit tai muut tuotteet, joita Guillemot ei ole toimittanut tälle tuotteelle); (2) mikäli tuotetta on käytetty missä tahansa muussa kuin kotikäytössä, mukaan lukien ammattimaisessa tai kaupallisessa käytössä (esim. pelihuoneet, koulutus ja kilpailut); (3) mikäli vian ilmetessä teknisen tuen ohjeita ei ole noudatettu; (4) ohjelmistojen kohdalla, kyseisellä ohjelmistolla on erillinen takuu; (5) käyttöesineiden kohdalla (tuotteen eliniän aikana vaihdettavat osat: esim. kertakäyttöiset paristot, kuulokkeet tai kuuloketyynyt); (6) lisälaiteiden kohdalla (esim. kaapelit, kotelot, pussit, laukut ja rannekkeet); (7) mikäli tuote myytiin julkisessa huutokaupassa.

Tätä takuuta ei voi siirtää.

Tämä takuu ei vaikuta kuluttajan laillisiin oikeuksiin hänen maassaan, mitä tulee kuluttajatuotteiden myyntiin.

Ylimääräiset takuuehdot

Takuuajan aikana Guillemot ei lähtökohtaisesti tarjoa varaosia, sillä tekninen tuki on ainoa osapuoli, joka on valtuutettu avaamaan ja/tai korjaamaan Thrustmaster-tuotteita (pois lukien sellaiset korjaustoimet, joita tekninen tuki saattaa pyytää kuluttajaa tekemään kirjallisten ohjeiden kautta – esimerkiksi korjaustoimen yksinkertaisuuden ja salassapitotarpeiden puuttumisen vuoksi – ja toimittamalla kuluttajalla vaadittavat varaosat, jos ne ovat tarpeellisia).

Innovaatiosykleistä johtuen ja suojellakseen tietotaitoaan sekä liikesalaisuuksiaan Guillemot ei lähtökohtaisesti tarjoa mitään uudelleenkäsittelyilmoituksia tai varaosia Thrustmaster-tuotteille, joiden takuuaika on umpeutunut.

Vastuuvelvollisuus

Mikäli asiaankuuluva laki sen sallii, Guillemot Corporation S.A. (tästä eteenpäin "Guillemot") ja sen tytäryhtiöt kiistävät vastuunsa kaikista vahingoista, jotka johtuvat yhdestä tai useammasta seuraavasta: (1) tuotetta on muokattu, avattu tai muunneltu; (2) kokoamisohjeita ei ole noudatettu; (3) epäasiallisen tai huonon käytön, huolimattomuuden tai onnettomuuden (esim. isku) johdosta; (4) tavallisen kulumisen johdosta; (5) tuotetta on käytetty missä tahansa muussa kuin kotikäytössä, mukaan lukien ammattimaisessa tai kaupallisessa käytössä (esim. pelihuoneet, koulutus ja kilpailut). Mikäli asiaankuuluva laki sen sallii, Guillemot ja sen tytäryhtiöt kiistävät vastuunsa kaikista vahingoista, jotka eivät liity tuotteen materiaali- tai valmistusvirheisiin (mukaan lukien, mutta rajoittumatta, ohjelmiston suoraan tai epäsuoraan aiheuttamat vahingot, tai yhdistämällä Thrustmaster-tuote minkä tahansa epäsopivan osan kanssa, mukaan lukien tietyt virtalähteet, ladattavat akut, laturit tai muut osat, joita Guillemot ei ole toimittanut tälle tuotteelle).

THRUSTMASTER®

TEKNINEN TUKI

https://support.thrustmaster.com

TEKIJÄNOIKEUS

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Kaikki oikeudet pidätetään. Thrustmaster® on Guillemot Corporation S.A.:n rekisteröity tavaramerkki. Kaikki muut tavaramerkit ovat haltijoidensa omaisuutta. Kuvitukset eivät ole sitovia. Sisältö, mallit ja tavaraselosteet voivat muuttua ilman erillistä ilmoitusta ja vaihdella maasta toiseen. Valmistettu Kiinassa.

YMPÄRISTÖNSUOJELUSUOSITUS

* Euroopan unionissa: Käyttöikänsä päätyttyä tätä tuotetta ei pidä laittaa kodin sekajätteeseen, vaan se tulee viedä sähkö- ja elektroniikkalaiteromun (SER/WEEE) keräyspisteeseen kierrätettäväksi.

Tämä vahvistetaan tuotteesta, käyttöohjeesta sekä pakkauksesta löytyvällä symbolilla.

Ominaisuuksistaan riippuen materiaalit voidaan kierrättää. Voit kierrätyksen ja muun sähkö- ja elektroniikkaromun käsittelyn avulla auttaa merkittävästi ympäristön suojelussa.

Ota yhteyttä paikallisiin viranomaisiin saadaksesi tietoa lähimmästä keräyspisteestä.
Muissa maissa: Noudata paikallisia sähkö- ja elektroniikkaromun kierrätyslakeja.

Pidä nämä tiedot tallessa. Värit ja koristeet voivat vaihdella.
Muoviset kiinnittimet ja tarrat tulee poistaa ennen tuotteen käyttöä.

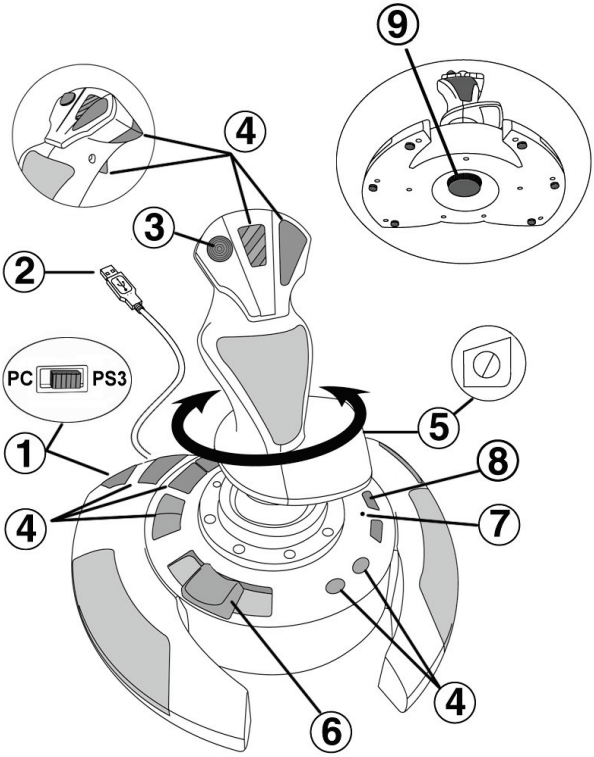
www.thrustmaster.com

** Voimassa vain EU:ssa, Iso-Britanniassa ja Turkissa*

CE *

T.Flight Stick X

Návod na použitie



TECHNICKÉ ŠPECIFIKÁCIE

1. Prepínač USB (PC / PS3)
2. USB konektor pre PC a PlayStation®3
3. Viacsmerový klobúkový prepínač “Point Of View”
4. 12 akčných tlačidiel
5. Funkcia kormidla pomocou otočnej rukoväte s blokovacou skrutkou
6. Posuvná škrtiaca klapka
7. LED
8. Tlačidlo *PRESET* *(pre výber programovania)*
9. Ovládač nastavenia odporu rukoväte

PC

INŠTALÁCIA NA PC

1. Nastavte prepínač USB **(1)** na Vašom joysticku do pozície "**PC"**.

2. Pripojte konektor USB **(2)** k jednému z USB portov počítača. Systém Windows automaticky rozpozná nové zariadenie.

3. Ovládače sa nainštalujú automaticky.
Dokončite inštaláciu podľa pokynov na obrazovke.

4. Kliknite na **Štart/Nastavenia/Ovládací panel** a potom dvakrát kliknite na **Ovládače hier.**
*V dialógovom okne **Ovládače hier** sa zobrazuje názov joysticku so statusom **OK**.*

5. Na **Ovládacom paneli** kliknite na položku **Vlastnosti** a nakonfigurujte Váš joystick.
Test zariadenia: Umožňuje otestovať a zobraziť všetky funkcie joysticku.

Teraz môžete hrať!

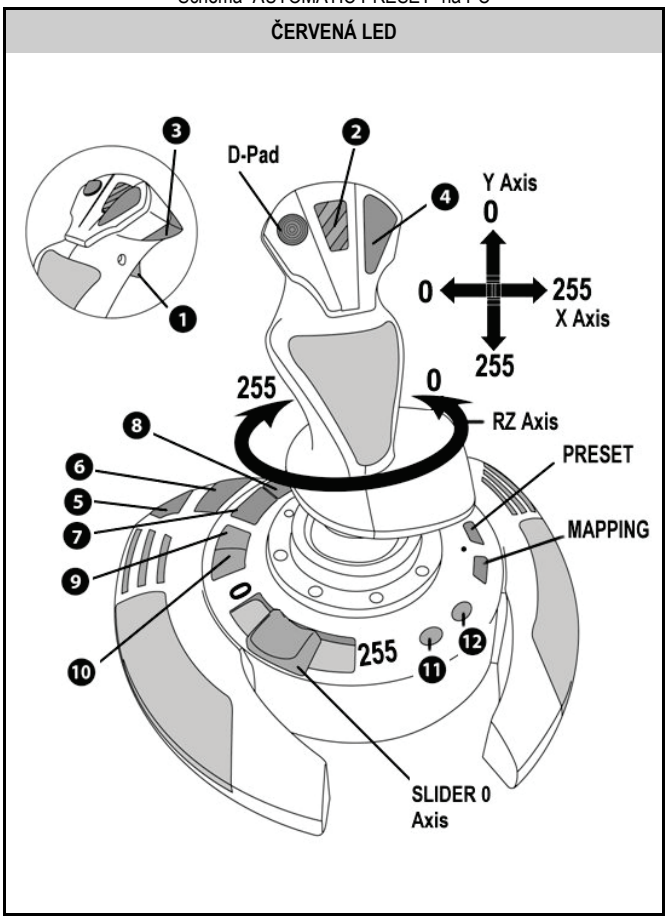
DÔLEŽITÉ POZNÁMKY PRE PC

- Pred pripojením joysticku musí byť prepínač USB na joysticku **(1)** vždy v polohe „**PC**".

- Pri pripájaní Vášho joysticku: Rukoväť a kormidlo nechajte vycentrované a nepohybujte s nimi (aby ste predišli problémom s kalibráciou).

KONFIGURÁCIA “AUTOMATIC PRESET” - PC

Schéma “AUTOMATIC PRESET” na PC



Toto prednastavenie zodpovedá predvoleným konfiguráciám väčšiny leteckých simulačných hier na PC.

Umožní Vám to okamžite začať hrať svoju hru bez toho, aby ste museli znova nakonfigurovať svoj joystick.

PLAYSTATION®3

INŠTALÁCIA NA PLAYSTATION®3

1. Prepínač USB **(1)** na joysticku prepnite do polohy „PS3“.

2. Pripojte konektor USB **(2)** k jednému z portov USB konzoly.

3. Zapnite konzolu.

4. Spustite hru.

Teraz môžete hrať!

POUŽITIE TLAČIDLA “HOME / PS”

Tlačidlo „Home / PS“ na joysticku Vám umožňuje opustiť Vaše hry, otvoriť ponuky a priamo vypnúť systém PlayStation®3.

DÔLEŽITÉ POZNÁMKY PRE PLAYSTATION®3

- Pred pripojením Vášho joysticku musí byť prepínač USB **(1)** na joysticku vždy v polohe „**PS3**“.

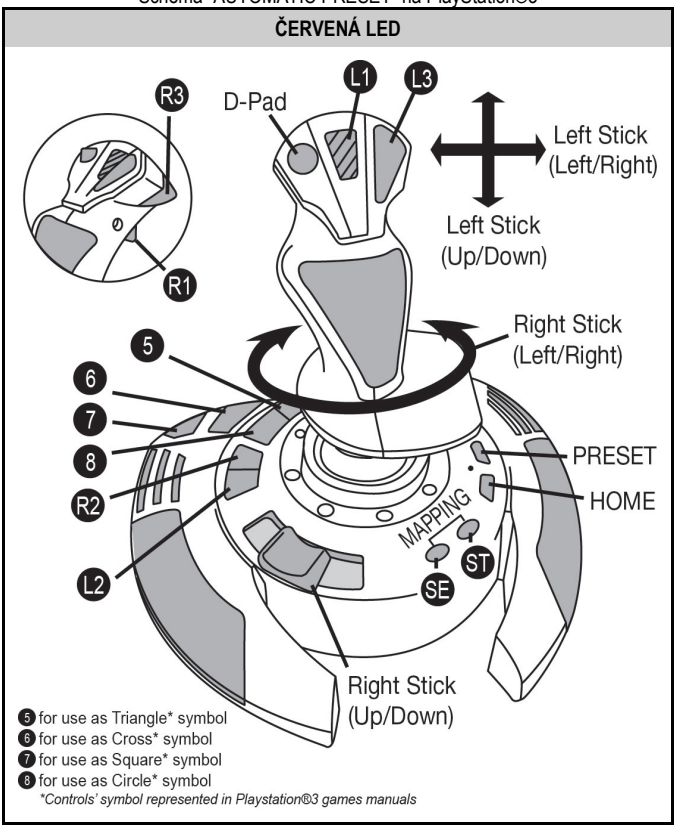
- V režime „1 Hráč“: Ak je Váš oficiálny gamepad zapnutý, musíte ho prepnúť na „port ovládača 2“, aby bol Váš joystick funkčný.

- Na PlayStation®3 je joystick kompatibilný iba s hrami na PlayStation®3 (a nebude fungovať s hrami na PlayStation® 2).

- Pri pripájaní joysticku: Rukoväť, kormidlo a škrtiacu klapku nechajte vycentrované a nepohybujte s nimi (aby ste predišli problémom s kalibráciou).

KONFIGURÁCIA “AUTOMATIC PRESET” - PLAYSTATION®3

Schéma “AUTOMATIC PRESET” na PlayStation®3



Toto prednastavenie zodpovedá predvoleným konfiguráciám pre väčšinu leteckých simulačných hier na PlayStation®3. Umožní Vám to okamžite začať hrať Vašu hru bez toho, aby ste museli znova nakonfigurovať svoj joystick.

4 smery rukoväte: Zodpovedá 4 smerom na ľavej mini páčke Vášho gamepadu.
Škrtiaca klapka (6): Zodpovedá smeru Hore/Dole na pravej mini páčke Vášho gamepadu.
Kormidlo (5): Zodpovedá smeru Doľava/Doprava na pravej mini páčke Vášho gamepadu.
Tlačidlo MAPPING: Súčasne stlačte SELECT (SE) + START (ST).
Tlačidlo HOME / PS: Jednoducho stlačte tlačidlo.

ZOZNÁMENIE SA S VAŠIM JOYSTICKOM

Nastaviteľný odpor rukoväte

V závislosti od Vášho herného štýlu, môžete mať veľmi citlivý joystick, ktorý reaguje na najmenší dotyk, alebo môžete preferovať pevnejší joystick, ktorý ponúka určitý odpor, keď ním pohnete.
Odpor rukoväte na joysticku je nastaviteľný, aby sa prispôsobil všetkým hráčom. Pre nastavenie, použite otočný ovládač nastavenia odporu rukoväte **(9)**, ktorý sa nachádza pod základňou joysticku.

Škrtiaca klapka

Škrtiaca klapka je vo forme posuvného tlačidla pre palec **(6)**, ľahko prístupná ľavou rukou položenou na spodnej časti základne Vášho joysticku.

Funkcia kormidla

Váš joystick je vybavený funkciou kormidla, ktorá v lietadle zodpovedá pedálom, ktoré používajú piloti na otáčanie riadenia, čo umožňuje, aby sa lietadlo otáčalo okolo svojej zvislej osi (teda umožňuje lietadlo otáčať doľava alebo doprava). Táto funkcia kormidla je dostupná na joysticku otočením rukoväte doľava alebo doprava.
Ak vo svojich hrách nepoužívate funkciu kormidla (alebo ste ju naprogramovali na akčné tlačidlá), môžete zablokovať otáčanie rukoväte pomocou blokovacej skrutky **(5)** umiestnenej na spodnej časti joysticku.
Pomocou plochého skrutkovača zmeníte polohu skrutky a tým zamknete/odomknete funkciu kormidla.

Viacsmerový klobúkový prepínač “Point Of View”

Váš joystick je vybavený klobúkovým prepínačom „Point Of View“ **(3)**, ktorý, ako naznačuje jeho názov, Vám umožňuje (v hrách, ktoré to umožňujú) okamžite zobraziť všetko, čo sa deje okolo Vášho lietadla. Ak tak chcete urobiť, jednoducho choďte do ponuky konfigurácie Vašej hry a naprogramujte rôzne pohľady (pohľad zozadu, ľavý pohľad, pravý pohľad a tiež externý pohľad) na smery prepínača „Point Of View“.
Klobúkový prepínač „Point Of View“ môžete samozrejme použiť aj na iné funkcie (streľba, atď.).

2 PROGRAMOVATEĽNÉ MÓDY

Tlačidlá **PRESET (8)** a **LED (7**) umožňujú zobraziť zvolený typ programovania: AUTOMATIC (predprogramované) alebo MANUAL (naprogramované Vami).
Jediným stlačením tohto tlačidla môžete prepnúť z jedného programovacieho režimu do druhého, dokonca aj v priebehu hry.

- **AUTOMATIC PRESET: ČERVENÁ LED**

Predstavuje predvolené programovanie: osi, polohy tlačidiel a klobúkového prepínača sú predprogramované.

PROSÍM POZRITE SA NA KONFIGURAČNÉ DIAGRAMY „AUTOMATIC PRESET".

- **MANUAL PRESET: ZELENÁ LED**

Predstavuje Vaše osobné programovanie:
- Tlačidlá, osi a klobúkový prepínač sa dajú prepínať medzi sebou.
- Programovanie môžete upraviť kedykoľvek a podľa svojho vkusu.
- Programovanie sa automaticky uloží do joysticku (aj keď je odpojený).
- Ak je Váš „MANUAL PRESET" prázdny, je totožný s „AUTOMATIC PRESET".

PROGRAMOVANIE / MAPOVANIE

Joystick môžete naprogramovať pomocou tlačidla MAPPING.

Pozor: Toto tlačidlo nie je umiestnené v rovnakej polohe na PC a PS3 (pozrite si prosím diagramy):
- Na PC: Priamo stlačte príslušné tlačidlo.
- Na PS3: Súčasne stlačte START (ST) + SELECT (SE).

- **Príklady možného použitia:**

- Zmena polohy tlačidiel.
- Vymenenie osí medzi sebou = smery rukoväte, škrtiacej klapky alebo kormidla (v tomto prípade musíte mapovať 2 smery prvej osi do smerov druhej osi).
- Vymenenie 2 smerov tej istej osi.
- Vymenenie tlačidiel so smerom osi alebo klobúkového spínača.

- **Výnimky:**

Na PlayStation®3, tlačidlá START (ST) a SELECT (SE) zodpovedajú aj tlačidlu MAPPING (a preto nemusia byť preprogramované).

POSTUP PROGRAMOVANIA

Kroky	Akcia	LED
1	Aktivujte MANUAL PRESET **(8)** stlačením tlačidla.	ZELENÁ
2	Stlačte a uvoľnite tlačidlo MAPPING.	VYPNUTÁ
3	Stlačte a uvoľnite tlačidlo alebo smer k programu.	BLIKÁ ZELENÁ
4	Stlačte a uvoľnite tlačidlo alebo smer, na ktorý chcete umiestniť svoju funkciu.	ZELENÁ

Váš „MANUAL PRESET“ je teraz aktivovaný a aktuálny
(s vykonaným programovaním).

PAMÄŤ EEPROM

- Váš joystick je vybavený vnútorným čipom, ktorý ukladá všetky Vaše naprogramované „MANUAL PRESET“ do pamäte (aj keď je joystick vypnutý alebo odpojený na dlhú dobu).
- Pre každú použitú platformu (jednu pre PC a jednu pre PlayStation®3) môžete uložiť iné „MANUAL PRESET“.

VYMAZANIE “MANUAL PRESET”

Kroky	Akcia	LED
1	Aktivujte Váš MANUAL PRESET **(8)**.	ZELENÁ
2	Stlačte a podržte tlačidlo MAPPING na 2 sekundy.	2 SEKUNDY BLIKÁ ZELENÁ

Váš „MANUAL PRESET“ je teraz prázdny
(a opäť totožný s „AUTOMATIC PRESET”).

VRÁTENIE SA K “TOVÁRENSKÝM NASTAVENIAM”

Jediným krokom môžete vymazať všetky svoje naprogramovania alebo nastavenia vykonané na PC a PlayStation®3:

Krok	Akcia	LED
1	Zároveň stlačte tlačidlá **MAPPING + 11 (SE) + 12 (ST)**	2 SEKUNDY BLIKÁ ZELENÁ/ČERVENÁ

Všetky Vaše „MANUAL PRESETS“ (PC + PS3) alebo nastavenia sú teraz prázdne.
Poznámka: Táto operácia úplne reštartuje Váš joystick
(na PC Vám preto odporúčame, aby ste to robili mimo hier).

ODSTRAŇOVANIE ZÁVAD A VAROVANIE

- **Môj joystick nefunguje správne alebo sa zdá byť nesprávne kalibrovaný:**

- Vypnite počítač alebo konzolu, odpojte joystick, znova pripojte joystick a potom znova spustite hru.

- Pri pripájaní joysticku: Rukoväť, kormidlo a škrtiacu klapku nechajte vycentrovanú a nepohybujte s nimi (aby ste predišli problémom s kalibráciou).

- Ukončite hru, odpojte joystick, overte, či je prepínač USB (PC / PS3) **(1)** nastavený do správnej polohy, a potom joystick znova pripojte.

- **Nemôžem nakonfigurovať môj joystick**:

- V ponuke „Možnosti / Ovládač / Gamepad alebo Joystick“ Vašej hry: Vyberte najvhodnejšiu konfiguráciu alebo úplne prekonfigurujte možnosti ovládača.

- Ďalšie informácie nájdete v používateľskej príručke k Vašej hre alebo cez online pomoc.

- Na vyriešenie tohto typu problému môžete použiť aj funkciu „MAPPING“ na joysticku.

- **Môj joystick je príliš citlivý alebo málo citlivý**:

- Váš joystick sa sám kalibruje po vykonaní niekoľkých pohybov po rôznych osiach.

- V ponuke „Možnosti / Ovládač / Gamepad alebo Joystick“ Vašej hry: Upravte citlivosť alebo mŕtve zóny svojho ovládača (ak je táto možnosť k dispozícii).

- Nastavte odpor rukoväte pomocou ovládaču **(9)** umiestneného pod základňou joysticku.

INFORMÁCIE O ZÁRUKE

Celosvetovo, spoločnosť Guillemot Corporation S.A., ktorej sídlo sa nachádza na adrese Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Francúzsko (ďalej len "Guillemot") zaručuje spotrebiteľovi, že počas záručnej doby, ktorá je zhodná s časovým limitom na podanie reklamácie na tento produkt, tento Thrustmaster produkt nemá materiálne chyby ani výrobné chyby.

V krajinách Európskej únie záručná doba zodpovedá obdobiu dvoch (2) rokov od dodania produktu Thrustmaster. V iných krajinách zodpovedá záručná doba lehote pre podanie reklamácie na produkt Thrustmaster podľa platných zákonov krajiny, v ktorej mal spotrebiteľ bydlisko k dátumu kúpy produktu Thrustmaster (ak takýto zákon v príslušnej krajine neexistuje, potom je záručná doba jeden (1) rok od pôvodného dátumu zakúpenia produktu Thrustmaster).

Bez ohľadu na vyššie uvedené, sa na nabíjateľné batérie vzťahuje záručná doba šiestich (6) mesiacov od dátumu nákupu.

Ak počas záručnej doby dôjde na produkte ku chybe, okamžite kontaktujte Technickú podporu, ktorá Vám oznámi ďalší postup. Ak je chyba potvrdená, produkt musí byť vrátený v mieste jeho nákupu (alebo na inom mieste uvedenom Technickou podporou).

V kontexte tejto záruky má Technická podpora možnosť rozhodnúť, či bude chybný produkt spotrebiteľa buď vymenený alebo opravený do funkčného stavu. Ak v priebehu záručnej doby podlieha produkt Thrustmaster takejto oprave, každá doba najmenej siedmych (7) dní, počas ktorých je výrobok nepoužiteľný, bude doplnená do zostávajúcej záručnej doby (toto obdobie začína plynúť od dátumu žiadosti spotrebiteľa alebo dátumom, kedy je daný výrobok dodaný na opravu, ak je dátum, kedy je výrobok dodaný na opravu po dátume podania žiadosti). Ak to umožňujú platné právne predpisy, plná zodpovednosť spoločnosti Guillemot a jej dcérskych spoločností (vrátane následných škôd) je obmedzená na návrat produktu do funkčného stavu alebo na výmenu produktu Thrustmaster. Ak to dovoľuje platné právo, spoločnosť Guillemot neposkytuje záruku obchodovateľnosti a spôsobilosti pre určité použitie.

Táto záruka sa nevzťahuje na: 1. ak bol výrobok upravený, otvorený, pozmenený alebo poškodený v dôsledku nevhodného alebo hrubého používania, nedbanlivosti, nehody, bežného opotrebenia, alebo akejkoľvek inej príčiny nesúvisiacej s materiálnou alebo výrobnou chybou (vrátane, nie však výlučne, kombinácie výrobku Thrustmaster s akýmkoľvek nevhodným prvkom, vrátane napájacích zdrojov, nabíjateľných batérií, nabíjačiek, alebo iných prvkov, ktoré Guillemot nedodáva pre tento výrobok); (2) ak bol výrobok použitý na akékoľvek iné použitie ako na domáce použitie, a to aj na profesionálne, alebo komerčné účely (napríklad herne, školenia, súťaže); (3) v prípade nedodržania pokynov poskytnutých Technickou podporou; (4) softvér, pričom uvedený softvér podlieha osobitnej záruke; (5) spotrebné materiály (prvky, ktoré sa majú vymeniť počas životnosti výrobku: napríklad jednorazové batérie, zvukové súpravy alebo slúchadlá); (6) na príslušenstvo (napríklad káble, puzdrá, vrecká, tašky, popruhy na zápästie); (7) ak bol výrobok predaný vo verejnej dražbe.

Táto záruka nie je prenosná.

Zákonné práva spotrebiteľa, pokiaľ ide o zákony platné pre predaj spotrebného tovaru v jeho alebo jej krajine, nie sú touto zárukou ovplyvnené.

Ďalšie záručné ustanovenia

Počas záručnej lehoty, Guillemot neposkytuje žiadne náhradné diely, vzhľadom na skutočnosť, že Technická podpora je jediná strana oprávnená otvoriť a/alebo opraviť akýkoľvek Thrustmaster produkt (Výnimkou je prípadné požiadanie Technickej podpory o nasledovanie písomných pokynov na opravy, ktoré má vykonať užívateľ - napríklad pre ich jednoduchosť a dostupné opravné postupy – a v prípade potreby dodanie náhradných dielov užívateľovi).

Kvôli inovačným cyklom a vzhľadom na ochranu know-how a obchodného tajomstva spoločnosti, Guillemot neposkytuje opravné postupy alebo náhradné diely na Thrustmaster produkty po uplynutí ich záručnej lehoty.

Zodpovednosť

Ak to dovoľujú platné zákony, spoločnosť Guillemot Corporation S.A. (ďalej len "Guillemot") a jej dcérske spoločnosti nenesú žiadnu zodpovednosť za akékoľvek škody spôsobené jedným alebo viacerými z nasledujúcich prípadov: 1. výrobok bol upravený, otvorený alebo pozmenený; (2) nedodržali sa montážne inštrukcie; (3) nevhodné alebo hrubé používanie, nedbalosť, nehoda (napríklad náraz); (4) bežné opotrebenie; (5) používanie výrobku na akékoľvek iné použitie ako na domáce použitie, a to aj na profesionálne, alebo komerčné účely (napríklad herne, školenia, súťaže). Ak to dovoľujú platné zákony, spoločnosť Guillemot a jej dcérske spoločnosti nenesú žiadnu zodpovednosť za akékoľvek škody, ktoré nesúvisia s materiálnou alebo výrobnou vadou vo vzťahu k výrobku (vrátane, nie však výlučne, za akékoľvek škody spôsobené priamo alebo nepriamo akýmkoľvek softvérom, alebo kombinácie výrobku Thrustmaster s akýmkoľvek nevhodným prvkom, vrátane napájacích zdrojov, nabíjateľných batérií, nabíjačiek alebo iných prvkov, ktoré Guillemot nedodáva pre tento výrobok).

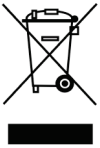
THRUSTMASTER®

TECHNICKÁ PODPORA

https://support.thrustmaster.com

COPYRIGHT
© 2021 Guillemot Corporation S.A. Všetky práva vyhradené. Thrustmaster® je registrovanou ochrannou známkou spoločnosti Guillemot Corporation S.A. Každé ďalšie ochranné známky a obchodné značky sú týmto uznané a sú majetkom ich príslušných vlastníkov. Obrázky nie sú záväzné. Obsah, dizajn a špecifikácie sa môžu zmeniť bez predchádzajúceho upozornenia a môžu sa v jednotlivých krajinách líšiť. Vyrobené v Číne.

ODPORÚČANIE PRE OCHRANU ŽIVOTNÉHO PROSTREDIA



* V Európskej únii: Na konci svojej životnosti by sa nemal tento produkt vyhodiť s bežným domovým odpadom, ale mal by byť odovzdaný na recykláciu v zbernom mieste na likvidáciu odpadu z elektrických a elektronických zariadení. Potvrdzujúci symbol o recyklácii nájdete na produkte, na návode na použitie alebo na obale. V závislosti od ich vlastností, môžu byť materiály recyklované. Prostredníctvom recyklácie a iných foriem spracovania odpadu z elektrických a elektronických zariadení môžete významne prispieť k ochrane životného prostredia. Pre získanie informácie o pre vás najbližšom možnom mieste odovzdania, kontaktujte miestne orgány.
Pre všetky ostatné krajiny: Dodržujte miestne zákony o recyklácii elektrických a elektronických zariadení.

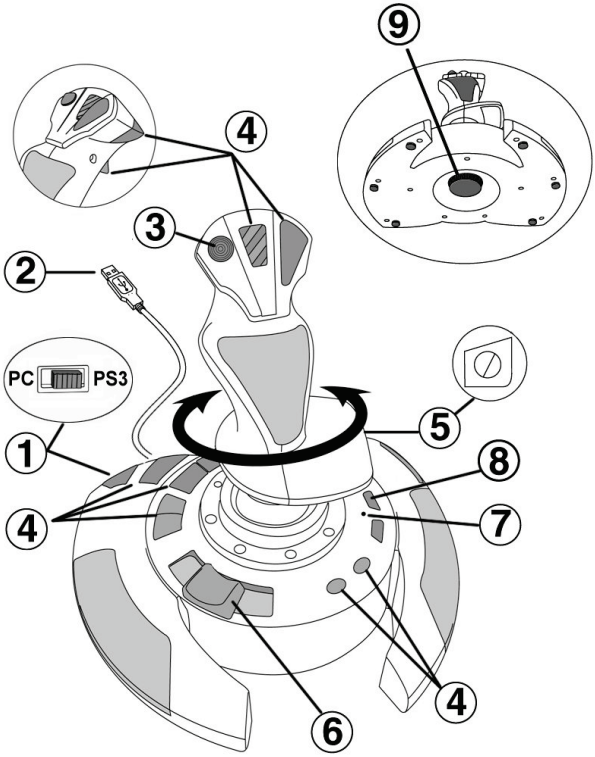
Ponechajte si tieto informácie. Farby a ozdobnosť sa môžu líšiť.
Plastové spony a lepiace pásky by sa mali z výrobku pred jeho použitím odstrániť.

www.thrustmaster.com
**Použiteľné pre EÚ, UK a Turecko*

CE*

T.Flight Stick X

Használati Útmutató



MŰSZAKI LEÍRÁS

1. USB kiválasztó kapcsoló (PC / PS3)
2. PC és PlayStation®3 USB csatlakozó
3. Többirányú “Point Of View” (Nézetváltó) kapcsoló
4. 12 akciógomb
5. Oldalkormány funkció a markolat elforgatásával, lezáró csavarral
6. Csúszó hüvelykujjas gázadagoló
7. LED
8. *PRESET* gomb *(a programozáshoz)*
9. Markolat ellenállás beállítása

PC

TELEPÍTÉS PC-RE

1. Állítsa a joystick USB kapcsolóját **(1)** "**PC"** helyzetbe.

2. Csatlakoztassa az USB csatlakozót **(2)** a számítógép egyik USB portjához. A Windows automatikusan felismeri az eszközt.

3. Az illesztőprogramok automatikusan telepítődnek.
Kövesse a képernyőn megjelenő utasításokat a telepítés befejezéséhez.

4. Kattintson a **Start/Beállítások/Vezérlőpultra** majd kattintson kétszer a **Játékvezérlőkre**.
*A **Játékvezérlők** párbeszédpanel megjeleníti a joystick nevét **OK** állapotban.*

5. A **Vezérlőpultban** kattintson a **Tulajdonságokra** a joystick beállításához.
Eszköz tesztelése: Lehetővé teszi a joystick funkcióinak megtekintését és tesztelését.

Most már nincs más dolga, mint játszani!

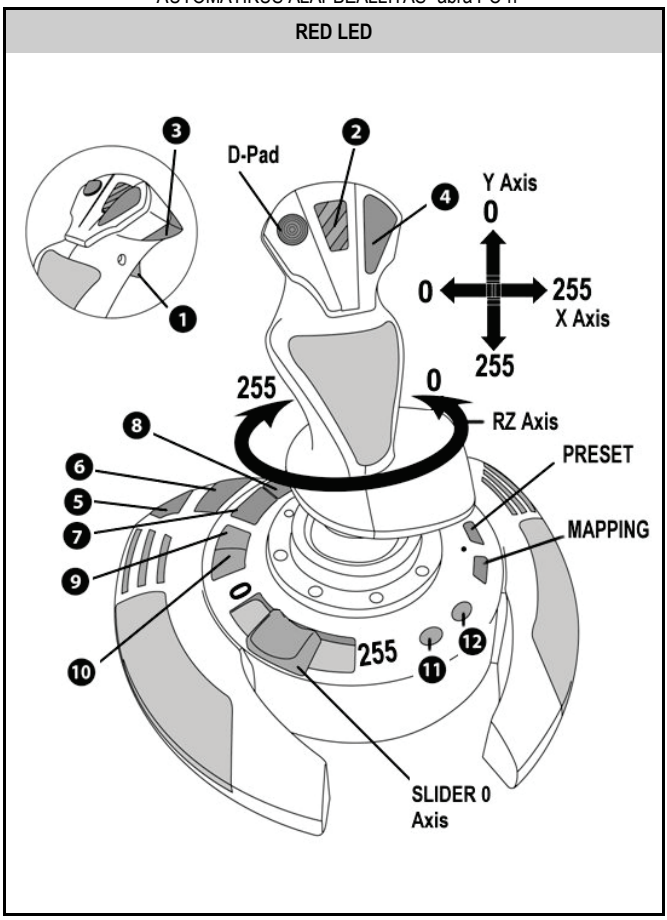
FONTOS MEGJEGYZÉSEK PC-HEZ

-A joystick's USB kapcsolója **(1)** mindig a "**PC"** helyzetben álljon a joystick csatlakoztatása előtt.

- Amikor a joysticket csatlakoztatja: Hagyja a markolatot és az oldalkormányt középső helyzetben és ne mozgassa őket (így elkerülheti a kalibrálási problémákat).

“AUTOMATIKUS ALAPBEÁLLÍTÁS” KONFIGURÁCIÓ - PC

“AUTOMATIKUS ALAPBEÁLLÍTÁS” ábra PC-n



Ez az alapbeállítás, az alapértelmezett beállításoknak felel meg a legtöbb repülős szimulációs játékban PC-n.
Ez lehetővé teszi, hogy azonnal elkezdhesse a játékot a joystick konfigurálása nélkül.

PLAYSTATION®3

TELEPÍTÉS PLAYSTATION®3-RA

1. Állítsa a joystick USB kapcsolóját **(1)** "**PS3"** helyzetbe.

2. Csatlakoztassa az USB csatlakozót **(2)** a konzol egyik USB portjához.

3. Kapcsolja be a konzolt.

4. Indítsa el a játékot.

Most már nincs más dolga, mint játszani!

A "HOME / PS" GOMB HASZNÁLATA

A joystick "Home / PS" gombja lehetővé teszi, hogy kilépjen a játékból, elérje a menüt és közvetlenül kikapcsolja a PlayStation®3 rendszert.

FONTOS MEGJEGYZÉSEK PLAYSTATION®3-HOZ

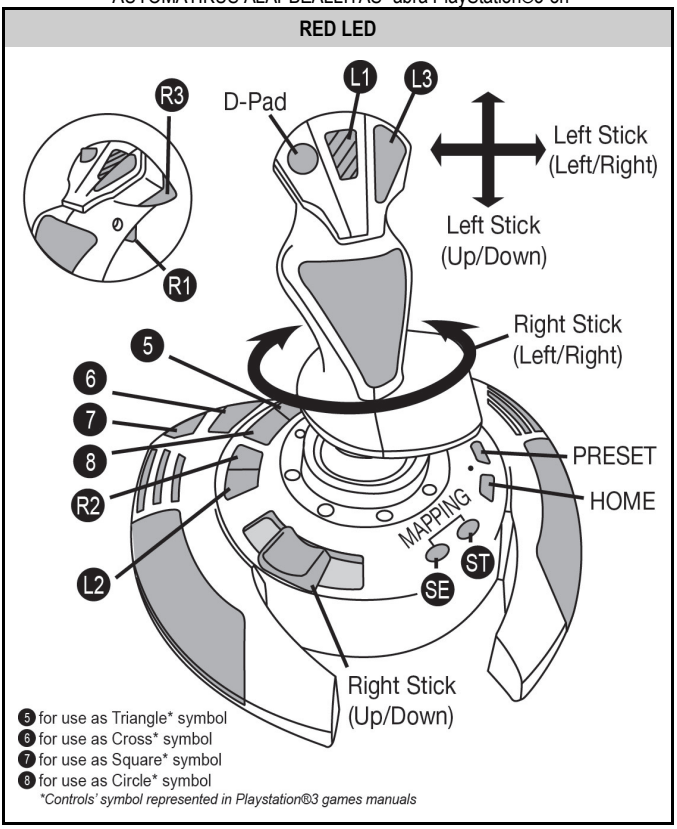
- A joystick USB kapcsolója **(1)** mindig a "**PS3"** helyzetben álljon a joystick csatlakoztatása előtt.

- "1 Játékos" módban: Ha a hivatalos gamepadje be van kapcsolva, kapcsolja át a "controller port 2"-re, hogy a joystick megfelelően működjön.

- PlayStation®3-on, a joystick kompatibilis a PlayStation®3 játékokkal (és nem működik PlayStation® 2 játékokkal).
- Amikor a joysticket csatlakoztatja: Hagyja a markolatot, az oldalkormányt és a gázadagolót középső helyzetben és ne mozgassa őket (így elkerülheti a kalibrálási problémákat).

”AUTOMATIKUS ALAPBEÁLLÍTÁS” KONFIGURÁCIÓ - PLAYSTATION®3

“AUTOMATIKUS ALAPBEÁLLÍTÁS” ábra PlayStation®3-on



Ez az alapbeállítás, az alapértelmezett beállításoknak felel meg a legtöbb repülős szimulációs játékban PlayStation®3-on. Ez lehetővé teszi, hogy azonnal elkezdhesse a játékot a joystick konfigurálása nélkül.

A markolat 4 iránya: Megegyezik a gamepad bal mini irányítójának a 4 irányával.

A gázadagoló (6): Megegyezik a gamepad jobb mini irányítójának a Fel/Le irányával.

Oldalkormány (5): Megegyezik a gamepad jobb mini irányítójának a Jobb/Bal irányával.

KOMBOK KIOSZTÁSA gomb: Egyszerre nyomja le a SELECT (SE) + START (ST) gombokat.

HOME / PS gomb: Egyszerűen nyomja meg a gombot.

TUDJON MEG TÖBBET A JOYSTICKRÓL

Állítható markolat ellenállás

A saját játékstílusától függően, van aki a szuper érzékeny, a legkisebb mozdulatra is reagáló markolatot szereti és van aki arra szavaz, hogy legyen a markolatnak ellenállása és kicsit erősebben kelljen használni.
A joystick markolatának az ellenállása állítható, hogy minden játékhoz használható legyen. A beállításhoz használja a joystick alapján alul található ellenállás szabályzót **(9).**

Gázadagoló

A gázadagoló a hüvelykujj csúszka formájában **(6)**, könnyen elérhető a joystick alapján pihenő bal kézzel.

Oldalkormány funkció

A joystick rendelkezik egy oldalkormány funkcióval, mely a repülőben megegyezik a pilóták által a forduláshoz használt pedálokkal és lehetővé teszi, hogy a gép a függőleges tengelye körül forogjon. (vagyis a repülő jobbra vagy balra fordul). Az oldalkormány funkció a joystick markolat balra és jobbra forgatásával érhető el.
Ha nem használja a játékban az oldalkormány funkciót (vagy akciógombokra lett programozva), kikapcsolhatja a markolat forgatását az alapon található lezáró csavarnak **(5)** köszönhetően.
Használjon egy laposfejű csavarhúzót a csavar helyzetének megváltoztatásához és így az oldalkormány funkció ki/bekapcsolásához.

Többirányú “Point Of View” kapcsoló

A joystick rendelkezik egy “Point Of View” (Nézetváltó) kapcsolóval **(3)**, ami ahogy a neve is jelzi, lehetővé teszi (azokban a játékokban ahol engedélyezve van), hogy azonnal mindent lásson, ami a repülő körül történik. Ezt egyszerűen megteheti, ha bemegy a játék konfiguráció menüjébe és ráprogramozza a különböző nézeteket (hátsó nézet, bal oldali nézet, jobb oldali nézet és külső nézet) a “Point Of View” kapcsolóra.
Természetesen a “Point Of View” kapcsolót egyéb funkciókra is használhatja (tüzelés stb.).

2 PROGRAMOZÓ MÓD

A **PRESET** gomb **(8)** és a LED **(7)** lehetővé teszik, hogy megtekintse a kiválasztott programozást: AUTOMATIKUS (előre programozott) vagy KÉZI (a játékos által programozott).
A gomb egyszeri lenyomásával váltani tud az egyik programozási módról a másikra, akár játék közben is.

- **AUTOMATIKUS ALAPBEÁLLÍTÁS: PIROS LED**

Ez az alapértelmezett programozás: a tengelyek, a gombok helyzetei és a nézetváltó kapcsoló alapból be vannak programozva.

KÉRJÜK, HOGY NÉZZE MEG AZ "AUTOMATIKUS ALAPBEÁLLÍTÁS" ÁBRÁT.

- **KÉZI ALAPBEÁLLÍTÁS: ZÖLD LED**

Ez a játékos saját programozása:

- A gombok, tengelyek és a nézetváltó kapcsoló felcserélhetőek maguk között.
- A programozás bármikor változtatható, hogy tükrözze a játékos ízlését.
- A programozást a joystick automatikusan elmenti (kikapcsolt állapotban is).
- Amikor a "KÉZI ALAPBEÁLLÍTÁS" üres, akkor megegyezik az "AUTOMATIKUS ALAPBEÁLLÍTÁSSAL".

PROGRAMOZÁS / GOMBOK KIOSZTÁSA

A joystick a MAPPING gomb használatával programozható.
Figyelem: Ez a gomb a PC és PS3 esetében nem ugyanabban a helyzetben található *(kérjük térjen vissza az ábrákhoz)*:
- PC-n: Nyomja meg a kérdéses gombot.
- PS3-on: Párhuzamosan nyomja le a START (ST) + SELECT (SE) gombokat.

- **A lehetséges alkalmazások példái:**

- A gombok helyzetének cseréje.
- A tengelyek cseréje egymás között = a markolat, a gázadagoló vagy az oldalkormány irányai (Ebben az esetben az első tengely két irányát a második tengely két irányára kell kiosztani).
- Ugyanazon tengely két irányának felcserélése.
- A gombok cseréje a tengelyek irányaival vagy a nézetváltó kapcsolóval.

- **Kivétel:**

PlayStation®3-on a START (ST) és SELECT (SE) gombok megegyeznek a MAPPING gombbal (és emiatt nem lehet újra programozni).

A PROGRAMOZÁS FOLYAMATA

Lépések	Művelet	LED
1	MANUAL PRESET **(8)** bekapcsolása a gomb lenyomásával.	ZÖLD
2	A MAPPING lenyomása és felengedése.	KIKAPCSOL
3	A gomb vagy irány lenyomása és felengedése programozáshoz.	ZÖLDEN VILLOG
4	Nyomja le és engedje fel a gombot vagy irányt, amire a funkciót szeretné kiosztani.	ZÖLD

A “KÉZI ALAPBEÁLLÍTÁS” be van kapcsolva és frissített
(a programozás létrejött).

EEPROM MEMÓRIA

- A joystick rendelkezik egy belső chip-el ami menti a “KÉZI ALAPBEÁLLÍTÁS” programozást a memóriába (akkor is, ha a joystick ki van kapcsolva vagy ki van húzva huzamosabb ideig).
- Különböző “KÉZI ALAPBEÁLLÍTÁS” menthető az egyes platformokra (egy a PC-re és egy a PlayStation®3-ra).

“KÉZI ALAPBEÁLLÍTÁS” TÖRLÉSE

Lépés	Művelet	LED
1	A MANUAL PRESET **(8)** bekapcsolása.	ZÖLD
2	A MAPPING lenyomása és lenyomva tartása 2 másodpercig.	2 MÁSODPERCIG ZÖLDEN VILLOG

A “KÉZI ALAPBEÁLLÍTÁS” most már üres
(megint megegyezik az “AUTOMATIKUS ALAPBEÁLLÍTÁSSAL”).

A “GYÁRTÓI ALAPÉRTELMEZETT BEÁLLÍTÁS” VISSZAÁLLÍTÁSA

Egy egyszerű lépéssel az összes programozás vagy beállítás kitörölhető PC-n és PlayStation®3-on:

Lépés	Művelet	LED
1	Egyszerre nyomja le a gombokat **MAPPING + 11 (SE) + 12 (ST)**	2 MÁSODPERCIG ZÖLDEN/PIROSAN VILLOG

Az összes “KÉZI ALAPBEÁLLÍTÁS” (PC + PS3) vagy beállítás most már üres.
Megjegyzés: Ez a művelet teljesen újraindítja a joystickot
(PC-n, javasoljuk, hogy ezt játékon kívül tegye meg).

HIBAELHÁRÍTÁS ÉS FIGYELMEZTETÉS

- **A joystickom nem működik rendesen vagy nincs megfelelően kalibrálva:**

- Kapcsolja ki a konzolt vagy a számítógépet, húzza ki a joystickot, majd csatlakoztassa újra a joystickot és indítsa újra a játékot.

- Amikor a joystickot csatlakoztatja: Hagyja a markolatot, oldalkormányt és gázadagolót középhelyzetben és ne mozdítsa meg őket (így elkerülheti a kalibrálási problémákat).

- Lépjen ki a játékból, húzza ki a joystickot és győződjön meg róla, hogy az USB kiválasztó (PC / PS3) **(1)** megfelelő helyzetben van, majd csatlakoztassa újra a joystickot.

- **Nem tudom beállítani a joystickom**:

- A játékon belül keresse meg az “Options / Controller / Gamepad vagy Joystick” menüt: Válassza ki a legmegfelelőbb beállítást vagy konfigurálja újra a kontroller lehetőségeket.

- További tájékoztatásért olvassa el a játék használati útmutatóját vagy használja az online segítséget.

- Használhatja a joystick “MAPPING” funkcióját az ilyen típusú probléma megoldására.

- **A joystickom túl érzékenyen vagy nem elég érzékenyen reagál:**

- A joystick bekalibrálja saját magát, miután tett pár mozdulatot a különböző tengelyek körül.

- A játékon belül keresse meg az “Options / Controller / Gamepad vagy Joystick” menüt: Állítsa be a kontroller érzékenységét és holtjátékát (ha ez az opció elérhető).

- Állítsa be a markolat ellenállását a joystick alján található ellenállás állító **(9)** segítségével.

TERMÉKSZAVATOSSÁGI TÁJÉKOZTATÓ

A franciaországi központú Guillemot Coporation S.A. (továbbiakban "Guillemot") (székhelyének címe: Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Franciaország) világszerte garantálja a vásárlóinak, hogy a Thrustmaster által forgalmazott termék anyag és gyártási hibáktól mentes és a meghatározott szavatossági időn belül a termékkel szemben a cég eljár, ha szükséges. Az Európai Unió országain belül ez a szavatossági idő a Thrustmaster termék kiszállításától számított két (2) év. Más országokban, a Thrustmaster termékekre vonatkozó szavatossági időre azon helyi jogszabályok alkalmazandók, ahol a vásárló a vásárlás ideje alatt állandó jelleggel tartózkodott (ha a szóban forgó országnak nincsen ilyen jellegű törvénykezése, abban az esetben a Thrustmaster termék eredeti idejének vásárlásától számítva a szavatossági idő egy (1) év).

A fent meghatározottak ellenére, az akkumulátorok szavatossági ideje a vásárlástól számított hat (6) hónapon belül lejár.

Amennyiben a szavatossági idő alatt a termékben meghibásodást észlel, úgy azonnal lépjen kapcsolatba a Vevőszolgálattal és ők megmondják mit kell tennie. Ha a meghibásodást jóváhagyják, a terméket vissza kell vinnie a vásárlás helyszínére (vagy a Vevőszolgálat által kijelölt helyre).

A jótállás keretein belül, a vásárló hibás termékét a Vevőszolgálat vagy kicseréli, vagy megjavítja. Ha, a szavatossági időn belül a Thrustmaster termék javítás alatt áll legalább (7) hét napig, abban az esetben, a kiesett napok számával a szavatossági idő meghosszabbítható (ezt az időszakot az alábbiak szerint kell számolni: vagy attól a dátumtól kezdve amikor a vásárló panaszt tett vagy attól a dátumtól kezdve, amikor a termék javításra átadásra került, amennyiben ez a dátum nem esik egybe a panasztétel időpontjával). Ha az alkalmazandó jogszabályok megengedik, a Guillemot és a leányvállalatai (közvetett károkat is beleértve) egyaránt a Thrustmaster termék helyreállítására vagy annak a kicserélésre kell, hogy törekedjen. Ha az alkalmazandó jogszabályok megengedik, Guillemot a termék felhasználhatóságával és rendeltetésével kapcsolatban nem vállal garanciát.

A termékszavatosság nem érvényes: (1) ha a terméket bármilyen formában módosították, felnyitották, nem rendeltetésszerűen használták, egyéb külső sérüléseknek tették ki, gondatlanul kezelték vagy normális mértékben elhasználódott és az ebből fakadó károk nem vezethetőek vissza a termék gyári meghibásodásra (beleértve, de nem kizárólagosan azt az esetet, amikor a Thrustmaster terméket valamilyen nem a Guillemot által forgalmazott tápegységgel, akkumulátorral, töltővel vagy egyéb eszközzel használták); (2) ha a terméket nem csak saját használatra, hanem szakmai vagy kereskedelmi célokra is felhasználták (pl.: játékszoba, tréning, versenyek); (3) ha a vásárló nem követte a Vevőszolgálat utasításait (4) szoftver hiba esetén. Arra más módon meghatározott jótállás érvényes; (5) fogyóeszközökre (olyan eszközök, amelyeket a termék élettartalma alatt kell cserélni. Pl.: eldobható elemek, fejhallgató vagy headset fülpárna); (6) kiegészítőkre (pl.: kábelek, tokok, tasakok, táskák, csukló rögzítők); (7) ha a terméket aukció során vásárolták meg.

A jótállás nem átruházható.

A vásárló törvényes jogaira nincs hatással a termékszavatosság, akármilyen törvények is vonatkozzanak a saját országában megvásárolt termékekre.

További termékszavatossággal kapcsolatos rendelkezések

A szavatossági idő alatt, Guillemot semmiféle alkatrészt nem bocsájthat a vásárló részére, mivel csak a Vevőszolgálatnak van kizárólagos joga ahhoz, hogy felnyisson és/vagy megszereljen akármilyen Thrustmaster terméket (kivételt képez az az eset, amikor a Vevőszolgálat külön írásos instrukciókkal látja el a vásárlót a szerelést illetően és az ehhez szükséges alkatrészeket is a rendelkezésére bocsájtja pl.: ha nagyon egyszerű és titoktartást nem igénylő szerelési folyamatról van szó.)

Az innovációs ciklusra való tekintettel és a termék szabadalmának, illetve az üzleti titkának védelme érdekében, Guillemot nem tesz ígéretet olyan Thrustmaster termék javítására és nem szolgáltat hozzá alkatrészt, amelynek a termékszavatossága már lejárt.

Felelősségvállalás

Ha az alkalmazandó jogszabályok megengedik, a Guillemot Corporation S.A. (továbbiakban “Guillemot”) és leányvállalatai nem vállalnak semmiféle felelősséget, ha a károk az alábbiak szerint keletkeztek: (1) a terméket bármilyen formában módosították vagy felnyitották ; (2) nem tartották be az összeszerelési utasítást; (3) a terméket nem rendeltetésszerűen használták, egyéb külső sérüléseknek tették ki (pl.: nyomásnak), gondatlanul kezelték ; (4) a termék normális mértékben használódott el; (5) a terméket nem csak saját használatra, hanem szakmai vagy kereskedelmi célokra is felhasználták (pl.: játékszoba, tréning, versenyek). Amennyiben az alkalmazandó jogszabályok lehetővé teszik, úgy Guillemot és a leányvállalatai nem vállalnak felelősséget azon károkért, amelyek nem a termék minőségi vagy gyártási problémájából fakadnak. (beleértve, de nem kizárólagosan azt az esetet, amikor a károkat direkt vagy indirekt módon egy szoftver okozza vagy a Thrustmaster terméket valamilyen nem a Guillemot által forgalmazott tápegységgel, akkumulátorral, töltővel vagy egyéb eszközzel használták.)

THRUSTMASTER®

VEVŐSZOLGÁLAT

https://support.thrustmaster.com

SZERZŐI JOG

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Minden jog fenntartva. Thrustmaster® a Guillemot Corporation S.A. bejegyzett védjegye. Minden más védjegy a tulajdonos tulajdonában áll. Az illusztrációk nem kötelező érvényűek. A tartalom, design és specifikáció bármikor módosíthatók további értesítés nélkül és országonként eltérhetnek. Kínában készült.

KÖRNYEZETVÉDELMI AJÁNLÁS

* Az Európai Unión belül: ha a termék élettartama lejárt, ne dobja ki a háztartási szeméttel együtt, hanem adja le egy az elektromos és elektronikus berendezések hulladékának újrafelhasználásáért felelős gyűjtőponton. (WEEE)

Ezt az alábbi ikon is jelöli, amit a terméken, használati útmutatón és csomagoláson is megtalál.

Az anyag sajátosságaitól függően, újrafelhasználásra lehet alkalmas. Az újrafelhasználással és azzal, hogy az elektromos és elektronikus berendezések hulladék megsemmisítésének a módját követi, jelentősen hozzájárul a környezete védelméhez. Lépjen kapcsolatba a helyi önkormányzattal, hogy hol található az Önhöz legközelebbi gyűjtőpont.

Nem Európai Uniós országokban: Vegye figyelembe a helyi elektromos és elektronikus hulladék újrafelhasználásra vonatkozó törvényt.

Őrizze meg a tájékoztatót. A színek és díszítés eltérhetnek.

Távolítsa el a műanyag rögzítőket és ragasztószalagokat a használatba vétel előtt.

A termék minden tekintetben megfelel a 14 éves vagy annál idősebb gyerekeknek. A termék 14 alatti gyerekek használatára nem ajánlott.

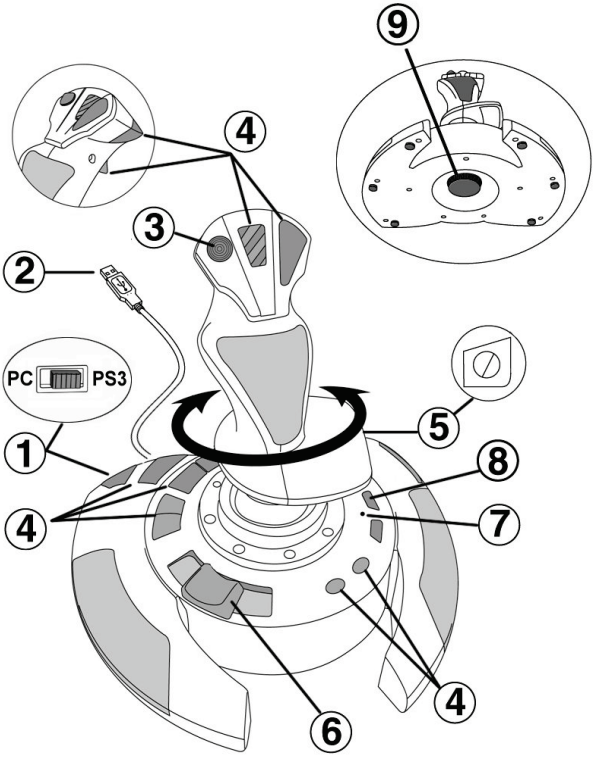
www.thrustmaster.com

**EU-ban, a UK-ban és Törökországban alkalmazható*

CE*

T.Flight Stick X

מדריך למשתמש



מאפיינים טכניים

1. בורר USB (PC / PS3)
2. מחבר USB ל-PC ול-PlayStation®3
3. מתג כיפה POV ("Point Of View") רב-כיווני
4. 12 לחצני פעולות
5. פונקציית הגה כיוון באמצעות ידית מסתובבת עם בורג נעילה
6. מצערת בוהן מחליקה
7. נורית LED
8. *לחצן PRESET (הגדרה מראש) (לבחירת תכנות)*
9. חוגת כוונון של התנגדות הידית

מחשב אישי

התקנה על מחשב אישי (PC)

1. יש להעביר את בורר ה-USB של מוט ההיגוי **(1)** למצב **"PC"**.

2. יש לחבר את מחבר ה-USB **(2)** לאחת מיציאות ה-USB במחשב. מערכת Windows תזהה את ההתקן החדש באופן אוטומטי.

3. מנהלי ההתקנים מותקנים באופן אוטומטי.
יש לפעול על פי ההוראות על המסך כדי להשלים את ההתקנה.

4. יש ללחוץ על **Start (התחל)**/**Settings (הגדרות)**/**Control Panel (לוח הבקרה)**, ואז ללחוץ לחיצה כפולה על **Game Controllers (בקרי משחקים)**.
*בתיבת הדו-שיח **Game Controllers (בקרי משחקים)** יוצג שם מוט ההיגוי עם סטטוס **OK (תקין)**.*

5. ב**לוח הבקרה**, יש ללחוץ על **Properties** (מאפיינים) כדי להגדיר את מוט ההיגוי.
האפשרות **Test device** (בדיקת התקן): מאפשרת לבדוק את כל הפונקציות של מוט ההיגוי ולעיין בהן.

כעת הכול מוכן למשחק!

הערות חשובות בנוגע ל-PC

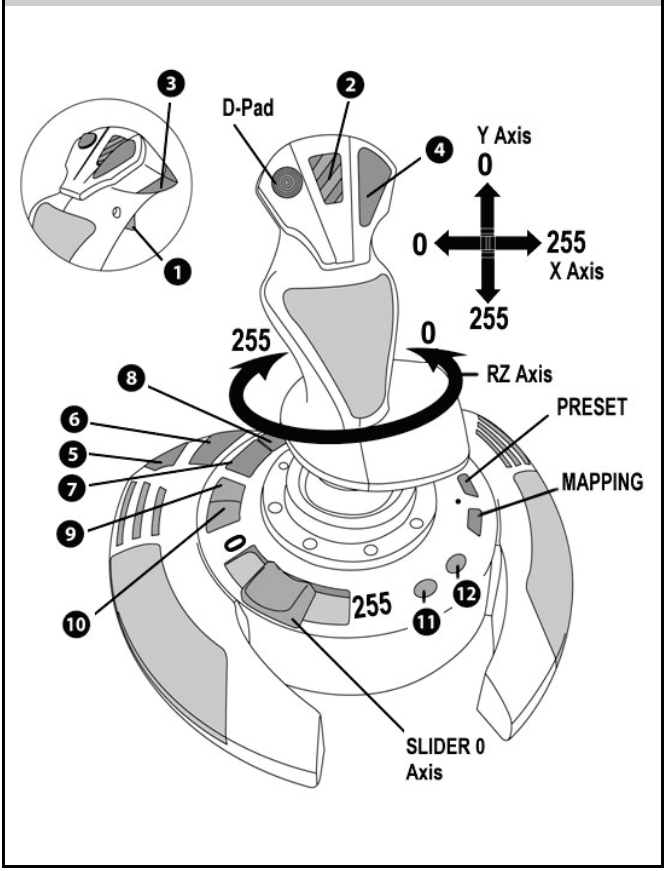
- לפני חיבור מוט ההיגוי, בורר ה-USB של מוט ההיגוי **(1)** חייב להימצא במצב **"PC"**.

- כאשר מוט ההיגוי שלך יחובר: יש להשאיר את הידית ואת הגה הכיוון במצב מרכז, ואין להזיז אותם (זאת על מנת להימנע מבעיות כיול).

תצורת "AUTOMATIC PRESET" - ב-PC

תרשים "AUTOMATIC PRESET" ב-PC

נורית LED אדומה



הגדרה שמורה מראש זו תואמת את תצורות ברירת המחדל ברוב משחקי הסימולציה האווירית של PC.
על כן, היא מאפשרת לך להתחיל מיד במשחק, ללא צורך בהגדרה מחדש של תצורת מוט ההיגוי.

PLAYSTATION®3

התקנה ב-PLAYSTATION®3

1. יש להעביר את בורר ה-USB של מוט ההיגוי **(1)** למצב **"PS3"**.

2. יש לחבר את מחבר ה-USB **(2)** לאחת מיציאות ה-USB בקונסולה.

3. יש להפעיל את הקונסולה שלך.

4. יש להפעיל את המשחק.

כעת הכול מוכן למשחק!

שימוש בלחצן "HOME/PS"

הלחצן "Home/PS" במוט ההיגוי מאפשר לך לצאת ממשחקים, לגשת אל תפריטים ולכבות ישירות את מערכת PlayStation®3.

הערות חשובות בנוגע ל-PLAYSTATION®3

- לפני חיבור מוט ההיגוי, בורר ה-USB של מוט ההיגוי **(1)** חייב להימצא במצב **"PS3"**.

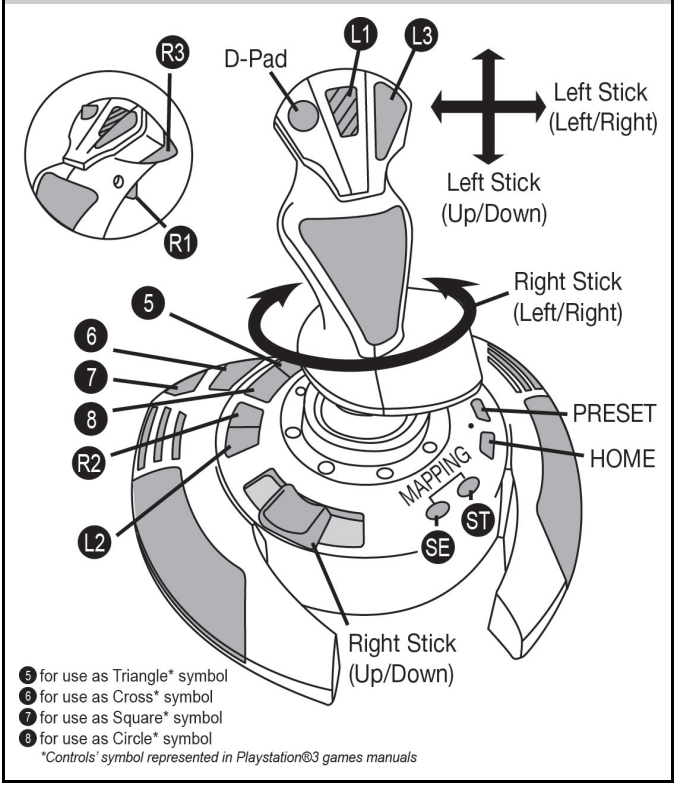
- במצב "שחקן אחד": אם בקר המשחק הרשמי פועל, יש להעביר אותו ליציאת בקר מספר 2 כדי שמוט ההיגוי יפעל.

-ב-PlayStation®3, מוט ההיגוי תואם למשחקים של PlayStation®3 בלבד (ולא יפעל עם משחקים של Playstation®2).
- כאשר מוט ההיגוי שלך יחובר: יש להשאיר את הידית, הגה הכיוון והמצערת במצב מרכז ולא להזיזם (על מנת להימנע מבעיות כיול).

תצורת "AUTOMATIC PRESET" - ב-PLAYSTATION®3

תרשים "AUTOMATIC PRESET" ב-PLAYSTATION®3

נורית LED אדומה



הגדרה שמורה זו מקבילה לתצורות ברירת המחדל ברוב משחקי הסימולציה האווירית ל-PLAYSTATION®3. על כן, היא מאפשרת לך להתחיל מיד במשחק, ללא צורך בהגדרה מחדש של תצורת מוט ההיגוי.

ארבעת כיווני הידית: מקבילים לארבעת הכיוונים במיני-ג'ויסטיק השמאלי של בקר המשחק.

המצערת (6): מקבילה לכיוונים למעלה/למטה במיני-ג'ויסטיק הימני של בקר המשחק.

הגה הכיוון (5): מקביל לכיוונים שמאלה/ימינה במיני-ג'ויסטיק הימני של בקר המשחק.

לחצן MAPPING (מיפוי): יש ללחוץ בו-זמנית על SELECT (SE) ו-START (ST).

לחצן HOME/PS: פשוט יש ללחוץ על הלחצן.

הכרת מוט ההיגוי שלך

כוונון התנגדות הידית

בהתאם לסגנון המשחק שלך, ייתכן שיש לך העדפה למוט היגוי רגיש במיוחד, שמגיב לתנועה הקלה ביותר, או לנוקשה יותר אשר נותן התנגדות מסוימת במהלך השימוש בו.
ניתן לכוונן את התנגדות ידית מוט ההיגוי, על מנת להתאימו לכל שחקן ושחקן. כדי לכוונן זאת, יש להשתמש בחוגת הכוונון של התנגדות הידית **(9)**, הנמצאת מתחת לבסיס מוט ההיגוי.

מצערת

המצערת בנויה בצורת סליידר **(6)**, וניתן לגשת אליה בקלות כאשר יד שמאל נחה על בסיס מוט ההיגוי.

פונקציית הגה כיוון

מוט ההיגוי שלך כולל פונקציית הגה כיוון אשר מקבילה לדוושות המטוס המשמשות את הטייס בעת ניווט, ובכך הן מאפשרות למטוס לנוע סביב צירו האנכי (מה שמאפשר למטוס להסתובב שמאלה או ימינה). פונקציית הגה כיוון זו זמינה במוט ההיגוי על ידי סיבוב הידית שמאלה או ימינה.
אם לא נעשה שימוש בפונקציית הגה הכיוון במשחקים (או אם היא תוכנתה על גבי לחצני הפעולות), באפשרותך להשבית את סיבוב הידית באמצעות בורג הנעילה **(5)** שנמצא על בסיס הידית.
כדי לשנות את מיקום הבורג, יש להשתמש במברג שטוח ובכך לנעול/לשחרר את הנעילה של פונקציית הגה הכיוון.

מתג כיפה POV ("Point Of View") רב-כיווני

מוט ההיגוי שלך כולל מתג כיפה POV ("Point of View") **(3)**, אשר כפי ששמו מרמז מאפשר לראות באופן מיידי את כל המתרחש מסביב למטוס (במשחקים אשר מאפשרים זאת). כדי להשתמש בתכונה זו, יש לעבור לתפריט ההגדרות של המשחק ולתכנת את התצוגות השונות (תצוגה אחורית, תצוגה שמאלית, תצוגה ימנית וכן תצוגות חיצוניות) לכיוונים של מתג הכיפה POV ("Point of View").
במקום זאת, ניתן גם לשמור את מתג הכיפה POV ("Point of View") לשימושים אחרים (ירי וכדומה).

שני מצבי תכנות

הלחצן **PRESET** (הגדרה מראש) **(8)** והנורית LED **(7)** מאפשרים לך להציג את סוג התכנות שנבחר: AUTOMATIC (אוטומטי, מתוכנת מראש) או MANUAL (ידני, מתוכנת על-ידך).
לחיצה אחת על לחצן זה תאפשר לך לעבור ממצב תכנות אחד לשני, גם במהלך המשחק.

- **AUTOMATIC PRESET: נורית LED אדומה**

זהו מצב ברירת המחדל לתכנות: הצירים, המצבים והלחצנים של מתג הכיפה מתוכנתים מראש.

יש לעיין בתרשימי התצורה של "AUTOMATIC PRESET".

- **MANUAL PRESET: נורית LED ירוקה**

במצב זה התכנות נעשה על-ידך:

- אפשר להחליף את הלחצנים, הצירים ומתג הכיפה זה בזה.
- ניתן לשנות את התכנות, לפי טעמך ובעת לבחירתך.
- התכנות יישמר באופן אוטומטי במוט ההיגוי (גם כשהוא מנותק).
- כשמצב "MANUAL PRESET" ריק, הוא זהה ל-"AUTOMATIC PRESET".

תכנות / מיפוי

אפשר לתכנת את מוט ההיגוי באמצעות הלחצן MAPPING (מיפוי).
<u>לתשומת לבך</u>: לחצן זה לא נמצא באותו המקום ב-PC וב-PS3 *(יש לעיין בתרשימים)*:

- ב-PC: יש ללחוץ ישירות על הלחצן המתאים.
- ב-PS3: יש ללחוץ בו-זמנית על START (ST) ו-SELECT (SE).

- **יישומים אפשריים לדוגמה:**

- החלפת מצבי הלחצנים.
- החלפת צירים זה בזה = הכיוונים של הידית, של המצערת או של הגה הכיוון (במקרה כזה, יש למפות את שני הכיוונים של הציר הראשון בתור אלה של הציר השני).
- החלפת שני הכיוונים של אותו הציר.
- החלפת הלחצנים עם כיוון מסוים של ציר מסוים או של מתג הכיפה.

- **החרגה:**

ב-PlayStation®3, הלחצנים START (ST) ו-SELECT (SE) מקבילים גם ללחצן MAPPING (ולכן אי אפשר לתכנת אותם מחדש).

הליך התכנות

שלבים	פעולה	נורית LED
1	הפעלה של מצב MANUAL PRESET (הגדרה ידנית מראש) **(8)** בלחיצה על הלחצן.	ירוקה
2	יש ללחוץ ולשחרר את הלחצן MAPPING.	כבויה
3	יש ללחוץ ולשחרר את הלחצן או את הכיוון שברצונך לתכנת.	מהבהבת בירוק
4	יש ללחוץ ולשחרר את הלחצן או את הכיוון שבו ברצונך לשמור את הפונקציה.	ירוקה

מצב "MANUAL PRESET" (הגדרה מראש ידנית) מופעל ומעודכן כעת (על פי התכנות שביצעת).

זיכרון EEPROM

- מוט ההיגוי מצויד בשבב פנימי ששומר בזיכרון את תכנותיי ה-"MANUAL PRESET" שלך (גם אם מוט ההיגוי כבוי או מנותק לתקופה ממושכת).
- ניתן לשמור מצב "MANUAL PRESET" אחר לכל פלטפורמה הנמצאת בשימוש (מצב אחד ל-PC ואחר ל-PlayStation®3).

מחיקה של "MANUAL PRESET"

שלבים	פעולה	נורית LED
1	יש להפעיל את מצב MANUAL PRESET (הגדרה ידנית מראש) **(8)**.	ירוקה
2	יש ללחוץ ולהחזיק את הלחצן MAPPING למשך שתי שניות.	מהבהבת בירוק שתי שניות

מצב "MANUAL PRESET" ריק כעת.
(ושוב זהה למצב "AUTOMATIC PRESET").

החזרה להגדרות היצרן

אפשר למחוק בשלב אחד את כל התכנות או ההגדרות שנעשו ב-PC וב-PlayStation®3:

שלב	פעולה	נורית LED
1	יש ללחוץ בו-זמנית על הלחצנים **(ST) 12 + (SE) 11 + MAPPING**	מהבהבת בירוק/אדום שתי שניות

כל מצבי "MANUAL PRESETS" (ל-PC ול-PS3) או ההגדרות שלך כעת ריקות.
<u>הערה</u>: פעולה זו תבצע אתחול מלא של מוט ההיגוי
(ב-PC, ולכן מומלץ שלא לעשות זאת במהלך המשחק).

פתרון בעיות ואזהרות

- **מוט ההיגוי אינו מתפקד כראוי או נראה כי הוא אינו מכויל:**

- יש לכבות את המחשב או את הקונסולה, לנתק את מוט ההיגוי, לחבר מחדש את מוט ההיגוי, ולאחר מכן להפעיל מחדש את המשחק.

- כאשר מוט ההיגוי שלך יחובר: יש להשאיר את הידית, הגה הכיוון והמצערת במצב מרכז ולא להזיזם (על מנת להימנע מבעיות כיול).

- יש לצאת מהמשחק, לנתק את מוט ההיגוי, לוודא שבורר ה-USB (PC/PS3) **(1)** נמצא במצב המתאים, ולאחר מכן לחבר מחדש את מוט ההיגוי.

- **קביעת תצורה של מוט ההיגוי נכשלת:**

- בתפריט "Options (אפשרויות) / Controller (בקר) / Gamepad or Joystick (התקן משחק או מוט היגוי)" במשחק שלך: יש לבחור בתצורה המתאימה ביותר, או להגדיר מחדש לחלוטין את אפשרויות הבקר.

- למידע נוסף, יש לעיין במדריך למשתמש או בעזרה המקוונת של המשחק.

- ניתן גם להשתמש בפונקציית "MAPPING" של מוט ההיגוי כדי לפתור בעיות מסוג זה.

- **מוט ההיגוי רגיש מדי או לא מספיק רגיש:**

- מוט ההיגוי שלך יכייל את עצמו לאחר שעשית מספר תנועות על הצירים השונים.

- בתפריט "Options (אפשרויות) / Controller (בקר) / Gamepad or Joystick (התקן משחק או מוט היגוי)" במשחק שלך: יש לכוונן את הרגישות או השטחים המתים בבקר שלך (אם אפשרות זו זמינה לך).

- יש לכוונן את התנגדות הידית באמצעות החוגה **(9)** שנמצאת מתחת לבסיס מוט ההיגוי.

מידע בנושא אחריות לצרכן פרטי אחריות לצרכן

בעולם, Guillemot Corporation S.A., שמשרדיה הרשומים נמצאים בכתובת Place du Granier ,B.P. 97143 ,35571 Chantepie ,France (להלן "Guillemot") מתחייבת לצרכן, כי מוצר זה מבית Thrustmaster יהיה נטול פגמים בחומרים ובטיב העבודה, למשך תקופת אחריות התואמת למגבלת הזמן להגשת תביעת תאימות בנוגע למוצר זה. במדינות האיחוד האירופי, תקופה זו תואמת לשנתיים (2 שנים) מיום המשלוח של המוצר מבית Thrustmaster. בארצות אחרות, תקופת אחריות תואמת למגבלת הזמן להגשת תביעת תאימות בנוגע למוצר זה מבית Thrustmaster, בהתאם לחוקים החלים בארץ בה הצרכן מתגורר בתאריך הרכישה של המוצר מבית Thrustmaster (אם לא קיימת תביעה שכזו בארץ המתאימה, תקופת האחריות תהיה שנה אחת (1) מתאריך הרכישה המקורי של המוצר מבית Thrustmaster).

על אף האמור לעיל, סוללות נטענות מכוסות בתקופת אחריות של שישה (6) חודשים מתאריך הרכישה המקורי.

אם נראה שהמוצר פגום במהלך תקופת האחריות, יש לפנות מיד לתמיכה הטכנית שתציין את ההליך על פיו יש לפעול. אם הפגם אושר, יש להחזיר את המוצר למקום הרכישה (או לכל מקום אחר שצוין על ידי התמיכה הטכנית).

במסגרת אחריות זו, המוצר הפגום של הצרכן יוחלף או יתוקן, בכפוף להחלטת התמיכה הטכנית. אם במהלך תקופת האחריות, המוצר מבית Thrustmaster ישופץ כאמור, כל תקופה העולה על שבעה (7) ימים במהלכה המוצר הוצא מכלל שימוש תתווסף לתקופת האחריות שנותרה (תקופה זו מתחילה מתאריך הבקשה של הלקוח להתערבות או מהתאריך בו המוצר המדובר הפך זמין לשיפוץ, אם התאריך בו המוצר הפך זמין לשיפוץ מאוחר יותר מתאריך בקשת ההתערבות). אם הדבר מותר על פי החוקים החלים, האחריות המלאה של Guillemot וחברות הבת שלה (כולל האחריות לנזקים תוצאתיים) מוגבלת להחלפה או לתיקון של המוצר מבית Thrustmaster. אם הדבר מותר על פי החוקים החלים, Guillemot מתנערת מכל אחריות בנוגע לסחירות או התאמה למטרה מסוימת.

אחריות זו לא תחול: (1) אם המוצר הותאם, נפתח, שונה או ספג נזק כתוצאה משימוש בלתי הולם או שימוש לרעה, הזנחה, תאונה, בלאי רגיל, או כל סיבה אחרת שאינה קשורה לפגם בחומרים או בייצור (כולל, אך לא מוגבל לשילוב של המוצר מבית Thrustmaster עם כל אלמנט בלתי מתאים, כולל בייחוד ספקי כוח, סוללות נטענות, או כל אלמנט אחר שאינו מסופק על ידי Guillemot עבור מוצר זה); (2) אם המוצר שימש למטרה כלשהי שאינה שימוש ביתי, כולל למטרות מקצועיות או מסחריות (למשל, חדרי משחקים, הכשרה, תחרויות); (3) במקרה של חוסר ציות להוראות המסופקות על ידי התמיכה הטכנית; (4) על תוכנה, התוכנה המדוברת כפופה לאחריות ספציפית; (5) על חומרים מתכלים (רכיבים שיש להחליף לאורך חיי המוצר: סוללות חד פעמיות, אוזניות שמע, או רפידות האוזניים של האוזניות); (6) על אביזרים (למשל, כבלים, נרתיקים, תיקים, פאוצ'ים, רצועות יד); (7) אם המוצר נמכר במכירה פומבית.

האחריות אינה ניתנת להעברה.

הזכויות החוקיות של הצרכן בנוגע לחוקים החלים על מכירת סחורות לצרכן בארצו, לא יושפעו על ידי אחריות זו.

הוראות נוספות במסגרת האחריות

במהלך תקופת האחריות, Guillemot לא תספק, באופן עקרוני, חלקי חילוף כלשהם, משום שהתמיכה הטכנית היא הגוף היחיד המוסמך לפתוח ו/או לשפץ מוצרים מבית Thrustmaster (לא כולל הליכי שיפוץ שהתמיכה הטכנית עשויה לדרוש שהלקוח יבצע, באמצעות הוראות בכתב - לדוגמה, עקב פשטות הליך השיפוץ והיותו בלתי חסוי - ובאמצעות אספקת חלק(י) החילוף הנחוצים לצרכן, כאשר הדבר רלוונטי).

עקב מחזורי החידושים שלה, ועל מנת להגן על סודות המידע והמסחר שלה, Guillemot לא תספק, באופן עקרוני, הודעות שיפוץ או חלקי חילוף עבור מוצר כלשהו מבית Thrustmaster אשר תקופת האחריות שלו פגה.

.

חבות

אם הדבר מותר על פי החוק החל, Guillemot Corporation S.A. (להלן "Guillemot") וחברות הבת שלה מתנערות מכל חבות שהיא עבור נזקים שגרמו על ידי אחד או יותר מהדברים הבאים: (1) המוצר הותאם, נפתח או שונה; (2) אי ציות להוראות ההרכבה; (3) שימוש בלתי הולם או שימוש לרעה, הזנחה, תאונה (למשל, פגיעה); (4) בלאי רגיל; (5) שימוש במוצר למטרה כלשהי שאינה שימוש ביתי, כולל למטרות מקצועיות או מסחריות (למשל, חדרי משחקים, הכשרה, תחרויות). אם הדבר מותר על פי החוק החל, Guillemot ובנות הבת שלה מתנערות מכל אחריות בנוגע לנזקים כלשהם שאינם קשורים לפגם בחומר או בייצור בהקשר למוצר (כולל, אך לא מוגבל לנזקים כלשהם הנגרמים באופן ישיר או עקיף על ידי תוכנה, או על ידי שילוב של מוצר מבית Thrustmaster עם רכיבים לא מתאימים, כולל בייחוד ספקי כוח, סוללות נטענות, מטענים או כל רכיב אחר שלא סופק על ידי Guillemot עבור מוצר זה).

THRUSTMASTER®

תמיכה טכנית

https://support.thrustmaster.com

זכויות יוצרים

© 2021 Guillemot Corporation S.A. כל הזכויות שמורות. Thrustmaster® הוא סימן מסחרי רשום של Guillemot Corporation S.A. כל הסימנים המסחריים האחרים הינם רכושם של בעליהם. האיורים אינם מחייבים. התוכן, העיצובים והמפרטים נתונים לשינוי ללא הודעה על כך, וייתכנו הבדלים בהם בארצות שונות. מיוצר בסין.

המלצה בנוגע להגנה על הסביבה

באיחוד האירופי: עם סיום חיי השימוש שלו, אין להשליך מוצר זה ביחד עם פסולת ביתית רגילה, אלא יש להביאו לנקודת איסוף לסילוק פסולת חשמלית ואלקטרונית (WEEE) לצורך מיחזור.
עובדה זו ניתנת לאימות באמצעות הסמל המופיע על המוצר, המדריך למשתמש או האריזה.
ניתן למחזר את החומרים, בהתאם לתכונותיהם. באמצעות מיחזור ודרכים אחרות לעיבוד פסולת חשמלית ואלקטרונית, באפשרותך לתרום תרומה משמעותית להגנה על הסביבה.
למידע על נקודת האיסוף הקרובה אליך יש לפנות לרשויות המקומיות.
לכל הארצות האחרות: יש לציית לחוקי המיחזור המקומיים לציוד חשמלי ואלקטרוני.

יש לשמור מידע זה. הצבעים והקישוטים עשויים להשתנות.
לפני השימוש, יש להסיר מהמוצר מהדקי פלסטיק ומדבקות.

www.thrustmaster.com

** רלוונטי באיחוד האירופי, בבריטניה ובטורקיה בלבד*

CE *