

USER MANUAL
MANUEL DE L'UTILISATEUR
BENUTZERHANDBUCH
HANDLEIDING
MANUALE D'USO
MANUAL DEL USUARIO
РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

THRUSTMASTER®

T.Flight Stick X

*Compatible / Kompatibel
PC & PlayStation®3*

T.Flight Stick X

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

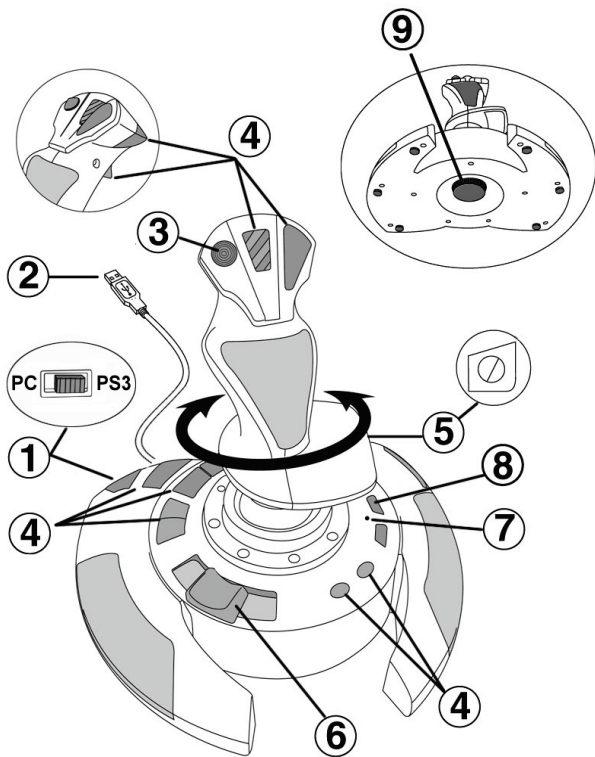
NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

РУССКИЙ

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.

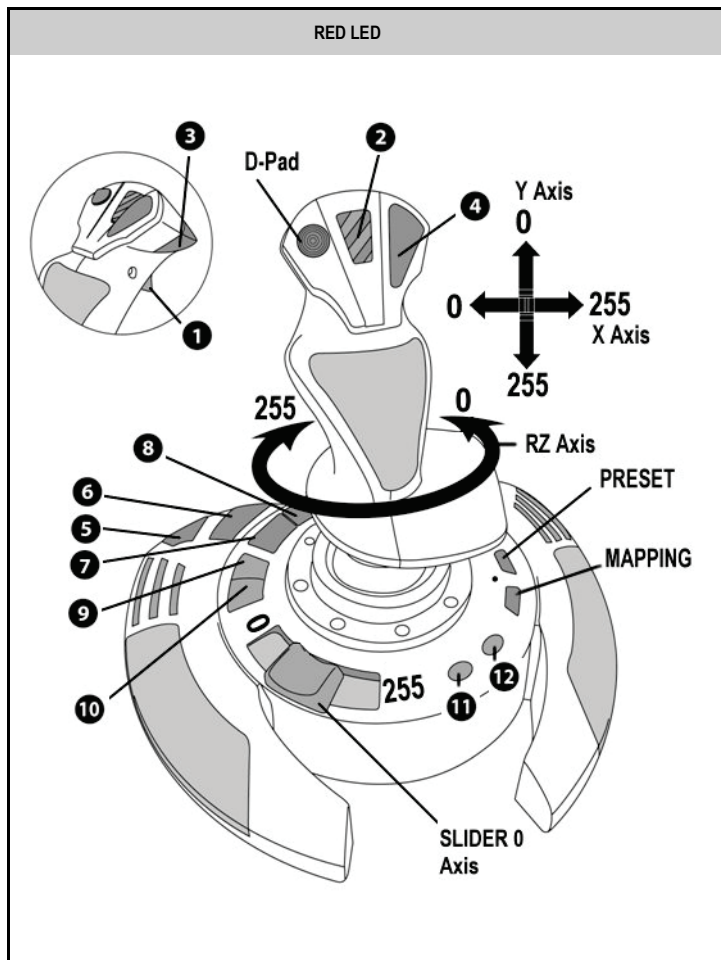
You are now ready to play!

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

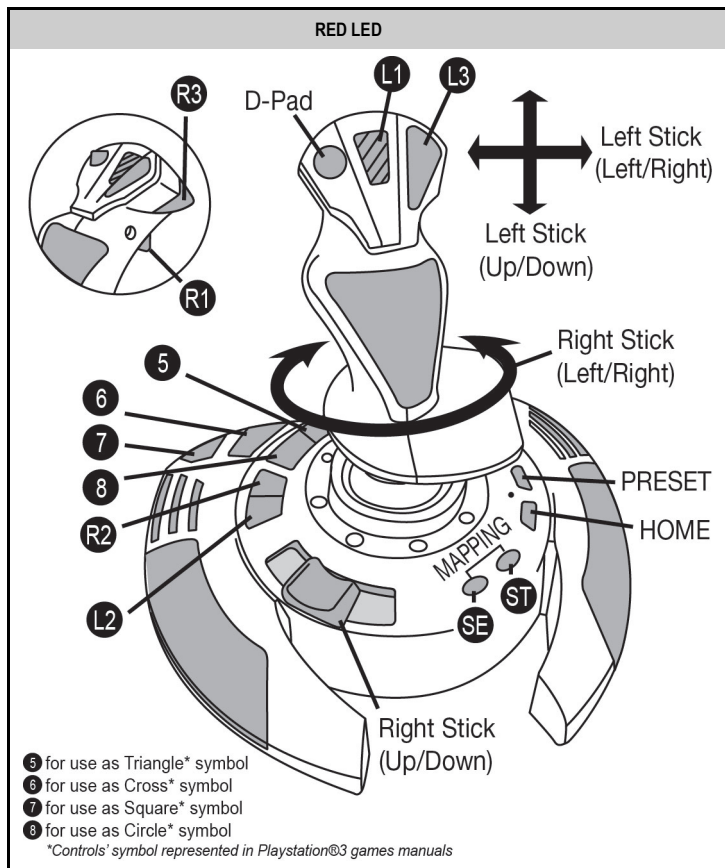
Your joystick's "Home / PS" button allows you to exit your games, access menus and directly switch off your PlayStation®3 system.

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) in the event of failure to comply with the instructions provided by Technical Support; (3) to software, said software being subject to a specific warranty; (4) to consumables (elements to be replaced over the product's lifespan: disposable batteries, audio headset or headphone ear pads, for example); (5) to accessories (cables, cases, pouches, bags, wrist-straps, for example); (6) 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. 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).

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

© 2015 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. PlayStation® is a registered trademark of Sony Computer Entertainment, Inc. Windows® is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. 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.

ENVIRONMENTAL PROTECTION RECOMMENDATION



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.

Retain this information. Colours and decorations may vary.

This product conforms to all standards regarding children 14 years of age and older. This product is not suitable for use by children less than 14 years of age.

www.thrustmaster.com



THRUSTMASTER®

TECHNICAL SUPPORT

<http://ts.thrustmaster.com>



T.Flight Stick X

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

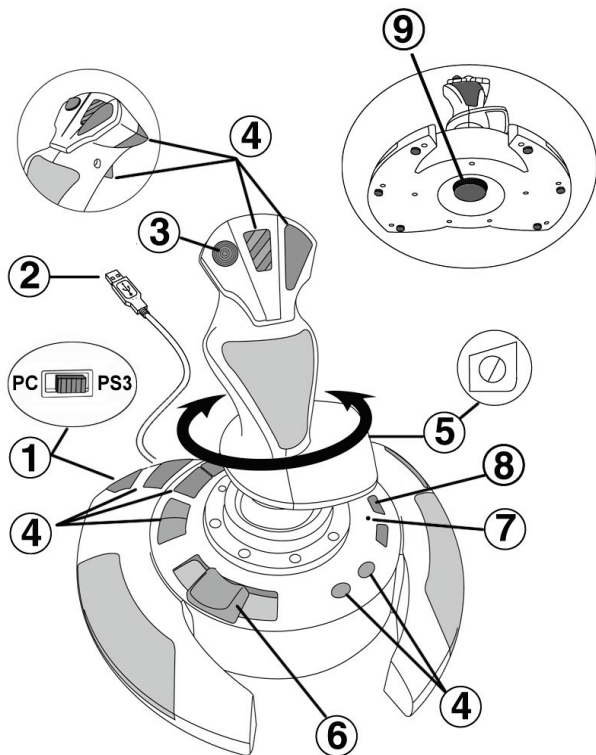
NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

РУССКИЙ

Manuel de l'utilisateur



CARACTERISTIQUES 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.

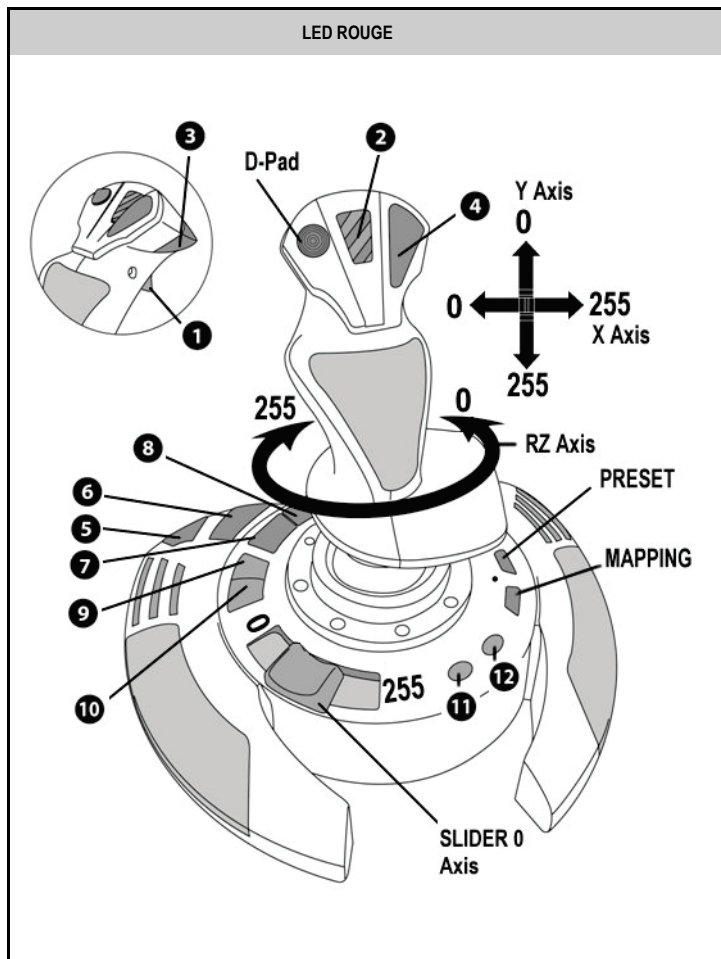
Vous êtes maintenant prêt à jouer !

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 »

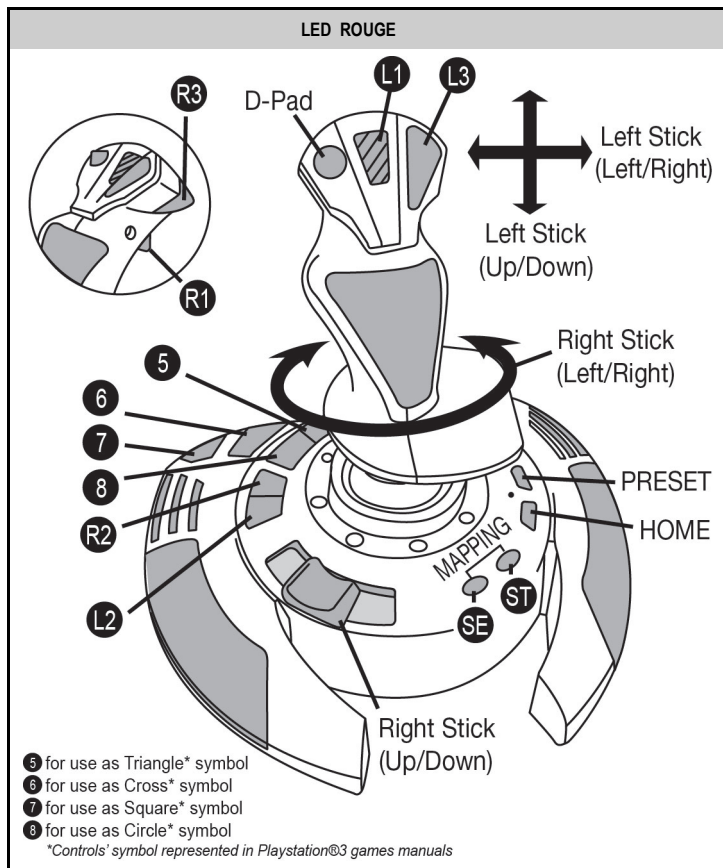
Le bouton « Home / PS » de votre Joystick vous permettra de quitter vos jeux, d'accéder aux menus et d'éteindre directement votre système PlayStation®3

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.

A LA DECOUVERTE 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)

PROCEDURE 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).

MEMOIRE 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 « PARAMETRAGE 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).

DEPANNAGE 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, vérifiez 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 A LA GARANTIE AUX CONSOMMATEURS

Dans le monde entier, Guillemot Corporation S.A., ayant son siège social Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (ci-après « Guillemot ») garantit au consommateur que le présent produit Thrustmaster est exempt de défaut matériel et de vice de fabrication, et ce, pour une période de garantie qui correspond au délai pour intenter une action en conformité de ce produit. Dans les pays de l'Union Européenne, ce délai est de deux (2) ans à compter de la délivrance du produit Thrustmaster. Dans les autres pays, la durée de la période de garantie correspond au délai pour intenter une action en conformité du produit Thrustmaster selon la législation en vigueur dans le pays où le consommateur avait son domicile lors de l'achat du produit Thrustmaster (si une telle action en conformité n'existe pas dans ce pays alors la période de garantie est de un (1) an à compter de la date d'achat d'origine du produit Thrustmaster).

Nonobstant ce qui précède, les batteries sont garanties six (6) mois à compter de la date d'achat d'origine.

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) en cas de non respect des instructions du Support Technique ; (3) aux logiciels, lesdits logiciels faisant l'objet d'une garantie spécifique ; (4) aux consommables (éléments à remplacer pendant la durée de vie du produit : piles, coussinets de casque audio, par exemple) ; (5) aux accessoires (câbles, étuis, housses, sacs, dragonnes, par exemple) ; (6) 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. 211-4 à L. 211-13 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. 211-4 du code de la consommation:

Le vendeur est tenu de livrer 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. 211-5 du code de la consommation:

Pour être conforme au contrat, le bien doit :

1° Etre propre à l'usage habituellement attendu d'un bien semblable et, le cas échéant :

- correspondre à la description donnée par le vendeur et posséder les qualités que celui-ci a présentées à l'acheteur sous forme d'échantillon ou de modèle ;

- présenter 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 présenter les caractéristiques définies d'un commun accord par les parties ou être propre à tout usage spécial recherché par l'acheteur, porté à la connaissance du vendeur et que ce dernier a accepté.

Article L. 211-12 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. 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. 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

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. PlayStation® est une marque déposée de Sony Computer Entertainment Inc. Windows® est une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. 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



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.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

Ce produit est en conformité avec l'ensemble des normes relatives aux enfants de plus de 14 ans. Il ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans.

www.thrustmaster.com



THRUSTMASTER®

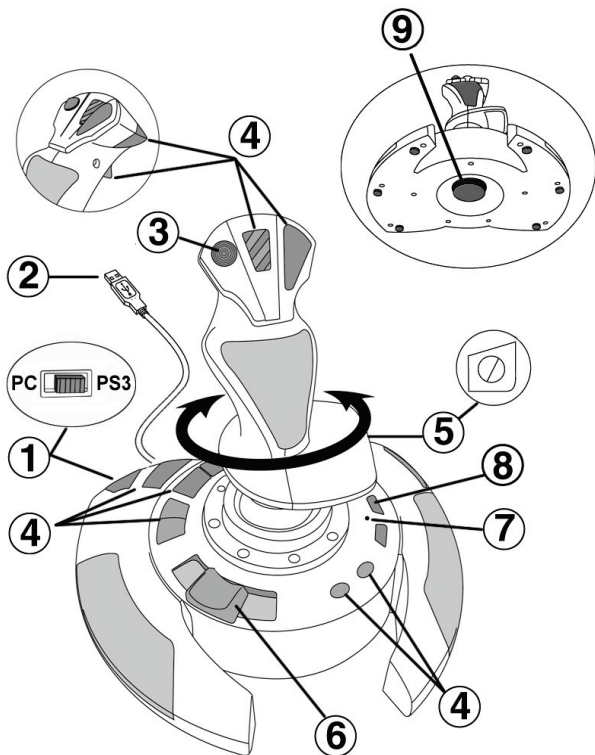
SUPPORT TECHNIQUE

<http://ts.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 Griffwiderstand

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.

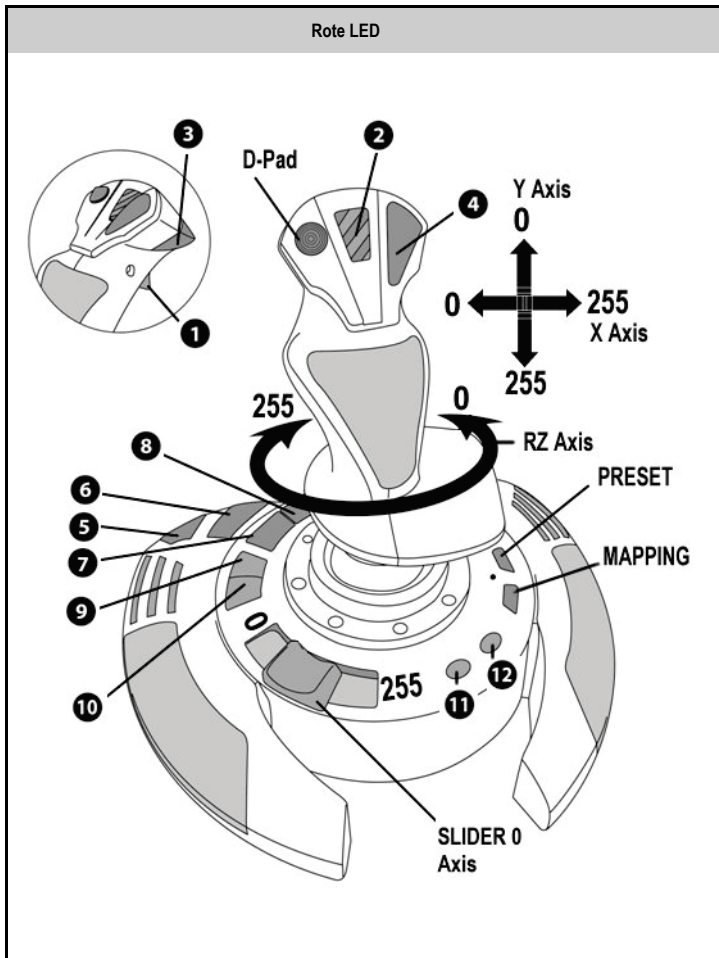
Sie können nun gleich mit Spielen loslegen!

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

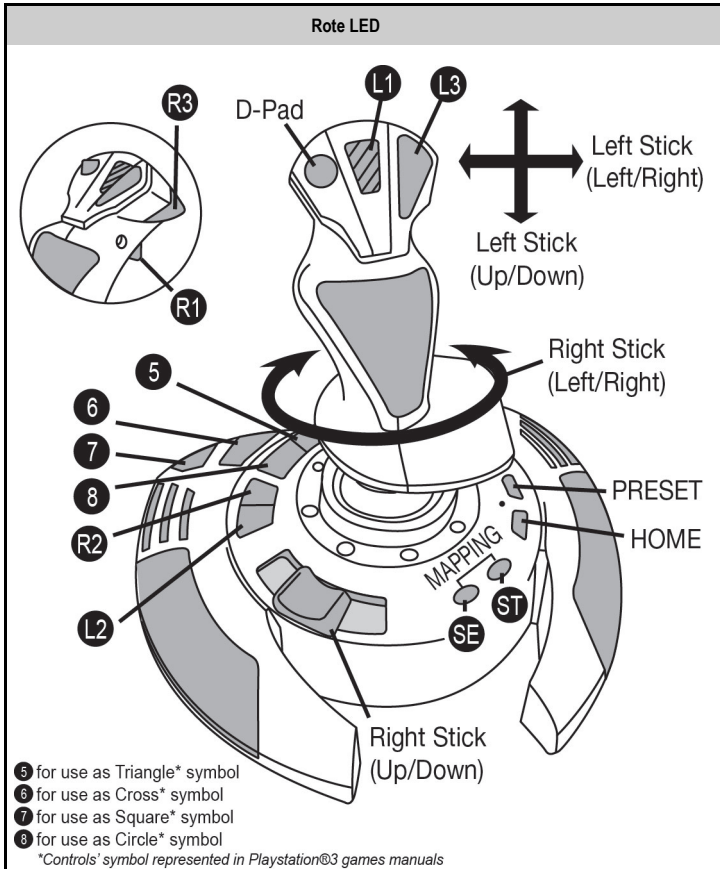
Der “Home / PS” Button Ihres Joysticks ermöglicht Ihnen das Beenden Ihrer Spiele, Zugang zu den Spielmenüs und das direkte Ausschalten Ihres PlayStation®3 Systems.

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 Griiffs: 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 Griffwiderstand

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 Widerstand beim benutzen bietet.

Der Griffwiderstand 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 Programmmodus – 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.

Bitte beachten: 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 Griffwiderstand 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.

Ungeachtet dessen werden wiederaufladbare Batterien (fortfolgend "Akkus") durch eine Gewährleistungsfrist von sechs (6) Monaten ab dem Kaufdatum abgedeckt.

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) Im Falle der Nichteinhaltung der durch den Technischen Support erteilten Anweisungen; (3) Durch Software. Die besagte Software ist Gegenstand einer speziellen Garantie; (4) Bei Verbrauchsmaterialien (Elemente, die während der Produktlebensdauer ausgetauscht werden, wie z. B. Einwegbatterien, Ohrpolster für ein Audioheadset oder für Kopfhörer); (5) Bei Accessoires (z. B. Kabel, Etuis, Taschen, Beutel, Handgelenk-Riemen); (6) 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.

In den Vereinigten Staaten von Amerika und in Kanada ist diese Gewährleistung auf den internen Mechanismus und das externe Gehäuse beschränkt. Auf keinen Fall haftet Guillemot oder ihre Tochtergesellschaften gegenüber Dritten für etwaige Folgeschäden oder mittelbare Schäden, die aus der Nichteinhaltung der ausdrücklichen oder stillschweigenden Gewährleistung resultieren. Einige Staaten/Provinzen erlauben keine Begrenzung der impliziten Garantie oder einen Ausschluss oder die Beschränkung der Haftung für Folgeschäden oder mittelbare Schäden, so dass die oben genannten Einschränkungen oder Ausschlüsse möglicherweise nicht auf Sie zutreffen.

Diese Garantie gibt Ihnen bestimmte Rechte, und Sie haben möglicherweise auch andere Rechte, die von Staat zu Staat oder Provinz zu Provinz unterschiedlich sein können.

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. 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.

COPYRIGHT

© Guillemot Corporation S.A. 2015. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. PlayStation® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Windows® ist eine eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. 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



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.

Wichtige Informationen. Die Farben und Verzierungen können abweichen.

Dieses Produkt stimmt mit allen Standards, die Kinder ab 14 und älter betreffen, überein. Dieses Produkt ist nicht geeignet für den Gebrauch von Kindern, die jünger als 14 Jahre sind.

www.thrustmaster.com



THRUSTMASTER®

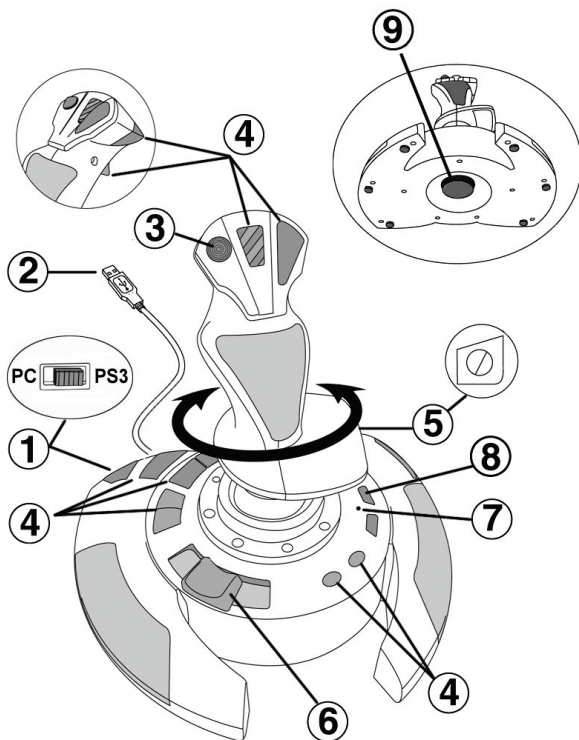
TECHNISCHER SUPPORT

<http://ts.thrustmaster.com>



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 schommelstiek 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!

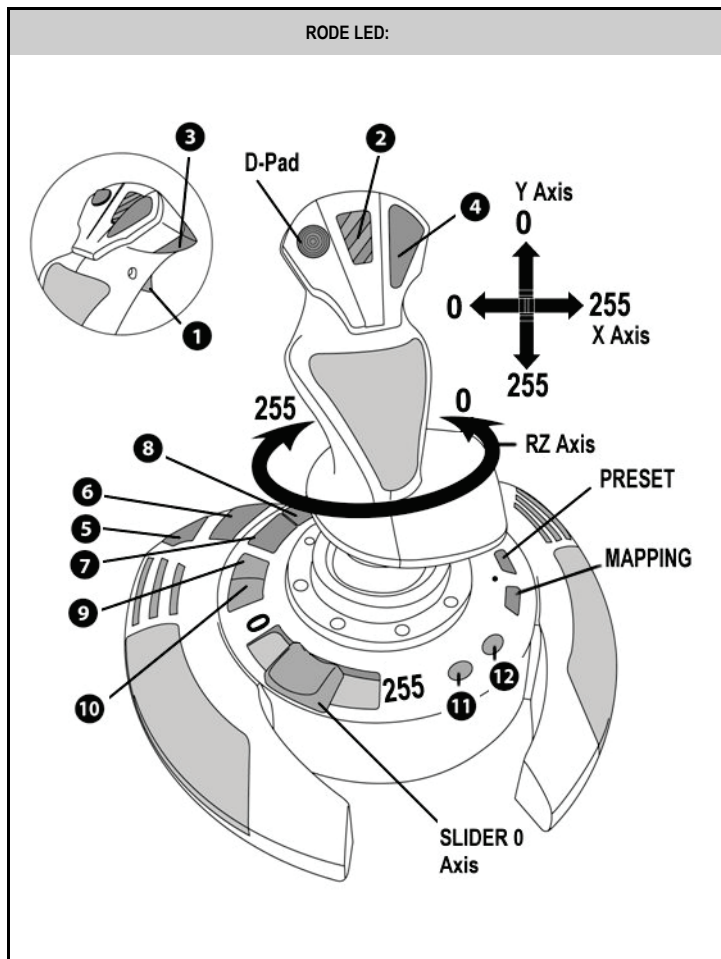
BELANGRIJKE OPMERKINGEN VOOR PC-GEBRUIKERS

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



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.

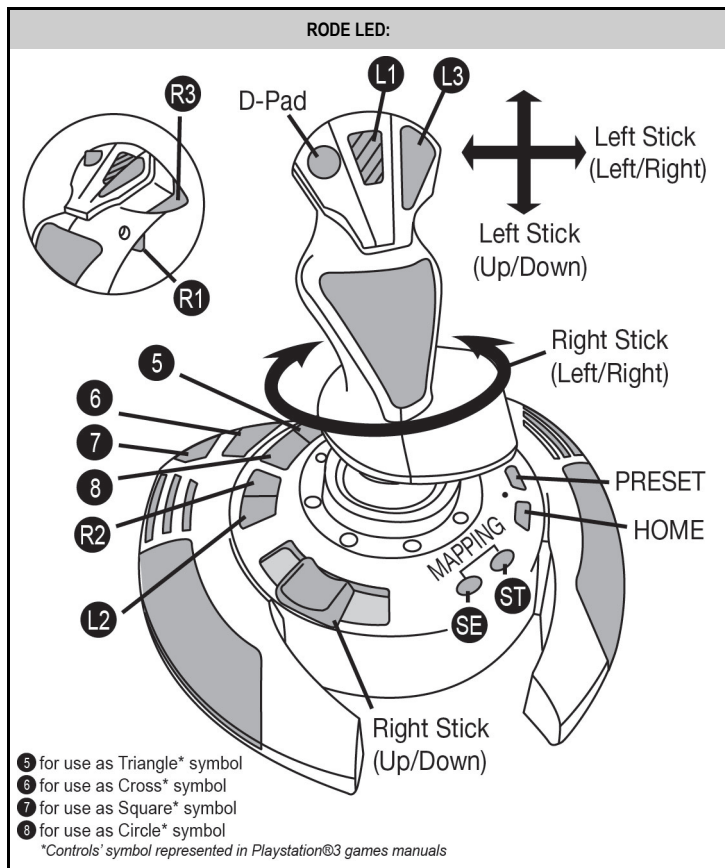
BELANGRIJKE OPMERKINGEN VOOR PLAYSTATION®3-GEbruikers

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 linkerminstick van de gamepad.

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

Het roer (5): komt overeen met de links/rechts-richting op de rechterminstick 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

Stap n	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

Stap n	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 FABRIEKINSTELLINGEN

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 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.

Ongeacht het hierboven gestelde, geldt voor oplaadbare batterijen een garantieperiode van zes (6) maanden vanaf datum aankoop.

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) indien u zich niet houdt aan de instructies zoals verstrekt door Technical Support; (3) op software die onder een specifieke garantie valt; (4) op verbruiksartikelen (elementen die tijdens de levensduur van het product worden vervangen zoals bijvoorbeeld batterijen of pads van een headset of koptelefoon); (5) op accessoires (zoals bijvoorbeeld kabels, behuizingen, hoesjes, etui's, draagtassen of polsbandjes); (6) 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.

In de Verenigde Staten en Canada is deze garantie beperkt tot het interne mechanisme en de externe behuizing van dit product. In geen geval kan Guillemot of een van de bij Guillemot aangesloten ondernemingen aansprakelijk worden gesteld voor enige derde partij voor vervolgschade of incidentele schade als gevolg van inbreuk op expliciete of impliciete garantiebepalingen. In sommige rechtsgebieden zijn beperkingen ten aanzien van de duur van impliciete garanties en uitsluiting of beperking van aansprakelijkheid voor incidentele schade of vervolgschade niet toegestaan. Het is dus mogelijk dat bovenstaande beperkingen of uitsluitingen voor u niet van toepassing is. Deze garantie verleent u specifieke wettelijke rechten. Anderzijds is het mogelijk dat u rechten hebt die niet in deze garantiebepalingen worden genoemd. Voorwaarden en condities variëren van land tot land.

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. 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).

COPYRIGHT

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Alle rechten voorbehouden. Thrustmaster® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A. PlayStation® is een geregistreerd handelsmerk van Sony Computer Entertainment Inc. Windows® is een geregistreerd handelsmerk van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. 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



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.

Bewaar deze informatie. De kleuren en decoraties kunnen variëren.

Dit product voldoet aan alle normen voor kinderen van 14 jaar en ouder. Dit product is niet geschikt voor gebruik door kinderen jonger dan 14 jaar.

www.thrustmaster.com



THRUSTMASTER®

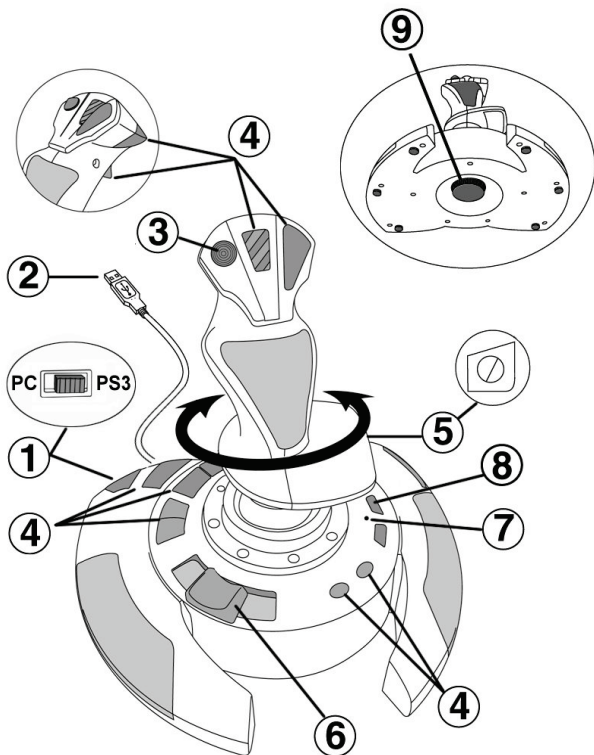
TECHNISCHE ONDERSTEUNING

<http://ts.thrustmaster.com>



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.

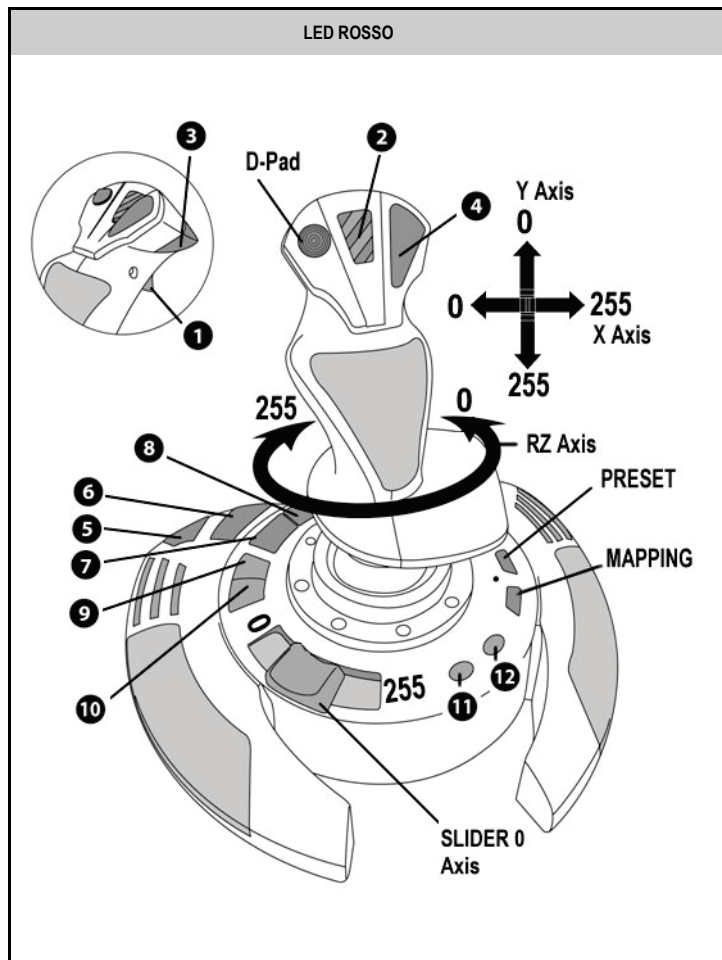
Ora sei pronto per giocare!

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



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"

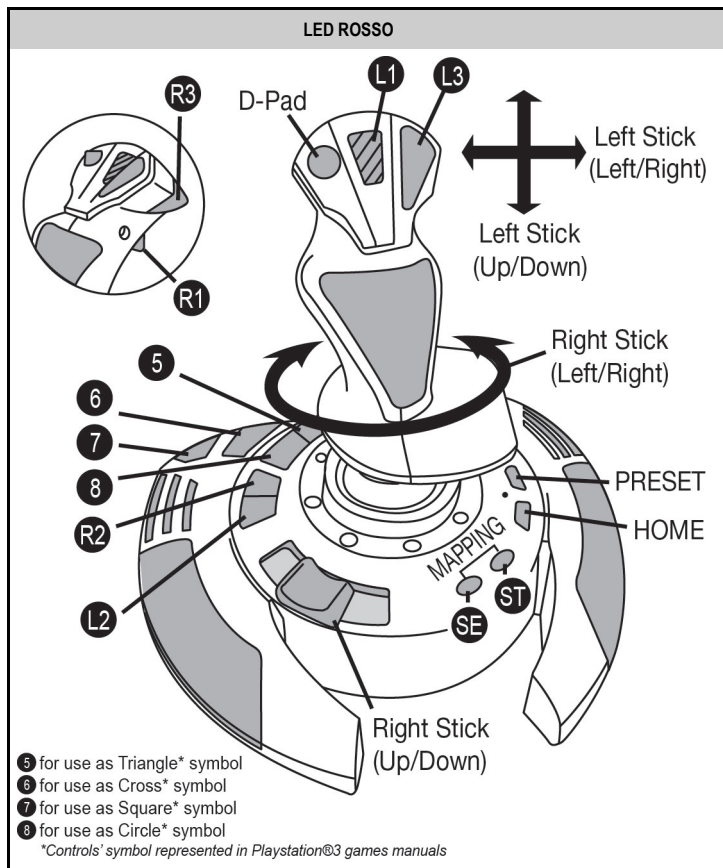
Tramite il pulsante "Home / PS" del tuo joystick, potrai uscire dai giochi, accedere ai menu e spegnere direttamente il tuo sistema PlayStation®3.

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 altre 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 incorrere 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). Diversamente da quanto affermato in precedenza, le batterie ricaricabili sono coperte da una garanzia di sei (6) mesi dalla data di acquisto originale.

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) in caso di mancato rispetto delle istruzioni fornite dall'Assistenza Tecnica; (3) in caso di software, ovvero software soggetto a una specifica garanzia; (4) 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); (5) agli accessori (ad esempio, cavi, custodie, borse, cinturini); (6) 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.

Negli Stati Uniti d'America e in Canada, la presente garanzia è limitata al meccanismo interno del prodotto e alla struttura esterna. In nessun caso Guillemot o le sue controllate potranno essere ritenute responsabili, da una qualunque parte terza, per qualsiasi danno accidentale o consequenziale derivante dalla violazione di una qualunque garanzia, espressa o implicita. Alcuni Stati/Province non ammettono limitazioni alla durata di una garanzia implicita, oppure all'esclusione o alla limitazione della responsabilità per danni accidentali o consequenziali, per cui le suddette limitazioni o esclusioni potrebbero non riguardarti. La presente garanzia ti fornisce specifici diritti legali, inoltre potresti avere anche altri diritti, variabili da Stato a Stato o da Provincia a Provincia.

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. 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).

COPYRIGHT

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato di proprietà di Guillemot Corporation S.A. PlayStation® è un marchio registrato di proprietà di Sony Computer Entertainment Inc. Windows® è un marchio registrato di proprietà di Microsoft Corporation per gli Stati Uniti e/o altri Paesi. 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



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.

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

Questo prodotto è conforme con le norme relative ai bambini di età superiore ai 14 anni. Non è adatto all'uso da parte di bambini di età inferiore ai 14 anni.

www.thrustmaster.com



THRUSTMASTER®

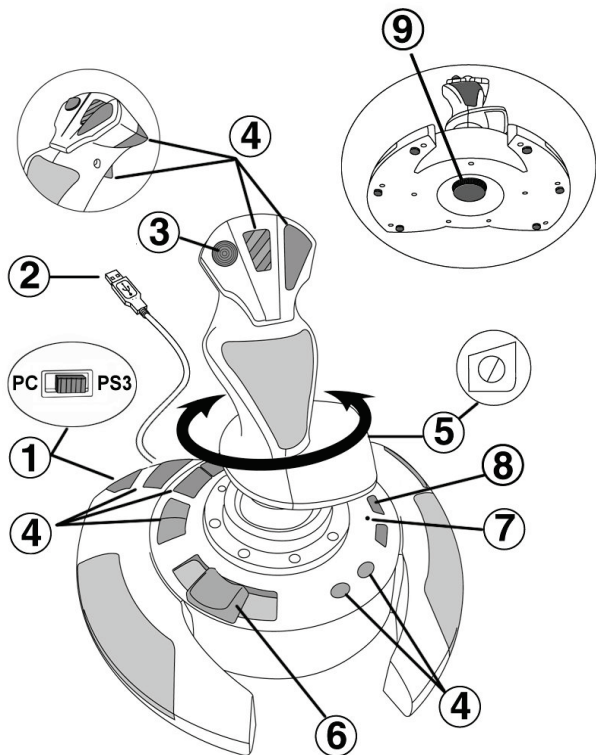
ASSISTENZA TECNICA

<http://ts.thrustmaster.com>



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 deslizable 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.

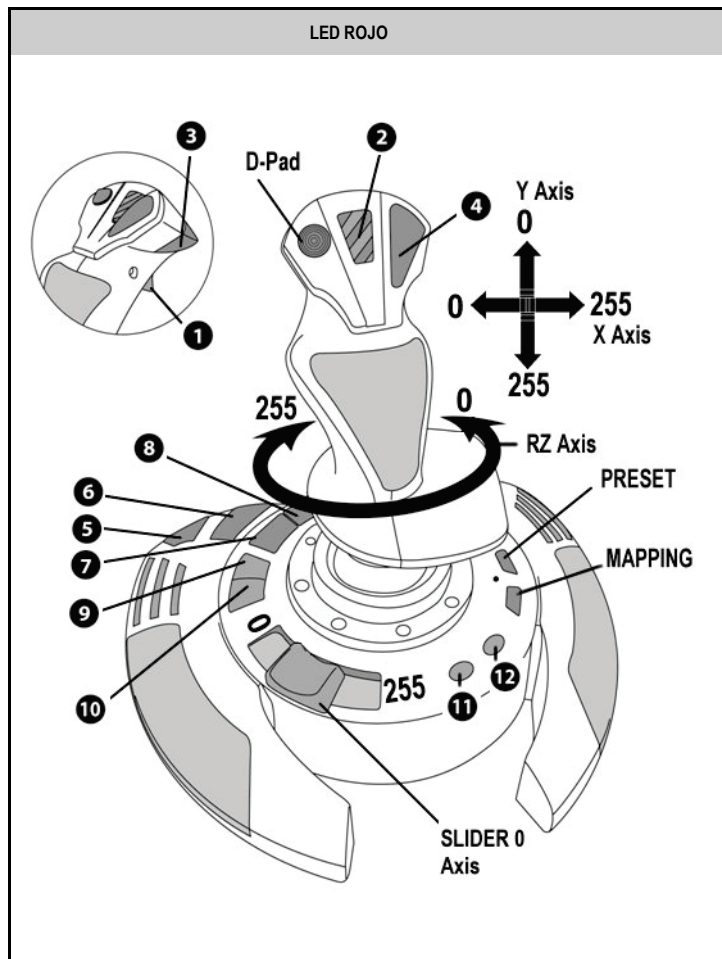
¡Ya estás listo para jugar!

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



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”

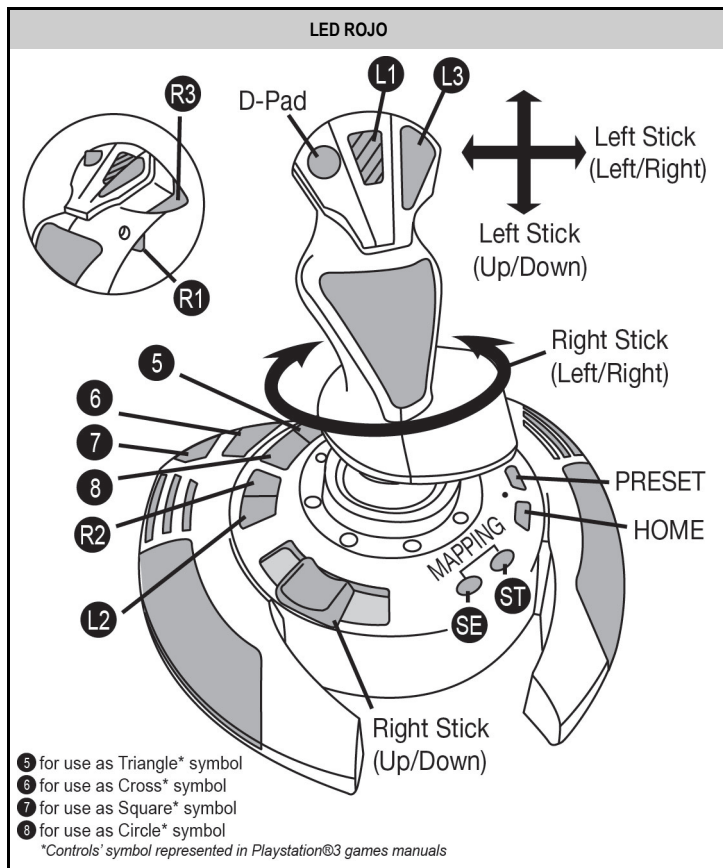
El botón “Home / PS” del joystick te permite salir de los juegos, acceder a los menús y apagar directamente el sistema PlayStation®3.

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).

A pesar de lo anterior, las baterías recargables están cubiertas por un período de garantía de seis (6) meses a partir de la fecha de compra original.

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) en caso de incumplimiento de las instrucciones proporcionadas por el Soporte Técnico; (3) a software, es decir software sujeto a una garantía específica; (2) en caso de incumplimiento de las instrucciones proporcionadas por el Soporte Técnico; (3) a software, es decir software sujeto a una garantía específica; (4) 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); (5) a accesorios (por ejemplo, cables, cajas, bolsas, bolsos o muñequeras); (6) si el producto se ha vendido en una subasta pública. (6) 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. 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).

COPYRIGHT

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos reservados. Thrustmaster® es una marca registrada de Guillemot Corporation S.A. PlayStation® es una marca comercial registrada de Sony Computer Entertainment Inc. Windows® es una marca registrada de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. 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



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.

Esta información debe conservarse. Los colores y motivos decorativos pueden variar.

Este producto cumple con todas las normas relativas a los niños de más de 14 años. No es recomendable para niños de menos de 14 años.

www.thrustmaster.com



THRUSTMASTER®

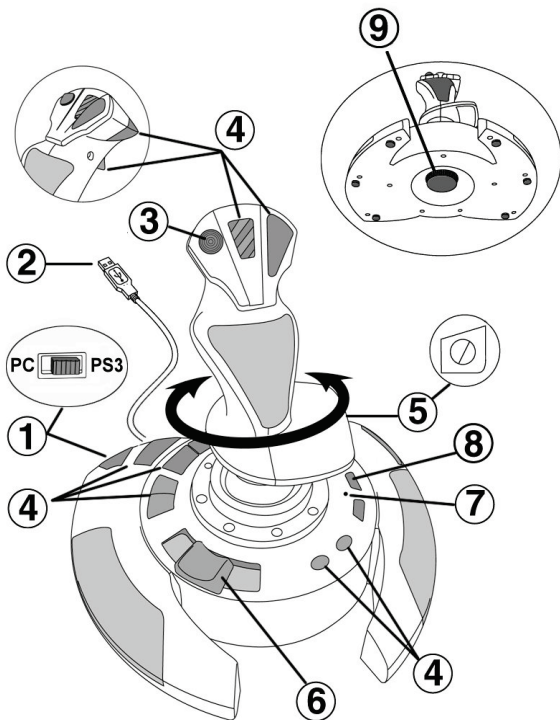
SOPORTE TÉCNICO

<http://ts.thrustmaster.com>



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 ОК.*
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.

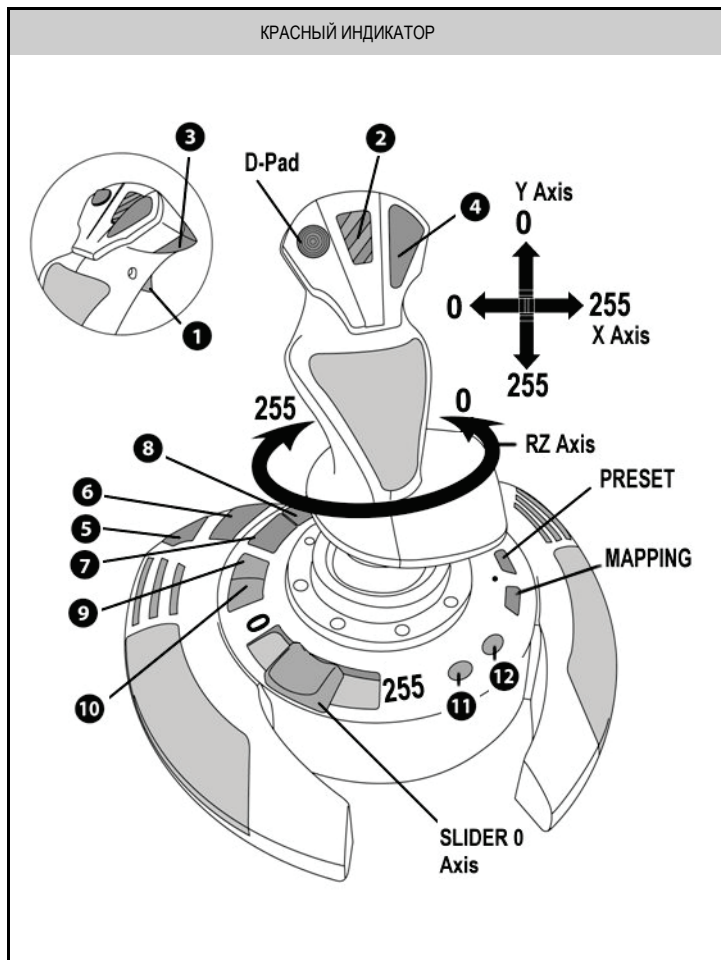
Теперь можно начинать игру!

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»



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!

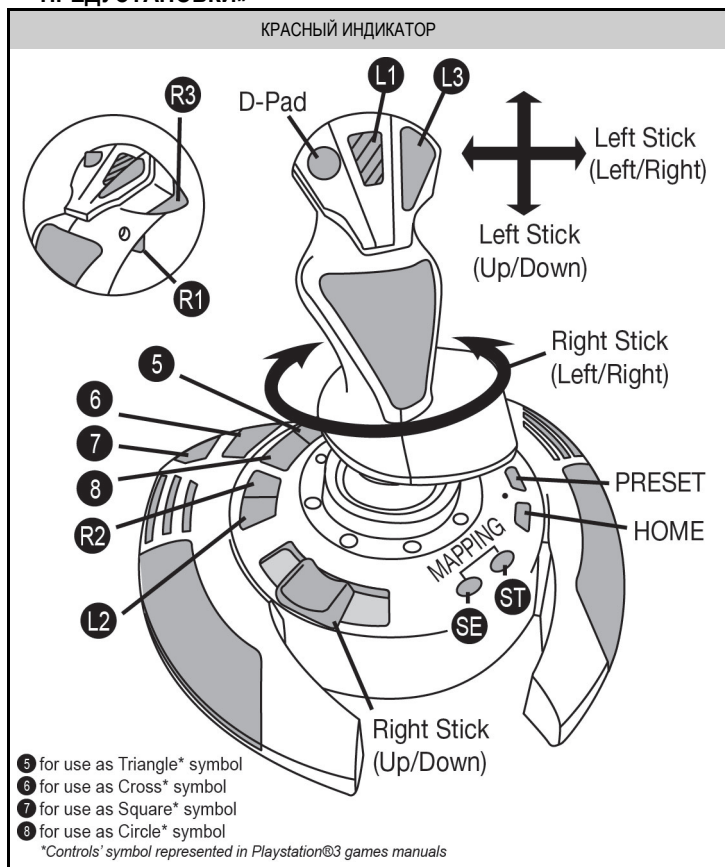
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КНОПКИ HOME / PS

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 сохраняются 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)	ЗЕЛЕНЬЙ
2	Нажмите и отпустите кнопку « ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ »	ВЫКЛ.
3	Нажмите и отпустите программируемую кнопку или направление джойстика.	МИГАЕТ ЗЕЛЕНЬЙ
4	Нажмите и отпустите кнопку или направление, куда необходимо поместить данную функцию.	ЗЕЛЕНЬЙ

«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).	ЗЕЛЕНЬЙ
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).

Невзирая на вышеизложенное, гарантия на аккумуляторы равняется шести (6) месяцам с первоначальной даты приобретения.

В случае обнаружения дефектов изделия во время гарантийного периода незамедлительно обратитесь в службу технической поддержки, сотрудники которой определяют 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 ситуации, когда указания службы технической поддержки не были выполнены; (3) на ПО, так как на такое ПО распространяется отдельная гарантия; (4) на расходные материалы (элементы, предназначенные для замены в течение срока службы изделия: например, батарейки и ушные подушки для гарнитур или наушников); (5) на аксессуары (например, кабели, чехлы, сумки, футляры, наручные ремешки); (6) 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.

В США и Канаде настоящая гарантия ограничивается внутренним механизмом и оболочкой устройства. Корпорация Guillemot и ее дочерние предприятия ни при каких условиях не несут ответственности перед третьими лицами за косвенные или случайные убытки, связанные с нарушением каких-либо явных или подразумеваемых гарантий. В некоторых штатах/провинциях не допускается ограничение срока действия подразумеваемой гарантии или ограничение ответственности за косвенные/случайные убытки, поэтому в вашем случае вышеуказанные ограничения или исключения могут быть неприменимы. Настоящая гарантия предоставляет Вам определенные юридические права. У Вас могут также быть другие права, определенные законодательством штата или провинции.

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. 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).

АВТОРСКОЕ ПРАВО

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Все права защищены. Thrustmaster® является зарегистрированной торговой маркой Guillemot Corporation. PlayStation® является зарегистрированной торговой маркой Sony Computer Entertainment Inc. Windows® является зарегистрированной торговой маркой Microsoft Corporation в Соединенных Штатах Америки и/или других странах. 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.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ЗАЩИТЕ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ



После окончания срока службы данное изделие не следует утилизировать вместе с бытовым мусором, но в пункте сбора отходов электрического и электронного оборудования.

Данное указание подтверждается соответствующим символом, нанесенным на изделие, руководство пользователя или упаковку.

В зависимости от свойств, материалы могут передаваться в повторную переработку. Повторная переработка отходов электрического и электронного оборудования может внести значительный вклад в сохранение окружающей среды.

Обратитесь в местные органы власти за информацией о ближайшем пункте приема таких отходов.

При пользовании изделием учитывайте следующее. Цвета и украшения могут различаться. Настоящий продукт соответствует всем стандартам в отношении детей в возрасте 14 лет и старше. Использование данного продукта детьми младше 14 лет недопустимо.

www.thrustmaster.com



THRUSTMASTER®

ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ

<http://ts.thrustmaster.com>

