

# T.Flight Hotas X

Compatible: PC / PlayStation® 3  
User Manual

ENGLISH

Français

Deutsch

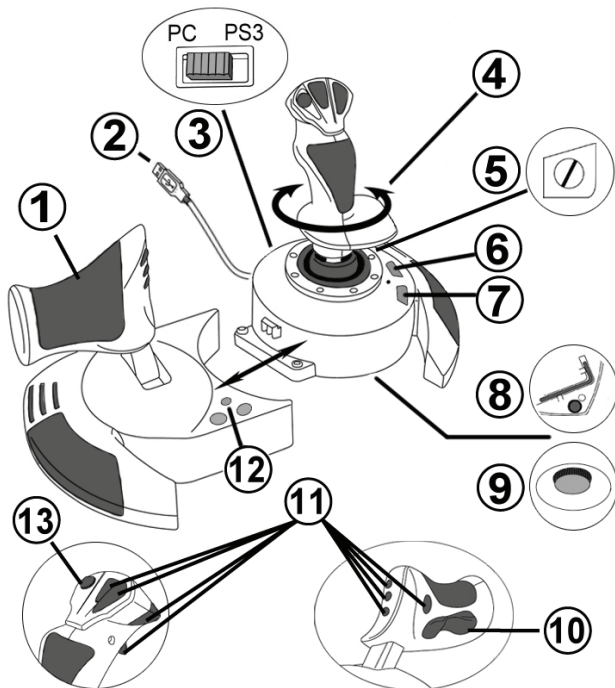
Nederlands

Italiano

Español

Português

Русский



## TECHNICAL FEATURES

1. Throttle
2. USB connector
3. USB selector "PC" or "PS3"
4. Rudder function via twisting handle
5. Rudder locking screw on handle
6. PRESET button (to select programming)
7. MAPPING button (for programming)
8. Allen key to install or separate the throttle
9. Handle resistance adjustment dial
10. Rudder via rocking button (or 5<sup>th</sup> Axis on PC)
11. Action buttons
12. HOME / PS button with LED
13. Multidirectional "Point Of View" hat-switch

## GETTING TO KNOW YOUR HOTAS JOYSTICK

### THROTTLE

Your joystick features a large throttle which you can use to easily control the acceleration of your aircraft.

The throttle is detachable and may be positioned in 2 different ways, either:

- Detached and separated from the joystick  
(to re-create authentic piloting conditions)
- Attached to the joystick  
(for greater stability and to take up less space).

By default, the throttle comes detached from the joystick.

#### To attach the throttle to the joystick:

1. Turn both items upside down (the throttle and the joystick).
2. Take the Allen key **(8)** attached underneath the base of the joystick.
3. Position the throttle to the left of the joystick.  
Insert the connecting tab on the left of the joystick's base into the opening on the right hand side of the throttle.
4. Using the key, tighten the two Allen screws underneath the base  
(located on the left-hand side of the joystick's base).
5. Wind up the throttle cable and thread it through the cable guide slot.
6. Put the Allen key back in its place so as not to lose it.

Carry out this procedure in reverse to detach the throttle from the joystick.

### ADJUSTABLE HANDLE RESISTANCE

Depending on your style of gaming, you may wish to have an ultra-sensitive joystick, which responds to the slightest touch, or you may prefer to have a firmer joystick, which offers some resistance when you move it.

Your joystick's handle resistance is adjustable, in order to adapt to all players. To adjust it, use the handle resistance adjustment dial **(9)** located underneath your joystick's base.

## 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.

This rudder function is accessible in two ways:

- on your joystick by rotating the handle **(4)** to the left or right.
- or via the rocking button **(10)** on the throttle.

If you are only using the rocking button (or if you are not using the rudder function), you can disable the handle's rotation thanks to the locking screw **(5)** located on the base of the joystick. Use a flat head screwdriver to change the screw's position and thus lock/unlock the rudder function.

### Notes:

- On PlayStation® 3 and on PC in "4 axes" mode, the rocking button is combined with the handle's rotation.
- On PC in "5 axes" mode, the rocking button is independent of the handle's rotation and therefore provides an additional progressive axis.

## MULTIDIRECTIONAL "POINT OF VIEW" HAT-SWITCH

Your joystick features a "Point Of View" hat-switch **(13)** 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.).

# PC

## INSTALLATION ON PC

1. Set your joystick's USB selector (**3**) to the "PC" position.
2. Connect the USB connector (**2**) to one of your computer's USB ports. Windows XP or Vista 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!

## 2 AXIS MODES

On PC, your joystick features 2 axis modes:

- **4 Axes mode** (Red Home LED)  
The rocking button is combined with the handle's rotation for the rudder function.
- **5 Axes mode** (Green Home LED)  
The rocking button is independent and can be manually assigned with another function.

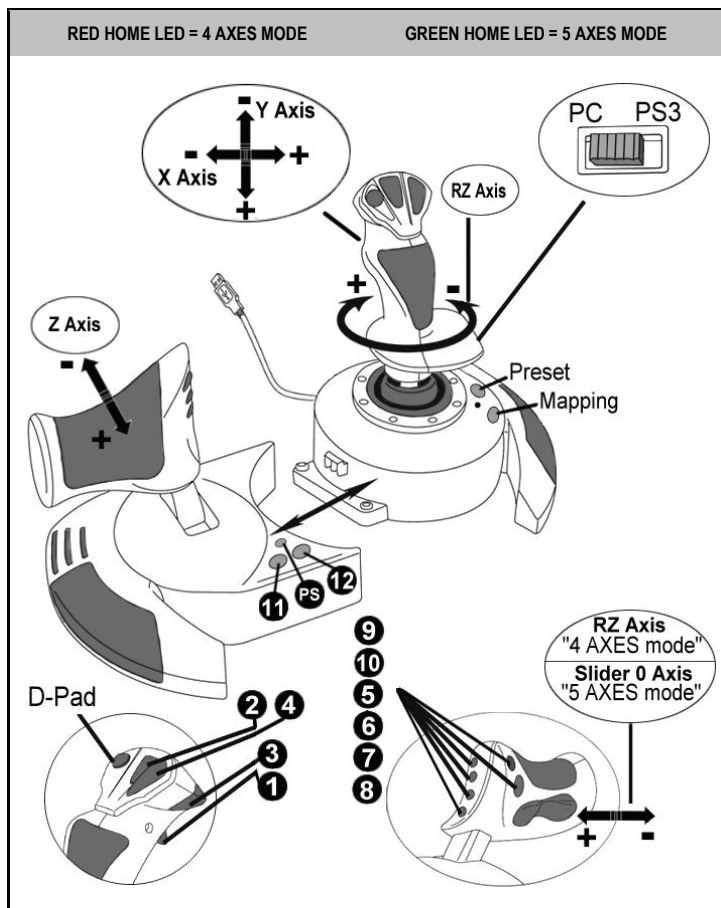
To switch from one mode to the other, simply press the HOME button (**12**).

## IMPORTANT NOTES FOR PC

- Your joystick's USB selector (**3**) must always be set to the "PC" position before connecting your joystick.
- When connecting your joystick: Leave the handle, rudder and throttle centered and do not move them (to avoid any calibration problems).

## "AUTOMATIC PRESET" CONFIGURATION - PC

"AUTOMATIC PRESET" diagram on PC



The "4 axes" mode 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.

In "5 axes" mode, the function of the rocking button must be manually assigned in your game's options.

# PLAYSTATION® 3

## INSTALLATION ON PLAYSTATION® 3

1. Set your joystick's USB selector (3) 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.

When using this function, the throttle must always be set to the central position (to avoid the malfunctioning of certain buttons).

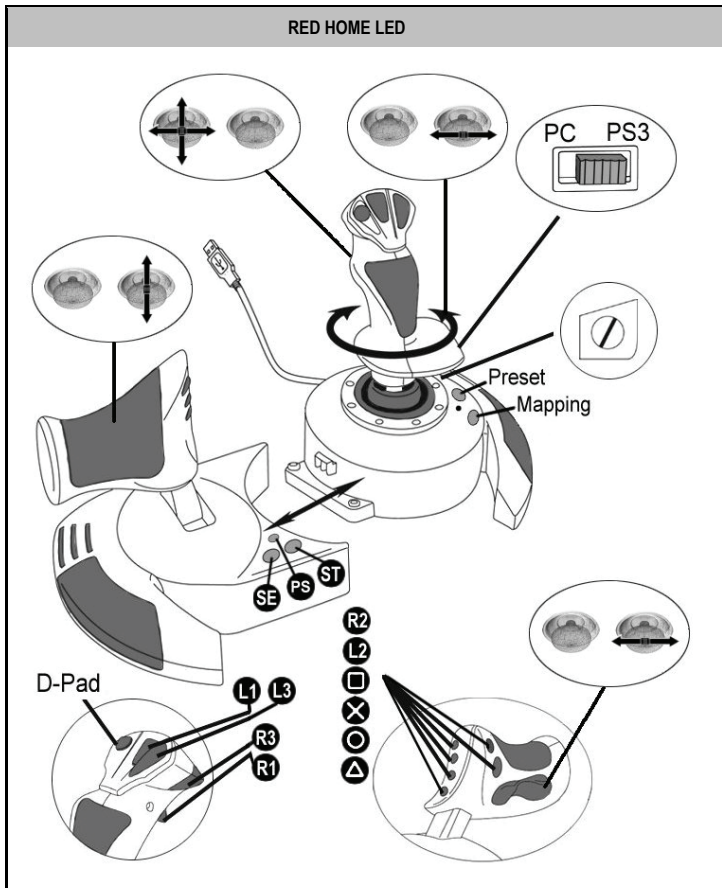
It also allows you to switch very quickly between the gamepad and the joystick in games which alternate between "on foot sequences" and "flying sequences".

## IMPORTANT NOTES FOR PLAYSTATION® 3

- Your joystick's USB selector (3) must always be set to the "PS3" position before connecting your joystick to the console.
- 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 the PS3 gamepad's left mini-stick.

**The throttle** corresponds to the Up/Down directions on the PS3 gamepad's right mini-stick.

**The rudder (via rotating handle and rocking button)** corresponds to the Left/Right directions on the PS3 gamepad's right mini-stick.

# ADVANCED FUNCTIONS

## 2 PROGRAMMING MODES

The **PRESET** button (6) and its **LED** 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: LED IS OFF**

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 DIAGRAM.

- **MANUAL PRESET: LED IS GREEN**

This represents your own personal 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".

## EEPROM MEMORY

- Your joystick features an internal chip which saves all of your "MANUAL PRESET" programming (even when your joystick is switched off or disconnected for a long period of time).
- You can save a different "MANUAL PRESET" for each platform used:
  - one for PC in 4 axes mode
  - one for PC in 5 axes mode
  - one for PlayStation® 3

## PROGRAMMING/MAPPING

Your programming is carried out using the **MAPPING** button (7).

- **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:**

The **HOME / PS**, **MAPPING** and **PRESET** buttons cannot be reprogrammed and moved.



## PROGRAMMING PROCEDURE

### SAVING A "MANUAL PRESET"

Steps	Action	PRESET LED
1	Enable MANUAL PRESET (6) by pressing the button.	GREEN
2	Press and release the MAPPING button (7).	FLASHES GREEN SLOWLY
3	Press and release the button or direction to program.	FLASHES GREEN QUICKLY
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).

### ERASING A "MANUAL PRESET"

Steps	Action	PRESET LED
1	Enable your MANUAL PRESET (6)	GREEN
2	Press and hold the MAPPING button (7) 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 (in 4 and 5 axes modes) and PlayStation® 3 with a single step:

Step	Action	HOME / PS LED
1	Simultaneously press the <b>MAPPING + PRESET</b> buttons	FLASHES GREEN/RED 3 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 WARNINGS

- **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) **(3)** is set to the proper position, then reconnect your joystick.

- When accessing the PS menu on PS3, the throttle must always be set to the central position (to avoid the malfunctioning of certain buttons).

- **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.

- **The rudder function is too sensitive:**

- Disable the handle's rotation using the locking screw **(5)** located on the base of the joystick and use the rocking button for the rudder function.

## TECHNICAL SUPPORT

If you encounter a problem with your product, please go to <http://ts.thrustmaster.com> and click **Technical Support**. From there you will be able to access various utilities (Frequently Asked Questions (FAQ), the latest versions of drivers and software) that may help to resolve your problem. If the problem persists, you can contact the Thrustmaster products technical support service ("Technical Support"):

### By email:

In order to take advantage of technical support by email, you must first register online. The information you provide will help the agents to resolve your problem more quickly. Click **Registration** on the left-hand side of the Technical Support page and follow the on-screen instructions. If you have already registered, fill in the **Username** and **Password** fields and then click **Login**.

### By telephone:

<b>United Kingdom</b>	<b>08450800942</b> Charges at local rate	Monday to Friday from Noon to 4pm and 5pm to 10pm Saturday from 9am to Noon and 1pm to 7pm Sunday from 9am to Noon and 1pm to 4pm
<b>United States</b>	<b>1-866-889-5036</b> Free	Monday to Friday from 7am to 11am and from Noon to 5pm Saturday and Sunday from 7am to Noon (Eastern Standard Time)
<b>Canada</b>	<b>1-866-889-2181</b> Gratuit / Free	Monday to Friday from 7am to 11am and from Noon to 5pm Saturday and Sunday from 7am to Noon (Eastern Standard Time)
<b>Denmark</b>	<b>80887690</b> Free	Monday to Friday from 1pm to 5pm and 6pm to 11pm (English) Saturday from 9am to 1pm and 2pm to 8pm Sunday from 10am to 1pm and 2pm to 5pm
<b>Sweden</b>	<b>0200884567</b> Free	Monday to Friday from 1pm to 5pm and 6pm to 11pm (English) Saturday from 9am to 1pm and 2pm to 8pm Sunday from 10am to 1pm and 2pm to 5pm
<b>Finland</b>	<b>0800 913060</b> Free	Monday to Friday from 2pm to 6pm and 7pm to Midnight (English) Saturday from 10am to 2pm and 3pm to 9pm Sunday from 11am to 2pm and 3pm to 6pm

## WARRANTY INFORMATION

Worldwide, Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") warrants to the consumer that this Thrustmaster product will be free from material defects and manufacturing flaws for a period of two (2) years from the original date of 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 will, at Technical Support's option, be either repaired or replaced. Where authorized by applicable law, the full liability of Guillemot and its subsidiaries (including for indirect damages) is limited to the repair or replacement of the Thrustmaster product. The consumer's legal rights with respect to legislation applicable to the sale of consumer goods are not affected by this warranty.

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 not related to a material defect or manufacturing flaw; (2) in the event of failure to comply with the instructions provided by Technical Support; (3) to software not published by Guillemot, said software being subject to a specific warranty provided by its publisher.

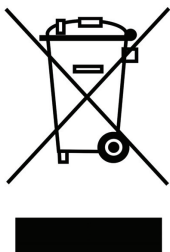
### **Additional warranty provisions**

In the United States of America and in Canada, this warranty is limited to the product's internal mechanism and external housing. Any applicable implied warranties, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are hereby limited to two (2) years from the date of purchase and are subject to the conditions set forth in this limited warranty. In no event shall Guillemot Corporation S.A. or its affiliates be liable for consequential or incidental damage 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 incidental/consequential damages, so the above limitation may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other legal rights which vary from State to State or Province to Province.

### **COPYRIGHT**

© 2008 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®, XP and Vista are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks and brand names are hereby acknowledged and are 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.

***FAQs, tips and drivers available at [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

# T.Flight Hotas X

Compatible : PC / PlayStation® 3  
Manuel de l'utilisateur

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

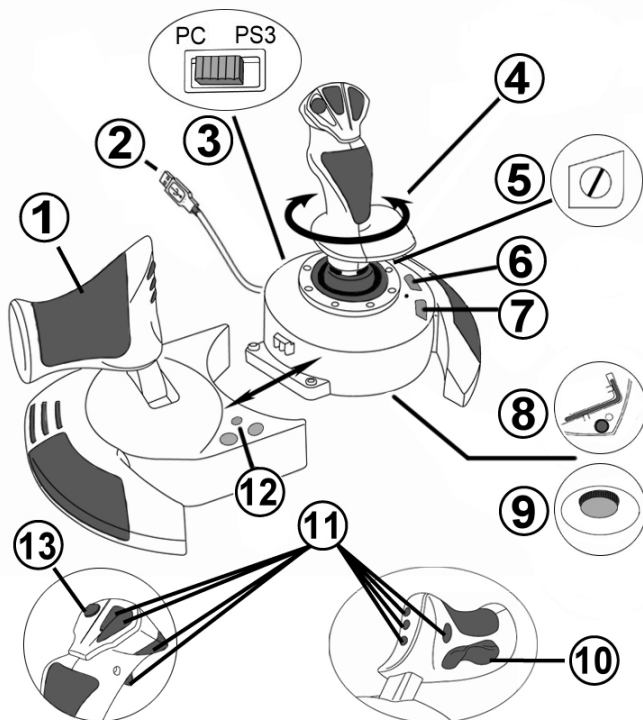
NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

РУССКИЙ



## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

1. Manette des gaz
2. Connecteur USB
3. Sélecteur USB « PC » ou « PS3 »
4. Palonnier par rotation du manche
5. Vis de blocage du palonnier sur le manche
6. Bouton PRESET (pour choisir son programme)
7. Bouton MAPPING (pour programmer)
8. Clé Allen pour installer ou séparer la manette des gaz
9. Molette de réglage de la résistance du manche
10. Palonnier par bouton bascule (ou 5<sup>ème</sup> Axe sur PC)
11. Boutons d'actions
12. Bouton HOME / PS avec Led
13. Croix multidirectionnelle « Point de vue »

# À LA DÉCOUVERTE DE VOTRE JOYSTICK HOTAS

## MANETTE DES GAZ

Votre Joystick dispose d'une imposante manette des gaz grâce à laquelle vous pourrez aisément contrôler l'accélération de votre appareil.

La manette des gaz est amovible et peut-être positionnée de 2 manières différentes :

- Soit détachée et séparée du manche  
(pour recréer les véritables conditions de pilotage)
- Soit fixée au manche  
(pour gain de stabilité et de place).

La manette des gaz est livrée par défaut détaché du Manche.

Pour fixer la manette des Gaz au Manche :

1. Retournez les 2 éléments (manette des gaz et manche)
2. Prenez la clé Allen (**8**) fixée sous la base du manche.
3. Positionnez la manette des gaz à gauche du manche.  
Insérez le crochet qui est situé sur la gauche du manche dans la fente qui est situé à droite de la manette des gaz
4. A l'aide de la clé, vissez alors les deux vis Allen sous la base  
(situées à l'extrémité gauche de la base du manche).
5. Enroulez et fixez le câble de la manette des gaz dans le passe file prévue à cette effet.
6. Remettez la clé Allen dans son emplacement pour ne pas l'égarer.

Effectuez l'opération inverse pour détacher la manette des gaz du manche.

## RESISTANCE 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.

## 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, permettant 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 de deux façons :

- sur votre Joystick par rotation du manche **(4)** vers la gauche ou la droite
- ou via le bouton bascule **(10)** sur la manette des gaz.

Si vous utilisez uniquement le bouton bascule (ou que vous n'utilisez pas la fonction palonnier), vous pouvez alors 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 rotation du manche.

### Remarques :

- Sur PlayStation® 3 et sur PC en mode « 4 axes » le bouton bascule est couplé avec la rotation du manche.
- Sur PC en mode « 5 axes » le bouton bascule devient indépendant de la rotation du manche et apporte donc un axe progressif supplémentaire.

## CROIX MULTIDIRECTIONNELLE « POINT DE VUE »

Votre Joystick est doté d'une Croix Point de Vue **(13)** 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.).

# PC

## INSTALLATION SUR PC

1. Mettre le sélecteur USB **(3)** de votre Joystick en position « **PC** »
2. Reliez le connecteur USB **(2)** à l'un des ports USB de votre unité centrale. Windows XP ou Vista 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 !

## 2 MODES D'AXES

Sur PC votre Joystick dispose de 2 mode d'axes :

- **Mode 4 Axes** (Led Home Rouge)  
Le bouton bascule est couplé avec la rotation du manche pour la fonction palonnier
- **Mode 5 Axes** (Led Home Verte)  
Le bouton bascule devient indépendant pour l'attribution manuelle d'une autre fonction

Pour basculer d'un mode à l'autre pressez simplement le bouton HOME **(12)**

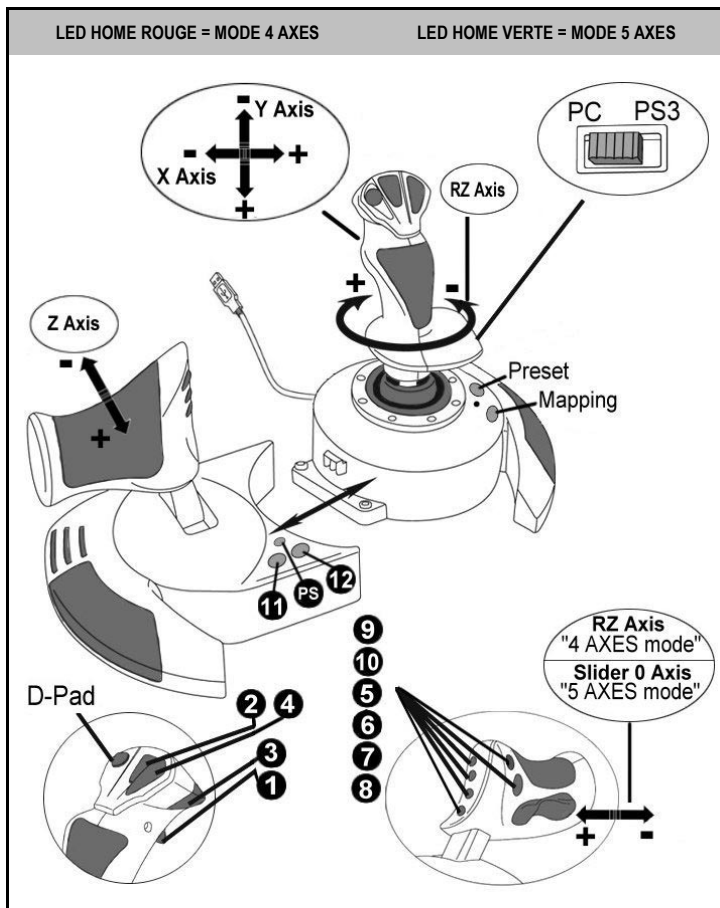
## REMARQUES IMPORTANTES SUR « PC »

- Le sélecteur USB **(3)** du votre Joystick doit toujours être positionné sur « PC » avant 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



Le preset en mode « 4 axes » 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.

En mode « 5 axes » la fonction du bouton bascule devra être attribuée manuellement dans les options de votre jeu.

# PLAYSTATION® 3

## INSTALLATION SUR « PLAYSTATION® 3 »

1. Mettez le sélecteur USB **(3)** 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.

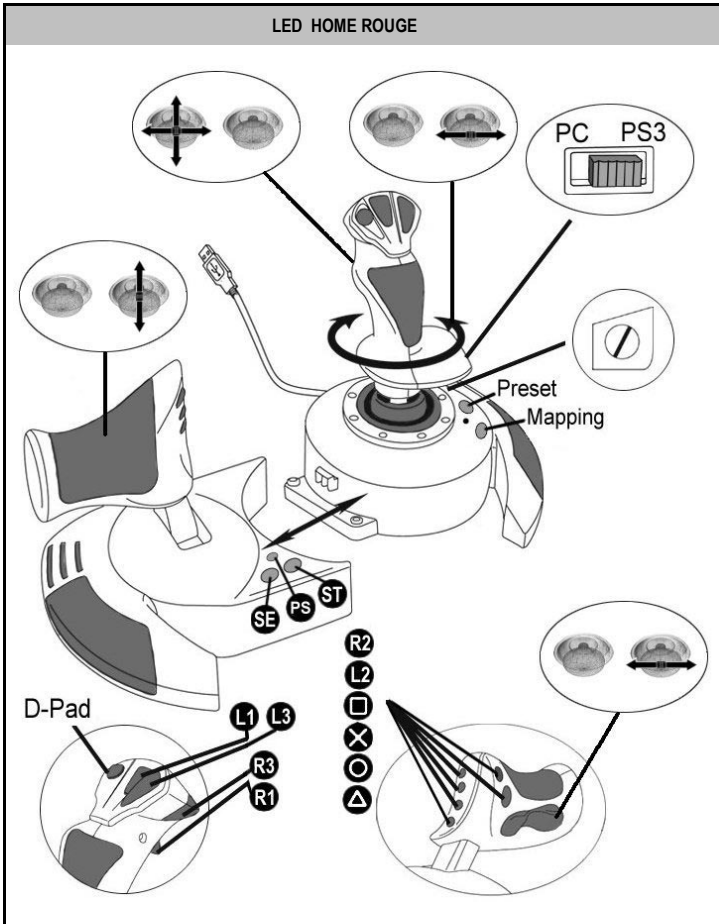
Il vous permettra également de basculer très rapidement entre la manette et le joystick pour les jeux qui alternent « phases à pied » et « phases de vol ».

## REMARQUES IMPORTANTES SUR PLAYSTATION® 3

- Le sélecteur USB **(3)** de votre Joystick doit toujours être positionné sur « PS3 » avant de le connecter sur la console.
- 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, le palonnier et la manette des gaz 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 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 la manette PS3.

**La manette des gaz** correspond à la direction Haut/Bas du mini-stick droit de la manette PS3.

**Le palonnier (par rotation du manche et bouton bascule)** correspond à la direction Gauche/Droite du mini-stick droit de la manette PS3.

# FONCTIONS AVANCEES

## 2 MODES DE PROGRAMMATION

Le bouton **PRESET (6)** et sa **Led Lumineuse** 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 ETEINTE**

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

REPORTEZ-VOUS AU SCHEMA « 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».

## 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 en mode 4 axes
  - un sur PC en mode 5 axes
  - un sur PlayStation® 3

## PROGRAMMATION / MAPPING

Vos programmations s'effectuent à l'aide du bouton MAPPING.

- **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 :**

Les boutons HOME/PS, MAPPING et PRESET ne peuvent donc pas être reprogrammés et déplacés.

## PROCÉDURE DE PROGRAMMATION

### ENREGISTRER UN « PRESET MANUEL »

Étapes	Action	Couleur de la LED PRESET
1	Activez PRESET MANUEL (6) en appuyant sur le bouton.	VERT
2	Pressez et relâchez le bouton MAPPING (7).	CLIGNOTE VERT LENTEMENT
3	Pressez et relâchez le bouton ou la direction à programmer.	CLIGNOTE VERT RAPIDEMENT
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).

### EFFACER UN « PRESET MANUEL »

Étapes	Action	Couleur de la LED PRESET
1	Activez votre PRESET MANUEL (6)	VERT
2	Pressez et maintenez appuyé le bouton MAPPING (7) 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 (en mode 4 et 5 axes) et sur PlayStation® 3 :

Étapes	Action	Couleur de la LED HOME / PS
1	Appuyez simultanément sur les boutons <b>MAPPING + PRESET</b>	CLIGNOTE VERT / ROUGE 3 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 » **(3)**, 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.

### • **La fonction Palonnier est trop sensible**

- Désactivez la rotation du manche grâce à la vis de blocage **(5)** située à la base du manche et utilisez le bouton bascule pour la fonction palonnier

## SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème avec votre produit, rendez-vous sur le site <http://ts.thrustmaster.com> et cliquez sur **Support Technique**. Vous aurez alors accès à différents services (Foire Aux Questions (FAQ), dernières versions des pilotes et logiciels) susceptibles de résoudre votre problème. Si le problème persiste, vous pouvez contacter le support technique des produits Thrustmaster (« Support Technique ») :

Par e-mail :

Pour bénéficier du support technique par e-mail, vous devez d'abord vous enregistrer en ligne. Les informations fournies vont permettre aux techniciens de résoudre plus rapidement votre problème. Cliquez sur **Enregistrement** à gauche de la page Support technique et suivez les instructions à l'écran. Si vous êtes déjà enregistré, renseignez les champs **Nom d'utilisateur** et **Mot de passe** puis cliquez sur **Connexion**.

Par téléphone (si vous n'avez pas d'accès Internet) :

<b>Canada</b>	<b>1-866-889-2181</b> Gratuit	Du lundi au vendredi de 7h à 11h et de 12h à 17h Le samedi et le dimanche de 7h à 12h (Heure de l'Est)
<b>France</b>	<b>0 826 09 21 03</b> Numéro Indigo® (0,15€ TTC/minute*)	Du lundi au vendredi de 13h à 17h et de 18h à 22h Le samedi de 9h à 13h et de 14h à 20h Le dimanche de 10h à 13h et de 14h à 17h
<b>Suisse</b>	<b>0842 000 022</b> Tarif d'une communication locale	Du lundi au vendredi de 13h à 17h et de 18h à 22h Le samedi de 9h à 13h et de 14h à 20h Le dimanche de 10h à 13h et de 14h à 17h
<b>Belgique</b>	<b>078 16 60 56</b> Tarif d'une communication nationale	Du lundi au vendredi de 13h à 17h et de 18h à 22h Le samedi de 9h à 13h et de 14h à 20h Le dimanche de 10h à 13h et de 14h à 17h

\* Tarif indicatif (hors coût de mise en relation)

## INFORMATIONS RELATIVES À LA GARANTIE

Dans le monde entier, Guillemot Corporation S.A. (« Guillemot ») garantit au consommateur que le présent produit Thrustmaster est exempt de défauts matériels et de vices de fabrication, et ce, pour une période de deux (2) ans 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, du remplacement ou de la réparation du produit défectueux. Lorsque la loi applicable l'autorise, toute responsabilité de Guillemot et ses filiales (y compris pour les dommages indirects) se limite à la réparation ou au remplacement du produit Thrustmaster. Les droits légaux du consommateur au titre de la législation applicable à la vente de biens de consommation ne sont pas affectés par la présente garantie.

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 ; (2) en cas de non-respect des instructions du Support Technique ; (3) aux logiciels non-édités par Guillemot, lesdits logiciels faisant l'objet d'une garantie spécifique accordée par leurs éditeurs.

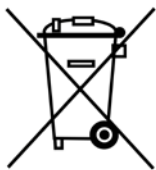
## Stipulations additionnelles à la garantie

Aux États-Unis d'Amérique et au Canada, cette garantie est limitée au mécanisme interne et au boîtier externe du produit. Toute garantie implicite applicable, incluant les garanties de qualité marchande ou d'adaptation à un usage particulier, est limitée à deux (2) ans à compter de la date d'achat et soumise aux conditions de la présente garantie limitée. En aucun cas, Guillemot Corporation S.A. 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.

## COPYRIGHT

© 2008 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®, XP et Vista sont des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques déposées et noms commerciaux sont reconnus par les présentes et 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 À 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.

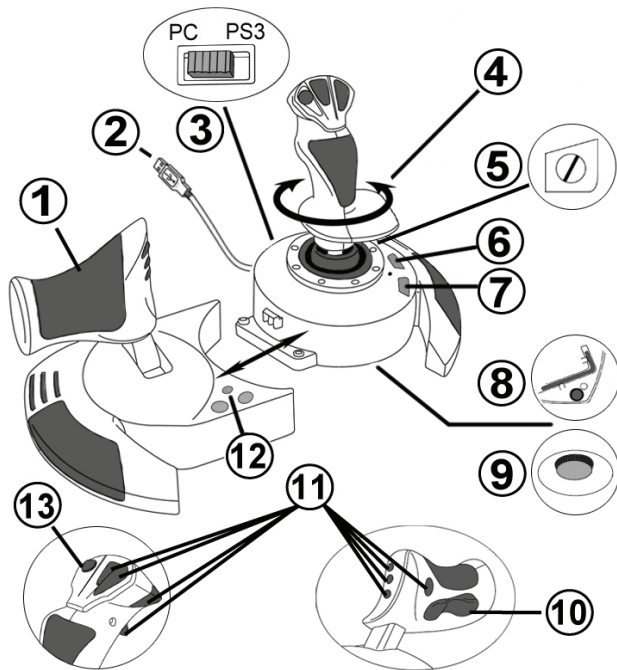
Veuillez consulter les autorités locales qui vous indiqueront le point de collecte concerné.

***FAQ, astuces et pilotes sur [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***



# T.Flight Hotas X

Kompatibel: PC / PlayStation® 3  
Benutzerhandbuch



## TECHNISCHE FEATURES

1. Gashebel
2. USB Stecker
3. USB Wahlschalter "PC" oder "PS3"
4. Ruderfunktion via drehbarem Griff
5. Ruder-Feststellschraube am Griff
6. PRESET-Button (Programmierungsauswahl)
7. MAPPING Button (zum Programmieren)
8. Inbusschlüssel zur Installation oder Abnahme des Gashebels
9. Justierungsschraube für Griffwiderstand
10. Ruder via Kippschalter (oder 5. Achse auf PC)
11. Action Buttons
12. HOME / PS Button mit LED
13. Multidirektionaler "Point Of View" Kopschalter

# LERNEN SIE IHREN HOTAS JOYSTICK KENNEN

## GASHEBEL

Ihr Joystick verfügt über einen großen Gashebel, mit dem Sie die Beschleunigung Ihres Flugzeugs leicht kontrollieren können.

Der Gashebel ist abnehmbar und kann in zwei unterschiedlichen Positionen benutzt werden:

- Alleinstehend, separiert vom Joystick  
(um authentische Pilotenbedingungen zu schaffen)
- Am Joystick befestigt  
(platzsparend und größere Stabilität).

Normalerweise wird der Gashebel unmontiert mit dem Joystick ausgeliefert.

### Um den Gashebel am Joystick zu befestigen:

1. Drehen Sie beide Elemente auf den Kopf (Gashebel und Joystick).
2. Nehmen Sie den Inbusschlüssel **(8)**, der *unterhalb an der Basis des Joysticks befestigt ist*.
3. Positionieren Sie den Gashebel linkerhand vom Joystick.  
Stecken Sie die Verbindungslasche links an der Joystickbasis in die Öffnung rechts am Gashebel.
4. Mit dem Inbusschlüssel drehen Sie die beiden Sechskantschrauben unterhalb der Basis fest (zu finden auf der linken Seite der Joystickbasis).
5. Rollen Sie das Gashebelkabel auf und fädeln dies durch die Kabelführungsöffnung.
6. Stecken Sie den Inbusschlüssel wieder an seinen Platz, um diesen nicht zu verlieren.

Führen Sie diese Prozedur in umgekehrter Reihenfolge aus, um den Gashebel wieder vom Joystick zu trennen.

## 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 anzupassen. Zur Justierung nutzen Sie bitte die Justierungsschraube **(9)**, die Sie unten an der Basis des Joysticks finden.

## 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.

Diese Ruderfunktion kann auf zwei Wegen ausgeführt werden:

- Auf Ihrem Joystick durch drehen des Griffes **(4)** nach rechts oder links.
- Oder via des Kippschalters **(10)** am Gashebel.

Falls Sie nur den Kippschalter nutzen (oder die Ruderfunktion nicht nutzen), können Sie die Drehbarkeit des Griffes mit der Feststellschraube **(5)** an der Basis des Joysticks blockieren. Benutzen Sie einen flachen Schraubenzieher, um die Position der Schraube zu ändern, um so die Ruderfunktion zu sperren oder entsperren.

### Bitte beachten:

- Im 4-Achsenmodus auf der PlayStation® 3 und auf dem PC ist der Kippschalter mit der Drehung des Griffes kombiniert.
- Im 5-Achsenmodus auf dem PC ist der Kippschalter unabhängig von der Griffführung und bietet somit eine zusätzliche, progressive Achse.

## 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.

# PC

## INSTALLATION AUF DEM PC

1. Setzen Sie den USB Wahlschalter **(3)** Ihres Joysticks auf die Position "**PC**".
2. Stecken Sie den USB Stecker **(2)** in einen freien USB Port Ihres Computers. Windows XP oder Vista wird nun das neue Gerät automatisch erkennen.
3. Die Treiber werden automatisch installiert.  
Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen, um mit der Installation fortzufahren.
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 jetzt mit Spielen loslegen!

## 2 UNTERSCHIEDLICHE ACHSENMODI

Ihr Joystick verfügt auf dem PC über zwei Achsenmodi:

- **4-Achsenmodus** (Rote Home LED)  
Der Kippschalter ist für die Ruderfunktion mit der Griffdrehung kombiniert.
- **5-Achsenmodus** (Grüne Home LED)  
Der Kippschalter ist unabhängig und kann manuell mit einer anderen Funktion belegt werden.

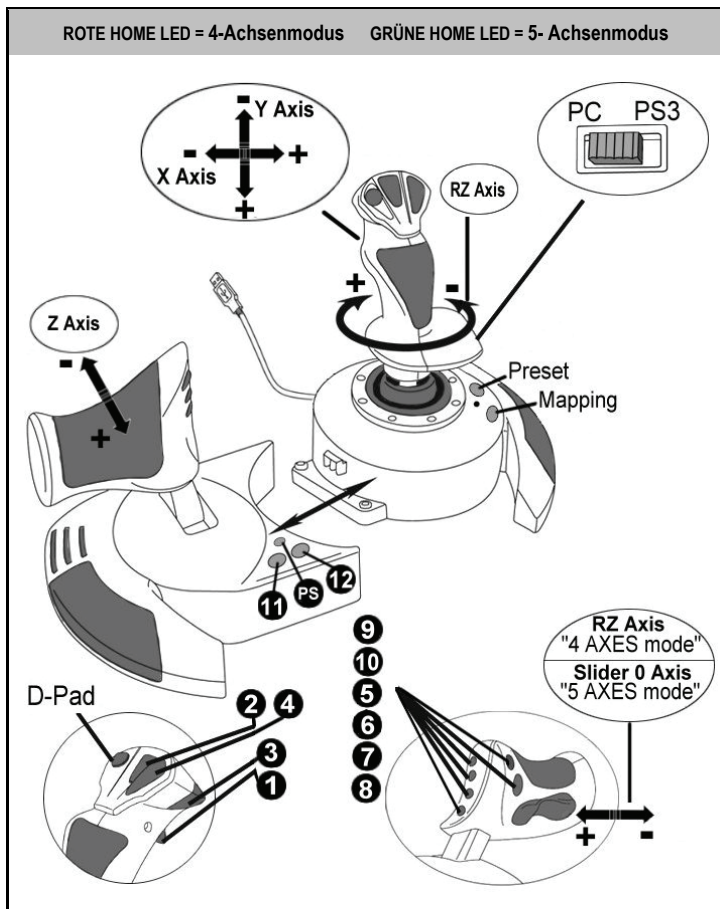
Um von einem Modus in den anderen zu schalten, einfach den HOME Button **(12)** drücken.

## WICHTIGE ANMERKUNGEN FÜR PC

- Der USB Wahlschalter **(3)** 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



Die "4-Achsenmodus"-Voreinstellung entspricht den vorgegebenen Konfigurationen für die meisten Flugsimulationsspiele auf dem PC.

Somit können Sie sofort mit Ihrem Spiel loslegen, ohne vorher Ihren Joystick konfigurieren zu müssen.

Im "5-Achsenmodus" muß die Funktion des Kippschalters in den Optionen des Spiels manuell zugewiesen werden.

# PLAYSTATION® 3

## INSTALLATION AUF DER PLAYSTATION® 3

1. Setzen Sie den USB Wahlschalter **(3)** 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.

Wenn Sie diese Funktion nutzen, muß der Gashebel immer auf eine zentrale Position gesetzt werden (um Fehlfunktionen einiger Buttons zu vermeiden).

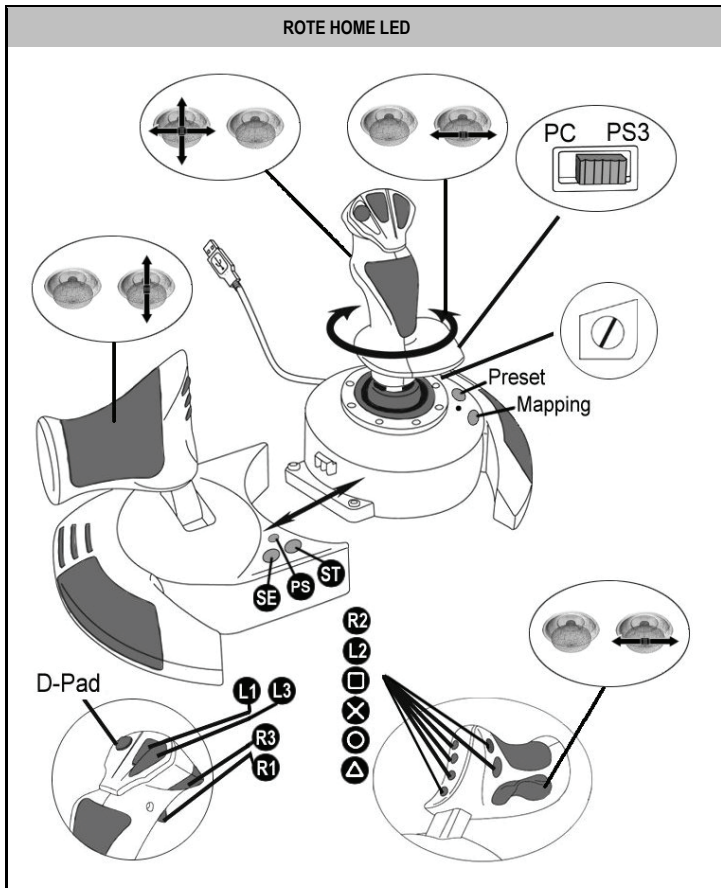
Ebenso wird ein schnelles Umschalten zwischen Gamepad und Joystick ermöglicht, je nach Wechsel zwischen „Zufuß-Sequenzen“ und „Flugsequenzen“ im Spiel.

## WICHTIGE ANMERKUNGEN FÜR PLAYSTATION® 3

- Der USB Wahlschalter **(3)** Ihres Joysticks muß immer vor dem Anschluß an Ihre Konsole auf die Position **“PS3”** gestellt werden.
- Im “1 Player (Spieler)” Modus: Ist Ihr offizielles Gamepad an, müssen Sie dieses auf den “Kontrollerport 2” umschalten, damit Ihr Joystick funktionieren kann.
- Auf der PlayStation® 3 ist der Joystick ausschließlich kompatibel mit PlayStation® 3 Spielen (und funktioniert auf keinen Fall mit PlayStation® 2 Spielen).
- Beim Anschluß Ihres Joysticks: Lassen Sie den Griff und das Ruder in der Mitte stehen und bewegen diese nicht (um Kalibrierungsprobleme zu vermeiden).

## “AUTOMATISCHE PRESET” KONFIGURATION - PLAYSTATION® 3

“AUTOMATISCHES PRESET” Diagramm auf PlayStation® 3



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

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

**Der Gashebel:** Korrespondiert mit den Hoch/Runter Richtungen des rechten Mini-Sticks Ihres Gamepads.

**Das Ruder (via Drehgriff und Kippschalter):** Korrespondiert mit den Links/Rechts Richtungen des rechten Mini-Sticks Ihres PS3 Gamepads.

# ERWEITERTE FUNKTIONEN

## 2 PROGRAMMIERMODI

Der **PRESET** Button (6) und die LED gestatten Ihnen den Typ der gewählten Programmierung zu sehen:

- AUTOMATISCH (vorprogrammiert)
- oder MANUELL (von Ihnen programmiert).

Einmaliges drücken dieses Buttons erlaubt Ihnen das Umschalten von einem zum anderen Programmmodus – auch während des Spiels.

- **AUTOMATISCHE VOREINSTELLUNG: LED IST AUS**

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".

## 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 im 4-Achsenmodus
  - Eine für PC im 5-Achsenmodus
  - Eine für PlayStation® 3

## PROGRAMMIEREN/MAPPING (Zuordnung)

Sie können Ihren Joystick mittels des MAPPING Buttons (7) programmieren.

- **Beispiele möglicher Applikationen:**

- Umschalten der Buttonpositionen.
- Umschalten der Achsen untereinander = Richtungen des Griiffs, auf en Gashebel 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.
- Umschalten der Buttons auf eine Achsenrichtung oder auf den Kopfschalter.



- **Ausnahme:**

Die HOME / PS, MAPPING und PRESET Buttons können nicht neu programmiert und umgelegt werden.

## PROGRAMMIERPROZEDUR

### Speichern einer "MANUELLEN VOREINSTELLUNG (PRESET)"

Schritt	Aktion	PRESET LED
1	MANUELLES PRESET (6) durch drücken des Buttons aktivieren.	GRÜN
2	Drücken und loslassen des MAPPING Buttons (7).	BLINKT LANGSAM GRÜN
3	Drücken und loslassen des Buttons/Richtung, der/die programmiert werden soll.	BLINKT SCHNELL 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).

### LÖSCHEN EINER "MANUELLEN VOREINSTELLUNG (PRESET)"

Schritt	Aktion	PRESET LED
1	Aktivieren Sie Ihr MANUELLES PRESET (6)	GRÜN
2	Drücken und halten des MAPPING Buttons für 2 Sekunden.	BLINKT FÜR 2 SEK. 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 (im 4- und 5-Achsenmodus) und PlayStation® 3 – mit einem einzigen Schritt löschen:

Schritt	Aktion	HOME / PS LED
1	Drücken Sie gleichzeitig die Buttons <b>MAPPING + PRESET</b>	BLINKT GRÜN/ROT FÜR 3 SEKUNDEN

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

Bitte beachten: Diese Prozedur startet 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) (3) in der richtigen Position ist. Schließen Sie danach Ihren Joystick wieder an und rufen Ihr Spiel auf.

- Wenn Sie auf das PS Menü auf der PS3 zugreifen, muß der Gashebel immer auf die zentrale Position gestellt werden (um Fehlfunktionen einiger Buttons zu vermeiden).

- **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.

- **Die Ruderfunktion ist zu empfindlich:**

- Deaktivieren Sie die Griffdrehung mittels der Feststellschraube (5) an der Basis des Joysticks und benutzen den Kippschalter für die Ruderfunktion.

## TECHNISCHER SUPPORT

Sollten Sie mit Ihrem Produkt ein Problem haben, besuchen Sie bitte die Seite <http://ts.thrustmaster.com> und klicken Sie auf **Technischer Support**. Von dort aus können Sie auf verschiedene Hilfen zugreifen (Fragen und Antworten (FAQ), die neuesten Versionen von Treibern und Software), die Ihnen bei der Lösung Ihres Problems helfen könnten. Falls das Problem weiterhin besteht, können Sie mit dem technischen Support für Thrustmaster Produkte in Kontakt treten („Technischer Support“):

### Per Email:

Um den technischen Supports per Email in Anspruch nehmen zu können, müssen Sie sich zunächst online registrieren. Mit den Informationen, die Sie uns so zukommen lassen, können die Mitarbeiter Ihr Problem schneller lösen. Klicken Sie bitte auf **Registrierung** links auf der Seite des technischen Supports und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Falls Sie bereits registriert sind, füllen Sie die Textfelder **Anwendername** und **Paßwort** aus und klicken dann auf **Login**.

### Per Telefon:

<b>Deutschland</b>	<b>08000 00 1445</b> Kostenlos	Montag bis Freitag 13:00 bis 17:00 Uhr und 18:00 bis 22:00 Uhr Samstag 9:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 20:00 Uhr Sonntag 10:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 17:00 Uhr
	<b>0810 10 1809</b> Zum Preis eines Ortsgespräch s	Montag bis Freitag 13:00 bis 17:00 Uhr und 18:00 bis 22:00 Uhr Samstag 9:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 20:00 Uhr Sonntag 10:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 17:00 Uhr
<b>Österreich</b>	<b>0842 000 022</b> Zum Preis eines Ortsgespräch s	Montag bis Freitag 13:00 bis 17:00 Uhr und 18:00 bis 22:00 Uhr Samstag 9:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 20:00 Uhr Sonntag 10:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 17:00 Uhr
<b>Schweiz</b>	<b>0842 000 022</b> Zum Preis eines Ortsgespräch s	Montag bis Freitag 13:00 bis 17:00 Uhr und 18:00 bis 22:00 Uhr Samstag 9:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 20:00 Uhr Sonntag 10:00 bis 13:00 Uhr und 14:00 bis 17:00 Uhr

## GEWÄHRLEISTUNGSINFORMATION

Guillemot Corporation S.A. („Guillemot“) bietet dem Kunden ab dem Kaufdatum weltweit eine 2-jährige Garantie auf Materialschäden und Herstellungsmängel. Sollte das Produkt dennoch während dieser zwei Jahre Schäden oder Mängel aufweisen, kontaktieren Sie bitte unverzüglich den technischen Support, der Ihnen die weitere Verfahrensweise mitteilen wird. Im Falle eines technischen Defektes können Sie da Produkt dort, wo Sie es gekauft haben, zurückgeben (oder an die vom Technischen Support angegebene Adresse).

Im Rahmen dieser Garantie wird das defekte Produkt nach Ermessen des technischen Supports entweder repariert oder ersetzt. Überall wo es geltendes Recht zulässt, wird die Haftung von Guillemot und seinen Niederlassungen für das jeweilige Produkt(einschließlich für indirekte Beschädigungen), nur soweit übernommen, als das eine Reparatur durchgeführt wird oder Ersatz geleistet wird. Die Rechte des Käufers gemäß dem geltenden Recht des jeweiligen Landes werden durch diese Garantie nicht beeinflusst.

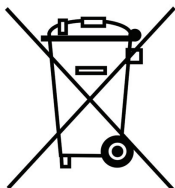
Diese Garantie tritt unter folgenden Umständen nicht in Kraft:

- (1) Falls am Produkt etwas verändert wurde oder es geöffnet wurde, ein Schaden durch unangebrachte Nutzung, Fahrlässigkeit, einen Unfall, Verschleiß oder irgendeinen anderen Grund verursacht wurde, der nicht im Zusammenhang mit einem Materialdefekt oder Herstellungsmangel aufgetreten ist.
- (2) Im Falle der Nichtbeachtung der durch den technischen Support erteilten Anweisungen.
- (3) Software, die nicht von Guillemot herausgegeben wurde, unterliegt der speziellen Garantie des jeweiligen Softwareherstellers.

## COPYRIGHT

© 2008 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. PlayStation® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft® Windows®, XP und Vista sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen und Markennamen werden hiermit anerkannt und sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer. Fotos und Abbildungen nicht bindend. Inhalt, Design und Eigenschaften des Produkts können ohne Bekanntmachung geändert werden und variieren von Land zu Land.  
Hergestellt in China.

## HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer nicht über den normalen Haushaltsabfall 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.

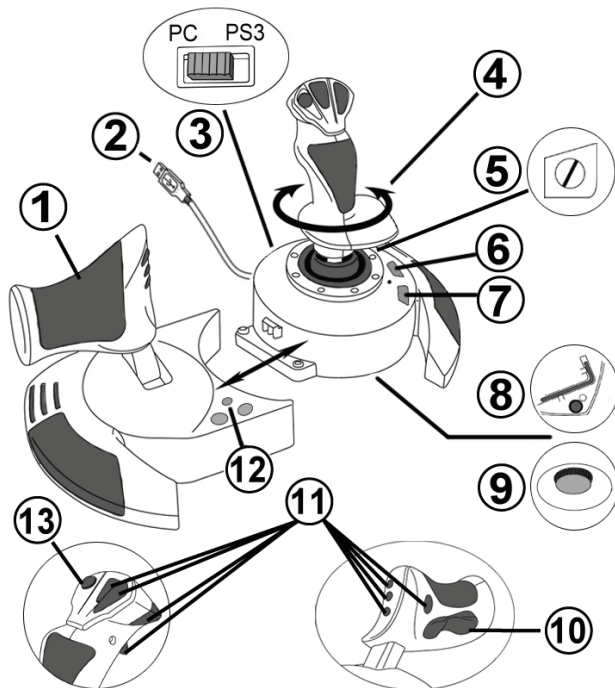
Die Werkstoffe sind gemäß ihrer Kennzeichnung wiederverwertbar. Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

**Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.**

***FAQs, Tips und Treiber erhalten Sie auf [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

# T.Flight Hotas X

Compatibel met PC / PlayStation® 3  
Handleiding



## TECHNISCHE KENMERKEN

1. Throttle
2. USB-aansluiting
3. **USB**-schakelaar (PC of PS3)
4. Roerfunctie via schommelstick
5. Roerfixatieschroef op stick
6. **PRESET**-knop (om programmering te selecteren)
7. **MAPPING**-knop (om te programmeren)
8. Inbussleutel voor losmaken of vastzetten van throttle
9. Wieltje voor aanpassen stickweerstand
10. Roer via rocking-knop (*of 5e as op pc*)
11. Actieknoppen
12. **HOME/PS**-knop met LED
13. Multidirectionele **Point-Of-View**-hat-switch

## DE DIVERSE FUNCTIES VAN DE HOTAS-JOYSTICK

### THROTTLE

De joystick beschikt over een grote throttle die uitermate geschikt is voor het bedienen van de stuwkracht van een vliegtuig.

De throttle is afneembaar en kan op twee verschillende manieren worden gebruikt:

- Losgemaakt en apart van de joystick  
(voor een authentieke pilootbeleving)
- Bevestigd aan de joystick  
(voor meer stabiliteit en minder ruimtebeslag).

Standaard wordt de throttle los van de joystick geleverd.

De throttle aan de joystick bevestigen:

1. Zet beide items op hun kop (de throttle en de joystick).
2. Maak de inbussleutel (8) los die onderop de voet van de joystick is vastgeklemd.
3. Plaats de throttle links van de joystick.  
Steek de aansluittab aan de linkerkant van de joystickvoet in de opening op de rechterkant van de throttle.
4. Draai de twee inbusbouten onderop de voet vast met de inbussleutel (de bouten bevinden zich aan de linkerkant van de joystickvoet).
5. Rol de throttle-kabel op en leid deze door de kabeldoorgang.
6. Klem de inbussleutel terug op zijn plaats om hem niet kwijt te raken.

Voer deze procedure in omgekeerde volgorde uit om de throttle los te maken 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 met meer weerstand die pas in actie komt als u er flink tegen duwt.

De weerstand van de stick is instelbaar zodat u er elk type game mee kunt spelen. U kunt de weerstand instellen met behulp van het wielje voor het aanpassen van de stickweerstand (9) onderop de voet van de joystick.

## 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 kantelen (om een bocht naar links of rechts te maken). Deze roerfunctie is beschikbaar op de joystick door de stick naar links of rechts te draaien.

Deze roerbediening is op twee manieren beschikbaar:

- op de joystick door de stick **(4)** naar links of rechts te draaien.
- of via de rocking-knop **(10)** op de throttle.

Als u alleen de rocking-knop gebruikt (of als u de roerfunctie niet nodig hebt), kunt u de draaiing van de stick vergrendelen met de fixatieschroef **(5)** in de voet van de stick. Gebruik een gewone schroevendraaier om de roerfunctie vast of los te zetten.

### Opmerkingen:

- Op de PlayStation® 3 en op de pc in "4-assen"-modus is de rocking-knop gekoppeld aan de draaiing van de stick.
- Op de pc in "5-assen"-modus werkt de rocking-knop onafhankelijk van de draaiing van de stick en biedt daarmee een extra progressieve as.

## MULTIDIRECTIONELE POINT-OF-VIEW-HAT-SWITCH

De joystick beschikt over een **Point Of View**-hat-switch **(13)** waarmee u in één 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 weergaven (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 zoals schieten.

# PC

## INSTALLATIE OP DE PC

1. Zet de **USB-schakelaar (3)** van de joystick in de stand **PC**.
2. Sluit de USB-connector **(2)** aan op een van de USB-poorten van de computer. Windows XP of Vista 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 **Spelbesturingen**.  
*In het dialoogvenster **Spelbesturingen** dat nu wordt geopend, ziet u de naam van de joystick met als status **OK**.*
5. Klik op **Eigenschappen** in het dialoogvenster om de joystick te configureren.  
**Apparaat testen:** Hiermee kunt u alle functies van de joystick testen en bekijken.

Nu kan er gespeeld worden!

## TWEE ASSEN-MODI

Op de pc beschikt de joystick over twee verschillende assen-modi:

- **4 Assen-modus (Home-LED brandt rood)**  
De rocking-knop is gekoppeld aan de draaiing van de stick voor de bediening van het roer.
- **5 Assen-modus (Home-LED brandt groen)**  
De rocking-knop werkt onafhankelijk en er kan handmatig een andere functie aan worden toegekend.

Met de **Force**-knop **(12)** wordt van de ene modus naar de andere overgeschakeld.

## BELANGRIJKE OPMERKINGEN VOOR PC-GEbruikers

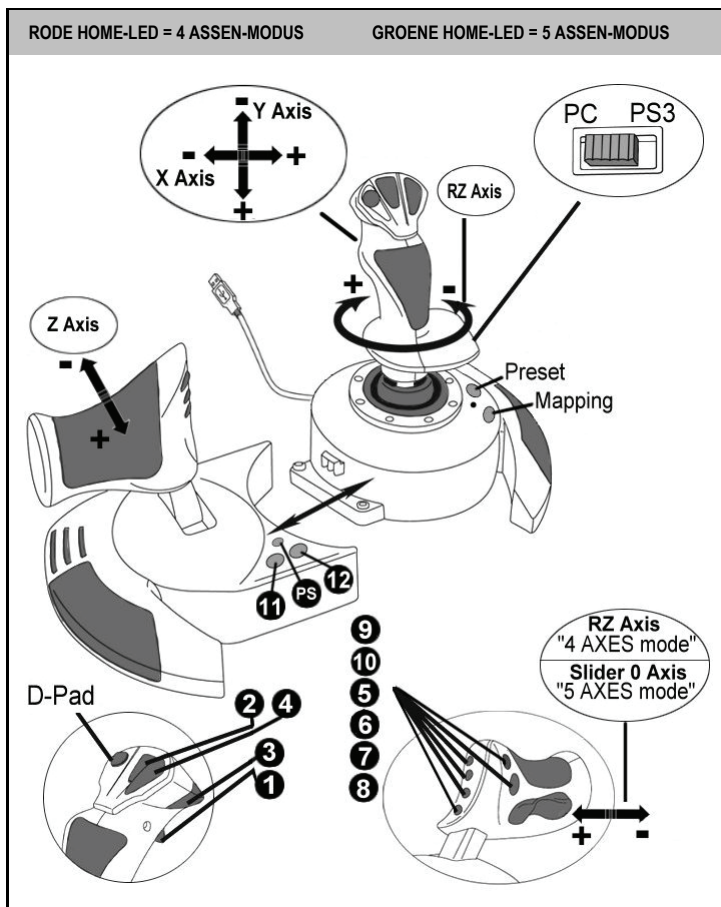
Zet de **USB-schakelaar (3)** van de joystick altijd in de stand **PC** voordat u de joystick aansluit.

- Bij het aansluiten van de joystick: laat de stick, het roer en de throttle tijdens het aansluiten van de joystick in het midden staan en raak deze niet aan (dit ter voorkoming van problemen met de kalibratie).



## AUTOMATIC PRESET-CONFIGURATIE - PC

AUTOMATIC PRESET-diagram voor pc



Deze voorinstelling voor 4-assen-modus is de standaardinstelling voor de meeste vlieggames voor pc's.

Met deze speelklare instellingen kunt u de joystick dus direct gebruiken.

In de 5-assen-modus moet de functie van de rocking-knop handmatig worden toegewezen in het optiemenu van de game.

# PLAYSTATION® 3

## INSTALLATIE OP DE PLAYSTATION® 3

1. Zet de **USB-schakelaar (3)** 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 GEBRUIKEN

Met de **Home/PS**-knop van de joystick kunt u op de PlayStation® 3 een game afsluiten, de menu's bedienen en de console direct uitzetten.

Wanneer deze functie wordt gebruikt, moet de throttle altijd in de middenstand worden gezet om het slecht functioneren van bepaalde knoppen te voorkomen.

Deze functie maakt het ook mogelijk heel snel te wisselen tussen de gamepad en de joystick in games waarin lopen en vliegen elkaar afwisselen.

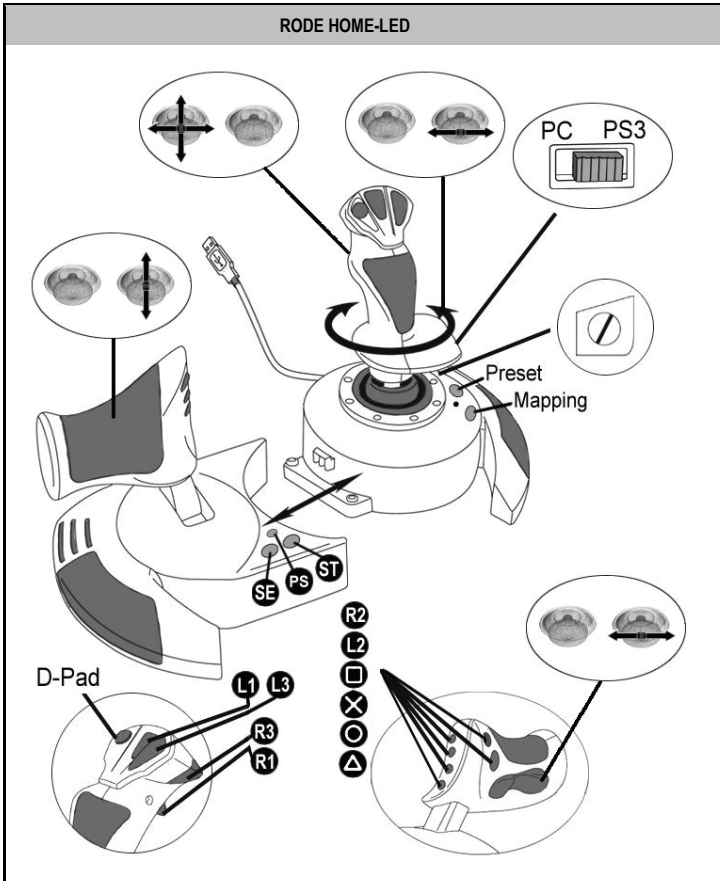
## BELANGRIJKE OPMERKINGEN VOOR PLAYSTATION® 3-GBRUIKERS

Zet de **USB-schakelaar (3)** 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.
- Bij het aansluiten van de joystick: laat de stick, het roer en de throttle tijdens het aansluiten van de joystick in het midden staan en raak deze niet aan (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 vlieggames 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 linkermini-stick van de PS3-gamepad.

**De throttle** komt overeen met de omhoog/omlaag-richting op de rechtermini-stick van de PS3-gamepad.

**Het roer (via draaistick en rocking-knop)** komt overeen met de links/rechts-richting op de rechtermini-stick van de PS3-gamepad.

# GEAVANCEERDE FUNCTIES

## TWEE PROGRAMMEERMODI

Met de **PRESET**-knop en LED (6) 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: LED brandt niet**

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

RAADPLEEG DE **AUTOMATIC PRESET-CONFIGURATIEDIAGRAMMEN**.

- **MANUAL PRESET: LED brandt groen**

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 de joystick opgeslagen, zelfs als deze niet is aangesloten.
- Als voor uw **MANUAL PRESET** geen programmering is opgegeven, is **MANUAL PRESET** identiek aan **AUTOMATIC PRESET**.

## EEPROM-GEHEUGEN

- Uw joystick beschikt over een ingebouwde chip die uw **MANUAL PRESET**-programmering in het geheugen bewaart, zelfs als de joystick uit staat of langere tijd niet is aangesloten.
- U kunt voor elk platform dat u gebruikt verschillende **MANUAL PRESET**-instellingen opslaan:
  - een voor de pc in 4-assen-modus
  - een voor de pc in 5-assen-modus
  - een voor de PlayStation 3

## PROGRAMMERING/MAPPING

U programmeert de joystick met de **MAPPING**-knop (7).

- **Voorbeelden van mogelijke toepassingen:**

- De posities 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:**

De knoppen **HOME/PS**, **MAPPING** en **PRESET** kunnen niet geherprogrammeerd of verplaatst worden.

## PROGRAMMEERPROCEDURE

### EEN MANUAL PRESET OPSLAAN

Stap	Actie	PRESET-LED
1	Schakel <b>MANUAL PRESET (6)</b> in door op de knop te drukken.	GROEN
2	Druk op de <b>MAPPING</b> -knop (7) en laat deze weer los.	KNIPPERT LANGZAAM GROEN
3	Druk op de te programmeren knop of richting en laat deze weer los.	KNIPPERT SNEL GROEN
4	Druk op de knop of richting waaraan u de functie wilt toewijzen en laat deze weer los.	GROEN

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

### EEN MANUAL PRESET WISSEN

Stap	Actie	PRESET-LED
1	Schakel uw <b>MANUAL PRESET (6)</b> in	GROEN
2	Houd de <b>MAPPING</b> -knop (7) twee seconden ingedrukt	KNIPPERT 2 SECONDEN GROEN

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 (in 4- en 5-assen-modi) of PlayStation® 3 in één stap wissen:

Stap	Actie	HOME/PS-LED
1	Druk tegelijkertijd op de knoppen <b>MAPPING + PRESET</b>	KNIPPERT 3 SECONDEN GROEN/ROOD

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

- **Mijn 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.

- Bij het aansluiten van de joystick: laat de stick, het roer en de throttle tijdens het aansluiten van de joystick in het midden staan en raak deze niet aan (dit ter voorkoming van problemen met de kalibratie).

- Sluit de game af, koppel de joystick los, controleer of de **PC/PS3-USB**-schakelaar (**3**) in de goede stand staat en sluit alles weer aan.

- Wanneer deze functie wordt gebruikt, moet de throttle altijd in de middenstand worden gezet om het slecht functioneren van bepaalde knoppen te voorkomen.

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

- Ga in de game naar het menu met opties voor de controller, gamepad en joystick. Selecteer de meest geschikte configuratie of stel alle 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, gamepad en 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**) onderop de voet van de joystick.

- **De roerbediening is te gevoelig:**

- Schakel de draaiing van de stick uit met behulp van de fixatieschroef (**5**) op de voet van de joystick en gebruik de rocking-knop voor de bediening van het roer.

## TECHNISCHE ONDERSTEUNING

### TECHNISCHE ONDERSTEUNING

Mocht u problemen ondervinden met dit product, ga dan naar <http://ts.thrustmaster.com> en klik op **Technical Support**. U hebt daar toegang tot verschillende onderwerpen die u helpen bij het vinden van oplossingen, zoals de FAQ (veelgestelde vragen) en de meest recente drivers en software. Als het probleem op die manier niet kan worden verholpen, kunt u contact opnemen met de Thrustmaster product technical support service (Technical Support).

#### Per e-mail:

Voordat u gebruik kunt maken van technische ondersteuning per e-mail dient u zich eerst online te registreren. Met de door u verstrekte informatie kan uw probleem sneller en beter worden opgelost. Klik op **Registration** aan de linkerkant van de pagina Technical Support en volg de aanwijzingen op het scherm. Indien u reeds geregistreerd bent, vult u de velden **Username** en **Password** in en klikt u op **Login**.

#### Per telefoon:

	<b>078 16 60 56</b>	
<b>België</b>	Kosten van interlokaal gesprek	Van maandag t/m vrijdag van 18:00 tot 22:00
	<b>0900 0400 118</b>	
<b>Nederland</b>	Kosten van lokaal gesprek	Van maandag t/m vrijdag van 18:00 tot 22:00

*\* Tijdelijk is de Nederlandstalige technische dienst enkel bereikbaar van 18u00 tot 22u00. Tijdens de andere uren kunt U steeds terecht voor Engels-, Duits-, of Franstalige support.*

### INFORMATIE MET BETREKKING TOT DE GARANTIE

Wereldwijd garandeert Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") de koper dat dit Thrustmaster-product gedurende een periode van twee (2) jaar vanaf de oorspronkelijke aankoopdatum vrij zal zijn van materiaal- en fabricagefouten. Indien u in de garantieperiode een defect meent te constateren aan dit product, neem dan onmiddellijk contact op met de 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 consument gerepareerd of vervangen, zulks ter beoordeling van Technical Support. Indien toegestaan door van de geldende wetgeving, beperkt de volledige aansprakelijkheid van Guillemot en haar dochterondernemingen (inclusief de aansprakelijkheid voor indirecte schade) zich tot het repareren of vervangen van het Thrustmaster product. De wettelijke rechten van de klant volgens de wetgeving die van toepassing is op de verkoop van consumentproducten, worden op generlei wijze beperkt door deze garantie.

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; (2) indien u zich niet houdt aan de instructies zoals verstrekt door Technical Support; of (3) op software die niet is geleverd door Guillemot en daardoor onder de specifieke garantie valt zoals verstrekt door degene die deze software levert.

## COPYRIGHT

© 2008 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®, XP en Vista zijn geregistreerde handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle overige handelsmerken en merknamen worden hierbij erkend en zijn het 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. Dankzij recycling en andere methodes voor het verwerken 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.**

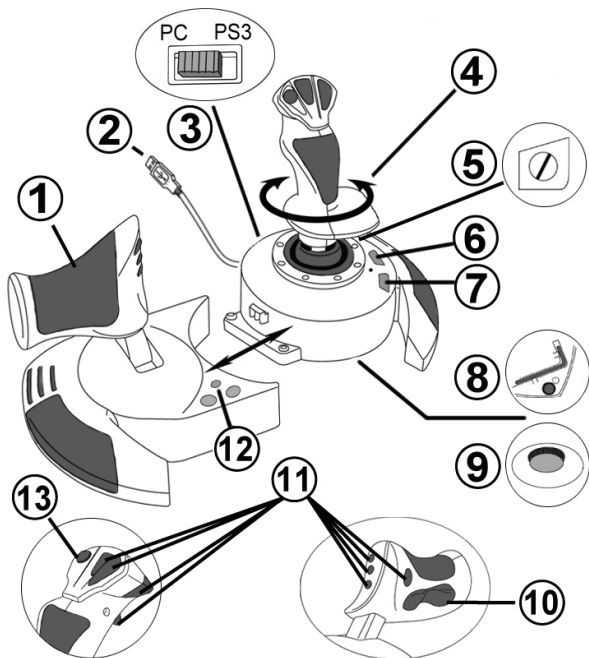
***Veelgestelde vragen, tips en drivers zijn te vinden op  
[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***



# T.Flight Hotas X

Compatibile con PC / PlayStation® 3

Manuale d'uso



## CARATTERISTICHE TECNICHE

1. Manetta
2. Connettore USB
3. Selettore USB "PC" o "PS3"
4. Funzione timone tramite impugnatura rotante
5. Vite per il bloccaggio del timone nell'impugnatura
6. Pulsante PRESET (per selezionare la programmazione)
7. Pulsante MAPPING (per la programmazione)
8. Chiave a brugola per installare o rimuovere la manetta
9. Regolatore della resistenza della leva
10. Timone tramite pulsante oscillante (o sul 5° Asse su PC)
11. Pulsanti azione
12. Pulsante HOME / PS con LED
13. Hat-switch "Punto Di Vista" multidirezionale

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

РУССКИЙ

## INIZIAMO A CONOSCERE IL TUO JOYSTICK HOTAS MANETTA

Il tuo joystick è dotato di un'ampia manetta, con la quale potrai facilmente controllare l'accelerazione del tuo aeroplano.

La manetta è rimovibile e può essere posizionata in 2 modi diversi:

- Staccata e separata dal joystick  
(per ricreare le reali condizioni di pilotaggio)
- Attaccata al joystick  
(per una maggiore stabilità e per occupare minor spazio).

Come configurazione predefinita, la manetta è staccata dal joystick.

### Per attaccare la manetta al joystick:

1. Ribalta entrambi gli elementi (la manetta e il joystick).
2. Tieni la chiave a brugola (8) attaccata alla base del joystick.
3. Posiziona la manetta alla sinistra del joystick.  
Inserisci la linguetta di attacco, presente nella parte sinistra della base del joystick, nell'apposita apertura nella parte destra della manetta.
4. Utilizzando l'apposita chiave, stringi le due brugole poste nella parte inferiore della base (a sinistra).
5. Avvolgi il cavo della manetta e fallo passare attraverso l'apposita canalina.
6. Per non perderla, riponi la chiave a brugola nel suo alloggiamento.

Per staccare la manetta dal joystick, esegui questa procedura al contrario.

## 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 adatto a tutti i giocatori. Per impostare il livello di resistenza, utilizza l'apposita rotella (9) posta nella parte inferiore della 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.

Questa funzione timone è accessibile in due modi:

- sul tuo joystick, ruotando l'impugnatura **(4)** a destra o a sinistra ;
- oppure tramite il pulsante oscillante **(10)** sulla manetta.

Se utilizzi unicamente il pulsante oscillante (o non usi la funzione timone), 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.

### Note:

- Su PlayStation® 3 e PC in modalità a "4 assi", il pulsante oscillante è combinato alla rotazione dell'impugnatura.

- Su PC in modalità a "5 assi", il pulsante oscillante è indipendente dalla rotazione dell'impugnatura, offrendo così un ulteriore asse progressivo di movimento.

## HAT-SWITCH "PUNTO DI VISTA" MULTIDIREZIONALE

Il tuo joystick è dotato di un hat-switch "Punto di Vista" **(13)** che, come dice la parola stessa, ti consente (nei giochi compatibili) 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 "Punto di Vista".

Naturalmente, potrai associare all'hat-switch "Punto di Vista" anche altre funzioni alternative (fuoco, ecc.).

# PC

## INSTALLATION ON PC

1. Imposta il selettore USB del tuo joystick (**3**) in posizione "PC".
2. Collega il connettore USB (**2**) ad una porta USB del tuo computer. Windows XP o Vista 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!

## 2 AXIS MODES

Su PC, il tuo joystick offre 2 diverse modalità di assi:

- **Modalità a 4 assi** (LED Home Rosso)  
Per la funzione timone, il pulsante oscillante è combinato con la rotazione dell'impugnatura.
- **Modalità a 5 assi** (LED Home Verde)  
Il pulsante oscillante è indipendente e può essere associato manualmente ad un'altra funzione.

Per passare da una modalità all'altra, premi semplicemente il pulsante HOME (**12**).

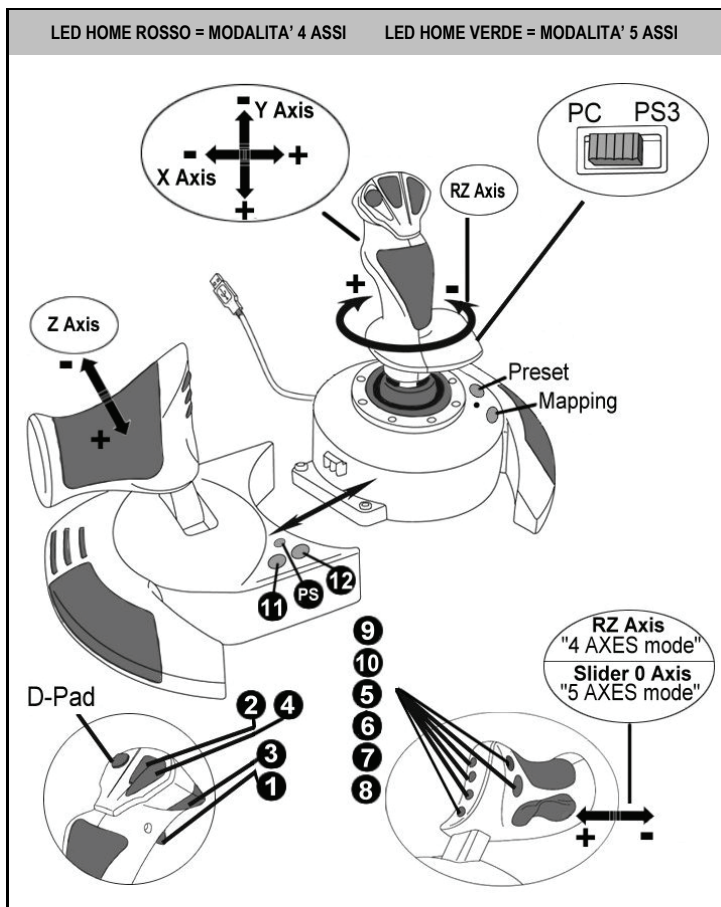
## AVVISO IMPORTANTE PER UTENTI PC

- Prima di collegare il tuo joystick, assicurati sempre che il relativo selettore USB (**3**) si trovi in posizione "PC".

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

## CONFIGURAZIONE "PROFILO AUTOMATICO" - PC

Diagramma del "PROFILO AUTOMATICO" su PC



La modalità "4 assi" corrisponde alle configurazioni predefinite della maggior parte dei giochi di simulazione di volo per PC: perciò, potrai iniziare a giocare immediatamente, senza dover riconfigurare il tuo joystick.

Nella modalità "5 assi", la funzione del pulsante oscillante deve essere assegnata manualmente tramite le opzioni del tuo gioco.

# PLAYSTATION® 3

## INSTALLAZIONE SU PLAYSTATION® 3

1. Imposta il selettore USB **(3)** 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.

Quando usi questa funzione, la manetta deve sempre trovarsi in posizione centrale (per evitare il malfunzionamento di alcuni pulsanti).

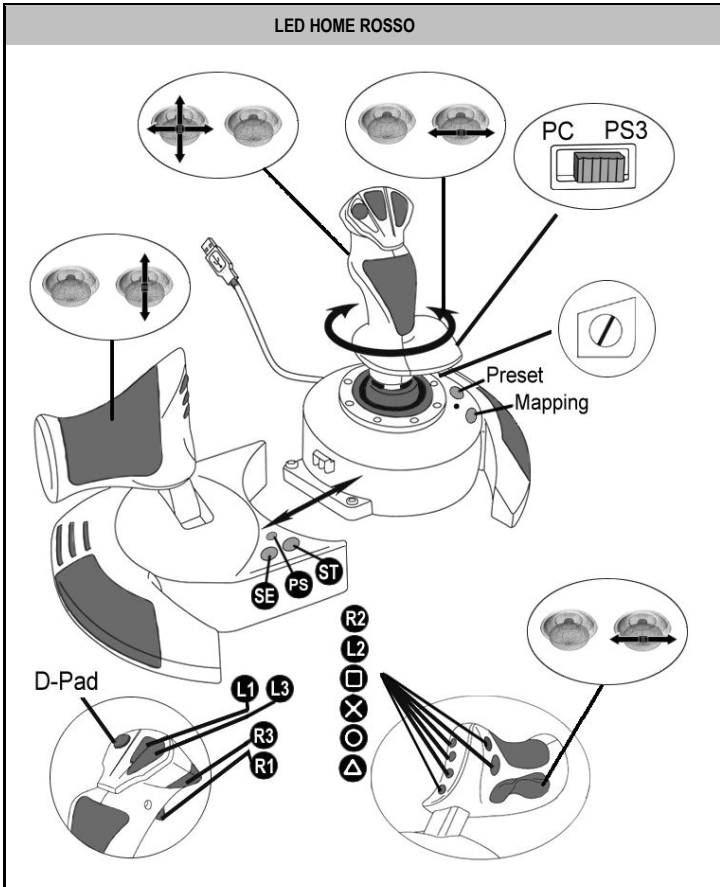
Inoltre, nei giochi che alternano "sequenze a piedi" a "sequenze in volo", potrai passare molto rapidamente dal gamepad al joystick.

## AVVISO IMPORTANTE PER PLAYSTATION® 3

- Prima di collegare il tuo joystick, accertati sempre che il selettore USB **(3)** 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 PS3.

**La manetta** corrisponde alle direzioni Su/Giù del mini-stick destro del tuo gamepad PS3.

**Il timone (tramite l'impugnatura rotante e il pulsante oscillante)** corrisponde alle direzioni Sinistra/Destra del mini-stick destro del gamepad PS3.

# FUNZIONI AVANZATE

## 2 MODALITÀ DI PROGRAMMAZIONE

Tramite il pulsante **PRESET (6)** ed il relativo **LED** puoi sapere quale sia la programmazione attualmente selezionata:

- AUTOMATICA (preprogrammata)
- o MANUALE (programmata da te stesso).

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: IL LED È SPENTO**

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: IL LED È 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".

## MEMORIA EEPROM

- Il tuo joystick è dotato di un chip interno che salva tutti i "PROFILI MANUALI" da te programmati (anche a joystick spento o scollegato per un lungo periodo di tempo).
- Puoi salvare un "PROFILO MANUALE" specifico per ogni piattaforma utilizzata:
  - uno per PC in modalità 4 assi
  - uno per PC in modalità 5 assi
  - uno per PlayStation® 3

## PROGRAMMAZIONE/MAPPATURA

Puoi programmare il tuo joystick utilizzando il pulsante **MAPPING (7)**.

- **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:**

I pulsanti **HOME / PS, MAPPING** e **PRESET** non possono essere riprogrammati e/o spostati.



## PROCEDURA DI PROGRAMMAZIONE

### SALVARE UN "PROFILO MANUALE"

Passo	Azione	LED PROFILO
1	Attiva il PROFILO MANUALE (6) premendo il pulsante.	VERDE
2	Premi e rilascia il pulsante MAPPING (7).	LAMPEGGIA LENTAMENTE IN VERDE
3	Premi e rilascia il pulsante o la direzione che intendi programmare.	LAMPEGGIA RAPIDAMENTE 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).

### CANCELLAZIONE DI UN "PROFILO MANUALE"

Passo	Azione	LED PROFILO
1	Attiva il tuo PROFILO MANUALE (6)	VERDE
2	Tieni premuto il pulsante MAPPING (7) 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 impostazioni attive sia per PC (modalità a 4 e 5 assi) che per PlayStation® 3, in un solo passaggio:

Passo	Azione	LED HOME / PS
1	Premi simultaneamente i pulsanti <b>MAPPING + PRESET</b>	LAMPEGGIA IN VERDE/ROSSO PER 3 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) **(3)** si trovi nella posizione corretta, quindi ricollega il tuo joystick.

- Entrando nel menu PS su PS3, la manetta deve sempre trovarsi in posizione centrale (per evitare il malfunzionamento di alcuni pulsanti).

- **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.

- **La funzione timone è troppo sensibile:**

- Disattiva la rotazione dell'impugnatura utilizzando la vite di bloccaggio **(5)** posta sulla base del joystick e usa il pulsante oscillante per la funzione timone.

## ASSISTENZA TECNICA

Qualora riscontrassi un problema con il tuo prodotto, accedi al sito <http://ts.thrustmaster.com> e clicca su **Assistenza tecnica**. Da qui, potrai accedere a vari servizi ed informazioni (Risposte alle Domande più Frequenti (FAQ), le più recenti versioni di driver e software) che potrebbero esserti utili per risolvere il tuo problema. Qualora il problema persistesse, puoi contattare il servizio di assistenza tecnica Thrustmaster ("Technical Support"):

### Tramite e-mail:

Per poter usufruire del servizio di assistenza tecnica tramite e-mail, dovrai prima registrarti online. Le informazioni che fornirai aiuteranno i nostri esperti a risolvere più rapidamente il tuo problema. Fai clic su **Registrazione** nella parte sinistra della pagina di Assistenza Tecnica e segui le istruzioni che appariranno sullo schermo. Se sei già registrato, riempi i campi **Username** e **Password** e clicca quindi su **Login**.

### INFORMAZIONI SULLA GARANZIA

Nel mondo, Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") garantisce al consumatore che questo prodotto Thrustmaster è privo di difetti nei materiali e nell'assemblaggio per un periodo di due (2) anni dalla prima data di acquisto. Qualora il prodotto presentasse dei difetti durante tale periodo, contatta immediatamente il servizio di Assistenza Tecnica, che ti indicherà la procedura da seguire. Se il difetto viene confermato, il prodotto dovrà essere riconsegnato al luogo di acquisto (o a qualsiasi altra destinazione indicata dall'assistenza tecnica).

Contestualmente a tale garanzia, il prodotto difettoso potrà essere riparato o sostituito, secondo il parere del servizio di Assistenza Tecnica. Dove ciò è concesso dalle leggi vigenti, gli obblighi di Guillemot e delle sue controllate sono limitati alla riparazione o alla sostituzione del prodotto Thrustmaster (compresi eventuali danni indiretti). I diritti legali del consumatore, stabiliti dalla legge riguardante la vendita di beni di consumo, non vengono intaccati da tale garanzia.

Questa garanzia non è applicabile se: (1) il prodotto è stato modificato, aperto, alterato o ha subito danni derivati da un uso improprio o non corretto, da negligenza, da un incidente, dalla normale usura o da qualsiasi altra causa non riconducibile a difetti nei materiali o nell'assemblaggio; (2) non vengono rispettate le istruzioni fornite dal servizio di Assistenza Tecnica; (3) si stia utilizzando un software non pubblicato da Guillemot, ossia un software soggetto ad una specifica garanzia offerta dal suo distributore.

### COPYRIGHT

© 2008 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®, XP e Vista sono marchi registrati di proprietà di Microsoft Corporation per gli Stati Uniti e/o altri Paesi. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali vengono qui citati previa autorizzazione ed 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 PER LA SALVAGUARDIA 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.

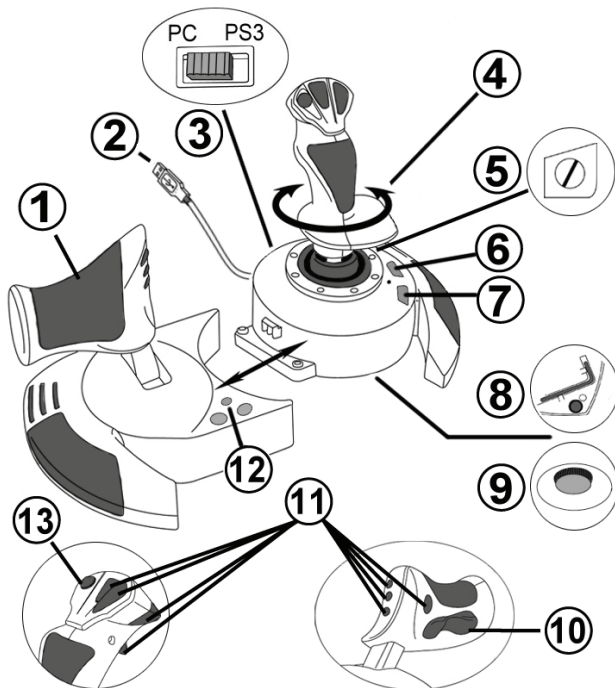
A seconda delle proprie caratteristiche, i materiali potrebbero essere riciclati. Tramite il riciclaggio ed altre forme di trattamento del Materiale Elettrico ed Elettronico, è possibile fornire un importante contributo per la salvaguardia dell'ambiente.

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

***FAQ, consigli e driver disponibili sul sito  
[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

# T.Flight Hotas X

Compatible: PC / PlayStation® 3  
Manual del usuario



## CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1. Mando de potencia
2. Conector USB
3. Selector USB "PC" o "PS3"
4. Función de timón con palanca giratoria
5. Tornillo bloqueo de timón en palanca
6. Botón PRESET (para seleccionar programación)
7. Botón MAPPING (para programación)
8. Llave Allen para instalar o separar el mando de potencia
9. Rueda ajuste de resistencia de palanca
10. Timón mediante botón de sacudida (o 5° Eje en PC)
11. Botones de acción
12. Botón HOME / PS con LED
13. Hat-switch multidireccional "Punto de vista"

## LAS PARTES DE TU JOYSTICK HOTAS

### MANDO DE POTENCIA

Tu joystick incorpora un gran mando de potencia que puedes utilizar para controlar fácilmente la aceleración de tu avión.

El mando de potencia es desmontable y se puede colocar de 2 formas diferentes:

- Desmontado y separado del joystick  
(para recrear condiciones de pilotaje auténticas)
- Unido al joystick  
(para mayor estabilidad y para que ocupe menos espacio).

De forma predeterminada, el mando de potencia viene separado del joystick.

Para unir el mando de potencia al joystick:

1. Dale la vuelta a ambos elementos (el mando de potencia y el joystick).
2. Toma la llave Allen (**8**) colocada debajo de la base del joystick.
3. Coloca el mando de potencia a la izquierda del joystick.  
Inserta la pestaña de conexión de la parte izquierda de la base del joystick en la abertura de la parte derecha del mando de potencia.
4. Utilizando la llave, aprieta los dos tornillos Allen de debajo de la base (situados en el lado izquierdo de la base del joystick).
5. Enrolla el cable del mando de potencia y pásalo por la ranura de la guía del cable.
6. Vuelve a poner la llave Allen en su sitio para no perderla.

Realiza este procedimiento a la inversa para desmontar el mando de potencia del joystick.

### PALANCA CON RESISTENCIA AJUSTABLE

Dependiendo de tu estilo de juego, puede que quieras tener un joystick ultra-sensible, que responda al más ligero toque, o puede que prefieras tener un joystick más firme, que ofrezca algo de resistencia cuando lo muevas.

La resistencia de la palanca del joystick se puede ajustar, para adaptarlo a todos los jugadores. Para ajustarla, utiliza la rueda de ajuste de la resistencia (**9**) situada debajo de la base del joystick.

## FUNCIÓN DE TIMÓN

Tu joystick incorpora una función de timón, que en un avión corresponde a los pedales que el piloto utiliza para girar la dirección, permitiendo que el avión pivote sobre su eje vertical (por lo tanto haciendo que el avión gire a la izquierda o a la derecha). Esta función de timón es accesible en el joystick rotando la palanca a la izquierda o a la derecha.

A esta función de timón se accede de dos maneras:

- en el joystick rotando la palanca **(4)** a la izquierda o a la derecha.

- o mediante el botón de sacudida **(10)** en el mando de potencia.

Si sólo estás utilizando el botón de sacudida (o si no vas a utilizar la función de timón), puedes deshabilitar la rotación de la palanca con el tornillo de bloqueo **(5)** situado en la base del joystick. Utiliza un destornillador de cabeza plana para cambiar la posición del tornillo y de este modo bloquear/desbloquear la función de timón.

### Notas:

- En PlayStation® 3 y en PC en modo "4 ejes", el botón de sacudida se combina con la rotación de la palanca.

- En PC en modo "5 ejes", el botón de sacudida es independiente de la rotación de la palanca y por lo tanto proporciona un eje progresivo adicional.

## HAT-SWITCH MULTIDIRECCIONAL "PUNTO DE VISTA"

Tu joystick incorpora un hat-switch "Punto de vista" **(13)** que, como su nombre indica, te permite (en juegos que incorporen esa función) ver instantáneamente lo que está pasando alrededor de tu avión. Para ello, dirígete al menú de configuración del juego y programa las diferentes vistas (vista trasera, vista izquierda, vista derecha y también las vistas externas) en las direcciones del hat-switch "Punto de vista".

Por supuesto, también puedes utilizar el hat-switch "Punto de vista" para otras funciones diferentes (disparar, etc.).

# PC

## INSTALACIÓN EN PC

1. Pon el selector de USB **(3)** del joystick en la posición **"PC"**.
2. Enchufa el conector USB **(2)** a uno de los puertos USB del ordenador. Windows XP o Vista 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!

## 2 MODOS DE EJES

En PC, tu joystick incorpora 2 modos de ejes:

- **Modo 4 ejes** (LED Home rojo)  
El botón de sacudida se combina con la rotación de la palanca para la función de timón.
- **Modo 5 ejes** (LED Home verde)  
El botón de sacudida es independiente y se puede asignar manualmente a otra función.

Para cambiar de un modo al otro, pulsa simplemente el botón HOME **(12)**.

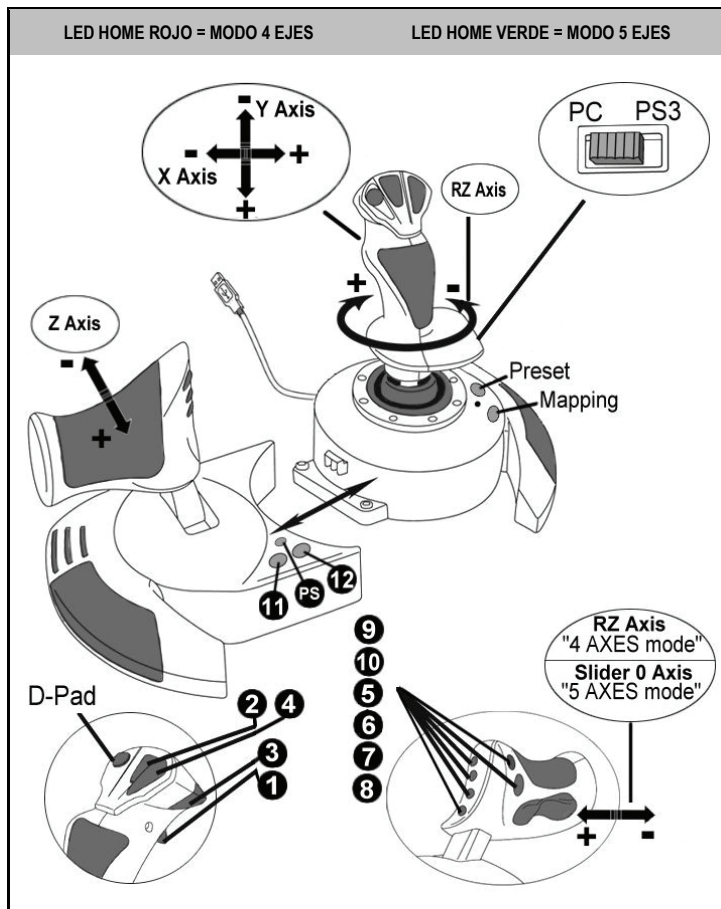
## NOTAS IMPORTANTES PARA PC

- El selector de USB **(3)** del joystick siempre debe estar puesto en la posición **"PC"** antes de conectar el joystick.
- Cuando conectes el joystick: Deja la palanca, el timón y el mando de potencia centrados y no los muevas (para evitar problemas de calibración).



## CONFIGURACIÓN "AUTOMATIC PRESET" - PC

Diagrama "AUTOMATIC PRESET" en PC



El preset del modo "4 ejes" corresponde a las configuraciones predeterminadas de la mayoría de los juegos de simulación aérea en PC.

Por lo tanto te permitirá empezar a jugar directamente sin tener que reconfigurar tu joystick. En el modo "5 ejes", la función del botón de sacudida debe asignarse manualmente en las opciones de tu juego.

# PLAYSTATION® 3

## INSTALACIÓN EN PLAYSTATION® 3

1. Pon el selector de USB (3) 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.

Cuando utilices esta función, el mando de potencia debe estar colocado siempre en la posición central (para evitar el funcionamiento incorrecto de ciertos botones).

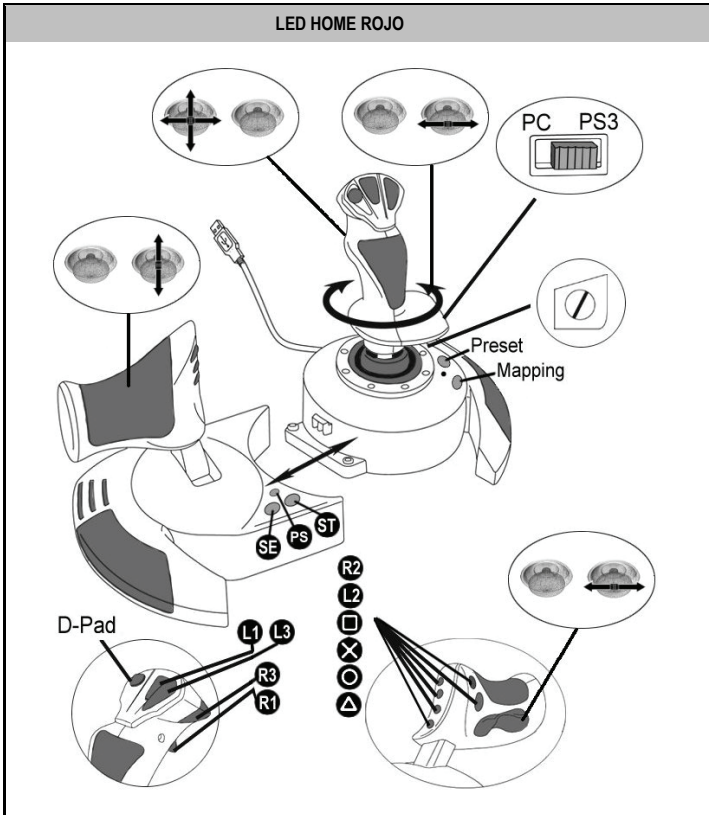
También te permite cambiar de forma muy rápida entre el gamepad y el joystick en juegos que alternan entre "secuencias a pie" y "secuencias volando".

## NOTAS IMPORTANTES PARA PLAYSTATION® 3

- El selector de USB (3) del joystick siempre debe estar puesto en la posición "PS3" antes de conectar el joystick a la consola.
- En modo "1 Jugador": si el gamepad oficial está encendido, debes cambiarlo al "puerto de mando 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 mando de potencia 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 directamente 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 mando de potencia** corresponde con las direcciones Arriba/Abajo del mini-stick derecho del gamepad de PS3.

**El timón (mediante palanca rotativa y botón de sacudida)** corresponde con las direcciones Izquierda/Derecha del mini-stick derecho del gamepad.

# FUNCIONES AVANZADAS

## 2 MODOS DE PROGRAMACIÓN

El botón **PRESET (6)** y su **LED** 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 APAGADO**

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

CONSULTA EL DIAGRAMA DE CONFIGURACIÓN "AUTOMATIC PRESET".

- **MANUAL PRESET: LED VERDE**

Esto representa tu propia programación personal:

- Los botones, los 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 la "MANUAL PRESET" está en blanco, es idéntica a la "AUTOMATIC PRESET".

## 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 en modo 4 ejes
  - uno para PC en modo 5 ejes
  - uno para PlayStation® 3

## PROGRAMACIÓN / MAPEADO

Puedes programar el joystick utilizando el botón **MAPPING (7)**.

- **Ejemplos de aplicaciones posibles:**

- Intercambio de las posiciones de los botones.
- Intercambio de los ejes entre si = direcciones de la palanca, del mando de potencia 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:**

Los botones **HOME / PS**, **MAPPING** y **PRESET** no se pueden reprogramar ni mover.

## PROCEDIMIENTO DE PROGRAMACIÓN

### PARA GUARDAR UN "MANUAL PRESET"

Pasos	Acción	LED PRESET
1	Activa MANUAL PRESET (6) pulsando el botón.	VERDE
2	Pulsa y suelta el botón MAPPING (7).	PARPADEA LENTAMENTE EN VERDE
3	Pulsa y suelta el botón o dirección a programar.	PARPADEA RÁPIDAMENTE EN VERDE
4	Pulsa y suelta el botón o dirección en el que quieras colocar tu función.	VERDE

Tu "MANUAL PRESET" ahora está activado y actualizado (con tu programación aplicada).

### PARA BORRAR UN "MANUAL PRESET"

Pasos	Acción	LED PRESET
1	Activa tu MANUAL PRESET (6)	VERDE
2	Pulsa y mantén pulsado el botón MAPPING (7) durante 2 segundos.	PARPADEA EN VERDE 2 SEGUNDOS

Tu "MANUAL PRESET" ya está en blanco (y vuelve a ser idéntico al "AUTOMATIC PRESET").

### PARA VOLVER A LA "CONFIGURACIÓN DE FÁBRICA"

Con un solo paso puedes borrar toda tu programación o ajustes realizados tanto para PC (en los modos de 4 y 5 ejes) como para PlayStation® 3:

Paso	Acción	LED HOME / PS
1	Pulsa simultáneamente los botones MAPPING + PRESET	PARPADEA EN VERDE/ROJO 3 SEGUNDOS

Todas tus "MANUAL PRESETS" (PC + PS3) o ajustes ya están en blanco.

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 mando de potencia 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) **(3)** está puesto en la posición correcta y vuelve a conectar el joystick.

- Al acceder al menú PS en PS3, el mando de potencia debe estar colocado siempre en la posición central (para evitar el funcionamiento incorrecto de ciertos botones).

- **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 obtener 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.

- **La función de timón es demasiado sensible:**

- Deshabilita la rotación de la palanca mediante el tornillo de bloqueo **(5)** situado en la base del joystick y utiliza el botón de sacudida para la función de timón.

## SOPORTE TÉCNICO

Si encuentras un problema con tu producto, visita <http://ts.thrustmaster.com> y haz clic en **Technical Support**. Desde allí podrás acceder a distintas utilidades (preguntas frecuentes (Frequently Asked Questions, FAQ), las últimas versiones de controladores y software) que pueden ayudarte a resolver tu problema. Si el problema persiste, puedes contactar con el servicio de soporte técnico de los productos de Thrustmaster ("Soporte Técnico"):

### Por correo electrónico:

Para utilizar el soporte técnico por correo electrónico, primero debes registrarte online. La información que proporcionas ayudará a los agentes a resolver más rápidamente tu problema. Haz clic en **Registration** en la parte izquierda de la página de Soporte técnico y sigue las instrucciones en pantalla. Si ya te has registrado, rellena los campos **Username** y **Password** y después haz clic en **Login**.

### Por teléfono:

<b>España</b>	<b>901988060</b>	de lunes a viernes
	Precio de una llamada telefónica local	de 13:00 a 17:00 y de 18:00 a 22:00

## INFORMACIÓN DE GARANTÍA

En todo el mundo, Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") garantiza al consumidor que este producto de Thrustmaster estará libre de defectos materiales y fallos de fabricación por un periodo de dos (2) años a partir de la fecha de compra original. Si el producto pareciera estar defectuoso durante el periodo de garantía, contacte inmediatamente con el Soporte Técnico, que le indicará el procedimiento a seguir. Si el defecto se confirma, el producto debe devolverse a su lugar de compra (o a cualquier otro lugar indicado por el Soporte Técnico).

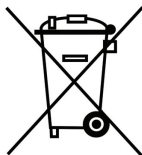
Dentro del contexto de esta garantía, el producto defectuoso del consumidor será reparado o reemplazado, a elección del Soporte Técnico. En los casos que lo autorice la ley aplicable, toda la responsabilidad de Guillemot y de sus filiales (incluyendo sobre daños indirectos) está limitada a la reparación o sustitución del producto de Thrustmaster. Los derechos legales del consumidor con respecto a la legislación aplicable a la venta de bienes de consumo no se ven afectados por esta garantía.

Esta garantía no se aplicará: (1) si el producto ha sido modificado, abierto, alterado, o ha sufrido daños como resultado de una utilización inapropiada u ofensiva, negligencia, accidente, desgaste normal, o cualquier otra causa no relacionada con un defecto material o fallo de fabricación; (2) en caso de no cumplimiento de las instrucciones proporcionadas por el Soporte Técnico; (3) a software no publicado por Guillemot, o sea, a software que está sujeto a una garantía específica proporcionada por su fabricante.

## **COPYRIGHT**

© 2008 Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos reservados. Thrustmaster® es una marca comercial registrada de Guillemot Corporation S.A. Playstation® es una marca comercial registrada de Sony Computer Entertainment, Inc. Windows®, XP y Vista son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Todas las demás marcas comerciales y nombres de marca se reconocen aquí y son propiedad de sus respectivos dueños. Ilustraciones no definitivas. Los contenidos, diseños y especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso y pueden variar de un país a otro. 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.

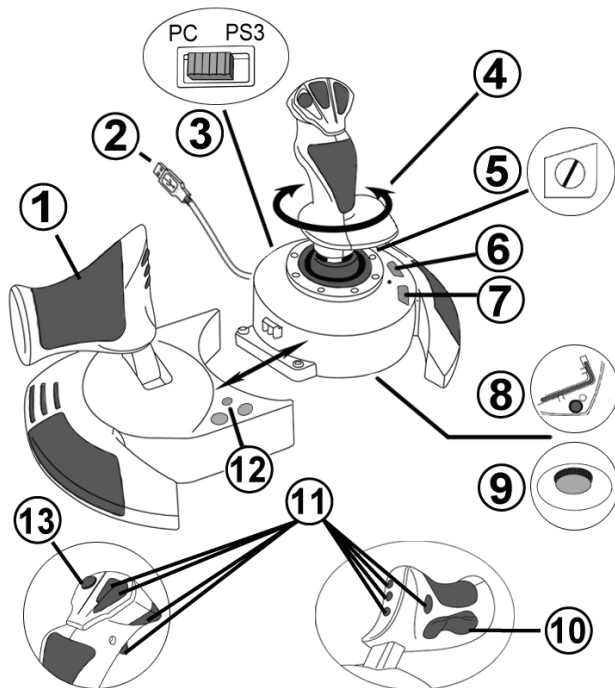
**Contacta con las autoridades locales para más información sobre el punto de recogida más cercano.**

***FAQ, consejos y controladores disponibles en  
[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***



# T.Flight Hotas X

Compatível: PC / PlayStation® 3  
Manual do Utilizador



## CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1. Manete
2. Conector USB
3. Selector USB "PC" ou "PS3"
4. Leme via manípulo giratório
5. Parafuso de bloqueio do leme
6. Botão PRESET (para seleccionar a programação)
7. Botão MAPPING (para programação)
8. Chave Allen para instalar / separar manete
9. Visor de ajustamento da resistência
10. Leme via botão oscilatório (5.º eixo no PC)
11. Botões de acção
12. Botão HOME / PS com LED
13. Hat-switch multidireccional "ponto de vista"

## CONHECER O SEU JOYSTICK HOTAS

### MANETE

O seu joystick possui uma grande manete que pode usar para controlar facilmente a aceleração da aeronave.

A manete é destacável e pode ser posicionada de duas maneiras diferentes, a saber:

- Destacada e separada do joystick (para recriar condições de pilotagem autênticas);
- Fixa ao joystick (para maior estabilidade e ocupar menos espaço).

Por predefinição, a manete é fornecida destacada do joystick.

Para fixar a manete ao joystick:

1. Rode ambos os itens (a manete e o joystick) ao contrário no sentido vertical.
2. Retire a chave Allen (**8**) presa sob a base do joystick.
3. Coloque a manete à esquerda do joystick.  
Insira a patilha de ligação que se encontra à esquerda da base do joystick na abertura no lado direito da manete.
4. Usando a chave, aperte os dois parafusos por baixo da base (situados no lado esquerdo da base do joystick).
5. Desenrole o cabo da manete e faça-o passar através da ranhura de guiamento do cabo.
6. Volte a colocar a chave Allen no sítio para não a perder.

Execute este procedimento no sentido inverso para destacar a manete do joystick.

### RESISTÊNCIA AJUSTÁVEL DO MANÍPULO

Consoante o seu estilo de jogo, pode preferir um joystick ultra-sensível, que responda ao mínimo toque, ou talvez um joystick mais firme, que ofereça uma certa resistência quando o move.

A resistência do manípulo do joystick é ajustável, a fim de se adaptar a todos os jogadores. Para ajustá-la, utilize o visor de ajustamento da resistência do manípulo (**9**), situado sob a base do joystick.

## FUNÇÃO DO LEME

O seu joystick dispõe de uma função de leme de direcção, que num avião corresponde aos pedais utilizados pelo piloto para mudar de direcção, permitindo à aeronave rodar no seu eixo vertical (e, por conseguinte, fazê-la virar à esquerda ou direita). Para aceder a esta função do leme de direcção no joystick, rode o manipulador para a esquerda ou direita.

Pode aceder à função de leme de direcção de duas maneiras:

- no joystick rodando o manipulador (**4**) para a esquerda ou direita;
- através do botão oscilatório (**10**) na manete.

Se utiliza apenas o botão oscilatório (ou caso não pretenda servir-se da função de leme de direcção), pode desactivar a rotação do manipulador graças ao parafuso de bloqueio (**5**) situado na base do joystick. Use uma chave de fendas de cabeça plana para mudar a posição do parafuso e com isso bloquear/desbloquear a função do leme de direcção.

Notas:

- Na PlayStation® 3 e no PC em modo de "4 eixos", a acção do botão oscilatório é combinada com a rotação do manipulador.
- No PC em modo de "5 eixos", o botão oscilatório é independente da rotação do manipulador, como tal oferece um eixo progressivo adicional.

## HAT-SWITCH MULTIDIRECCIONAL DE "PONTO DE VISTA"

O seu joystick possui um hat-switch de "ponto de vista" (**13**), que, tal como o nome indica, permite (nos jogos que o autorizam) ver imediatamente o que se passa à volta do avião. Para tal, basta aceder ao menu de configuração do jogo e programar as diferentes vistas (retaguarda, esquerda, direita e também as vistas externas) nas direcções do hat-switch de "ponto de vista".

Evidentemente, pode usar também o hat-switch de "ponto de vista" para realizar outras funções (disparar, etc.).

# PC

## INSTALAÇÃO NO PC

1. Regule o selector USB do joystick (**3**) para a posição "PC".
2. Ligue o conector USB (**2**) a uma das portas USB do computador. O Windows XP ou Vista detecta automaticamente o novo dispositivo.
3. Os controladores são instalados automaticamente.  
Siga as instruções que surgirem no ecrã para concluir a instalação.
4. Clique em **Iniciar/Painel de controlo/Impressoras e outro hardware/Controladores de jogos (Iniciar/Painel de controlo/Hardware e Som/Controladores de jogos** no Windows Vista).  
*A caixa de diálogo **Controladores de jogos** apresenta o nome do joystick com o estado **OK**.*
5. No **Painel de controlo**, clique em **Propriedades** para configurar o joystick.  
**Testar:** Permite testar e ver todas as funções do joystick.

Está pronto para jogar!

## DOIS MODOS DE EIXOS

No PC, o joystick inclui dois modos de eixos:

- **Modo de 4 Eixos** (LED Home vermelho)  
O botão oscilatório e a rotação do manípulo emulam a função de leme.
- **Modo de 5 Eixos** (LED Home verde)  
O botão oscilatório é independente e pode ser atribuído manualmente a qualquer outra função.

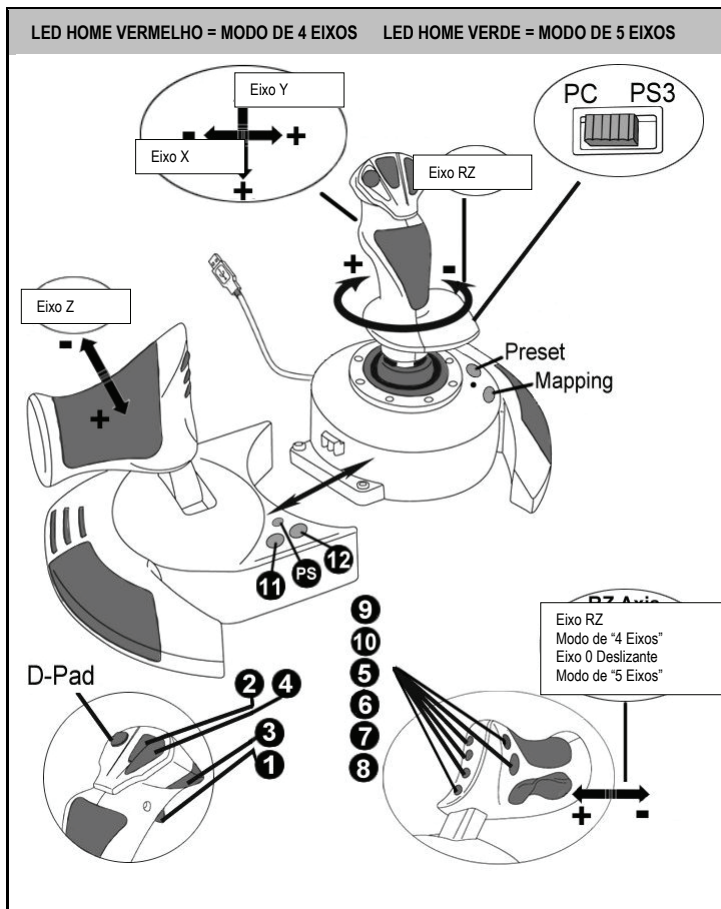
Para alternar entre modos, prima simplesmente o botão HOME (**12**).

## NOTAS IMPORTANTES PARA O PC

- Tem de regular sempre o selector USB do joystick (**3**) para a posição "PC" antes conectar o dispositivo.
- Quando conectar o dispositivo, deixe o manípulo, o leme de direcção e a manete centrados e não lhes mexa (para evitar quaisquer problemas de calibragem).

## “PREDEFINIÇÕES AUTOMÁTICAS” – PC

Diagrama das “Predefinições Automáticas” no PC



As predefinições do modo de “4 eixos” correspondem às configurações predefinidas na maioria dos jogos de simulação aérea para PC.

Por conseguinte, pode começar a jogar de imediato, sem ter de reconfigurar o seu joystick. No modo de “5 eixos”, tem de atribuir manualmente a função do botão oscilatório nas opções do jogo.

# PLAYSTATION® 3

## INSTALAÇÃO NA PLAYSTATION® 3

1. Regule o selector USB do joystick (3) para a posição "PS3".
2. Ligue o conector USB (2) a uma das portas USB da consola.
3. Ligue a consola.
4. Lance o jogo.

Está pronto para jogar!

## UTILIZAR O BOTÃO "HOME / PS"

O botão "Home / PS" do joystick permite sair dos jogos, aceder a menus e desligar directamente a consola PlayStation®3.

Quando utilizar esta função, tem de regular sempre a manete para a posição central (a fim de evitar o funcionamento incorrecto de determinados botões).

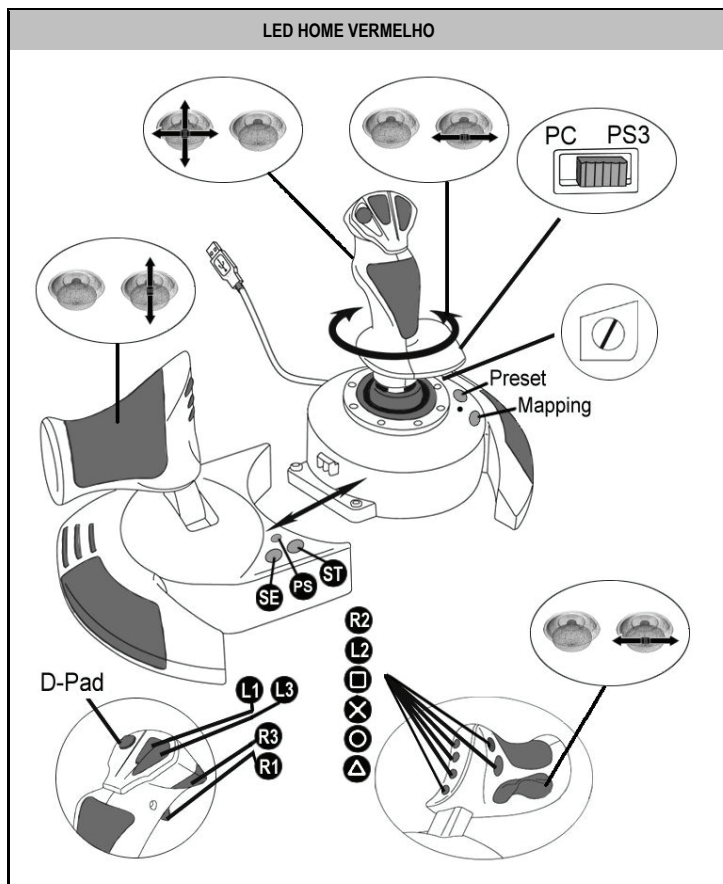
Também permite passar muito rapidamente do gamepad para o joystick e vice-versa nos jogos que alternam entre "sequências a pé" e "sequências em voo".

## NOTAS IMPORTANTES PARA A PLAYSTATION® 3

- Tem de regular sempre o selector USB do joystick (3) para a posição "PS3" antes conectar o dispositivo.
- No modo de "1 Jogador": Se o seu gamepad oficial estiver ligado, pode mudá-lo para a "porta 2 do controlador" para que o joystick possa funcionar.
- Na PlayStation® 3, o joystick apenas é compatível com jogos para a PlayStation® 3 (e não funciona com jogos destinados à PlayStation® 2).
- Quando conectar o dispositivo, deixe o manípulo, o leme de direcção e a manete centrados e não lhes mexa (para evitar quaisquer problemas de calibragem).

## “PREDEFINIÇÕES AUTOMÁTICAS” – PLAYSTATION® 3

Diagrama das “Predefinições Automáticas” na PlayStation® 3



Esta predefinição corresponde às configurações predefinidas na maioria dos jogos de simulação aérea para a PlayStation® 3. Por conseguinte, pode começar a jogar de imediato, sem ter de reconfigurar o seu joystick.

**As 4 direcções do manípulo** correspondem às 4 direcções na minilavanca esquerda do gamepad.

**A manete** corresponde às direcções Subir/Descer na minilavanca direita do gamepad.

**O leme de direcção (via manípulo giratório e botão oscilatório)** corresponde às direcções Esquerda/Direita na minilavanca direita do gamepad.

# FUNÇÕES AVANÇADAS

## DOIS MODOS DE PROGRAMAÇÃO

O botão **PRESET (6)** e o respectivo **LED** permitem ver o tipo de programação seleccionada:

- AUTOMÁTICA (pré-programada)
- ou MANUAL (programada por si).

Uma única pressão neste botão permite mudar de um modo de programação para o outro, inclusive durante um jogo.

- **PREDEFINIÇÃO AUTOMÁTICA: O LED ESTÁ APAGADO**

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

CONSULTE O DIAGRAMA “PREDEFINIÇÕES AUTOMÁTICAS”.

- **PREDEFINIÇÃO MANUAL: O LED ESTÁ VERDE**

Representa a sua própria programação pessoal:

- Os botões, os eixos e o hat-switch podem ser trocados entre si.
- Pode alterar a programação ao seu gosto e sempre que desejar.
- A programação é guardada automaticamente no joystick (mesmo que esteja desligado).
- Quando a “PREDEFINIÇÃO MANUAL” está em branco, é idêntica à “PREDEFINIÇÃO AUTOMÁTICA”.

## MEMÓRIA EEPROM

- O joystick possui um chip interno que guarda toda a programação da “PREDEFINIÇÃO MANUAL” (mesmo que o joystick esteja desligado ou desconectado durante um longo período de tempo).
- Pode guardar uma “PREDEFINIÇÃO MANUAL” diferente para cada plataforma utilizada:
  - uma para o PC no modo de “4 Eixos”
  - uma para o PC no modo de “5 Eixos”
  - uma para a PlayStation® 3

## PROGRAMAÇÃO/MAPEAMENTO

A programação é efectuada com o botão **MAPPING (7)**.

- **Exemplos de possíveis aplicações:**

- Trocar as posições dos botões.
- Trocar os eixos entre si = direcções do manípulo, da manete ou do leme de direcção (neste caso, tem de mapear as duas direcções do primeiro eixo nas do segundo.)
- Trocar as duas direcções do mesmo eixo.
- Trocar botões com uma direcção de um eixo ou do hat-switch.

- **Excepção:**

Os botões **HOME / PS**, **MAPPING** e **PRESET** não podem ser reprogramados e movidos.



## PROCEDIMENTO DE PROGRAMAÇÃO

### GUARDAR UMA “PREDEFINIÇÃO MANUAL”

Passos	Acção	LED PREDEF.
1	Prima o botão <b>(6)</b> para activar a PREDEFINIÇÃO MANUAL.	VERDE
2	Prima e solte o botão MAPPING <b>(7)</b> .	PISCA A VERDE LENTAMENTE
3	Prima e solte o botão ou direcção a programar.	PISCA A VERDE RAPIDAMENTE
4	Prima e solte o botão ou direcção ao qual pretende atribuir a função.	VERDE

A sua “PREDEFINIÇÃO MANUAL” está agora activa e actualizada (com a programação a ser executada).

### ELIMINAR UMA “PREDEFINIÇÃO MANUAL”

Passos	Acção	LED PREDEF.
1	Active a sua “PREDEFINIÇÃO MANUAL” <b>(6)</b> .	VERDE
2	Pressione o botão MAPPING <b>(7)</b> durante 2 segundos.	PISCA A VERDE 2 SEGUNDOS

A sua “PREDEFINIÇÃO MANUAL” encontra-se agora vazia (e uma vez mais idêntica à “PREDEFINIÇÃO AUTOMÁTICA”).

### RESTAURA AS “DEFINIÇÕES DE FÁBRICA”

Pode eliminar toda a programação ou definições que efectuou tanto no PC (modos de 4 e 5 eixos) como na PlayStation® 3 com um único passo:

Passo	Acção	LED HOME / PS
1	Prima simultaneamente os botões <b>MAPPING + PRESET</b>	PISCA 3 SEGUNDOS A VERDE/VERMELHO

Todas as “PREDEFINIÇÕES MANUAIS” (PC + PS3) ou definições estão agora em branco.

Nota: Esta operação reinicia por completo o joystick (no PC, pelo que recomendamos que o faça fora dos jogos).

## RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS E AVISOS

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

- Desligue o computador ou a consola, desconecte o joystick, volte a conectá-lo e em seguida lance de novo o jogo.

- Quando conectar o dispositivo, deixe o manípulo, o leme de direcção e a manete centrados e não lhes mexa (para evitar quaisquer problemas de calibragem).

- Saia do jogo, desconecte o joystick, verifique se o selector USB (PC / PS3) **(3)** está regulado para a posição correcta e em seguida volte a conectar o joystick.

- Quando aceder ao menu PS na PS3, tem de regular sempre a manete para a posição central (a fim de evitar o funcionamento incorrecto de determinados botões).

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

- No menu "Options / Controller / Gamepad or Joystick" do jogo: Seleccione a configuração mais adequada ou reconfigure por completo as opções do controlador.

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

- Pode também usar a função de mapeamento do joystick para resolver este problema.

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

- O joystick calibra-se automaticamente depois de o utilizador realizar alguns movimentos nos diferentes eixos.

- No menu "Options / Controller / Gamepad or Joystick" do jogo: Ajuste a sensibilidade ou as zonas mortas do controlador (caso esta opção esteja disponível).

- Ajuste a resistência do manípulo usando o visor **(9)** situado na base do joystick.

- **A função do leme de direcção é demasiado sensível:**

- Desactive a rotação do manípulo com o parafuso de bloqueio **(5)** existente na base do joystick e use o botão oscilatório para emular o leme de direcção.

## SUPOORTE TÉCNICO

Se surgir algum problema com o seu produto, vá até <http://ts.thrustmaster.com> e clique em **Technical Support**. A partir daqui pode aceder a vários utilitários, como as perguntas mais frequentes (FAQ) ou as versões mais recentes dos controladores e do software, capazes de ajudá-lo a resolver o seu problema. Se o problema se mantiver, contacte o serviço de suporte técnico dos produtos Thrustmaster ("Technical Support"):

### Por correio electrónico:

Para tirar partido do suporte técnico por correio electrónico, primeiro tem de se registar online. As informações que fornecer ajudarão os agentes a resolver mais rapidamente o seu problema. Clique em **Registration** no lado esquerdo da página Technical Support e siga as instruções que surgirem no ecrã. Se já tiver feito o seu registo, preencha os campos **Username** e **Password** e clique em **Login**.

## INFORMAÇÃO DA GARANTIA

A Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") garante ao consumidor, a nível mundial, que este produto Thrustmaster está isento de defeitos de material e de falhas de fabrico durante um período de dois (2) anos a partir da data de compra original. Se o produto apresentar algum defeito dentro do período da garantia, contacte imediatamente o Suporte Técnico, que lhe indicará o procedimento a seguir. A confirmar-se o defeito, devolva o produto ao respectivo local de compra (ou qualquer outro local indicado pelo Suporte Técnico).

No âmbito do contexto desta garantia, e por decisão do Suporte Técnico, o produto defeituoso do consumidor será reparado ou substituído. Sempre que a lei em vigor o autorizar, a responsabilidade máxima da Guillemot e das suas filiais (incluindo nos danos indirectos) limitar-se-á à reparação ou substituição do produto Thrustmaster. Os direitos legais do consumidor em relação à legislação aplicável à venda de bens de consumo não são afectados por esta garantia.

Esta garantia não se aplicará: (1) se o produto tiver sido modificado, aberto, alterado ou sofrido danos em resultado de uso inadequado ou abusivo, negligência, acidente, desgaste normal ou qualquer outra causa que não esteja relacionada com um defeito de material ou uma falha de fabrico; (2) no caso de desobediência às instruções fornecidas pelo Suporte Técnico; (3) ao software que não tenha sido publicado pela Guillemot, o qual estará sujeito a uma garantia específica fornecida pela respectiva editora.

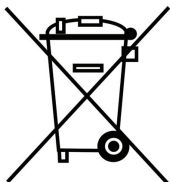
### **Provisões adicionais da garantia**

Nos EUA e no Canadá, esta garantia está limitada ao mecanismo interno e ao revestimento externo do produto. Quaisquer garantias implícitas aplicáveis, incluindo garantias de comerciabilidade e adequação a um fim específico, têm um limite de dois (2) anos a partir da data de compra e estão sujeitas às condições estabelecidas na presente garantia limitada. Em circunstância alguma a Guillemot Corporation S.A. ou as suas filiais serão responsáveis por danos indirectos ou acidentais resultantes da violação de quaisquer garantias expressas ou implícitas. Certos Estados/Províncias não autorizam limitações à duração de uma garantia implícita ou a exclusão ou limitação de danos acidentais/indirectos, pelo que a limitação acima mencionada pode não se aplicar a si. A presente garantia confere-lhe direitos legais específicos, e também pode ter outros direitos que variam consoante o Estado ou a Província.

## DIREITOS DE AUTOR

© 2008 Guillemot Corporation S.A. Todos os direitos reservados. Thrustmaster® é uma marca registada da Guillemot Corporation S.A. PlayStation® é uma marca registada da Sony Computer Entertainment, Inc. Windows®, XP e Vista são marcas registadas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países. Todas as outras marcas comerciais e nomes de marcas são por este meio reconhecidas e pertencem aos respectivos proprietários. As ilustrações não são vinculativas. Os conteúdos, desenhos e especificações estão sujeitos a alteração sem aviso prévio e podem variar de país para país. Fabricado na China.

## RECOMENDAÇÕES DE PROTECÇÃO AMBIENTAL



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

O símbolo presente no produto, no manual do utilizador ou na caixa confirma isto.

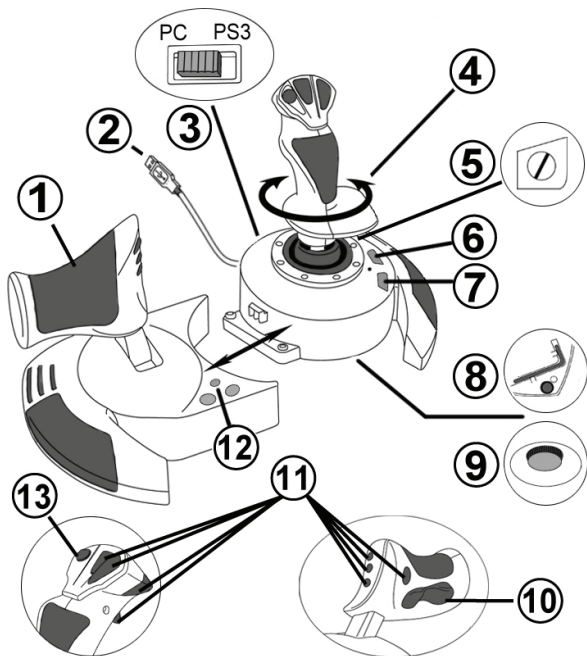
Os materiais podem ser reciclados, dependendo das suas características. Através da reciclagem e de outras formas de processamento de resíduos de equipamento eléctrico e electrónico, pode dar um importante contributo no sentido de ajudar a proteger o ambiente.

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

***FAQ, dicas e controladores disponíveis em  
[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

# T.Flight Hotas X

Совместим с: ПК / PlayStation® 3  
Руководство пользователя



## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

1. Управление скоростью
2. USB-разъем
3. Селектор USB (ПК / PS3)
4. Функция руления с помощью поворотной рукоятки
5. Винт блокировки руля, расположенный на рукоятке
6. Кнопка PRESET (ПРЕДУСТАНОВКА) (для выбора режима программирования)
7. Кнопка MAPPING (ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ) (для программирования)
8. Торцевой ключ для установки и снятия ручки управления газом
9. Регулятор настройки сопротивления рукоятки
10. Кнопка «gосking» на штурвале (или 5-я ось на ПК)
11. Командные кнопки
12. Кнопка HOME / PS с индикатором
13. Многонаправленный хат-переключатель вида «Точка обзора»

# ИЗУЧЕНИЕ ДЖОЙСТИКА HOTAS

## РУЧКА УПРАВЛЕНИЯ ГАЗОМ

На вашем джойстике имеется большая ручка управления газом, которая используется для управления набором скорости вашего воздушного средства.

Ручка управления газом отделяется и может быть установлена 2 способами:

- Отдельно от джойстика  
(чтобы воссоздать реальные условия управления самолетом)
- Прикреплена к джойстику  
(для увеличения стабильности и экономии места).

По умолчанию ручка газа отделена от джойстика.

Чтобы прикрепить ручку газа к джойстику:

1. Переверните оба элемента вверх дном (ручку газа и джойстик).
2. Возьмите торцевой ключ **(8)**, прикрепленный под основанием джойстика.
3. Установите ручку газа слева от джойстика.  
Установите соединительный выступ (на левой части основания джойстика) в отверстие на правой части ручки газа.
4. С помощью ключа затяните 2 шестигранных болта под основанием (на левой части основания джойстика).
5. Скрутите кабель газа и проденьте его через направляющий паз кабеля.
6. Установите торцевой ключ обратно, чтобы его не потерять.

Для отделения ручки газа от джойстика выполните эту процедуру в обратном порядке.

## 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 регулятор сопротивления **(9)**, который располагается под основанием джойстика.

## ФУНКЦИИ ШТУРВАЛА

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

Проверить функцию штурвала можно двумя способами:

- поверните ручку на джойстике **(4)** влево и вправо.
- или нажмите кнопку «rocking» **(10)** на рычаге газа.

Если вы используете только кнопку «rocking» (или не используете функцию штурвала), можно закрепить ручку с помощью крепежного болта **(5)**, *расположенного на основании джойстика*. С помощью отвертки для шурупов с плоской головкой измените положения болта и таким образом включите/отключите функцию штурвала.

### Примечания:

- На PlayStation® 3 и на ПК в режиме «4 оси» кнопка «rocking» объединена с функцией вращения рукоятки.
- На ПК в режиме «5 осей» кнопка «rocking» не зависит от вращения рукоятки и, поэтому, представляет собой дополнительную пропорциональную ось.

## МНОГОНАПРАВЛЕННЫЙ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ВИДА «ТОЧКА ОБЗОРА»

Джойстик оснащен переключателем вида «Точка Обзора» **(13)**, 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.).

# ПК

## УСТАНОВКА НА ПК

1. Установите селектор USB джойстика (3) в положение **ПК**.
2. Подключите разъем USB (2) к одному из USB-портов компьютера. Операционные системы Windows XP или Vista 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!

## 2 РЕЖИМА ОСЕЙ

На ПК ваш джойстик обладает 2 режимами осей:

- **Режим 4 осей** (Красный индикатор Home)  
Для обеспечения функции штурвала кнопка «rocking» объединена с вращением рукоятки.
- **Режим 5 осей** (Зеленый индикатор Home)  
Кнопка «rocking» независима и может быть вручную назначена на другую функцию.

Чтобы переключиться из одного режима в другой, просто нажмите кнопку HOME (12).

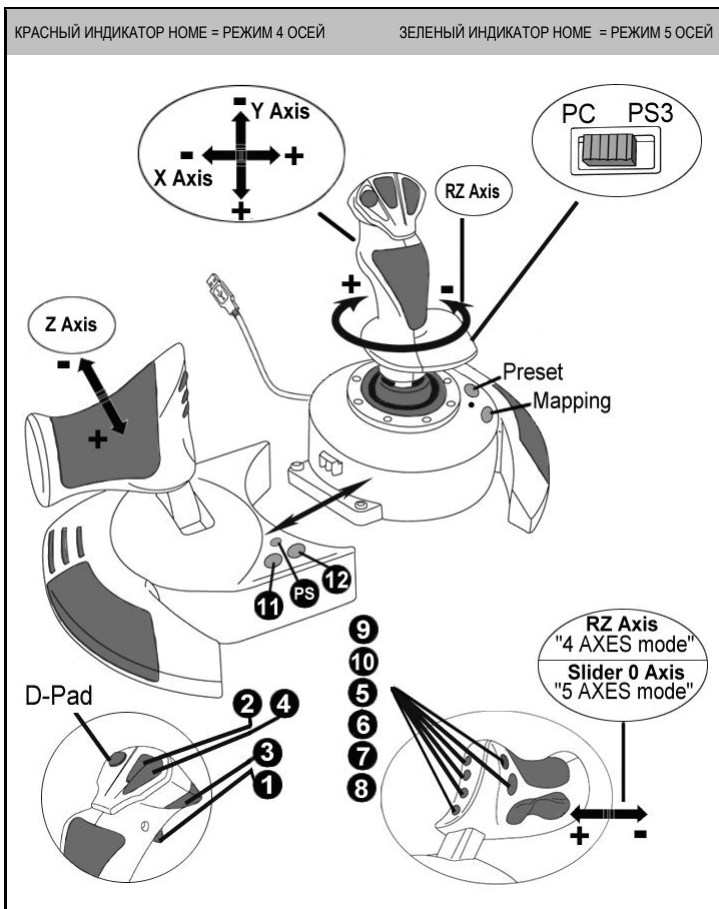
## ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО РАБОТЕ С ПК

- Селектор USB джойстика (3) всегда должен быть установлен в положение «ПК» ("PC") перед подключением джойстика.
- При подключении джойстика: Оставьте рукоятку, основной штурвал и ручку управления скоростью в центральном положении и не двигайте ними (чтобы избежать любых проблем с калибровкой).



# ПК - КОНФИГУРАЦИЯ «АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ»

СХЕМА - ПК «АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ»



Предустановленная конфигурация «4 осей» установлена по умолчанию на большинстве авиаигр на ПК.

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

В режиме «5 осей» функция кнопки «gосking» должна быть вручную назначена на параметры вашей игры.

# PLAYSTATION® 3

## ПОДКЛЮЧЕНИЕ К PLAYSTATION® 3

1. Установите селектор USB джойстика (3) в положение “PS3”.
2. Подключите разъем USB (2) к одному из портов USB на пульте.
3. Включите консоль.
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.

При использовании этой функции рычаг газа всегда должен быть установлен в центральное положение (во избежание неполадок в работе некоторых кнопок).

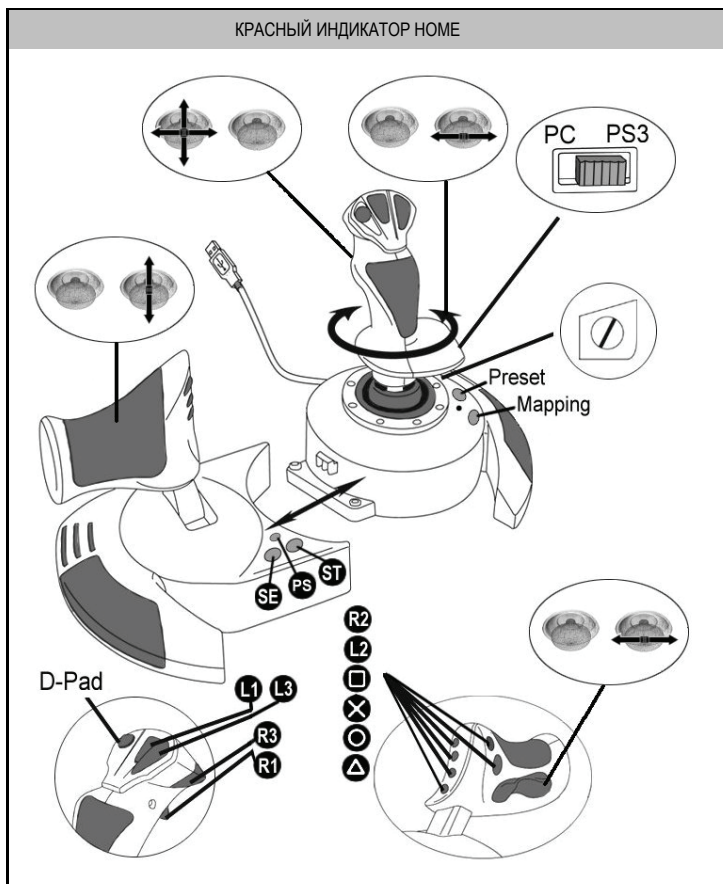
Таким образом, вы также можете быстро переключаться между игровым контроллером и джойстиком в играх, где попеременно приходится идти пешком или летать на самолете.

## ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ ПО РАБОТЕ С PLAYSTATION® 3

- Селектор USB джойстика (3) всегда должен быть установлен в положение PS3 перед подключением джойстика к консоли.
- 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 ручку управления скоростью в центральном положении и не двигайте ними (чтобы избежать любых проблем с калибровкой).

# PLAYSTATION® 3 – КОНФИГУРАЦИЯ «АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ»

СХЕМА - PLAYSTATION® 3 «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 PS3.

**Рычаг газа** соответствует направлениям верх/вниз правого мини-джойстика игрового контроллера PS3.

**Штурвал (используя поворотную рукоятку или кнопку «rocking»)** соответствует направлениям Влево/Вправо правого мини-джойстика игрового контроллера PS3 .

# ФУНКЦИИ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

## 2 РЕЖИМА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

Кнопка **ПРЕДУСТАНОВКИ (PRESET) (6)** с индикатором 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): СВЕТОДИОД НЕ СВЕТИТСЯ**

Режим настроек по умолчанию: оси, положения командных кнопок и переключатель вида заданы по умолчанию.

СМ. СХЕМУ КОНФИГУРАЦИИ РЕЖИМА АВТОМАТИЧЕСКИХ ПРЕДУСТАНОВОК

- **РУЧНАЯ ПРЕДУСТАНОВКА (MANUAL PRESET): СВЕТОДИОД ЗЕЛЕНЫЙ**

Функции органов управления 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".

## ВСТРОЕННАЯ ПАМЯТЬ

- В джойстик встроен чип, благодаря которому все назначенные вами "ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ НАСТРОЙКИ" сохраняются в памяти (даже когда джойстик выключен или отсоединен в течение длительного периода времени).
- Вы можете сохранить различные "ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ НАСТРОЙКИ" для каждой используемой платформы:
  - один для ПК в режиме «4 оси»
  - один для ПК в режиме «5 осей»
  - один для PlayStation® 3

## ПРОГРАММИРОВАНИЕ/ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ

Программирование проводится с помощью кнопки MAPPING (7).

- **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:**

Кнопки HOME / PS, MAPPING и PRESET невозможно перепрограммировать или переместить.

## ПРОЦЕДУРА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

### СОХРАНЕНИЕ НАБОРА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ПРЕДУСТАНОВОК

Этапы	Действие	ПРЕДУСТАНОВЛЕННЫЙ ИНДИКАТОР
1	Включите режим « <b>ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ПРЕДУСТАНОВКИ</b> » нажатием кнопки (6)	ЗЕЛЕНЫЙ
2	Нажмите и отпустите кнопку « <b>ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ</b> » (7)	МЕДЛЕННО МИГАЕТ ЗЕЛЕНЫЙ
3	Нажмите и отпустите программируемую кнопку или направление джойстика.	БЫСТРО МИГАЕТ ЗЕЛЕНЫЙ
4	Нажмите и отпустите кнопку или направление, куда необходимо поместить данную функцию.	ЗЕЛЕНЫЙ

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

### УДАЛЕНИЕ НАБОРА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ПРЕДУСТАНОВОК

Этапы	Действие	ПРЕДУСТАНОВЛЕННЫЙ ИНДИКАТОР
1	Включите режим « <b>MANUAL PRESET</b> » (6).	ЗЕЛЕНЫЙ
2	Нажмите и удерживайте кнопку (7) <b>ПЕРЕОПРЕДЕЛЕНИЕ</b> в течение 2 секунд.	Мигает зеленым в течение 2 секунд

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

### ВОЗВРАТ К ЗАВОДСКИМ НАСТРОЙКАМ

Удалите все установленные и заданные настройки на платформах ПК (в режимах 4 и 5 осей) и PlayStation® 3 за один шаг:

Этап	Действие	Индикатор HOME / PS
1	Одновременно нажмите кнопки <b>MAPPING + PRESET</b>	В течение 3 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 (3) находится в правильном положении, и снова подсоедините джойстик.

- При доступе меню PS на PS3, рычаг газа всегда должен быть установлен в центральное положение (во избежание неполадок в работе некоторых кнопок).

- **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.

- **Штурвал слишком чувствительный:**

- Отключите функцию вращения рукоятки, используя крепежный болт (5), расположенный на основании джойстика и используйте кнопку «rocking» для управления штурвалом.

## ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

При возникновении проблем, связанных с использованием контроллера, зайдите на веб-сайт <http://ts.thrustmaster.com> и перейдите по ссылке **Technical Support (техническая поддержка)**. На этой странице имеется доступ к различным утилитам (разделу "Часто задаваемые вопросы" (FAQ), самым новым версиям драйверов и программного обеспечения), – это может помочь решению проблемы. Если это не помогло, можно связаться со службой технической поддержки Thrustmaster ("Technical Support"):

По электронной почте:

Чтобы отправить запрос в службу технической поддержки по электронной почте, необходимо зарегистрироваться на веб-сайте. Предоставленная вами информация поможет быстрее решить проблему. Перейдите по ссылке **Registration (Регистрация)**, которая находится слева на странице технической поддержки, и следуйте инструкциям, выводимым на экран. Если вы уже зарегистрированы, введите **имя пользователя** и **пароль** в поля **Username** и **Password** соответственно, после чего нажмите кнопку **Login (Вход)**.

## ИНФОРМАЦИЯ О ГАРАНТИИ

Во всех странах, корпорация Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") дает гарантию на изделия Thrustmaster в том, что эти изделия не имеют дефектов материалов или производства на (2) года от даты покупки. При обнаружении дефекта в течение гарантийного срока немедленно свяжитесь со службой технической поддержки, которая разъяснит последовательность действий. Если наличие дефекта подтвердится, изделие будет необходимо вернуть по месту приобретения (или по другому месту, указанному службой технической поддержки).

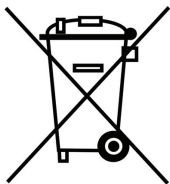
Если неисправное изделие попадает под условия гарантии, оно будет либо заменено, либо отремонтировано. При наличии регулирующего законодательства, наибольшая ответственность (включая косвенные убытки) корпорации Guillemot и ее дочерних предприятий ограничена ремонтом или заменой изделия Thrustmaster. Указанные гарантийные обязательства не влияют на юридические права потребителя в отношении законодательства, применимого к продажам потребительских товаров.

Данная гарантия не распространяется: (1) на изделия модифицированные, вскрытые, доработанные или поврежденные в результате неправильного или грубого обращения, неосмотрительности, случайного повреждения, нормального износа, или имеющие любой другой дефект, не связанный с качеством материала или изготовления; (2) в случае несоблюдения инструкций, выданных технической поддержкой; (3) на программные продукты, разработанные не корпорацией Guillemot, распространяется гарантия/ответственность разработчика программ.

## АВТОРСКОЕ ПРАВО

© 2008 Guillemot Corporation S.A. Все права защищены. Thrustmaster® является зарегистрированной торговой маркой Guillemot Corporation S.A. Playstation® является зарегистрированной торговой маркой Sony Computer Entertainment Inc. Windows®, XP и Vista являются зарегистрированными торговыми марками Microsoft Corporation в Соединенных Штатах Америки и/или других странах. Все прочие торговые марки и фирменные названия, приведенные в данном документе, 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. Сделано в Китае.

## РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ЗАЩИТЕ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ



По окончании срока службы данное изделие следует утилизировать отдельно от бытового мусора в пункте сбора отходов электрического и электронного оборудования.

Подтверждением этому является наличие соответствующего символа, нанесенного на изделие, руководство пользователя или упаковку.

В зависимости от свойств, материалы могут передаваться на повторную переработку. Способствуя повторной переработке отходов электрического и электронного оборудования, вы вносите значительный вклад в сохранение окружающей среды.

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

***Ответы на часто задаваемые вопросы, советы и драйверы, вы найдете на [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***