

Joystick Thrustmaster T-Flight Hotas X, do PC, PS3, przepustnica

Instrukcja obsługi

Numer produktu: 915863

PC

INSTALACJA NA KOMPUTERACH PC

1. Ustawić suwak wyboru trybu USB (3) znajdujący się na joysticku w pozycji PC.
2. Podłączyć wtyczkę USB (2) do jednego z wolnych portów na komputerze PC użytkownika. Jeżeli użytkownik korzysta z systemu Windows XP lub Vista, urządzenie zostanie wykryte automatycznie.
3. Sterowniki zostaną zainstalowane automatycznie – wystarczy podążać za instrukcjami pojawiającymi się na ekranie.
4. Kliknąć **Start/Ustawienia/Panel Sterowania (Start/Settings/Control Panel)** i dwukrotnie kliknąć folder **Kontrolery do gier (Game Controllers)**. Okno **Game Controllers** powinno wyświetlić nazwę joysticka oraz określić jego status jako **OK**.
5. W **Panelu Sterowania** kliknąć **Właściwości (Properties)**, aby skonfigurować joystick. Funkcja **Test Device** pozwala użytkownikowi przetestować joystick i zapoznać się z jego funkcjami.

Joystick jest już gotowy do zabawy!

2 TRYBY FUNKCJONOWANIA

Na komputerach PC joystick może pracować w 2 trybach.

1. Tryb 4-osiowy (CZERWONA dioda Home). W tym trybie kontroler przechyłu sprzężony jest z ruchem manetki odpowiedzialnej za sterowanie.
2. Tryb 5-osiowy (ZIELONA dioda Home). W tym trybie kontroler przechyłu jest niezależny i może zostać ręcznie przypisany do dowolnej, niezależnej funkcji sterowania.

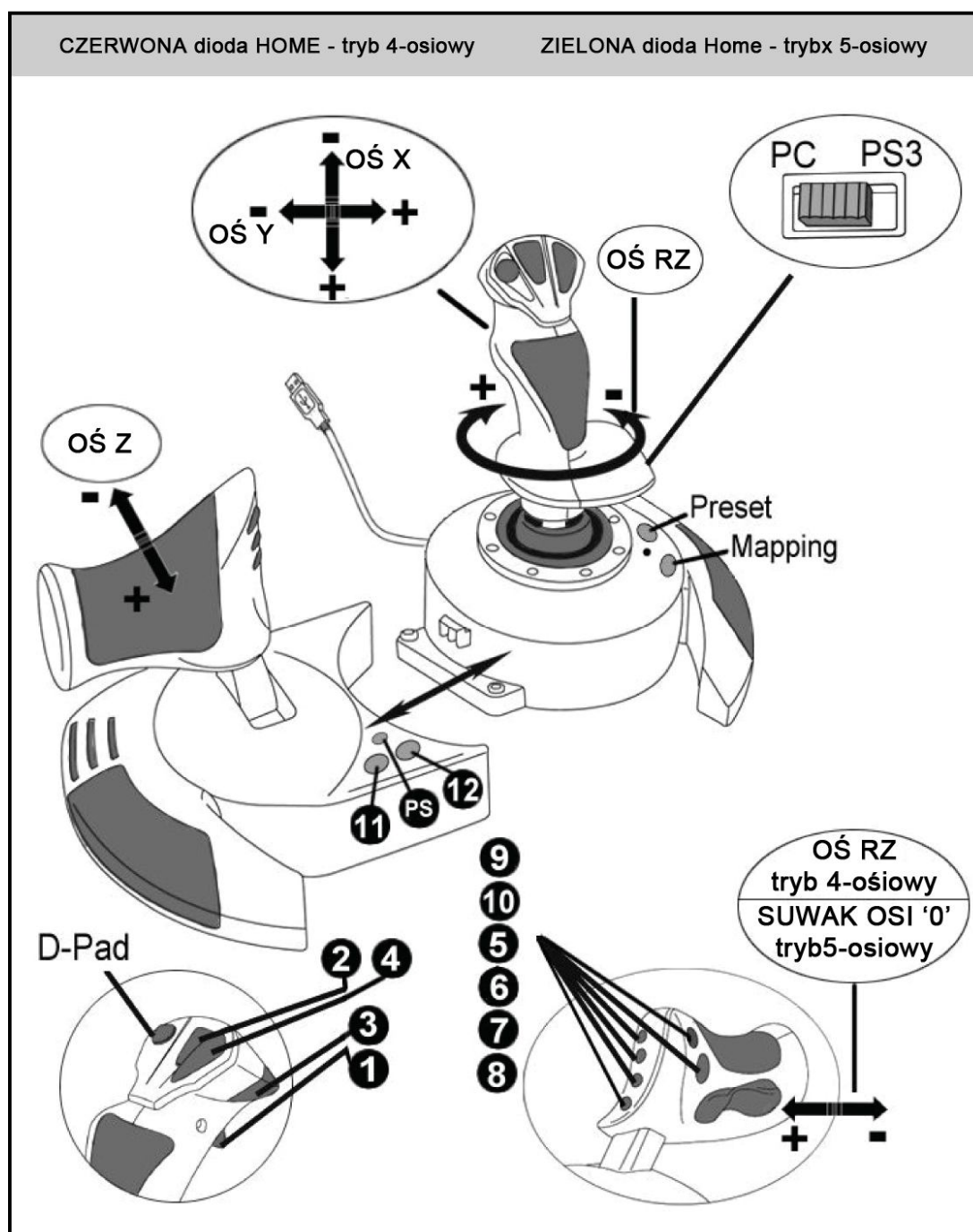
Przełączanie się między tymi trybami możliwe jest poprzez naciśnięcie przycisku Home (12).

WAŻNE INFORMACJE DLA KOMPUTERÓW PC

- Przed podłączeniem joysticka do komputera należy zawsze upewnić się, że suwak wyboru trybu pracy USB (3) jest ustawiony w pozycji PC.
- Podłączając joystick manetkę oraz dźwignie odpowiedzialne za ster i ciąg należy pozostawić w pozycji neutralnej – pomoże to uniknąć problemów z kalibracją.

AUTOMATYCZNA KONFIGURACJA DLA PC

Diagram automatycznej konfiguracji dla komputerów PC



Tryb 4-osiowy jest standardowym trybem dla większości symulatorów lotniczych dla PC. Korzystanie z tego trybu nie wymaga więc konfiguracji joysticka, umożliwiając natychmiastową grę.

W przypadku trybu 5-siowego funkcja kontrolera przechyłu musi zostać ustawiona ręcznie w opcjach gry.

PLAYSTATION® 3

INSTALACJA NA KONSOLI PLAYSTATION® 3

1. Ustawić suwak wyboru trybu pracy USB (3) w pozycji **PS3**.
2. Podłączyć joystick za pomocą wtyczki USB do jednego z wolnych portów na konsoli użytkownika.
3. Włączyć konsolę.
4. Uruchomić grę.

Sprzęt jest gotowy do zabawy!

KORZYSTANIE Z PRZYCISKU ‚HOME/PS‘

Przycisk „HOME/PS“ joysticka umożliwia bezpośrednio opuszczenie gry, daje dostęp do kontekstowych menu oraz pozwala na bezpośrednie wyłączenie konsoli.

Korzystając z tej funkcji należy zawsze pozostawiać dźwignię ciągu w pozycji neutralnej, aby zapobiec nieprawidłowemu działaniu niektórych przycisków.

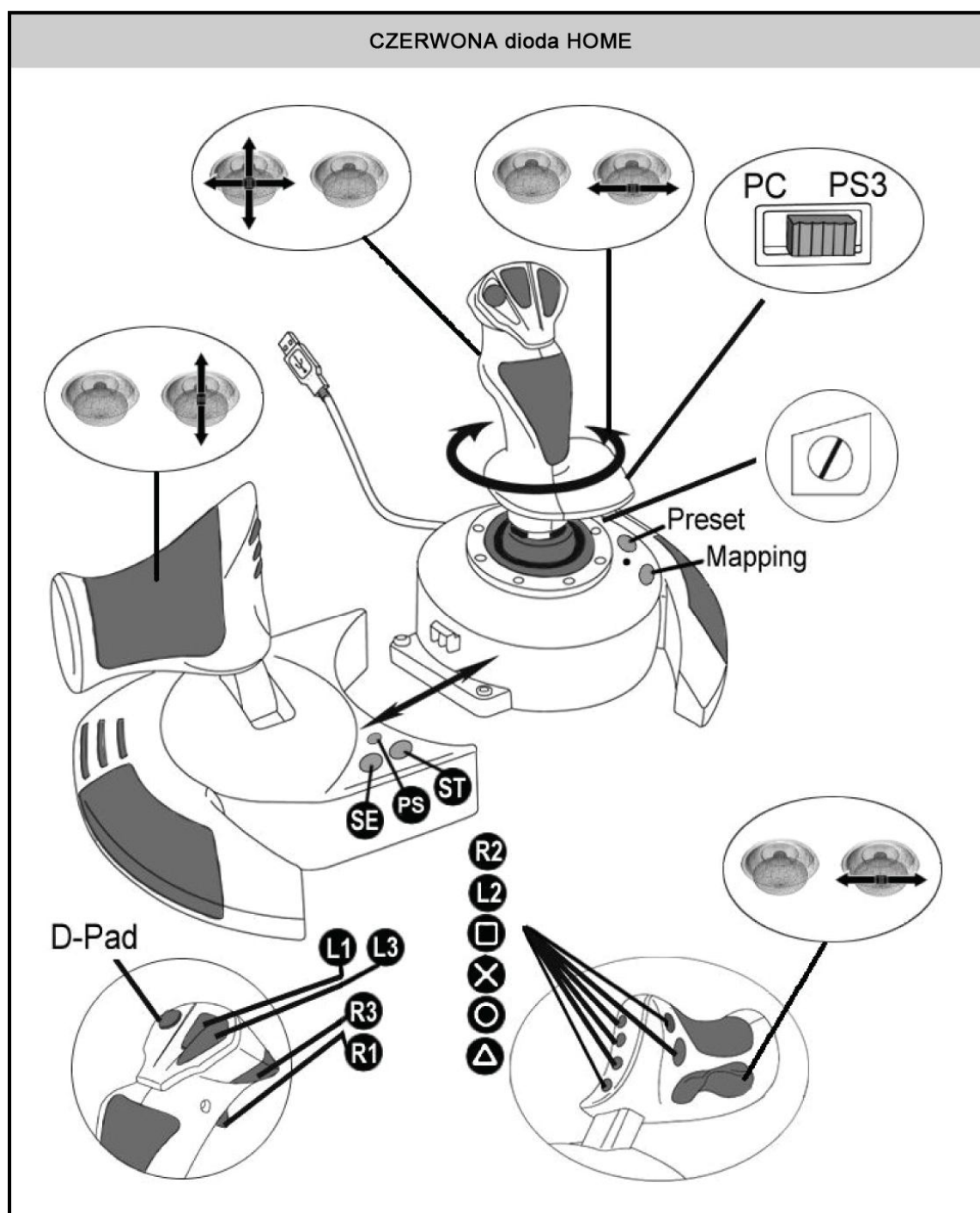
Dzięki tej funkcji możliwe jest również szybkie przełączanie między korzystaniem z joysticka oraz tradycyjnego pada – szczególnie przydatne w grach zawierających sekwencje powietrzne oraz piesze.

WAŻNE UWAGI DLA KONSOLI PLAYSTATION® 3

- Przed podłączeniem joysticka do konsoli należy zawsze upewnić się, że suwak wyboru trybu pracy USB (3) jest ustawiony w pozycji ‚PS3‘.
- W trybie gry jednoosobowej; gdy standardowy pad do gier jest podłączony należy przełączyć go do „portu kontrolera nr 2“, aby zapewnić poprawne funkcjonowanie joysticka.
- Joystick jest kompatybilny jedynie z grami stworzonymi dla PlayStation® 3 i nie będzie działać z grami dla PlayStation® 2.
- Podłączając joystick dźwignie odpowiedzialne za ster i ciąg należy pozostawić w pozycji neutralnej – pomoże to uniknąć problemów z kalibracją.

AUTOMATYCZNA KONFIGURACJA DLA PLAYSTATION® 3

Diagram automatycznej konfiguracji dla konsoli PlayStation® 3



Powyższa konfiguracja jest standardowa dla większości symulatorów lotniczych dla PlayStation® 3. Dzięki niej granie nie wymaga żadnych dodatkowych ustawień kontrolera.

Manetka 4-kierunkowa odpowiada 4 kierunkom lewej manetki na klasycznym padzie konsoli

Dźwignia gazu odpowiada kierunkom Góra/Dół na prawej manetce klasycznego pada konsoli.

Ster (drażek oraz kontroler przechyłu) odpowiada kierunkom Lewo/Prawo na prawej manetce klasycznego pada konsoli.

ZAAWANSOWANE FUNKCJE

2 TRYBY PROGRAMOWANIA

Przycisk **PRESET** (6) i jego DIODA pozwalają na wybór między 2 trybami programowania:

- AUTOMATYCZNY (zaprogramowany fabrycznie)
- MANUALNY (zaprogramowany przez użytkownika)

Pojedyncze naciśnięcie przycisku PRESET pozwala na błyskawiczne przełączanie się między tymi trybami – jest ono możliwe nawet w trakcie gry.

- USTAWIENIE AUTOMATYCZNE (DIODA ZGASZONA)

Joystick pracuje w konfiguracji fabrycznej; dźwignie oraz przyciski zostały skonfigurowane fabrycznie (patrz diagram fabrycznej konfiguracji joysticka).

- USTAWIENIE MANUALNE (DIODA PALI SIĘ NA ZIELONO)

Joystick pracuje wg ustawień zaprogramowanych przez użytkownika:

- Funkcje drążków i przycisków mogą być wzajemnie przełączane między sobą.
- Funkcje joysticka mogą być dowolnie skonfigurowane tak, by sprostać indywidualnym preferencjom gracza.
- Konfiguracja jest automatycznie zapisywana i przechowywana w joysticku (nawet gdy jest on wyłączony).
- Gdy USTAWIENIE MANUALNE nie jest skonfigurowane, jest ono identyczne z USTAWIENIEM AUTOMATYCZNYM.

PAMIĘĆ EEPROM

- Joystick posiada wewnętrzny chip, który zachowuje wszystkie ustawienia ręczne użytkownika (MANUAL PRESET) – nawet kiedy joystick jest wyłączony lub odłączony przez długi czas.
- Można mieć różne ustawienia ręczne (MANUAL PRESET) dla każdej używanej platformy:
 - jedno dla komputera PC w trybie 4-osiowym
 - jedno dla komputera PC w trybie 5-osiowym
 - jedno dla PlayStation® 3

PROGRAMOWANIE/MAPOWANIE

Programowanie odbywa się za pomocą przycisku mapowania (MAPPING), (7).

PRZYKŁADY MOŻLIWYCH ZASTOSOWAŃ:

- Zmiana funkcji przycisków.
- Zamiana funkcji drążków między sobą = kierunki drążka sterowania oraz gazu (w tym przypadku następuje zamiana 2 kierunków z jednego drążka na 2 kierunki drugiego).
- Podmiana 2 kierunków jednego drążka.
- Zamiana funkcji przycisków z kierunkiem drążka lub manetki.

WYJĄTEK:

- Przyciski HOME/PS, MAPPING oraz PRESET nie mogą zostać przekonfigurowane.

PROCEDURA PROGRAMOWANIA

ZAPIS USTAWIENIA MANUALNEGO

KROK	DZIAŁANIE	DIODA PRESET
1	Aktywacja funkcji MANUAL PRESET za pomocą odpowiedniego przycisku (6)	ZIELONA
2	Nacisnąć i zwolnić przycisk MAPPING (7)	ZIELONA, pulsuje powoli
3	Naciśnąć i zwolnić przycisk lub kierunek który ma zostać zaprogramowany	ZIELONA, pulsuje szybko
4	Naciśnąć i zwolnić przycisk lub kierunek któremu ma zostać przypisana wybrana w poprzednim punkcie funkcja	ZIELONA

USTAWIENIE MANUALNE użytkownika jest teraz zapisane i aktywowane

KASOWANIE USTAWIENIA MANUALNEGO

KROK	DZIAŁANIE	DIODA PRESET
1	Włączyć funkcję MANUAL PRESET (6)	ZIELONA
2	Naciśnąć i przytrzymać przycisk MAPPING (7) przez 2 sekundy	ZIELONA, pulsuje przez 2 sekundy

USTAWIENIE MANUALNE zostało wykasowane
(tożsame z USTAWIENIEM AUTOMATYCZNYM)

PRZYWRACANIE USTAWIEŃ FABRYCZNYCH

Istnieje możliwość wykasowania wszystkich USTAWIEŃ MANUALNYCH zarówno dla komputera PC (4-osioowych i 5-osioowych) jak i PlayStation® 3 za pomocą jednego działania.

KROK	DZIAŁANIE	DIODA HOME/PS
1	Naciśnąć jednocześnie przyciski PRESET i MAPPING	Pulsuje na ZIELONO i CZERWONO przez 3 sekundy

Wszystkie USTAWIENIA MANUALNE zarówno dla PC jak i PlayStation 3 są teraz puste.

UWAGA: To działanie spowoduje restart joysticka – w przypadku komputera PC zalecamy wykonywanie niniejszej operacji poza grą.