



## NAVODILA ZA UPORABO

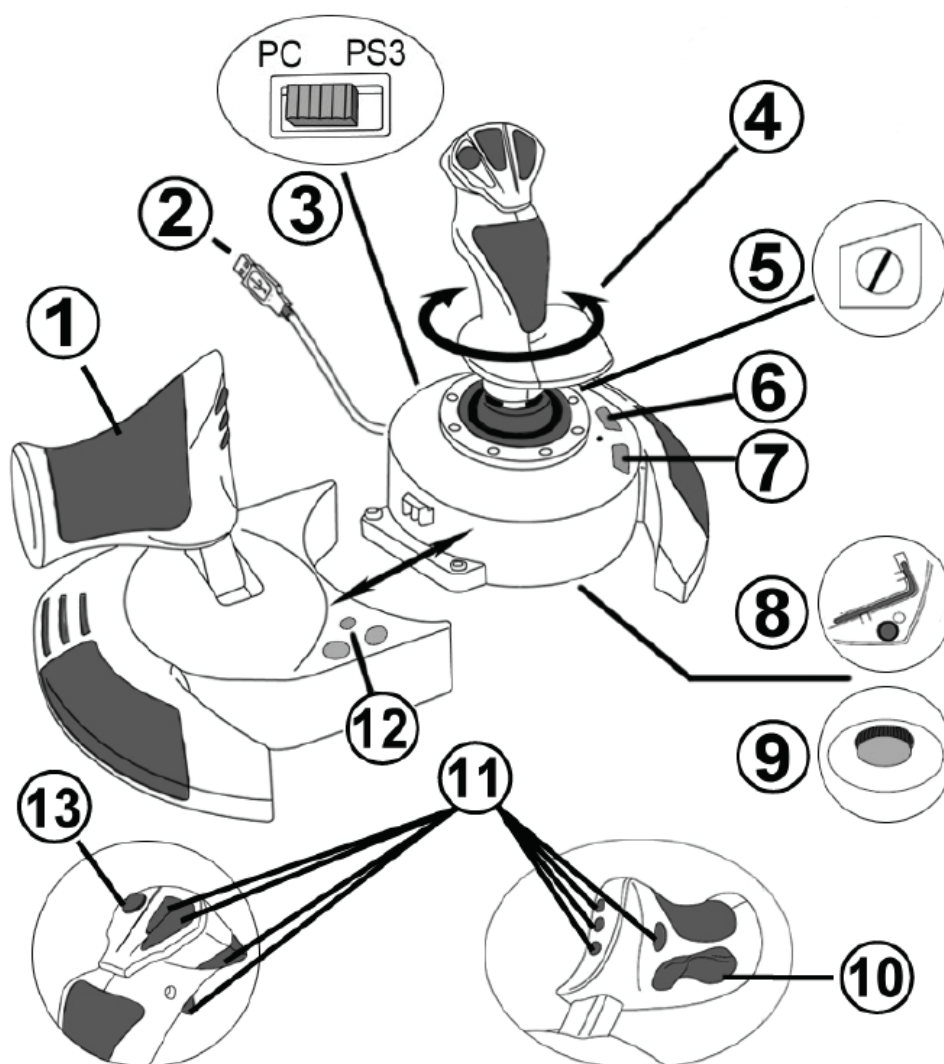
# Igralna palica Thrustmaster T-Flight Hotas X 2960703

Kataloška št.: 91 58 63

## KAZALO VSEBINE

1 SKICA IZDELKA .....	3
2 SPOZNAJTE SVOJO THRUSTER IGRALNO PALICO .....	4
2.1 PLIN.....	4
3 NASTAVITEV UPORA DRŽALA .....	4
3.1 FUNKCIJA KRMILA.....	4
3.2 VEČSMERNO KLOBUČASTO STIKALO .....	5
4 OSEBNI RAČUNALNIK.....	5
4.1 NAMESTITEV NA OSEBNI RAČUNALNIK .....	5
5 NAČINI OSI .....	5
5.1 POMEMBNE OPOMBE ZA UPORABO NA OSEBNEM RAČUNALNIKU .....	5
5.2 AVTOMATSKA PREDNASTAVLJENA KONFIGURACIJA ZA OSEBNI RAČUNALNIK .....	6
6.1 NAMESTITEV PLAYSTATION® 3 .....	6
6.2 UPORABA GUMBA PS/HOME .....	7
6.3 POMEMBNE OPOMBE ZA PLAYSTATION®3 .....	7
6.4 AVTOMATSKA PREDNASTAVLJENA KONFIGURACIJA ZA PLAYSTATION®3.....	7
7 NAPREDNE FUNKCIJE .....	8
7.1 DVA NAČINA PROGRAMIRANJA .....	8
7.2 AVTOMATSKO PREDNASTAVLJENO (»PRESET«) .....	8
7.3 ROČNO PREDNASTAVLJENO .....	8
7.4 EEPROM SPOMIN .....	8
7.5 PROGRAMIRANJE/MAPIRANJE .....	8
7.6 POSTOPEK PROGRAMIRANJA .....	9
7.6.1 SHRANJEVANJE ROČNEGA PREDNASTAVLJANJA (»MANUAL PRESET«).....	9
7.6.2 BRISANJE ROČNEGA PREDNASTAVLJANJA (»MANUAL PRESET«). 9	
7.6.3 VRNITEV NA TOVARNIŠKE NASTAVITVE .....	9
8 ODPRAVLJANJE TEŽAV IN OPOZORILA .....	9
9 VARNOSTNO OPOZORILO.....	10
10 OKOLJU PRIJAZNO ODSTRANJEVANJE .....	10
GARANCIJSKI LIST.....	11

## 1 SKICA IZDELKA



1. Plin
2. USB priključek
3. Izbirnik USB "PC" ali "PS3"
4. Funkcija krmila prek vrtljive ročice
5. Pritrdilni vijak krmila na ročaju
6. Gumb »PRESET« (za izbiro programiranja)
7. Gumb »MAPPING« (za programiranje)
8. Imbus ključ za namestitev ali odstranitev plina
9. Ročaj za nastavitev upora držala
10. Krmilo prek zibalnega gumba (ali preko 5. osi na osebnem računalniku)
11. Gumbi za ukrepanje
12. Gumb »HOME/PS« z LED osvetlitvijo
13. Večsmerno "Point Of View" klobučasto stikalo

## **2 SPOZNAJTE SVOJO THRUSTER IGRALNO PALICO**

### **2.1 PLIN**

Vaša igralna palica ima veliko stikalo za plin, ki ga lahko uporabite za preprosto kontroliranje pospeševanja vašega letala. Plin je snemljiv in se lahko namesti na dva različna načina:

- ločeno od krmilne palice (za poustvarjanje pristnih pogojev pilotiranja)
- s pritrditvijo na igralno palico (za večjo stabilnost in zavzemanje manj prostora).

Originalna nastavev predvideva, da je plin ločen od igralne palice. Če želite pritrditi ročico na igralno palico, pa sledite spodnjim navodilom:

1. Oboje obrnite navzdol (plin in igralno palico).
2. Vzemite imbus ključ (8), ki je pritrjen pod dnom igralne palice.
3. Položite ročico za plin na levo stran igralne palice. Vstavite povezovalni jeziček na levi strani dna igralne palice v odprtino na desni strani plina.
4. S ključem privijte oba imbus vijaka pod podnožjem (na levi strani podnožja igralne palice).
5. Kabel plina navijte in ga privijte skozi režo za kabelsko vodilo.
6. Postavite imbus ključ nazaj na njegovo mesto, da ga ne izgubite.

Postopek izvedite vzvratno, da odstranite plin iz igralne palice.

## **3 NASTAVITEV UPORA DRŽALA**

Glede na vaš stil igranja boste morda želeli imeti izjemno občutljivo igralno palico, ki se odziva na najmanjši dotik, ali pa boste morda želeli imeti trdnejšo igralno palico, ki ponuja nekaj upora, ko jo premikate. Odpornost na ročaj krmilnika je nastavljiva, in se tako prilagodi vsem igralcem. Za nastavev uporabite nastavitveni gumb za nastavljanje upora (9), ki se nahaja pod dnom krmilne ročice.

### **3.1 FUNKCIJA KRMILA**

Vaša igralna palica ima funkcijo krmila, ki v ravnini ustreza pedalom, ki jih uporablja pilot za obračanje krmiljenja, kar omogoča, da se ploskev vrti okoli svoje navpične osi (zaradi česar ravnina zavije levo ali desno). Ta funkcija krmila je dostopna na krmilni ročici tako, da vrtite ročico v levo ali desno. Funkcija krmila je dostopna na dva načina:

- na igralni palici z vrtenjem ročice (4) v levo ali desno.
- ali z zibalnim gumbom (10) na ročici za plin.

Če uporabljate samo zibalni gumb (ali če ne uporabljate funkcije krmila), lahko rotacijo s pomočjo zaskočnega vijaka (5) na dnu igralne palice zaklenete. Za spremembo položaja vijaka uporabite izvijač z ravno glavo in tako zaklenite ali odklenite funkcijo krmila.

Opombe:

- Na PlayStation®3 in na osebem računalniku v načinu "4 osi" je zibalni gumb kombiniran z vrtenjem ročice.
- Pri osebem računalniku v načinu "5 osi" je zibalni gumb neodvisen od vrtenja ročaja in zato zagotavlja dodatno progresivno os.

### **3.2 VEČSMERNO KLOBUČASTO STIKALO**

Vaša igralna palica ima stikalo, ki vam omogoča pogled na več strani (13) in ki vam, kot že ime pove, omogoča (v igrah, ki dovoljujejo), da takoj pregledate vse, kar se dogaja okoli vašega letala. V ta namen preprosto pojdite v konfiguracijski meni svoje igre in programirajte različne poglede (pogled od zadaj, levi pogled, desni pogled in tudi zunanji pogledi) na smerniku klobučastega stikala, ki omogoča izbiro smeri pogleda. Seveda lahko uporabite tudi "Point Of View" preklopnik za druge funkcije (streljanje, itd.).

## **4 OSEBNI RAČUNALNIK**

### **4.1 NAMESTITEV NA OSEBNI RAČUNALNIK**

1. Izbirnik USB igralne palice (3) postavite v položaj "PC".
2. Priključek USB (2) povežite z enim od USB vhodov v računalniku. Windows XP ali Vista bo samodejno zaznal novo napravo.
3. Gonilniki se namestijo samodejno. Za dokončanje namestitve sledite navodilom na zaslону.
4. Kliknite Start > »Settings« > »Control panel« in nato dvokliknite »Game Controllers«.
1. V pogovornem oknu »Game Controllers« se prikaže ime igralne palice s statusom OK.
5. V nadzorni plošči kliknite »Properties«, da konfigurirate igralno palico.

Test naprave: Omogoča testiranje in ogled vseh funkcij igralne palice.

Zdaj ste pripravljeni na igro!

## **5 NAČINI OSI**

Na osebem računalniku ima igralna palica dve funkciji osi:

- Način 4 osi (rdeča LED za dom)  
Zibalni gumb je kombiniran z vrtenjem ročice za funkcijo krmila.
- Način 5 osi (zelena LED za dom)  
Zibalni gumb je neodvisen in mu lahko ročno določite drugo funkcijo.

Za preklop iz enega načina v drugega preprosto pritisnite tipko »HOME« (12).

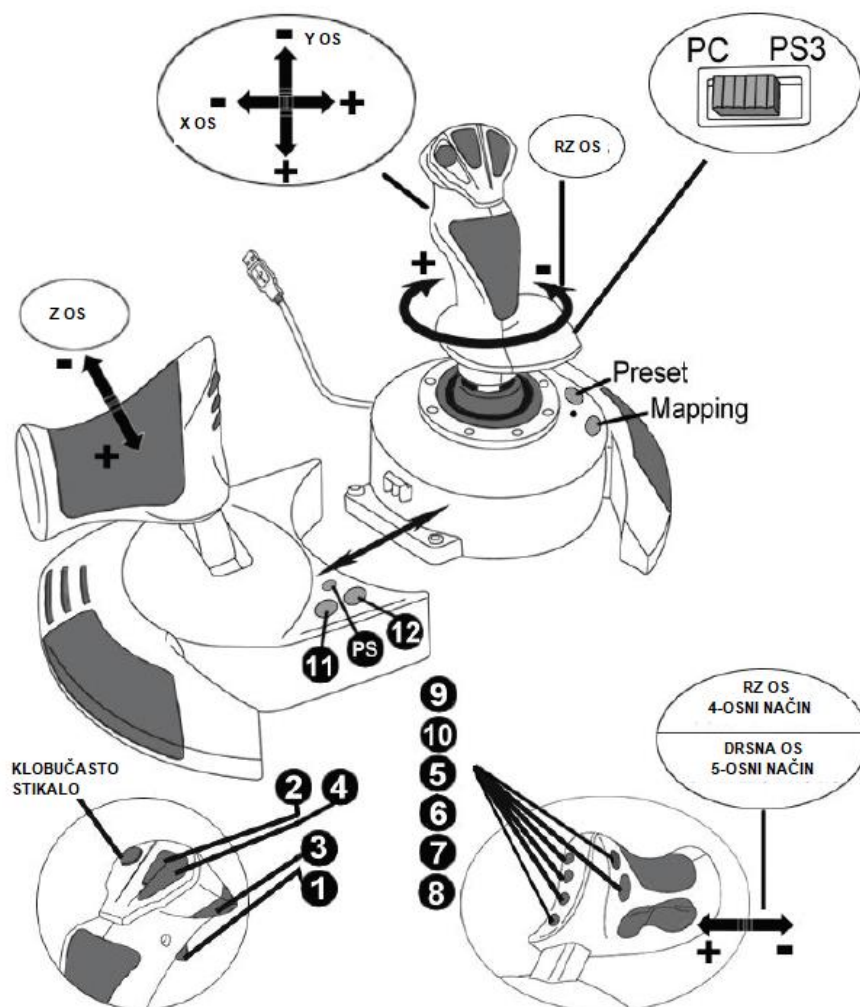
### **5.1 POMEMBNE OPOMBE ZA UPORABO NA OSEBNEM RAČUNALNIKU**

- Izbirnik USB (3) igralne palice mora biti pred priključitvijo igralne palice vedno nastavljen na položaj »PC«.
- Pri priključitvi igralne palice pustite ročico, krmilo in plin v sredini in jih ne premikajte (da se izognete težavam z umerjanjem).

## 5.2 AVTOMATSKA PREDNASTAVLJENA KONFIGURACIJA ZA OSEBNI RAČUNALNIK

RDEČA LED DIODA - ŠTIRIOSNI NAČIN

ZELENA LED DIODA - PETOSNI NAČIN



Prednastavitev načina "4 osi" ustreza privzetim konfiguracijam za večino iger za zračne simulacije na osebni računalniku. Tako boste lahko takoj začeli z igranjem izbrane igre, ne da bi morali ponovno konfigurirati igralno palico. V načinu "5 osi" je treba funkcijo zibalnega gumba ročno dodeliti v možnostih igre.

## 6 PLAYSTATION®3

### 6.1 NAMESTITEV PLAYSTATION® 3

1. Izbirnik USB igralne palice (3) nastavite v položaj "PS3".
2. Priključek USB (2) povežite z enim od USB vhodov v konzolo.
3. Vključite konzolo.
4. Zaženite igro.

Zdaj ste pripravljeni na igro!

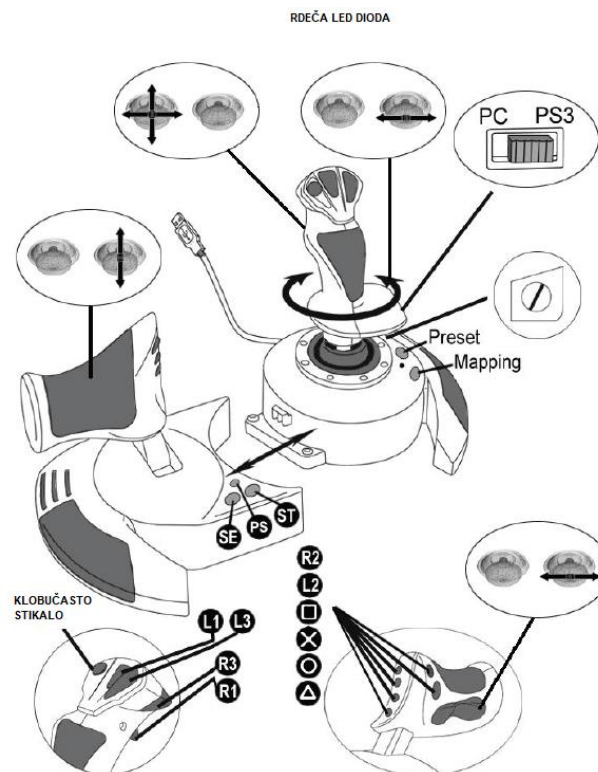
## 6.2 UPORABA GUMBA PS/HOME

Gumb "Home/PS" vam omogoča, da zapustite vaše igre, dostopate do menijev in neposredno izklopite sistem PlayStation®3. Pri uporabi te funkcije mora biti plin vedno nastavljen na srednji položaj (da bi se izognili okvaram nekaterih gumbov). Prav tako vam omogoča, da zelo hitro preklapljate med igralno konzolo in igralno palico v igrah, ki se izmenjujejo med "peš sekvencami" in "letečimi sekvencami".

## 6.3 POMEMBNE OPOMBE ZA PLAYSTATION®3

- Izbirnik USB (3) krmilne ročice mora biti vedno nastavljen na položaj »PS3«, preden priključite igralno palico na konzolo.
- V načinu enega igralca: če je vaš glavni igralni zaslon vklopljen, ga morate preklopiti na »kontrolni vhod 2«, da bo igralna palica delovala.
- Na PlayStation®3 je krmilna palica združljiva samo z igrami PlayStation®3 (in ne bo delovala z igrami PlayStation®2).
- Pri priključitvi krmilne ročice: pustite ročico, krmilo in plin v sredini in jih ne premikajte (da se izognete težavam z umerjanjem).

## 6.4 AVTOMATSKA PREDNASTAVLJENA KONFIGURACIJA ZA PLAYSTATION®3



Ta prednastavitev ustreza privzetim konfiguracijam za večino iger za zračno simulacijo na PlayStation® 3. Tako vam bo omogočila, da takoj začnete igrati igro, ne da bi morali ponovno konfigurirati igralno palico. Štiri usmeritve ročice ustrezajo štirim smeri na levi mini palici igralne konzole PS3. Plin ustreza smeri gor ali dol na desni mini palici igralne konzole PS3. Krmilo (z vrtljivim ročajem in zibalnim gumbom) ustreza smeri levo ali desno na desni mini palici igralne konzole PS3.

## 7 NAPREDNE FUNKCIJE

### 7.1 DVA NAČINA PROGRAMIRANJA

Tipka PRESET (6) in njena LED dioda omogočata ogled izbranega načina programiranja:

- AVTOMATSKO (»AUTOMATIC«) (predprogramirano)
- ali ROČNO (»MANUAL«) (programirate sami).

Z enim pritiskom tega gumba lahko preklopite iz enega načina programiranja v drugega, tudi med igro.

### 7.2 AVTOMATSKO PREDNASTAVLJENO (»AUTOMATIC PRESET«)

LED je izklopljen.

To predstavlja privzeto programiranje: osi, položaji gumbov in klobučastega stikala so programirani.

PROSIMO UPOŠTEVAJTE KONFIGURACIJSKI DIAGRAM "AUTOMATIC PRESET".

### 7.3 ROČNO PREDNASTAVLJENO (»MANUAL PRESET«)

LED je zelene barve.

To predstavlja vaše osebno programiranje:

- Gumbe, osi in klobučasto stikalo lahko preklapljate med seboj.
- Programiranje lahko spremenite tako, da bo ustrezalo vašemu okusu in kadarkoli želite.
- Programiranje se samodejno shrani v igralno palico (tudi ko ni povezana z napravo).
- Ko je »MANUAL PRESET« prazen, je enak »AUTOMATIC PRESET«.

### 7.4 EEPROM SPOMIN

- Vaša krmilna palica ima notranji čip, ki shrani celotno ročno nastavljeno programiranje ("MANUAL PRESET") (tudi če je krmilna ročica izklopljena ali ni povezana dalj časa).
- Za vsako uporabljeno platformo lahko shranite drugačno ročno prednastavljeno konfiguracijo:
  - eno za PC v načinu 4 osi
  - eno za PC v načinu 5 osi
  - enega za PlayStation®3

### 7.5 PROGRAMIRANJE/MAPIRANJE

Programiranje poteka s tipko MAPPING (7).

- Primeri možnih aplikacij:
  - Preklapljanje položajev tipk.
  - Preklapljanje osi med seboj: smeri ročaja, plina ali krmila (v tem primeru morate preslikati dve smeri prve osi do smeri drugega.)
  - Preklapljanje dveh smeri iste osi.
  - Preklapljanje gumbov s smerjo osi ali preklopa s klobučastim stikalom.
- Izjema:
  - Gumbov HOME/PS, MAPPING in PRESET ni mogoče ponovno programirati in premakniti.



## 7.6 POSTOPEK PROGRAMIRANJA

### 7.6.1 SHRANJEVANJE ROČNEGA PREDNASTAVLJANJA (»MANUAL PRESET«)

KORAKI	DEJANJE	LED DIODA
1	S pritiskom na gumb za ročno prednastavljanje (»manual preset«)(6) omogočite uporabo funkcije.	Zelena
2	Pritisnite in izpusite gumb za programiranje (»mapping«)(7).	Zelena LED dioda počasi utripa
3	Pritisnite in izpusite gumb ali smer, če želite začeti s programiranjem.	Zelena LED dioda počasi utripa
4	Pritisnite in izpusite gumb ali smer, kamor želite aplicirati vašo funkcijo.	Zelena

Vaša funkcija ročnega prednastavljanja "MANUAL PRESET" je sedaj omogočena in posodobljena (z izvedenim programiranjem).

### 7.6.2 BRISANJE ROČNEGA PREDNASTAVLJANJA (»MANUAL PRESET«)

KORAKI	DEJANJE	LED DIODA
1	S pritiskom na gumb za ročno prednastavljanje (»manual preset«)(6) omogočite uporabo funkcije.	Zelena
2	Pritisnite in držite gumb za programiranje (»mapping«)(7) dve sekundi	Zelena LED dioda dve sekundi utripa

Vaše ročno nastavljene prednastavitve "MANUAL PRESET" so sedaj prazne (in ponovno identične avtomatskim prednastavitvam »AUTOMATIC PRESET«).

### 7.6.3 VRNITEV NA TOVARNIŠKE NASTAVITVE

Z enim samim korakom lahko izbrišete vse programe ali nastavitve, ki ste jih opravili na osebem računalniku (v štiri- in petosnem načinu) in na napravi PlayStation®.

KORAKI	DEJANJE	LED DIODA
1	Istočasno pritisnite gumba za programiranje (»mapping«) in prednastavljanje (»preset«)	Tri sekunde utripa izmenjujoče rdeče in zeleno

Vsi vaši »MANUAL PRESETS« (PC + PS3) ali nastavitve so zdaj prazni. Opomba: Ta operacija bo popolnoma ponastavila vašo igralno palico, zato v načinu računalnika priporočamo, da to storite, ko iger ne igrate.

## 8 ODPRAVLJANJE TEŽAV IN OPOZORILA

- Moja igralna palica ne deluje pravilno ali je nepravilno umerjena:
  - Pri priključitvi igralne palice pustite ročico, krmilo in plin v sredini in jih ne premikajte (da se izognete težavam z umerjanjem).
  - Zapustite igro, odklopite igralno palico, preverite, ali je izbirnik USB (PC/PS3) (3) nastavljen na pravilen položaj, nato ponovno priključite igralno palico.

- Pri dostopu do menija PS na PS3 mora biti plin vedno nastavljen na srednji položaj (da bi se izognili nepravilnemu delovanju nekaterih gumbov).
- Ne morem konfigurirati krmilne palčke:
  - V meniju »Možnosti/krmilnik/igralna konzola ali igralna palica«
  - V igri: Izberite najprimernejšo konfiguracijo ali v celoti konfigurirajte možnosti krmilnika.
  - Za več informacij si oglejte uporabniški priročnik vaše igre ali spletno pomoč.
  - Za odpravljanje te vrste težav lahko uporabite tudi funkcijo "MAPPING".
- Moja krmilna palica je preveč občutljiva ali ni dovolj občutljiva:
  - Vaša igralna palica se samodejno kalibrira, ko naredite nekaj premikov na različnih oseh.
  - V meniju »Možnosti/krmilnik/igralna konzola ali igralna palica«
  - V igri: Prilagodite občutljivost ali mrtve cone za vaš krmilnik (če je ta možnost na voljo).
  - Nastavite upor ročice z gumbom (9), ki se nahaja pod dnom igralne palice.
- Funkcija krmila je preveč občutljiva
  - Z vrtljivim vijakom (5), ki se nahaja na dnu igralne palice, onemogočite vrtenje ročaja in uporabite gumb za premikanje za funkcijo krmila.

## 9 VARNOSTNO OPOZORILO

Napravo lahko uporabljajo otroci, starejši od 8 let, in osebe z zmanjšanimi fizičnimi, senzoričnimi ali umskimi sposobnostmi ali s premalo izkušenj in znanja, če jih pri uporabi nadzira oseba, ki je zadolžena za njihovo varnost, ali so prejele navodila za varno uporabo in razumejo z njimi povezane nevarnosti. Naprava in njena priključna vrstica ne smeta biti na doseg otrok, mlajših od 8 let. Otroci ne smejo izvajati čiščenja in vzdrževanja naprave, razen če so starejši od 8 let in pod nadzorom.

## 10 OKOLJU PRIJAZNO ODSTRANJEVANJE



Po koncu življenjske dobe tega izdelka ne smete odvreči skupaj s standardnimi gospodinjskimi odpadki, temveč ga morate odložiti na zbirnem mestu za odstranjevanje odpadne električne in elektronske opreme (OEEO) za recikliranje. To potrjuje simbol, ki se nahaja na izdelku, uporabniškem priročniku ali embalaži. Materiali se lahko glede na njihove lastnosti reciklirajo. Z recikliranjem in drugimi oblikami predelave odpadne električne in elektronske opreme lahko pomembno prispevate k varovanju okolja. Za informacije o najbližjem zbirnem mestu se obrnite na lokalne oblasti.



Conrad Electronic d.o.o. k.d.  
Ljubljanska c. 66, 1290 Grosuplje  
Fax: 01/78 11 250, Tel: 01/78 11 248  
[www.conrad.si](http://www.conrad.si), [info@conrad.si](mailto:info@conrad.si)

## GARANCIJSKI LIST

Izdelek: **Igralna palica Thrustmaster T-Flight Hotas X 2960703**  
Kat. št.: **91 58 63**

### Garancijska izjava:

Dajalec garancije Conrad Electronic d.o.o.k.d., jamči za kakovost oziroma brezhibno delovanje v garancijskem roku, ki začne teči z izročitvijo blaga potrošniku. **Garancija velja na območju Republike Slovenije. Garancija za izdelek je 1 leto.**

Izdelek, ki bo poslan v reklamacijo, vam bomo najkasneje v skupnem roku 45 dni vrnili popravljenega ali ga zamenjali z enakim novim in brezhibnim izdelkom. Okvare zaradi neupoštevanja priloženih navodil, nepravilne uporabe, malomarnega ravnanja z izdelkom in mehanske poškodbe so izvzete iz garancijskih pogojev. **Garancija ne izključuje pravic potrošnika, ki izhajajo iz odgovornosti prodajalca za napake na blagu.**

Vzdrževanje, nadomestne dele in priklonpe aparate proizvajalec zagotavlja še 3 leta po preteku garancije.

Servisiranje izvaja družba CONRAD ELECTRONIC SE, Klaus-Conrad-Strasse 1, 92240 Hirschau, Nemčija.

Pokvarjen izdelek pošljete na naslov: Conrad Electronic d.o.o. k.d., Ljubljanska cesta 66, 1290 Grosuplje, skupaj z računom in izpolnjenim garancijskim listom.

Prodajalec: \_\_\_\_\_

Datum izročitve blaga in žig prodajalca:  
\_\_\_\_\_

**Garancija velja od dneva izročitve izdelka, kar kupec dokaže s priloženim, pravilno izpolnjenim garancijskim listom.**