- USER MANUAL
- MANUEL DE L'UTILISATEUR
- BENUTZERHANDBUCH
- HANDLEIDING
- MANUALE D'USO
- MANUAL DEL USUARIO
- MANUAL DO UTILIZADOR
- РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
- ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ
- KULLANIM KILAVUZU
- INSTRUKCJA OBSŁUGI
- دليل ا لمستخدم

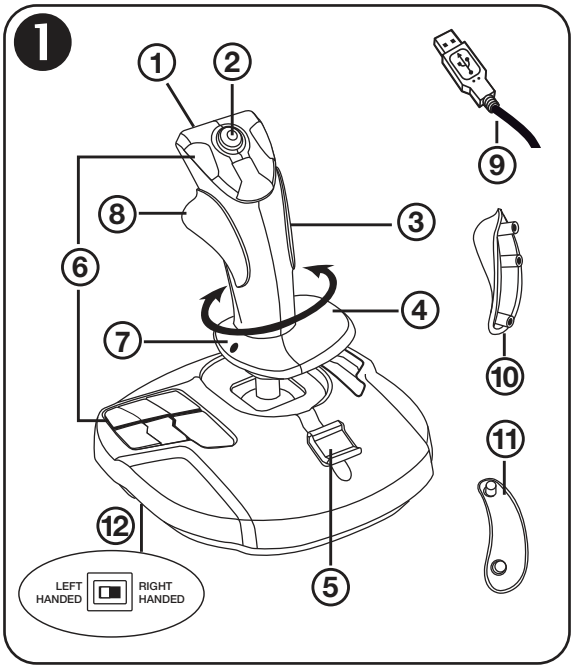
THRUSTMASTER®

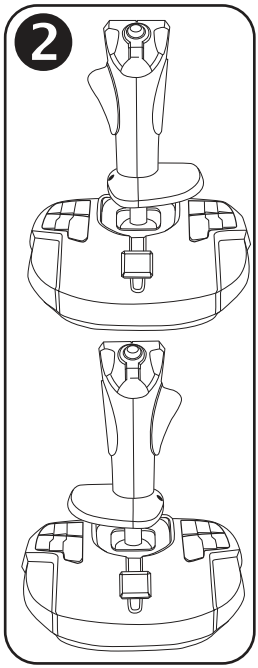


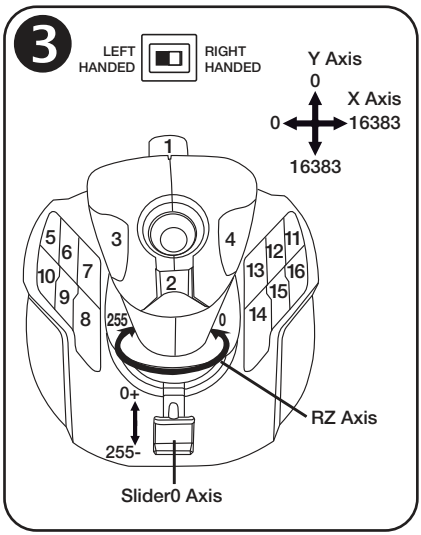
Compatible / Kompatibel PC

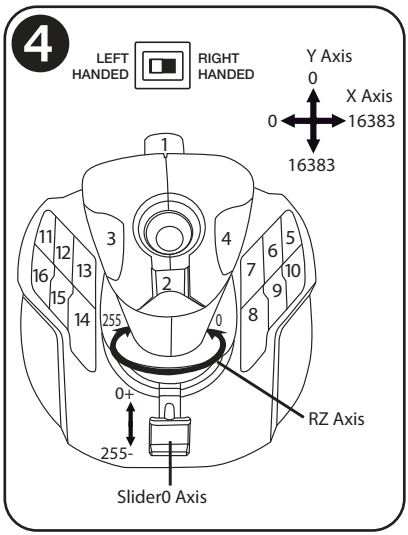
T.16000M

Most Accurate Ever! 16000 x 16000 data stick resolution

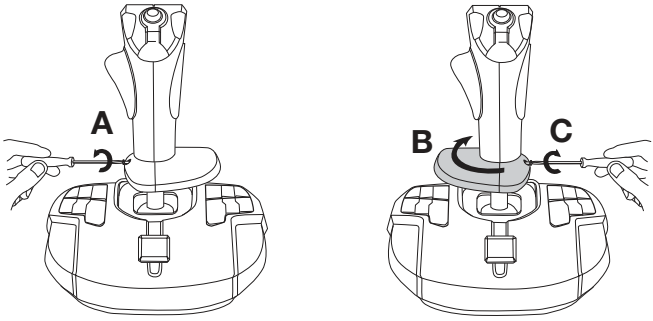




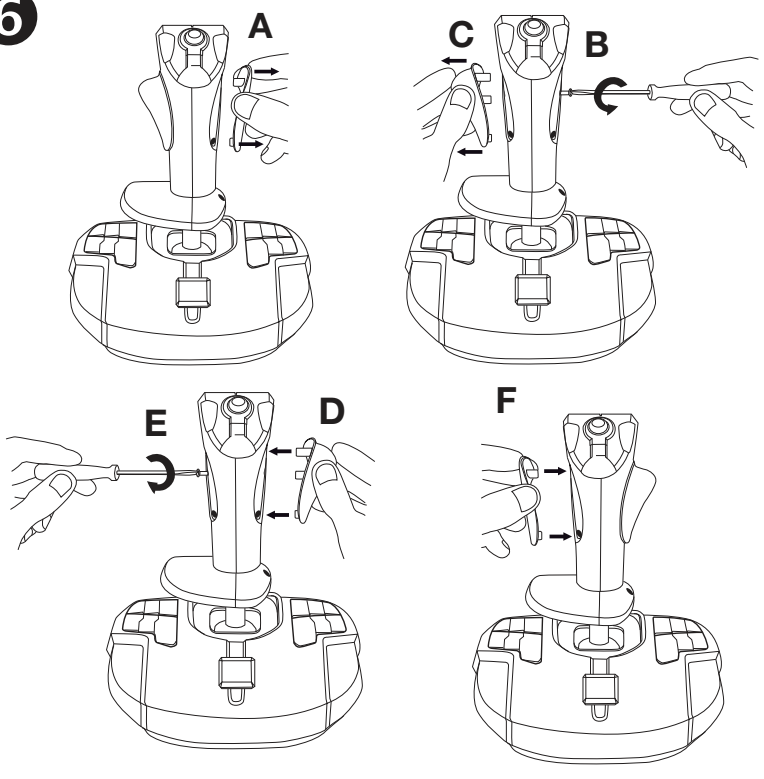




5



6



Compatible: PC
User Manual

TECHNICAL FEATURES ❶

1. Digital trigger
2. Multidirectional "Point of View" hat switch
3. Right-handed screw cover
4. Rudder control via rotating handle with hand rest
5. Throttle
6. 15 action buttons
7. Hand rest rotation screw, with right-handed or left-handed positions
8. Right-handed thumb rest
9. PC USB connector
10. Left-handed thumb rest
11. Left-handed screw cover
12. Right-handed or left-handed buttons selector switch

GETTING TO KNOW YOUR JOYSTICK

EXCLUSIVE PRECISION TECHNOLOGY: "H.E.A.R.T™: HallEffect AccuRate Technology"

Your T-16000M joystick features technology providing it with a level of precision currently unequaled in the world of gaming joysticks, including:
- A 3D (Hall Effect) magnetic sensor on the stick, with a resolution of more than 268 million values over the X and Y axes (16384 x 16384 values), whereas current competing systems (even high-end systems) provide resolutions in the neighborhood of only one million values (1024 x 1024 values).
- A magnet: no friction, for unlimited precision and incredible responsiveness.
- Coil spring on stick (2.8mm): for firm, linear and ultra-fluid tension.

BACKLIGHTING

For even greater precision, there is no dead zone in the central position of the T-16000M's stick. To symbolize this, the center is backlit in green as soon as you move the stick (even very slightly); the backlighting switches off after 3 seconds of inactivity, once you have brought the stick back to dead center.

THROTTLE

Your joystick features a throttle ***(5)***, which you can use to easily control your acceleration in games.

RUDDER FUNCTION

Your joystick features a rudder function ***(4)***, which in an airplane corresponds to the pedals used by the pilot to move the rudder, thereby allowing the plane to pivot around its vertical axis (making the plane turn to the left or to the right).

This rudder function is available on your joystick by rotating the stick to the left or right.

MULTIDIRECTIONAL "POINT OF VIEW" HAT SWITCH

Your joystick features a "Point of View" hat switch ***(2)*** which, as its name indicates, allows you to instantly view everything that is going on around your aircraft (in games where this feature is enabled). To use this feature, simply go into your game's setup menu, and program the different views (rear view, view to the left, view to the right, and also external views) onto the directions of the "Point of View" hat switch.

If you wish, you can also reserve the "Point of View" hat switch for other uses instead (firing, etc.).

AMBIDEXTROUS SYSTEM ❷

Your T-16000M joystick has the advantage of being fully ambidextrous, allowing it to perfectly adapt to all players, whether they are right-handed or left-handed.
To do so, 3 elements can be adjusted: the configuration of the buttons on the base, the hand rest, and the thumb rest.

CONFIGURATION OF BUTTONS IN RIGHT-HANDED MODE ❸

To set the positions of the 12 buttons located on the base to right-handed mode, set the selector switch ***(12)*** located under the joystick's base to "RIGHT HANDED":

CONFIGURATION OF BUTTONS IN LEFT-HANDED MODE ❹

To set the positions of the 12 buttons located on the base to left-handed mode, set the selector switch ***(12)*** located under the joystick's base to "LEFT HANDED":

ADJUSTING THE HAND REST FOR RIGHT- OR LEFT-HANDED MODE ❺

By default, the hand rest is configured in RIGHT-HANDED MODE.
To adjust it to LEFT-HANDED MODE:
A) Using a small screwdriver, carefully loosen (without actually removing) the small hand rest rotation screw ***(7)***, located on the left of the hand rest.
B) Turn the hand rest 180°.
C) Completely tighten the screw on the hand rest again (now located on the right).

Note: Carry out this procedure in reverse to return to right-handed mode.

ADJUSTING THE THUMB REST FOR RIGHT- OR LEFT-HANDED MODE ❻

By default, the stick's thumb rest is configured in RIGHT-HANDED MODE.
To adjust it to LEFT-HANDED MODE:

A) Remove the right-handed screw cover ***(3)*** located on the right of the stick.
B) Using a small screwdriver, unscrew and completely remove the long screw now accessible (on the right of the stick).
C) Remove the right-handed thumb rest ***(8)*** located on the left of the stick.
D) Position the left-handed thumb rest ***(10)*** (included separately in the joystick's box) on the right of the stick.
E) Position the long screw in the opening on the left of the stick and completely tighten the screw in order to fasten the left-handed thumb rest in place.
F) Position the left-handed screw cover ***(11)*** (included separately in the joystick's box) on the left of the stick.

Note: Carry out this procedure in reverse to return to right-handed mode.

PC

INSTALLATION ON PC

1. Connect the PC USB connector ***(9)*** to one of your computer's USB ports.
Windows XP, Vista, 7 or 8 will automatically detect the new device.

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

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

4. In the **Control Panel**, click **Properties** to test and view all of your joystick's functions.

You are now ready to play!

IMPORTANT NOTE

When connecting your joystick: always set the stick and the rudder to their central positions, and avoid moving them (to avoid any calibration problems).

TROUBLESHOOTING AND WARNING

- **My joystick isn't functioning properly or seems to be improperly calibrated:**

- Power off your computer and disconnect your joystick; then, turn your computer back on, reconnect your joystick and restart your game.
- When connecting your joystick: always set the stick and the rudder to their central positions, and avoid moving them (to avoid any calibration problems).

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

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

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

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

- Your joystick self-calibrates independently once you have made some movements along the different axes.

- In your game's "Options/Controller/Gamepad or Joystick" menu: adjust the sensitivity and dead zones for your joystick (if these options are available).

- **The joystick's central backlighting doesn't turn off automatically:**

- Move the stick very slightly so that it is set to the absolute central value; the backlighting will then switch off after 3 seconds of inactivity.

Consumer warranty information

Worldwide, Guillemot Corporation S.A. (hereinafter "Guillemot") warrants to the consumer that this Thrustmaster product shall be free from defects in materials and workmanship, for a warranty period which corresponds to the time limit to bring an action for conformity with respect to this product. In the countries of the European Union, this corresponds to a period of two (2) years from delivery of the Thrustmaster product. In other countries, the warranty period corresponds to the time limit to bring an action for conformity with respect to the Thrustmaster product according to applicable laws of the country in which the consumer was domiciled on the date of purchase of the Thrustmaster product (if no such action exists in the corresponding country, then the warranty period shall be one (1) year from the original date of purchase of the Thrustmaster product).

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

Should the product appear to be defective during the warranty period, immediately contact Technical Support, who will indicate the procedure to follow. If the defect is confirmed, the product must be returned to its place of purchase (or any other location indicated by Technical Support).

Within the context of this warranty, the consumer's defective product shall, at Technical Support's option, be either repaired or replaced. If permitted under applicable law, the full liability of Guillemot and its subsidiaries (including for consequential damages) is limited to the repair or replacement of the Thrustmaster product. If permitted under applicable law, Guillemot disclaims all warranties of merchantability or fitness for a particular purpose. The consumer's legal rights with respect to laws 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 unrelated to a material or manufacturing defect (including, but not limited to, combining the Thrustmaster product with any unsuitable element, including in particular power supplies, rechargeable batteries, chargers, or any other elements not supplied by Guillemot for this product); (2) in the event of failure to comply with the instructions provided by Technical Support; (3) to software, said software being subject to a specific warranty; (4) to consumables (elements to be replaced over the product's lifespan: disposable batteries, audio headset or headphone ear pads, for example); (5) to accessories (cables, cases, pouches, bags, wrist-straps, for example); (6) if the product was sold at public auction.

This warranty is nontransferable.

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. In no event shall Guillemot or its affiliates be held liable to any third party for any consequential or incidental damages resulting from the breach of any express or implied warranties. Some States/Provinces do not allow limitation on how long an implied warranty lasts or exclusion or limitation of liability for consequential or incidental damages, so the above limitations or exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from State to State or Province to Province.

Liability

If permitted under applicable law, Guillemot Corporation S.A. (hereinafter "Guillemot") and its subsidiaries disclaim all liability for any damages caused by one or more of the following: (1) the product has been modified, opened or altered; (2) failure to comply with assembly instructions; (3) inappropriate or abusive use, negligence, an accident (an impact, for example); (4) normal wear. If permitted under applicable law, Guillemot and its subsidiaries disclaim all liability for any damages unrelated to a material or manufacturing defect with respect to the product (including, but not limited to, any damages caused directly or indirectly by any software, or by combining the Thrustmaster product with any unsuitable element, including in particular power supplies, rechargeable batteries, chargers, or any other elements not supplied by Guillemot for this product).

FCC STATEMENT

1. This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
   (1) This device may not cause harmful interference, and
   (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.
2. Changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

COPYRIGHT

© 2015 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. Windows® is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. Illustrations not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without notice and may vary from one country to another. Made in China.

ENVIRONMENTAL PROTECTION RECOMMENDATION



At the end of its working life, this product should not be disposed of with standard household waste, but rather dropped off at a collection point for the disposal of Waste Electrical and Electronic Equipment (WEEE) for recycling.
This is confirmed by the symbol found on the product, user manual or packaging.
Depending on their characteristics, the materials may be recycled. Through recycling and other forms of processing Waste Electrical and Electronic Equipment, you can make a significant contribution towards helping to protect the environment.
Please contact your local authorities for information on the collection point nearest you.

Retain this information. Colours and decorations may vary.
This product conforms to all standards regarding children 14 years of age and older. This product is not suitable for use by children less than 14 years of age.

www.thrustmaster.com

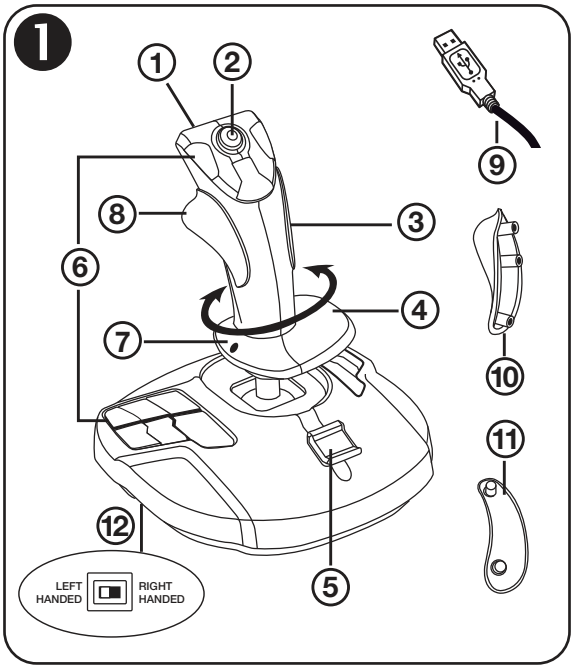
THRUSTMASTER®

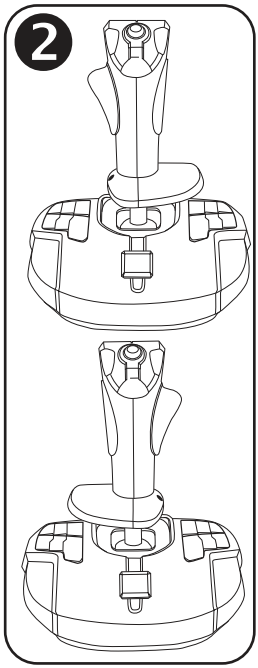
TECHNICAL SUPPORT

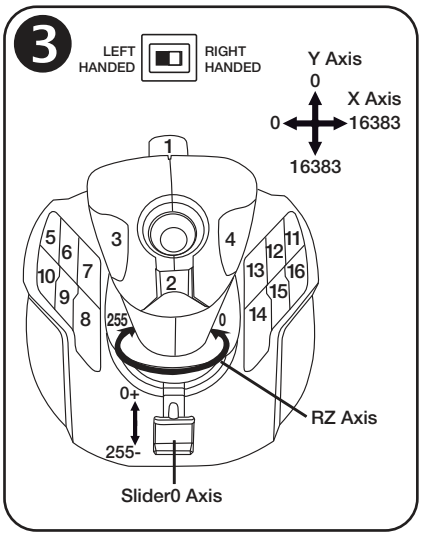
http://ts.thrustmaster.com

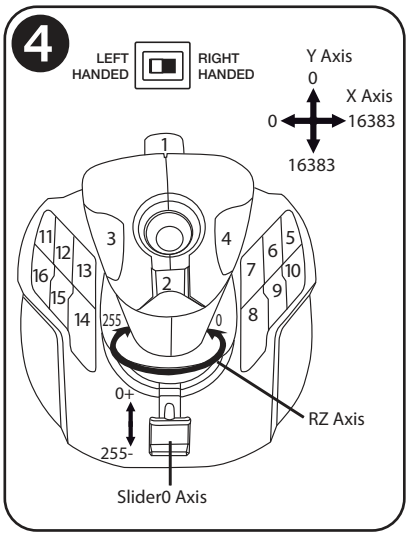
T.16000M

Most Accurate Ever! 16000 x 16000 data stick resolution

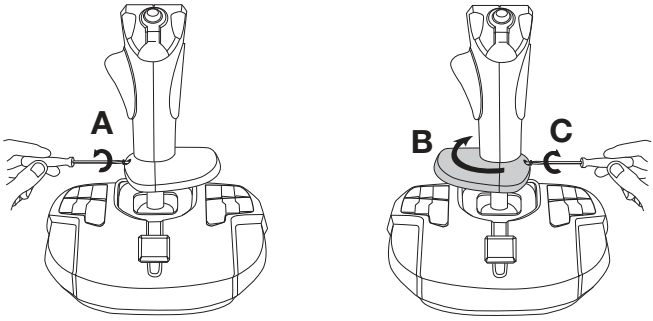




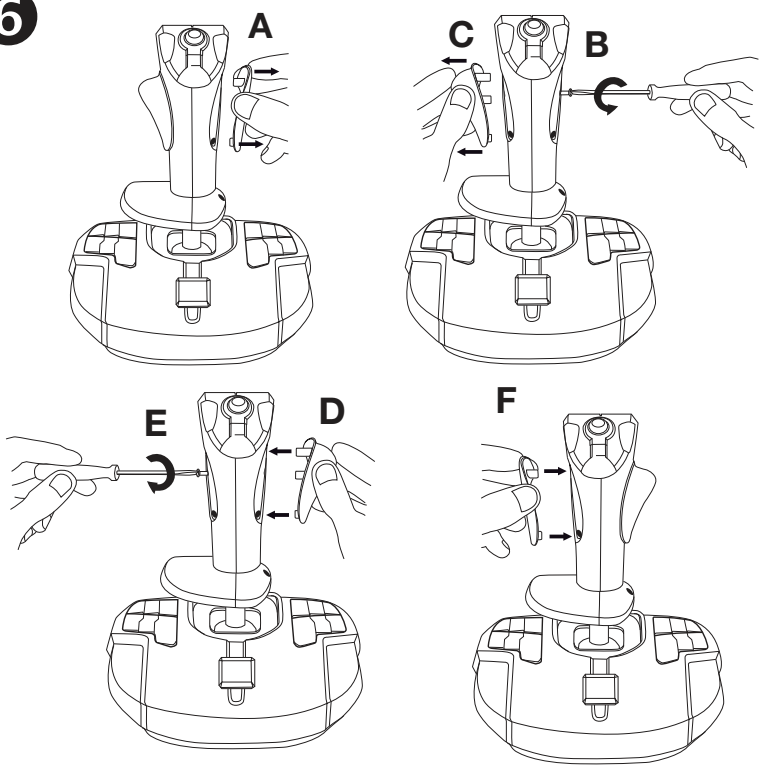




5



6



Compatible : PC
Manuel de l'utilisateur

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES ❶

1. Gâchette numérique
2. Croix multidirectionnelle Point de Vue
3. Cache-vis Droitier
4. Palonnier par rotation du manche avec Repose-main
5. Manette des gaz
6. 15 boutons d'action
7. Vis pour rotation du Repose-main avec position Droitier ou Gaucher
8. Repose-pouce Droitier
9. Connecteur USB PC
10. Repose-pouce Gaucher
11. Cache-vis Gaucher
12. Sélecteur Boutons Droitier ou Gaucher

A LA DECOUVERTE DE VOTRE JOYSTICK

TECHNOLOGIE DE PRECISION EXCLUSIVE : « H.E.A.R.T™ : HallEffect AccuRate Technology »

Votre Joystick T-16000M a la particularité de disposer d'une technologie qui lui permet une précision inégalée à ce jour dans l'univers des joysticks de jeu avec :
- un capteur magnétique 3D (Hall Effect) sur le manche d'une résolution de plus de 268 millions de valeurs sur l'ensemble des axes X et Y (soit 16384 x 16384) alors que les systèmes actuels concurrents (même haut de gamme) varient aux alentours de seulement 1 million de valeurs (soit 1024 x 1024)
- Un aimant : pour éviter toute friction et garantir une précision illimitée dans le temps
- Un ressort de manche hélicoïdal 2.8mm : pour une tension ferme, linéaire et ultra fluide.

RETRO-ECLAIRAGE

Pour encore plus de précision le centre du manche du T-16000M ne possède aucune zone morte. Pour le symboliser, son centre se rétro-éclaire en vert dès que vous bougez le manche (et ce même très légèrement) et s'éteint après 3 secondes d'inactivité lorsque vous le ramenez au centre parfait.

MANETTE DES GAZ

Votre joystick dispose d'une manette des gaz ***(5)*** grâce à laquelle vous pourrez aisément contrôler l'accélération de votre appareil.

FONCTION PALONNIER

Votre joystick dispose d'une fonction palonnier ***(4)*** 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 sur votre joystick par rotation du manche vers la gauche ou la droite

CROIX MULTIDIRECTIONNELLE « POINT DE VUE »

Votre joystick est doté d'une croix point de vue ***(2)*** 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.).

SYSTEME AMBIDEXTRE ❷

Votre joystick T-16000M à l'avantage d'être entièrement ambidextre afin de s'adapter parfaitement à tous les joueurs qu'ils soient droitiers ou gauchers.
Pour ce faire, 3 éléments sont ajustables : la disposition des boutons sur la base, le repose-main ainsi que le repose-pouce.

CONFIGURATION DES BOUTONS EN MODE DROITIER ❸

Pour ajuster la position des 12 boutons situés sur la base en mode « DROITIER », positionnez le sélecteur ***(12)*** situé sous la base du joystick sur « RIGHT HANDED » :

CONFIGURATION DES BOUTONS EN MODE GAUCHER ❹

Pour ajuster la position des boutons en mode « GAUCHER », positionnez le sélecteur ***(12)*** situé sous la base du joystick sur « LEFT HANDED » :

AJUSTER LE REPOSE-MAIN EN MODE DROITIER OU GAUCHER ❺

Par défaut, le repose-main du manche est positionné en mode DROITIER.
Pour l'ajuster en mode GAUCHER :
A) A l'aide d'un petit tournevis, dévissez légèrement (sans la retirer) la petite vis ***(7)*** du repose-main situé à gauche de celui-ci.
B) Tournez le « repose-main » de 180°.
C) Revissez complètement la vis du repose-main (désormais situé à droite).

Remarque : Effectuez l'opération inverse pour revenir en mode Droitier.

AJUSTER LE REPOSE POUCE EN MODE DROITIER OU GAUCHER ⑥

Par défaut, le repose-pouce du manche est positionné en mode DROITIER.
Pour l'ajuster en mode GAUCHER :

A) Retirez le « cache-vis Droitier » ***(3)*** situé à droite du manche.
B) A l'aide d'un petit tournevis, dévissez et retirez complètement la longue vis désormais accessible (à droite du manche).
C) Retirez le repose-pouce Droitier ***(8)*** situé à gauche du manche.
D) Positionnez le repose-Pouce Gaucher ***(10)*** (inclus séparément dans la boite du joystick) à droite du manche.
E) Positionnez et vissez au maximum la longue vis à gauche du manche afin de fixer le repose-pouce Gaucher.
F) Positionnez le cache-vis Gaucher ***(11)*** (inclus séparément dans la boite du joystick) à gauche du manche.

Remarque : Effectuez l'opération inverse pour revenir en mode Droitier.

PC

INSTALLATION SUR PC

1. Reliez le connecteur USB ***(9)*** à l'un des ports USB de votre unité centrale. *Windows XP, Vista, 7 ou 8 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 tester et visualiser l'ensemble des fonctions.

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

REMARQUES IMPORTANTES SUR « PC »

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

DEPANNAGE ET AVERTISSEMENT

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

- Eteignez votre ordinateur, déconnectez votre joystick, rebranchez et relancez votre jeu.

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

- **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.

- **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).

- **Le rétro-éclairage central du joystick ne s'éteint pas automatiquement**

- Bougez très légèrement le manche afin qu'il atteigne la valeur centrale absolue et s'éteigne après 3 secondes d'inactivité.

INFORMATIONS RELATIVES A LA GARANTIE AUX CONSOMMATEURS

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

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

Si, au cours de la période de garantie, le produit semble défectueux, contactez immédiatement le Support Technique qui vous indiquera la procédure à suivre. Si le défaut est confirmé, le produit devra être retourné à son lieu d'achat (ou tout autre lieu indiqué par le Support Technique).

Dans le cadre de la garantie, le consommateur bénéficiera, au choix du Support Technique, 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. Lorsque la loi applicable l'autorise, Guillemot exclut toutes garanties de qualité marchande ou d'adaptation à un usage particulier. 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 (y compris, mais non limitativement, une combinaison du produit Thrustmaster avec tout élément inadapté, notamment alimentations électriques, batteries, chargeurs, ou tous autres éléments non-fournis par Guillemot pour ce produit) ; (2) en cas de non respect des instructions du Support Technique ; (3) aux logiciels, lesdits logiciels faisant l'objet d'une garantie spécifique ; (4) aux consommables (éléments à remplacer pendant la durée de vie du produit : piles, coussinets de casque audio, par exemple) ; (5) aux accessoires (câbles, étuis, housses, sacs, dragonnes, par exemple) ; (6) si le produit a été vendu aux enchères publiques.

Cette garantie n'est pas transférable.

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

Responsabilité

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

COPYRIGHT
© 2015 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. Windows® est une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Illustrations non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays. Fabriqué en Chine.

RECOMMANDATION RELATIVE A LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT



En fin de vie, ce produit ne doit pas être éliminé avec les déchets ménagers normaux mais déposé à un point de collecte des déchets d'équipements électriques et électroniques en vue de son recyclage.
Ceci est confirmé par le symbole figurant sur le produit, le manuel utilisateur ou l'emballage.
En fonction de leurs caractéristiques, les matériaux peuvent être recyclés. Par le recyclage et par les autres formes de valorisation des déchets d'équipements électriques et électroniques, vous contribuez de manière significative à la protection de l'environnement.
Veuillez consulter les autorités locales qui vous indiqueront le point de collecte concerné.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.
Ce produit est en conformité avec l'ensemble des normes relatives aux enfants de plus de 14 ans. Il ne convient pas aux enfants de moins de 14 ans.

www.thrustmaster.com

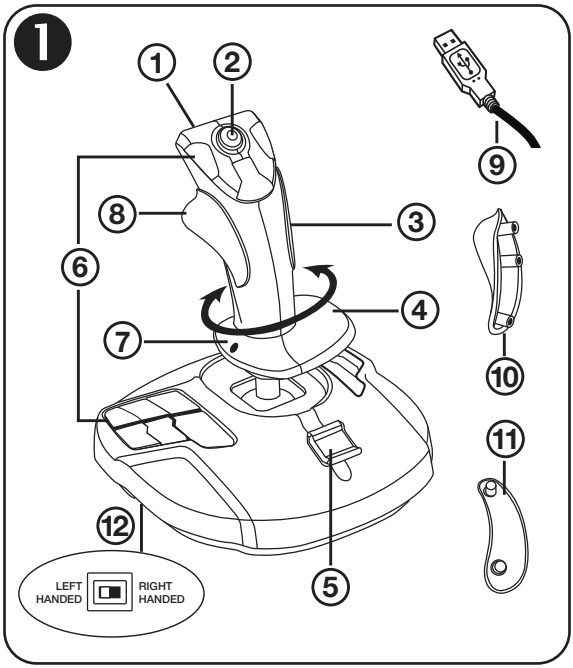
THRUSTMASTER®

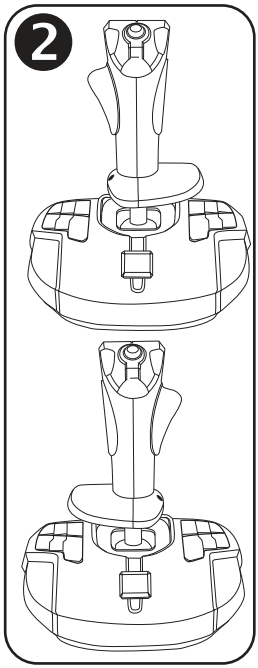
SUPPORT TECHNIQUE

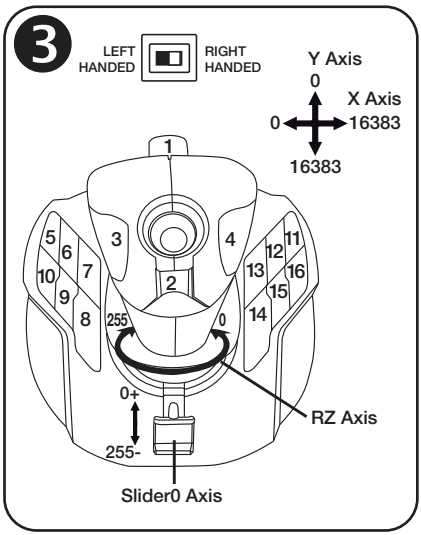
http://ts.thrustmaster.com

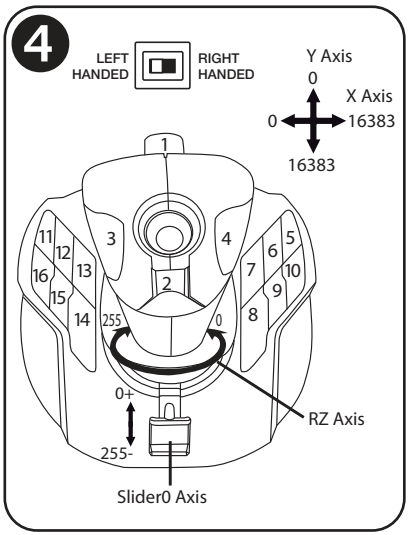
T.16000M

Most Accurate Ever! 16000 x 16000 data stick resolution

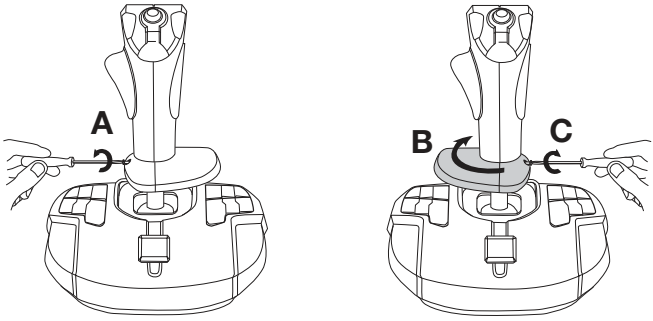




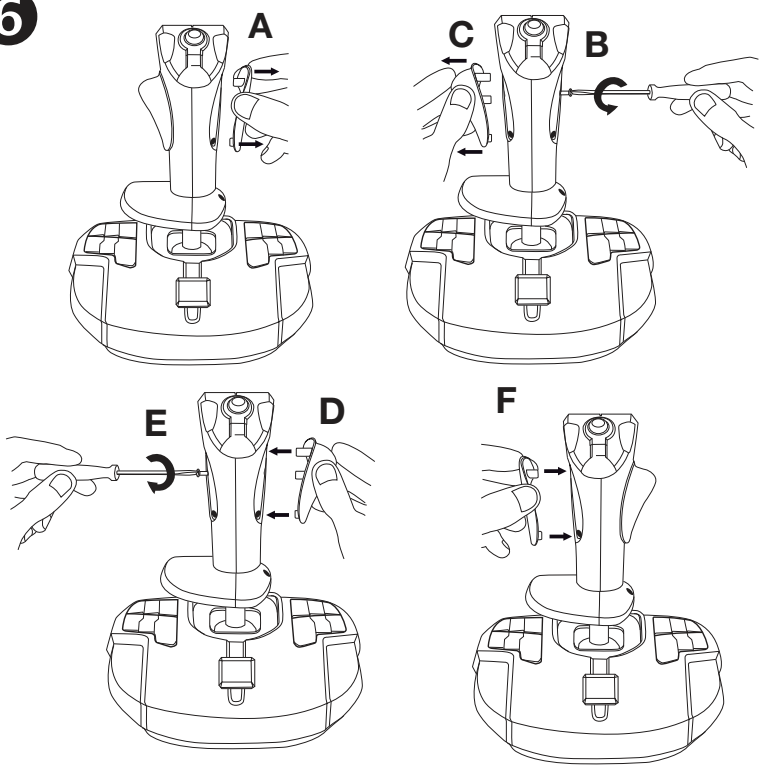




5



6



Kompatibel: PC
Benutzerhandbuch

TECHNISCHE FEATURES ❶

1. Digitaler Trigger
2. Multidirektionaler "Point of View (Panoramasicht)" Kopfschalter
3. Rechtshändige Schraubenabdeckung
4. Ruderkontrolle via Drehgriff mit Handstütze
5. Gashebel
6. 15 Actionbuttons
7. Handstützen-Rotationsschraube mit rechts- oder linkshändigen Positionen
8. Rechtshändige Daumenstütze
9. PC USB Stecker
10. Linkshändige Daumenstütze
11. Linkshändige Schraubenabdeckung
12. Rechts- oder linkshändiger Button-Wahlschalter

LERNEN SIE IHREN JOYSTICK KENNEN

EXKLUSIVE PRÄZISIONSTECHNOLOGIE: "H.E.A.R.T™: HallEffect AccuRate Technology"

Ihr T-16000M Joystick beinhaltet Technologie, die diesen mit einer Präzisionsstufe ausstattet, die derzeit beispiellos in der Welt der Spiel-Joysticks ist, inklusive:
- Einen 3D (Hall Effect) Magnetsensor am Stick, mit einer Auflösung von mehr als 268 Mio. Werten über den X und Y Achsen (16384 x 16384 Werte), wohingegen aktuelle Mitbewerbersysteme (selbst High-End-Systeme) Auflösungen in der Nähe von nur 1 Mio. Werten (1024 x 1024 Werte) bieten.
- Ein Magnet: Keine Reibung, für unbegrenzte Präzision und unglaubliche Ansprechempfindlichkeit.
- Spiraldruckfeder am Stick (2.8mm): Für beständige, lineare und ultrageschmeidige Federkraft.

HINTERGRUNDBELEUCHTUNG

Für noch größere Präzision gibt es keine Blindzone in der mittigen Position des T-16000M Sticks. Um das Zentrum anzuzeigen und sobald Sie den Stick bewegen (auch sehr leicht) ist dieses grün beleuchtet. Die Hintergrundbeleuchtung schaltet sich nach 3-sekündiger Inaktivität aus, sobald Sie den Stick mittig gesetzt haben.

GASHEBEL

Ihr Joystick verfügt über einen Gashebel ***(5)***, den Sie für die leichte Kontrolle von Beschleunigung in Ihren Spielen nutzen können.

RUDERFUNKTION

Ihr Joystick verfügt über eine Ruderfunktion ***(4)***, die IN EINEM Flugzeug den Pedalen entspricht, die durch den Piloten zum Bewegen des Ruders benutzt werden und das Flugzeug zu einer Drehbewegung um die vertikale Achse veranlaßt (Links- oder Rechtsdrehung des Flugzeugs).

Diese Ruderfunktion ist bei Ihrem Joystick durch drehen des Sticks nach links oder rechts verfügbar.

MULTIDIREKTIONALER "POINT OF VIEW " KOPFSCHALTER

Ihr Joystick verfügt über einen "Point of View" Kopfschalter ***(2),*** der – wie der Name besagt – Ihnen ermöglicht, alles was um Ihr Flugzeug herum geschieht, zu sehen (in Spielen, in denen dieses Feature aktiviert ist). Um dieses Feature zu nutzen, gehen Sie einfach in das Setup-Menü Ihres Spiels und programmieren die verschiedenen Blickwinkel (Blick nach hinten, links rechts und ebenso externe Blickwinkel) auf den "Point of View" Kopfschalter.

Wenn gewünscht, können Sie den "Point of View" Kopfschalter stattdessen auch mit anderen Nutzungen belegen (Feuern, etc.).

BEIDHÄNDIGES SYSTEM ❷

Ihr T-16000M Joystick hat den Vorzug vollständig Beidhändig zu sein und somit zu allen Spielern zu passen, egal ob diese Rechts- oder Linkshänder sind. Dafür können 3 Elemente eingestellt werden: Die Konfiguration der Buttons an der Basis, die Handstütze und die Daumenstütze.

KONFIGURATION DER BUTTONS IM RECHTSHÄNDIGEN MODUS ❸

Um die Positionen der 12 Buttons an der Basis in den rechtshändigen Modus zu stellen, stellen Sie den Wahlschalter ***(12)*** unter der Joystickbasis auf "RECHTSHÄNDIG":

KONFIGURATION DER BUTTONS IM LINKSHÄNDIGEN MODUS ❹

Um die Positionen der 12 Buttons an der Basis in den linkshändigen Modus zu stellen, stellen Sie den Wahlschalter ***(12)*** unter der Joystickbasis auf "LINKSHÄNDIG":

EINSTELLEN DER HANDSTÜTZE FÜR RECHTS- ODER LINKSHÄNDER ❺

Werksseitig ist die Handstütze für RECHTSHÄNDER montiert.
Um diese für den LINKSHÄNDIGEN Gebrauch einzustellen:

A) Benutzen Sie einen kleinen Schraubendreher zum lösen der kleinen Handstützen-Rotationsschraube***(7)*** (ohne diese vollständig zu entfernen), die sich links der Handstütze befindet.
B) Drehen Sie die Handstütze um 180°.
C) Ziehen Sie die Schraube, die sich nun rechts befindet wieder fest an.

Bitte beachten: Führen Sie diese Prozedur in umgekehrter Reihenfolge durch, um zum rechtshändigen Betrieb zurückzukehren.

EINSTELLEN DER DAUMENSTÜTZE FÜR RECHTS- ODER LINKSHÄNDIGEN BETRIEB ⑥

Werksseitig ist die Daumenstütze für RECHTSHÄNDER montiert.
Um diese für den LINKSHÄNDIGEN Gebrauch einzustellen:

A) Entfernen Sie rechterhand am Stick die Schraubenabdeckung ***(3)***.
B) Benutzen Sie einen kleinen Schraubendreher und schrauben die nun zugängliche, lange Schraube, rechts am Stick, los und entfernen diese.
C) Entfernen Sie die rechtshändige Daumenstütze ***(8)***, zu finden links am Stick.
D) Positionieren Sie die linkshändige Daumenstütze (***10***) (separat in der Joystickbox enthalten) rechts am Stick.
E) Stecken Sie die lange Schraube durch die Öffnung links am Stick und ziehen diese fest an, um die linkshändige Daumenstütze fest zu montieren.
F) Setzen Sie die linkshändige Schraubenabdeckung ***(11)*** (separat in der Joystickbox enthalten x) links am Stick ein.

Bitte beachten: Führen Sie diese Prozedur in umgekehrter Reihenfolge durch, um zum rechtshändigen Betrieb zurückzukehren.

PC

INSTALLATION AUF DEM PC

1. Schließen Sie den PC USB Stecker ***(9)*** an einen der USB Ports Ihres Computers an.
   Windows XP, Vista, 7 oder 8 erkennt automatisch das neue Gerät.
2. Die Treiber werden automatisch installiert.
   Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die Installation abschließen zu können.
3. Klicken Sie auf **Start/Einstellungen/Systemsteuerung** und (doppel)klicken dann auf **Gamecontroller**.
   *In der **Gamecontroller-**Dialogbox wird der Joystickname mit dem **OK** Status angezeigt.*
4. Im **Bedienpanel**, auf **Eigenschaften** klicken, um alle Funktionen des Joysticks anzusehen und zu testen.

Sie sind nun spielbereit!

WICHTIGE ANMERKUNG

Wenn Sie Ihren Joystick anschließen: Stellen Sie den Stick und das Ruder auf deren zentrale Positionen und vermeiden es diese zu bewegen (um jedwede Kalibrierungsprobleme zu vermeiden).

FEHLERBESEITIGUNG UND WARNUNG

- **Mein Joystick funktioniert nicht richtig oder schein falsch kalibriert zu sein:**

- Schalten Sie Ihren Computer aus und stöpseln Ihren Joystick aus, schalten Sie Ihren Computer wieder ein, stöpseln den Joystick wieder ein und starten Ihr Spiel erneut.

- Wenn Sie Ihren Joystick anschließen: Stellen Sie den Stick und das Ruder auf deren mittige Positionen und vermeiden es diese zu bewegen (um jedwede Kalibrierungsprobleme zu vermeiden).

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

- Im Menü Ihres Spieles "Optionen/Controller/Gamepad oder Joystick": Wählen Sie adäquate Konfiguration oder konfigurieren die Controlleroptionen vollständig neu.

- Bitte lesen Sie für mehr Informationen im Benutzerhandbuch oder der Online-Hilfe Ihres Spiels nach.

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

- Ihr Joystick kalibriert sich unabhängig sobald Sie ein paar Bewegungen auf den verschiedenen Achsen getätigt haben.

- Im Menü Ihres Spieles "Optionen/Controller/Gamepad oder Joystick": Stellen Sie die Empfindlichkeit und Todzonen für Ihren Joystick ein, falls diese Optionen verfügbar sind.

- **Die mittige Hintergrundbeleuchtung schaltet sich nicht automatisch aus:**

- Bewegen Sie den Stick sehr leicht, so daß dieser absolut mittig steht – die Hintergrundbeleuchtung schaltet sich nach 3-sekündiger Inaktivität aus.

Kunden-Garantie-Information

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

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

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

Im Rahmen dieser Garantie sollte das defekte Produkt des Kunden, je nach Entscheidung des Technischen Kundendienstes, repariert oder ausgetauscht werden. Wenn nach geltendem Recht zulässig, beschränkt sich die volle Haftung von Guillemot und ihrer Tochtergesellschaften auf die Reparatur oder den Austausch des Thrustmaster Produktes (inklusive Folgeschäden). Wenn nach geltendem Recht zulässig, lehnt Guillemot alle Gewährleistungen der Marktgängigkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck ab. Die Rechte des Kunden in Übereinstimmung mit anwendbarem Recht bezüglich des Verkaufs auf Konsumgüter wird durch diese Garantie nicht beeinträchtigt.

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

Diese Garantie ist nicht übertragbar.

Haftung

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

COPYRIGHT

© Guillemot Corporation S.A. 2015. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. Windows® ist eine eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. Alle anderen Handelsmarken sind im Besitz Ihrer jeweiligen Eigentümer. Illustrationen nicht verbindlich. Inhalte, Design und Spezifikationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden und können von Land zu Land unterschiedlich sein. Hergestellt in China.

HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



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

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

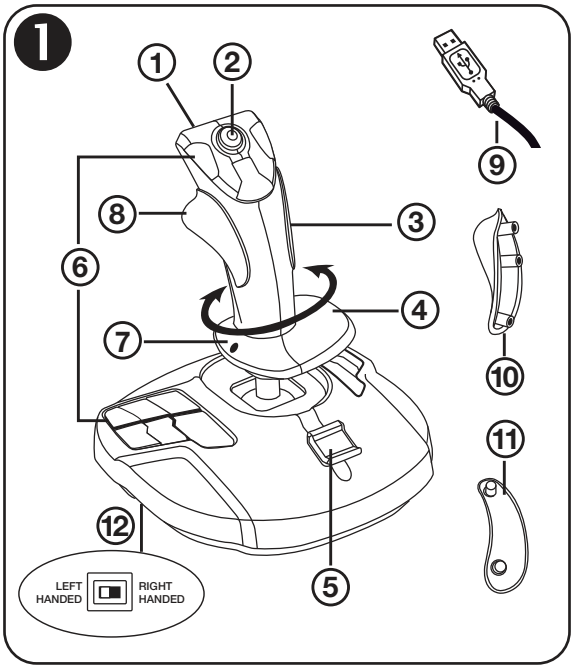
www.thrustmaster.com

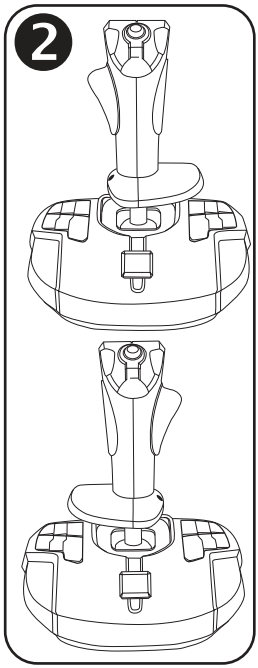
THRUSTMASTER®

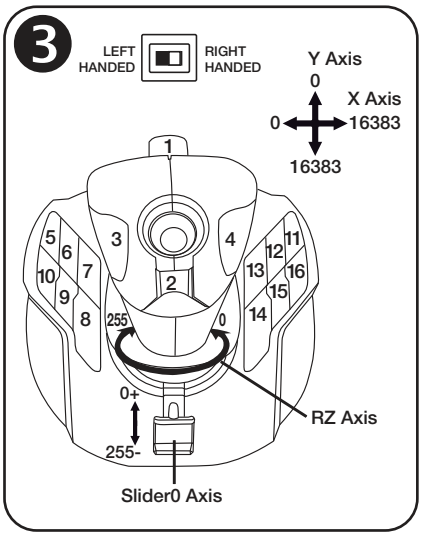
TECHNISCHER SUPPORT
http://ts.thrustmaster.com

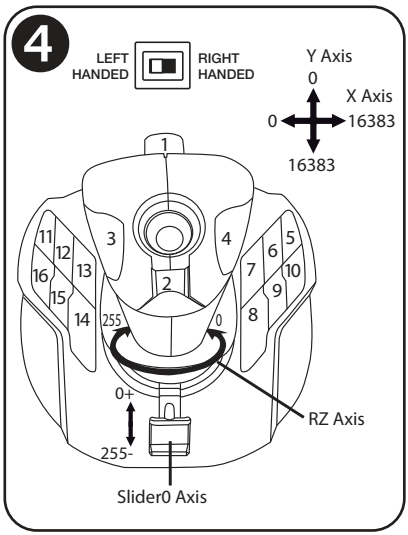
T.16000M

Most Accurate Ever! 16000 x 16000 data stick resolution

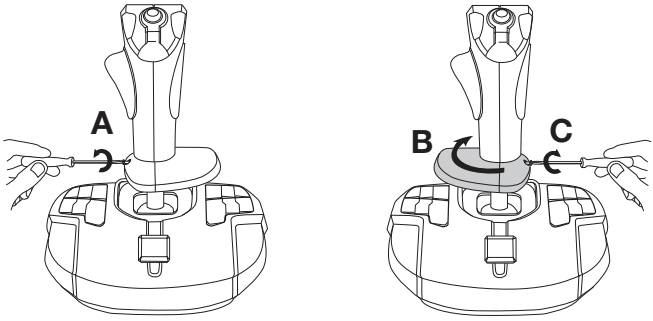




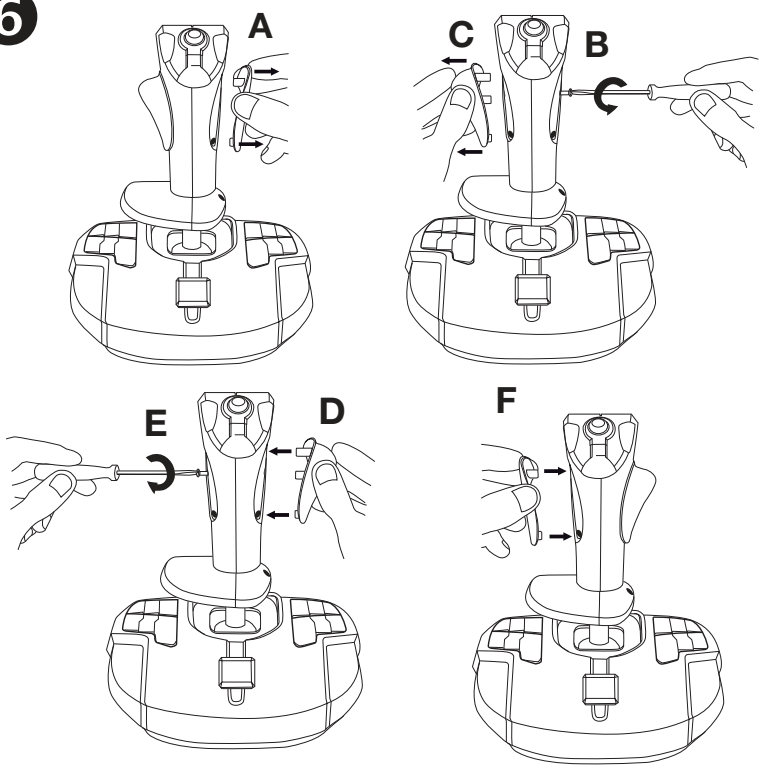




5



6



Compatibel met: pc
Handleiding

TECHNISCHE KENMERKEN ❶

1. Digitale trigger
2. Multidirectionele "Point of View"-hat-switch
3. Afdekplaatje bij rechtshandig gebruik
4. Roerbediening via draaihendel met handsteun
5. Throttle
6. 15 actieknoppen
7. Draaischroef voor handsteun, instelbaar voor rechts- of linkshandig gebruik
8. Duimsteun bij rechtshandig gebruik
9. USB-connector (voor pc)
10. Duimsteun bij linkshandig gebruik
11. Afdekplaatje bij linkshandig gebruik
12. Schakelaar voor rechtshandig of linkshandig gebruik van de knoppen

DE DIVERSE FUNCTIES VAN DE JOYSTICK

EXCLUSIEVE PRECISIETECHNOLOGIE: "H.E.A.R.T™: HallEffect AccuRate Technology"

De T-16000M is uitgerust met technologie die garant staat voor ongeëvenaarde nauwkeurigheid:
- Een magnetische 3D-sensor (Hall Effect) op de stick, met een resolutie van meer dan 268 miljoen waarden voor de X- en Y-as (16384 x 16384 waarden), terwijl de huidige concurrerende systemen (zelfs de meest geavanceerde) slechts een resolutie bieden van circa 1 miljoen waarden (1024 x 1024 waarden).
- Een magneet: geen wrijving, grenzeloos nauwkeurig en ongelooflijk snel reagerend.
- Spiraalveer op stick (2,8 mm): voor stevige, lineaire en vloeiende weerstand.

ACHTERGRONDVERLICHTING

Voor extra nauwkeurigheid hebben we er voor gezorgd dat er geen dode zone is als de stick van de T-16000M in de middenstand staat. Om dit te benadrukken, krijgt het middengedeelte een groene achtergrondverlichting zodra de stick wordt bewogen (hoe minimaal die beweging ook is). De achtergrondverlichting wordt uitgeschakeld na 3 seconden inactiviteit, wanneer de stick is teruggebracht naar de middenstand.

THROTTLE

De joystick heeft een throttle ***(5)*** die uitermate geschikt is om gas te geven in games.

ROERFUNCTIE

De joystick heeft een roerfunctie ***(4)*** die correspondeert met de pedalen in een vliegtuig waarmee het roer wordt bediend om het vliegtuig om de verticale as te kantelen (een bocht naar links of rechts maken).

Deze roerfunctie is beschikbaar op de joystick door de stick naar links of rechts te draaien.

MULTIDIRECTIONELE POINT-OF-VIEW-HAT-SWITCH

De joystick heeft een "Point Of View"-hat-switch ***(2)*** waarmee u in één keer een overzicht krijgt van alles wat zich rondom het vliegtuig afspeelt (als deze functie is ingeschakeld in de game). Als u deze functie wilt gebruiken, hoeft u alleen maar in het setup-menu van de game de verschillende views (links, rechts, naar voren, naar achteren) op de richtingen van de Point-of-View-hat-switch te programmeren.

De "Point Of View"-hat-switch kan desgewenst ook voor andere functies worden gebruikt, bijvoorbeeld om te schieten.

SYSTEEM VOOR LINKS- EN RECHTSHANDIG GEBRUIK ❷

De T-16000M is instelbaar voor links- of rechtshandig gebruik.
Er kunnen 3 elementen worden ingesteld: de configuratie van de knoppen op de voet, de handsteun en de duimsteun.

CONFIGURATIE VAN DE KNOPPEN VOOR RECHTSHANDIG GEBRUIK ❸

Als u de positie van de 12 knoppen op de voet wilt omzetten voor rechtshandig gebruik, stelt u de schakelaar ***(12)*** onder de voet van de joystick in op "RIGHT HANDED":

CONFIGURATIE VAN DE KNOPPEN VOOR LINKSHANDIG GEBRUIK ❹

Als u de positie van de 12 knoppen op de voet wilt omzetten voor linkshandig gebruik, stelt u de schakelaar ***(12)*** onder de voet van de joystick in op "LEFT HANDED":

DE HANDSTEUN INSTELLEN VOOR RECHTS- OF LINKSHANDIG GEBRUIK ❺

Standaard is de handsteun geconfigureerd voor RECHTSHANDIG GEBRUIK.
Ga als volgt te werk om de steun te configureren voor LINKSHANDIG GEBRUIK:
A) Draai met een kleine schroevendraaier voorzichtig de kleine draaischroef voor de handsteun ***(7)*** los (zonder de schroef te verwijderen), die zich aan de linkerzijde van de handsteun bevindt.
B) Draai de handsteun 180°.
C) Draai de schroef op de handsteun (die zich nu aan de rechterzijde bevindt) weer helemaal vast.

Opmerking: voer deze procedure in omgekeerde volgorde uit om de steun weer in te stellen op rechtshandig gebruik.

DE DUIMSTEUN INSTELLEN VOOR RECHTS- OF LINKSHANDIG GEBRUIK ❻

Standaard is de duimsteun van de stick geconfigureerd voor RECHTSHANDIG GEBRUIK. Ga als volgt te werk om de steun te configureren voor LINKSHANDIG GEBRUIK:

A) Verwijder het afdekplaatje voor rechtshandig gebruik ***(3)*** aan de rechterzijde van de stick.
B) Schroef met een kleine schroevendraaier de lange schroef die nu zichtbaar is (aan de rechterzijde van de stick) helemaal los en verwijder deze schroef.
C) Verwijder de duimsteun voor rechtshandig gebruik ***(8)*** aan de linkerzijde van de stick.
D) Plaats de duimsteun voor linkshandig gebruik ***(10)*** (los meegeleverd bij de joystick) aan de rechterzijde van de stick.
E) Plaats de lange schroef in de opening aan de linkerzijde van de joystick en draai de schroef helemaal vast om de duimsteun voor linkshandig gebruik te bevestigen.

F) Plaats het afdekplaatje voor linkshandig gebruik ***(11)*** (los meegeleverd bij de joystick) aan de linkerzijde van de stick.

Opmerking: voer deze procedure in omgekeerde volgorde uit om de steun weer in te stellen op rechtshandig gebruik.

PC

INSTALLATIE OP DE PC

1. Sluit de USB-connector **(9)** aan op een van de USB-poorten van de computer.
Windows XP, Vista, 7 of 8 herkent het nieuwe apparaat automatisch.

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

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

4. Klik op **Eigenschappen** in het **Configuratiescherm** om de joystick te testen en te configureren.

Nu kan er gespeeld worden!

BELANGRIJKE OPMERKING

Bij het aansluiten van de joystick: plaats de stick en het roer altijd in de middenstand en beweeg de stick en het roer niet (om kalibratieproblemen te voorkomen).

PROBLEMEN OPLOSSEN EN WAARSCHUWINGEN

- **Mijn joystick werkt niet goed of lijkt niet goed gekalibreerd te zijn:**

- Zet de computer uit en koppel de joystick los, zet vervolgens de computer weer aan en sluit de joystick opnieuw aan en start de game opnieuw.

- Bij het aansluiten van de joystick: plaats de stick en het roer altijd in de middenstand en beweeg de stick en het roer niet (om kalibratieproblemen te voorkomen).

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

- Ga in de game naar het menu met opties voor de controller, gamepad of joystick. Selecteer de gewenste configuratie of stel alle controller-opties volledig opnieuw in.

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

- **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 of joystick. Pas de gevoeligheid en dode zones van de joystick aan (indien deze opties beschikbaar zijn).

- **De achtergrondverlichting in het midden van de joystick gaat niet automatisch uit:**

- Beweeg de stick een heel klein beetje zodat deze precies in het midden staat. De achtergrondverlichting wordt dan uitgeschakeld na 3 seconden inactiviteit.

Informatie met betrekking tot kopersgarantie
Wereldwijd garandeert Guillemot Corporation S.A. (“Guillemot”) de koper dat dit Thrustmaster-product vrij zal zijn van materiaal- en fabricagefouten gedurende een garantieperiode gelijk aan de tijd maximaal vereist om een restitutie/vervanging voor dit product te claimen. In landen van de Europese Unie komt dit overeen met een periode van twee (2) jaar vanaf het moment van levering van het Thrustmaster-product. In andere landen komt de garantieperiode overeen met de tijd maximaal vereist om een restitutie/vervanging voor dit Thrustmaster-product te claimen zoals wettelijk is vastgelegd in het land waarin de koper woonachtig was op de datum van aankoop van het Thrustmaster-product. Indien een dergelijk claimrecht niet wettelijk is vastgelegd in het betreffende land, geldt een garantieperiode van één (1) jaar vanaf datum aankoop van het Thrustmaster-product.
Ongacht het hierboven gestelde, geldt voor oplaadbare batterijen een garantieperiode van zes (6) maanden vanaf datum aankoop.
Indien u in de garantieperiode een defect meent te constateren aan dit product, neem dan onmiddellijk contact op met Technical Support die u zal informeren over de te volgen procedure. Als het defect wordt bevestigd, dient het product te worden geretourneerd naar de plaats van aankoop (of een andere locatie die wordt opgegeven door Technical Support).
Binnen het gestelde van deze garantie wordt het defecte product van de koper gerepareerd of vervangen, zulks ter beoordeling van Technical Support. Indien toegestaan door van toepassing zijnde wetgeving, beperkt de volledige aansprakelijkheid van Guillemot en haar dochterondernemingen (inclusief de aansprakelijkheid voor vervolgschade) zich tot het repareren of vervangen van het Thrustmaster-product. Indien toegestaan door van toepassing zijnde wetgeving, wijst Guillemot elke garantie af met betrekking tot verhandelbaarheid of geschiktheid voor enig doel. De wettelijke rechten van de koper die van toepassing zijn op de verkoop van consumentproducten worden op generlei wijze door deze garantie beperkt.
Deze garantie is niet van kracht: (1) indien het product aangepast, geopend of gewijzigd is, of beschadigd is ten gevolge van oneigenlijk of onvoorzichtig gebruik, verwaarlozing, een ongeluk, normale slijtage, of enige andere oorzaak die niet gerelateerd is aan een materiaal- of fabricagefout (inclusief maar niet beperkt tot het combineren van het Thrustmaster-product met enig ongeschikt element waaronder in het bijzonder voedingsadapters, oplaadbare batterijen, opladers of enig ander element niet geleverd door Guillemot voor dit product); (2) indien u zich niet houdt aan de instructies zoals verstrekt door Technical Support; (3) op software die onder een specifieke garantie valt; (4) op verbruiksartikelen (elementen die tijdens de levensduur van het product worden vervangen zoals bijvoorbeeld batterijen of pads van een headset of koptelefoon); (5) op accessoires (zoals bijvoorbeeld kabels, behuizingen, hoesjes, etui's, draagtassen of polsbandjes); (6) indien het product werd verkocht op een openbare veiling.
Deze garantie is niet overdraagbaar.

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

COPYRIGHT
© 2015 Guillemot Corporation S.A. Alle rechten voorbehouden. Thrustmaster® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A. Windows® is een geregistreerd handelsmerk van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle andere handelsmerken zijn eigendom van de respectieve eigenaren. Afbeeldingen zijn niet bindend. Inhoud, ontwerp en specificaties kunnen zonder kennisgeving vooraf worden gewijzigd en kunnen per land verschillen. Geproduceerd in China.

AANBEVELINGEN VOOR DE BESCHERMING VAN HET MILIEU



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

Bewaar deze informatie. De kleuren en decoraties kunnen variëren.
Dit product voldoet aan alle normen voor kinderen van 14 jaar en ouder. Dit product is niet geschikt voor gebruik door kinderen jonger dan 14 jaar.

www.thrustmaster.com

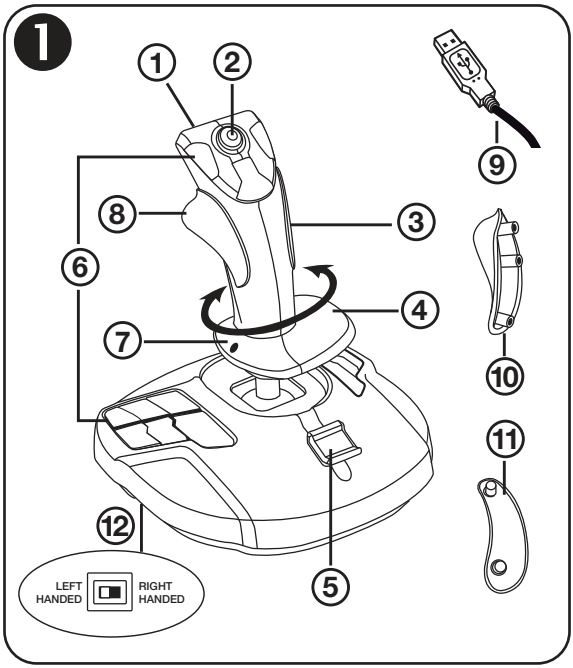
THRUSTMASTER®

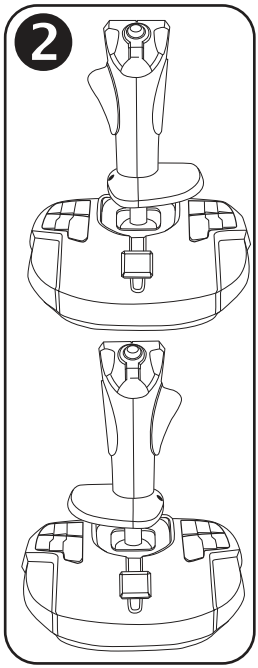
TECHNISCHE ONDERSTEUNING

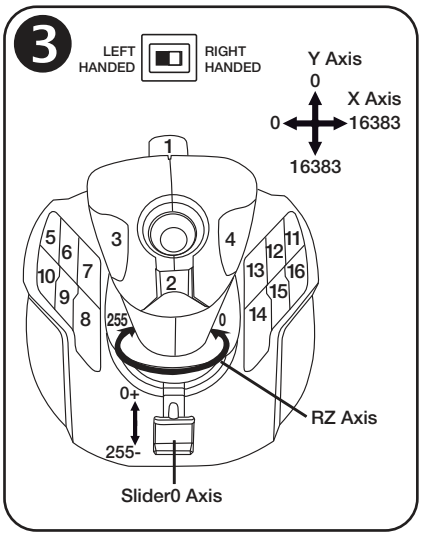
http://ts.thrustmaster.com

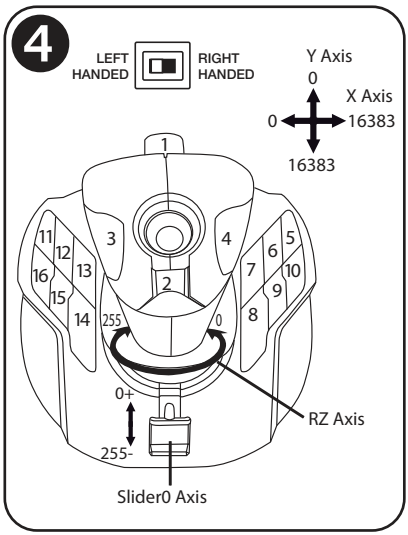
T.16000M

Most Accurate Ever! 16000 x 16000 data stick resolution

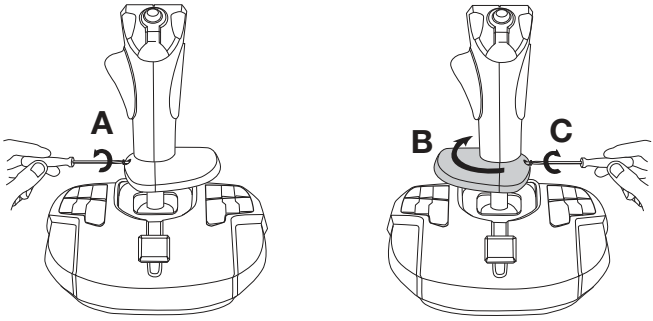




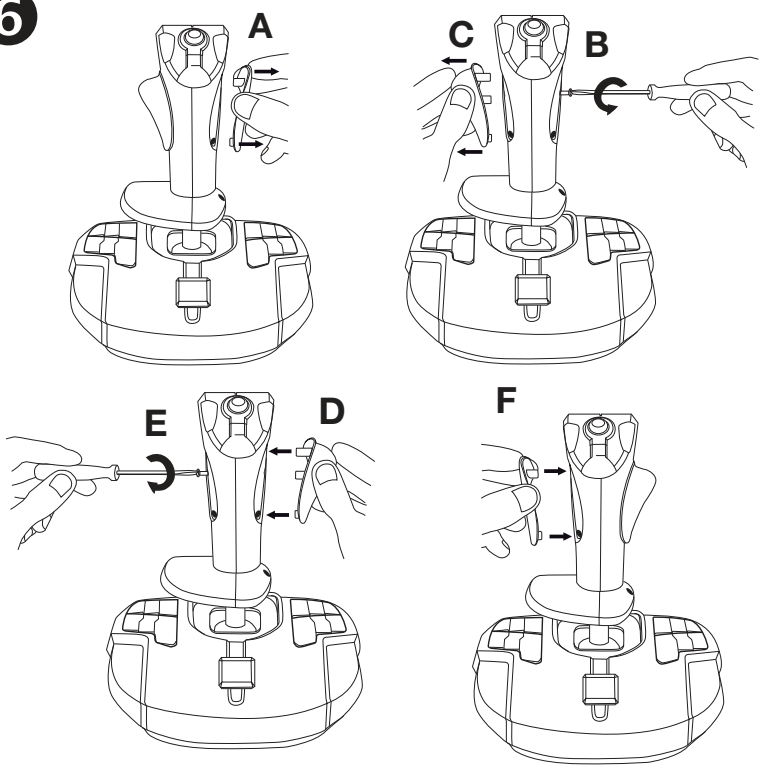




5



6



T.16000M
Most Accurate Ever : 16000 x 16000 dots stick resolution

PC compatibile
Manuale d'uso

CARATTERISTICHE TECNICHE ❶

1. Grilletto digitale
2. Hat switch "Angolo di visuale" multidirezionale
3. Copri-vite per destrimani
4. Controllo del timone tramite impugnatura rotante con zona di riposo per la mano
5. Manetta
6. 15 pulsanti azione
7. Vite per la rotazione della zona di riposo per la mano, con posizioni per destrimani o mancini
8. Appoggia-pollice per destrimani
9. Connettore PC USB
10. Appoggia-pollice per mancini
11. Copri-vite per mancini
12. Selettore per pulsanti in configurazione utente destrimane o mancino

CONOSCERE IL TUO JOYSTICK

ESCLUSIVA TECNOLOGIA DI PRECISIONE: "H.E.A.R.T™: HallEffect AccuRate Technology"

Il tuo joystick T-16000M è dotato di una tecnologia in grado di garantire un livello di precisione ineguagliabile nel mondo dei joystick per giocare; in particolare:
- Un sensore 3D magnetico (Hall Effect) garantisce una risoluzione da oltre 268 milioni da valori per gli assi X e Y (16384 x 16384 valori), mentre gli attuali sistemi concorrenti (perfino i sistemi high-end) offrono risoluzioni prossime ad un solo milione di valori (1024 x 1024 valori).
- Un magnete: niente attrito, per una precisione senza limiti e una risposta incredibile.
- Molla elicoidale (2,8mm) nella leva: per una tensione decisa, lineare e ultra-fluida.

RETROILLUMINAZIONE

Per una precisione ancor più grande, nella posizione centrale della leva del T-16000M non sono presenti zone morte. Per rappresentare questa caratteristica, mentre muovi la leva (anche leggermente), il centro viene retroilluminato in verde; la retroilluminazione si spegne dopo 3 secondi di inattività, una volta che la leva è tornata nella posizione centrale.

MANETTA

Il tuo joystick è dotato di manetta ***(5)***, tramite la quale potrai facilmente controllare la tua accelerazione nei giochi.

FUNZIONE TIMONE

Il tuo joystick è dotato di una funzione timone ***(4)***, che in un aeroplano corrisponde ai pedali utilizzati dal pilota per muovere il timone, in modo tale che il velivolo ruoti attorno al proprio asse verticale (l'aereo gira verso destra o verso sinistra).

Con il tuo joystick, questa funzione timone è attivabile ruotando la leva verso destra o sinistra.

HAT SWITCH "ANGOLO DI VISUALE" MULTIDIREZIONALE

Il tuo joystick è dotato di un hat switch "Angolo di visuale" ***(2)***, che, come il nome stesso indica, ti consente di vedere istantaneamente ciò che sta accadendo attorno al tuo aeroplano (nei giochi in cui è attiva tale funzione). Per utilizzare questa funzione, non devi far altro che accedere al menu di configurazione del tuo gioco ed associare le varie visuali (visuale posteriore, visuale destra, visuale sinistra e perfino le visuali esterne) alle direzioni dell'hat switch "Angolo di visuale".

Se lo desideri, puoi destinare l'hat switch "Angolo di visuale" ad altri usi (sparo, ecc.).

SISTEMA AMBIDESTRO ❷

Il tuo joystick T-16000M ha il vantaggio di essere totalmente ambidestro: si adatta perfettamente a tutti i giocatori, sia destrimani che mancini.
Per permettere questa possibilità, vi sono 3 elementi configurabili: i pulsanti presenti nella base, la zona di riposo per la mano e l'appoggia-pollice.

CONFIGURAZIONE DEI PULSANTI IN MODALITÀ DESTRIMANE ❸

Per impostare la configurazione destrimane delle posizioni dei 12 pulsanti della base, sposta l'apposito switch ***(12)***, posto sotto la base del joystick, su "RIGHT HANDED":

CONFIGURAZIONE DEI PULSANTI IN MODALITÀ MANCINO ❹

Per impostare la configurazione destrimane delle posizioni dei 12 pulsanti della base, sposta l'apposito switch ***(12)***, posto sotto la base del joystick, su "LEFT HANDED":

IMPOSTAZIONE DELLA ZONA DI RIPOSO PER LA MANO NELLA MODALITÀ DESTRIMANE O MANCINO ❺

Per default, la zona di riposo per la mano è configurata in MODALITÀ DESTRIMANE.
Per spostarla in MODALITÀ MANCINO:

A) Tramite un piccolo cacciavite, allenta accuratamente (senza rimuoverla) la piccola vite di rotazione della zona di riposo per la mano the ***(7)***, presente sulla parte sinistra di tale zona.
B) Ruota di 180°la zona di riposo per la mano.
C) Stringi nuovamente la vite della zona di riposo per la mano (ora presente sulla destra).

Nota: Per ritornare alla modalità destrimane, esegui al contrario la presente procedura.

REGOLAZIONE DELL'APPOGGIA-POLLICE PER LA MODALITÀ DESTRIMANE O MANCINO ❻

Per default, l'appoggia-pollice presente sulla leva è posizionato in MODALITÀ DESTRIMANE.
Per regolarlo in MODALITÀ MANCINO:

A) Rimuovi il copri-vite per destrimani ***(3)*** posto sulla parte destra della leva.
B) Utilizzando un piccolo cacciavite, svita completamente e rimuovi la lunga vite divenuta ora accessibile (presente sulla parte destra della leva).
C) Rimuovi l'appoggia-pollice destro ***(8)*** posto sulla parte sinistra della leva.
D) Colloca l'appoggia-pollice mancino ***(10)*** (presente separatamente nella confezione del joystick) sulla parte sinistra della leva.
E) Inserisci ed avvita completamente la lunga vite nell'apposita apertura presente nella parte sinistra della leva, in modo tale da fissare in saldamente l'appoggia-pollice mancino.
F) Inserisci il copri-vite mancino ***(11)*** (presente separatamente nella confezione del joystick) nella parte sinistra della leva.

Nota: Carry Per ritornare alla modalità destrimane, esegui al contrario la presente procedura.

PC

INSTALLAZIONE SU PC

1. Collega il connettore PC USB ***(9)*** ad una porta USB del tuo computer.

Windows XP, Vista, 7 o 8, individuerà automaticamente la nuova periferica.

2. I driver vengono installati automaticamente.
Completa l'installazione seguendo le istruzioni che compaiono sullo schermo.
3. Clicca su **Start/Impostazioni/Panello di controllo** e fai doppio clic su **Periferiche di gioco**.

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

4. Nel **Panello di controllo**, clicca su **Proprietà** per testare e visualizzare tutte le funzioni del tuo joystick.

Ora sei pronto per giocare!

NOTA IMPORTANTE

Quando colleghi il tuo joystick, per evitare eventuali problemi di calibrazione, colloca la leva e il timone nelle rispettive posizioni centrali.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI E AVVISI

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

- Spegni il tuo computer and scollega il tuo joystick; quindi, riaccendi il computer, ricollega il tuo joystick e riavvia il gioco.

- Per non imbatterti in problemi di calibrazione, quando colleghi il tuo joystick, lascia sempre la leva e il timone nelle rispettive posizioni centrali, evitando di muoverli.

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

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

- Per ulteriori informazioni, consulta il manuale d'uso o l'utility di aiuto online del tuo gioco.

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

- Il tuo joystick si calibra automaticamente non appena avrai effettuato alcuni movimenti lungo i vari assi.

- Nel menu "Opzioni/Controller/Gamepad o Joystick" del tuo gioco: imposta la sensibilità e le zone morte del tuo joystick (qualora queste opzioni siano disponibili).

- **La retroilluminazione del centro del joystick non si spegne automaticamente:**

- Muovi di pochissimo la leva fino a che questa non si trovi nella posizione centrale assoluta: la retroilluminazione si spegnerà dopo 3 secondi di inattività.

Informazioni sulla garanzia al consumatore
A livello mondiale, Guillemot Corporation S.A. (d'ora in avanti "Guillemot") garantisce al consumatore che il presente prodotto Thrustmaster sarà privo di difetti relativi ai materiali e alla fabbricazione, per un periodo di garanzia corrispondente al limite temporale stabilito per la presentazione di un reclamo riguardante la conformità del prodotto in questione. Nei paesi della Comunità Europea, tale periodo equivale a due (2) anni a partire dalla consegna del prodotto Thrustmaster. In altri paesi, la durata della garanzia corrisponde al limite temporale stabilito per la presentazione di un reclamo riguardante la conformità del prodotto Thrustmaster in base alle leggi applicabili nel paese in cui il consumatore risiedeva alla data di acquisto del prodotto Thrustmaster (qualora nel paese in questione non esistesse alcuna norma a riguardo, il periodo di garanzia corrisponderà a un (1) anno a partire dalla data originale di acquisto del prodotto Thrustmaster).
Diversamente da quanto affermato in precedenza, le batterie ricaricabili sono coperte da una garanzia di sei (6) mesi dalla data di acquisto originale.
Qualora, durante il periodo di garanzia, il prodotto dovesse apparire difettoso, contatti immediatamente l'Assistenza Tecnica, che le indicherà la procedura da seguire. Qualora il difetto dovesse essere confermato, il prodotto dovrà essere riportato al luogo di acquisto (o qualsiasi altro luogo indicato dall'Assistenza Tecnica).
Nel contesto della presente garanzia, il prodotto difettoso di proprietà del consumatore potrà essere riparato oppure sostituito, a discrezione dell'Assistenza Tecnica. Qualora le leggi applicabili in materia lo consentano, la totale responsabilità di Guillemot e delle sue controllate (compresi i danni conseguenti) si limita alla riparazione o alla sostituzione del prodotto Thrustmaster. Qualora le leggi applicabili in materia lo consentano, Guillemot declina ogni garanzia sulla commerciabilità o la conformità a finalità particolari. I diritti legali del consumatore, stabiliti dalle leggi vigenti in materia di vendita di beni di consumo, non vengono intaccati dalla presente garanzia.
La presente garanzia non potrà essere applicata: (1) se il prodotto è stato modificato, aperto, alterato o ha subito danni derivanti da un uso inappropriato o non autorizzato, da negligenza, da un incidente, dalla semplice usura, o da qualsiasi altra causa non riconducibile a difetti nei materiali o nell'assemblaggio (compresi, ma non i soli, prodotti Thrustmaster combinati con elementi inadatti, tra cui, in particolare, batterie ricaricabili, caricatori o qualsiasi altro elemento non fornito da Guillemot per questo prodotto); (2) in caso di mancato rispetto delle istruzioni fornite dall'Assistenza Tecnica; (3) in caso di software, ovvero software soggetto a una specifica garanzia; (4) ai materiali di consumo (elementi che richiedono la loro sostituzione al termine della loro durata di esercizio come, ad esempio, batterie di tipo convenzionale o cuscinetti protettivi per auricolari o cuffie); (5) agli accessori (ad esempio, cavi, custodie, borsette, borse, cinturini); (6) se il prodotto è stato venduto ad un'asta pubblica.
La presente garanzia non è trasferibile.

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

COPYRIGHT

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato di proprietà di Guillemot Corporation S.A. Windows® è un marchio registrato di proprietà di Microsoft Corporation per gli Stati Uniti e/o altri Paesi. Tutti gli altri marchi appartengono ai legittimi proprietari. Illustrazioni escluse. I contenuti, i design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da un Paese all'altro. Fabbricato in Cina.

RACCOMANDAZIONI SULLA TUTELA DELL'AMBIENTE



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

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

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

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

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

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

www.thrustmaster.com

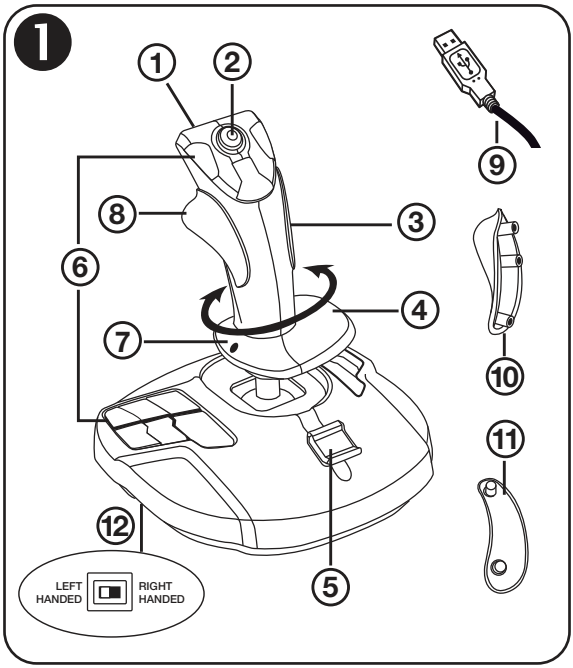
THRUSTMASTER®

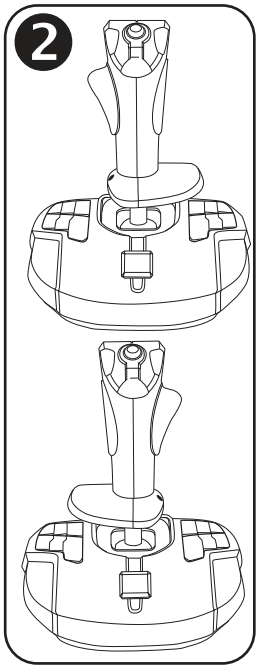
ASSISTENZA TECNICA

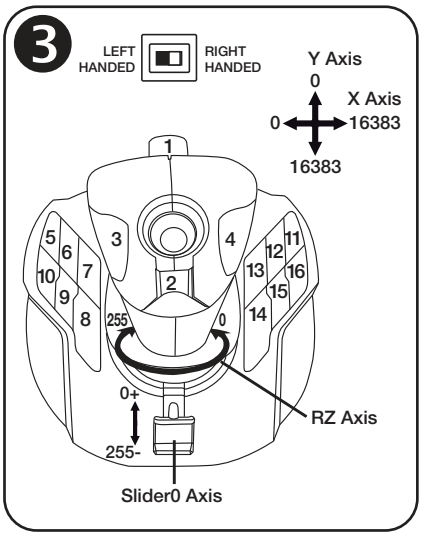
http://ts.thrustmaster.com

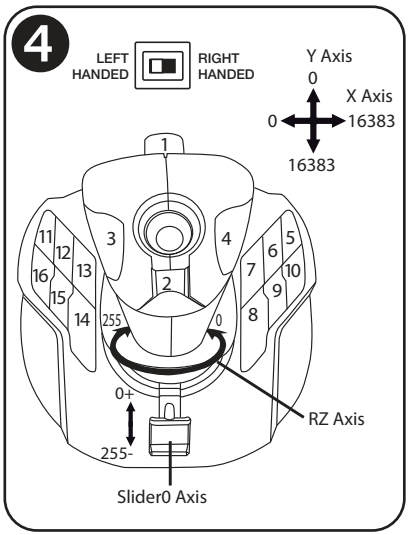
T.16000M

Most Accurate Ever! 16000 x 16000 data stick resolution

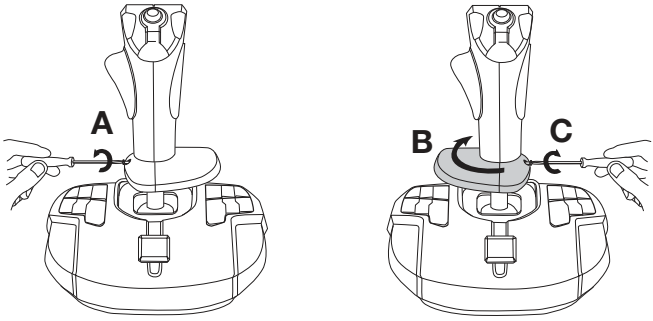




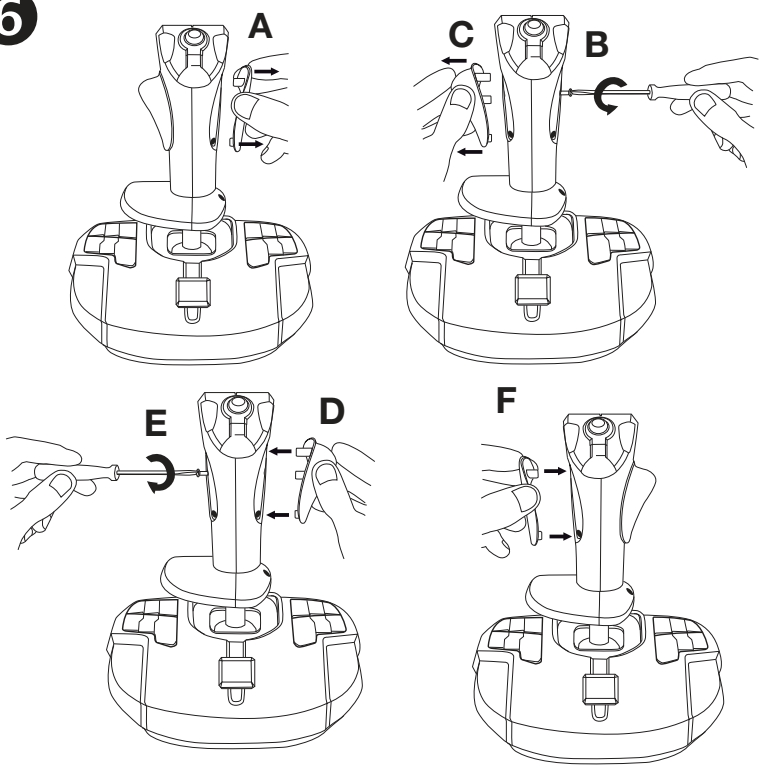




5



6



Compatible: PC
Manual del usuario

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS ❶

1. Gatillo digital
2. Hat switch multidireccional "Punto de vista"
3. Tapa del tornillo en posición diestra
4. Control de timón mediante mango giratorio con reposamanos
5. Mando de potencia
6. 15 botones de acción
7. Tornillo de rotación del reposamanos, con posiciones para diestros y zurdos
8. Reposapulgares para diestros
9. Conector USB para PC
10. Reposapulgares para zurdos
11. Tapa del tornillo en posición zurda
12. Interruptor selector de botones para diestros o zurdos

INTRODUCCIÓN A TU JOYSTICK

TECNOLOGÍA DE PRECISIÓN EXCLUSIVA: "H.E.A.R.T™: HallEffect AccuRate Technology"

Tu joystick T-16000M incorpora tecnología que le ofrece un nivel de precisión actualmente inigualada en el mundo de los joysticks de juego, que incluye:
- Un sensor magnético 3D (Hall Effect) en la palanca, con una resolución de más de 268 millones de valores en los ejes X e Y (16384 x 16384 valores), mientras que los sistemas actuales de la competencia (incluso sistemas de alto nivel) ofrecen resoluciones próximas a sólo un millón de valores (1024 x 1024 valores).
- Un imán: sin fricción, para lograr una precisión ilimitada y una receptividad increíble.
- Muelle de bobina en la palanca (2,8 mm): para lograr una tensión firme, lineal y muy homogénea.

RETROILUMINACIÓN

Para lograr una precisión aún mayor, no hay zonas muertas en la posición central de la palanca del T-16000M. Para simbolizarlo, el centro se retroilumina en verde en cuanto se mueve la palanca (incluso de manera muy ligera); la retroiluminación se apaga después de 3 segundos de inactividad, una vez que has devuelto la palanca al punto muerto del centro.

MANDO DE POTENCIA

Tu joystick incorpora un mando de potencia ***(5)***, que puedes utilizar para controlar fácilmente la aceleración en los juegos.

FUNCIÓN DE TIMÓN

Tu joystick incorpora una función de timón ***(4)***, que en un avión corresponde con los pedales que el piloto utiliza para mover el timón, que permiten que el avión pivote sobre su eje vertical (haciendo que el avión gire hacia la izquierda o hacia la derecha).

Esta función de timón está disponible en tu joystick rotando la palanca a la izquierda o a la derecha.

HAT SWITCH MULTIDIRECCIONAL "PUNTO DE VISTA"

Tu joystick incorpora un hat switch "Punto de vista" ***(2)*** que, como su nombre indica, te permite ver instantáneamente todo lo que pasa alrededor de tu avión (en los juegos que dispongan de esta función). Para utilizar esta función, dirígete al menú de configuración del juego y programa las diferentes vistas (vista trasera, vista a la izquierda, vista a la derecha y también las vistas externas) en las direcciones del hat switch "Punto de vista".

Si lo deseas, también puedes reservar el hat switch "Punto de vista" para otros usos (disparar, etc.).

SISTEMA AMBIDEXTRO ❷

Tu joystick T-16000M tiene la ventaja de ser totalmente ambidextro, lo que le permite adaptarse a todos los jugadores, tanto si son diestros como zurdos.
Para ello, se pueden ajustar 3 elementos: la configuración de los botones de la base, el reposamanos y el reposapulgares.

CONFIGURACIÓN DE BOTONES EN MODO DIESTRO ❸

Para fijar las posiciones de los 12 botones situados en la base en el modo diestro, pon el interruptor selector ***(12)*** situado debajo de la base del joystick en "RIGHT HANDED":

CONFIGURACIÓN DE BOTONES EN MODO ZURDO ❹

Para fijar las posiciones de los 12 botones situados en la base en el modo zurdo, pon el interruptor selector ***(12)*** situado debajo de la base del joystick en "LEFT HANDED":

AJUSTE DEL REPOSAMANOS EN MODO DIESTRO O ZURDO ❺

De forma predeterminada, el reposamanos está configurado en MODO DIESTRO.
Para ajustarlo a MODO ZURDO:

A) Utilizando un destornillador pequeño, afloja con cuidado (sin llegar a quitarlo) el pequeño tornillo de rotación del reposamanos ***(7)***, situado en la parte izquierda del reposamanos.
B) Gira el reposamanos 180°.
C) Vuelve a apretar totalmente el tornillo del reposamanos (ahora situado a la derecha).

Nota: Realiza este procedimiento a la inversa para volver al modo diestro.

AJUSTE DEL REPOSAPULGARES EN MODO DIESTRO O ZURDO ❻

De forma predeterminada, el reposapulgares de la palanca está configurado en MODO DIESTRO.
Para ajustarlo a MODO ZURDO:

A) Quita la tapa del tornillo en posición diestra ***(3)*** situada en la parte derecha de la palanca.
B) Utilizando un destornillador pequeño, desatornilla y quita por completo el tornillo largo ahora accesible (en la parte derecha de la palanca).
C) Quita la tapa del tornillo en posición diestra ***(8)*** situada en la parte izquierda de la palanca.
D) Coloca el reposapulgares para zurdos ***(10)*** (incluido por separado en la caja del joystick) en la parte derecha de la palanca.
E) Coloca el tornillo largo en la abertura de la parte izquierda de la palanca y aprieta totalmente el tornillo para asegurar el reposapulgares para zurdos en su sitio.
F) Coloca la tapa del tornillo en posición zurda ***(11)*** (incluida por separado en la caja del joystick) en la parte izquierda de la palanca.

Nota: Realiza este procedimiento a la inversa para volver al modo diestro.

PC

INSTALACIÓN EN PC

1. Enchufa el conector USB para PC ***(9)*** en uno de los puertos USB de tu ordenador.
Windows XP, Vista, 7 o 8 detectarán automáticamente el nuevo dispositivo.

2. Los controladores se instalan automáticamente.
Sigue las instrucciones en pantalla para terminar la instalación.

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

4. En el **Panel de control**, haz clic en **Propiedades** para probar y ver todas las funciones del joystick.

¡Ya estás preparado para jugar!

NOTA IMPORTANTE

Al conectar el joystick: coloca siempre la palanca y el timón en sus posiciones centrales, y no los muevas (para evitar problemas de calibración).

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y ADVERTENCIAS

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

- Apaga el ordenador y desconecta el joystick; luego, vuelve a encender el ordenador, vuelve a conectar el joystick y reinicia el juego.

- Al conectar el joystick: coloca siempre la palanca y el timón en sus posiciones centrales, y no los muevas (para evitar problemas de calibración).

- **No puedo configurar mi joystick:**

- En el menú "Opciones/Mando/Gamepad o Joystick" del juego: selecciona la configuración apropiada, o reconfigura completamente las opciones del mando.

- Consulta el manual del usuario o la ayuda en línea del juego para obtener más información.

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

- Tu joystick se autocalibra de forma independiente una vez que has realizado algunos movimientos en los distintos ejes.

- En el menú "Opciones/Mando/Gamepad o Joystick" del juego: ajusta la sensibilidad y las zonas muertas del joystick (si esas opciones están disponibles).

- **La retroiluminación central del joystick no se apaga automáticamente:**

- Mueve la palanca muy ligeramente para que quede en su valor central absoluto; la retroiluminación se apagará después de 3 segundos de inactividad.

INFORMACIÓN DE GARANTÍA AL CONSUMIDOR

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

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

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

Dentro del contexto de esta garantía, el producto defectuoso del consumidor será reparado o sustituido, a elección del Soporte Técnico. Si la ley aplicable lo permite, toda la responsabilidad de Guillemot y sus filiales (incluso por daños resultantes) se limita a la reparación o sustitución del producto de Thrustmaster. Si la ley aplicable lo permite, Guillemot renuncia a todas las garantías de comerciabilidad o adecuación para un propósito determinado. Los derechos legales del consumidor en relación con las leyes aplicables a la venta de productos 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 un uso inapropiado o abuso, negligencia, accidente, desgaste normal, o cualquier otra causa no relacionada con un defecto de materiales o fabricación (incluyendo, pero no de forma exclusiva, la combinación del producto de Thrustmaster con cualquier elemento no adecuado, incluyendo en particular fuentes de alimentación, baterías recargables, cargadores o cualquier otro elemento no suministrado por Guillemot para este producto); (2) en caso de incumplimiento de las instrucciones proporcionadas por el Soporte Técnico; (3) a software, es decir software sujeto a una garantía específica; (2) en caso de incumplimiento de las instrucciones proporcionadas por el Soporte Técnico; (3) a software, es decir software sujeto a una garantía específica; (4) a consumibles (elementos que se tienen que reemplazar a lo largo de la vida del producto: por ejemplo, baterías desechables o almohadillas para auriculares de audio); (5) a accesorios (por ejemplo, cables, cajas, bolsas, bolsos o muñequeras); (6) si el producto se ha vendido en una subasta pública. (6) si el producto se ha vendido en una subasta pública.

Esta garantía no es transferible.

Responsabilidad

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

COPYRIGHT
© 2015 Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos reservados. Thrustmaster® es una marca registrada de Guillemot Corporation S.A. Windows® es una marca registrada de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Ilustraciones no definitivas. El contenido, la concepción y las especificaciones son susceptibles de cambiar sin previo aviso y varían según el país. Fabricado en China.

RECOMENDACIÓN DE PROTECCIÓN AMBIENTAL



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

Esta información debe conservarse. Los colores y motivos decorativos pueden variar.
Este producto cumple con todas las normas relativas a los niños de más de 14 años. No es recomendable para niños de menos de 14 años.

www.thrustmaster.com

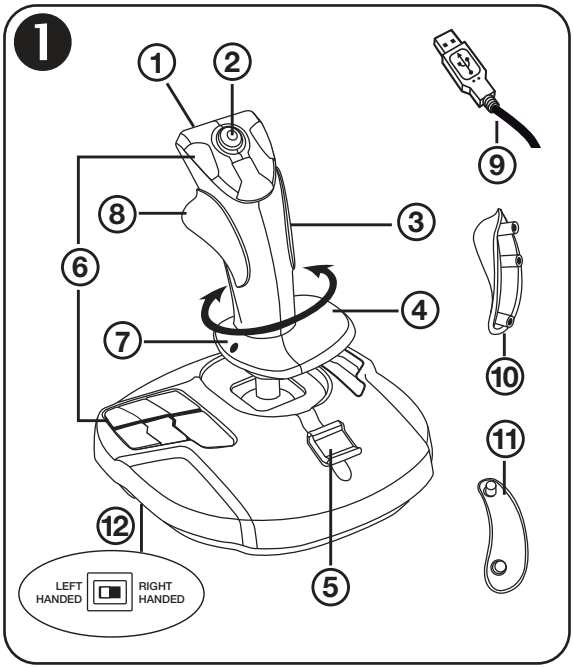
THRUSTMASTER®

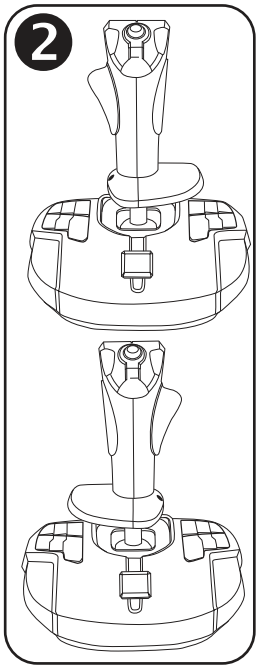
SOPORTE TÉCNICO

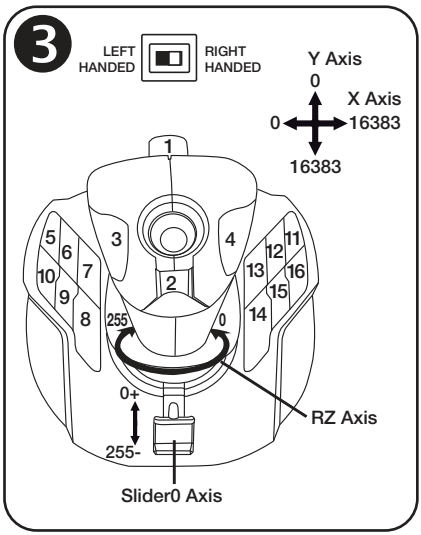
http://ts.thrustmaster.com

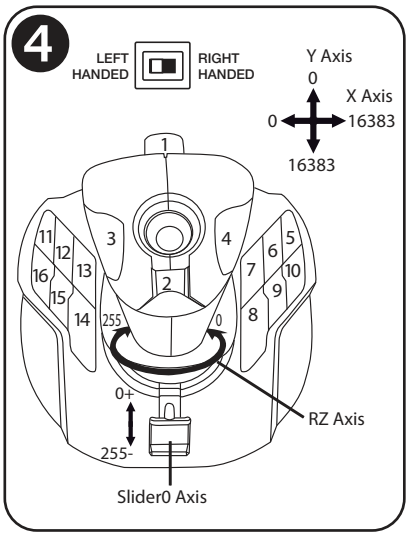
T.16000M

Most Accurate Ever! 16000 x 16000 data stick resolution

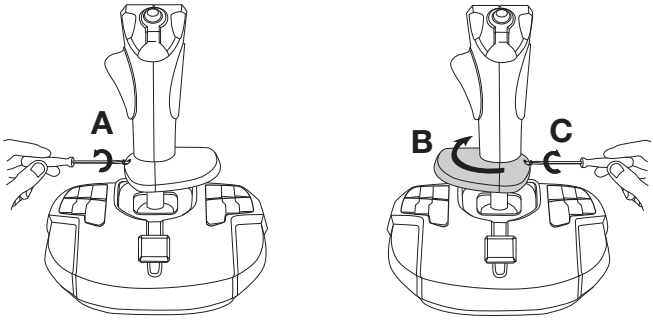




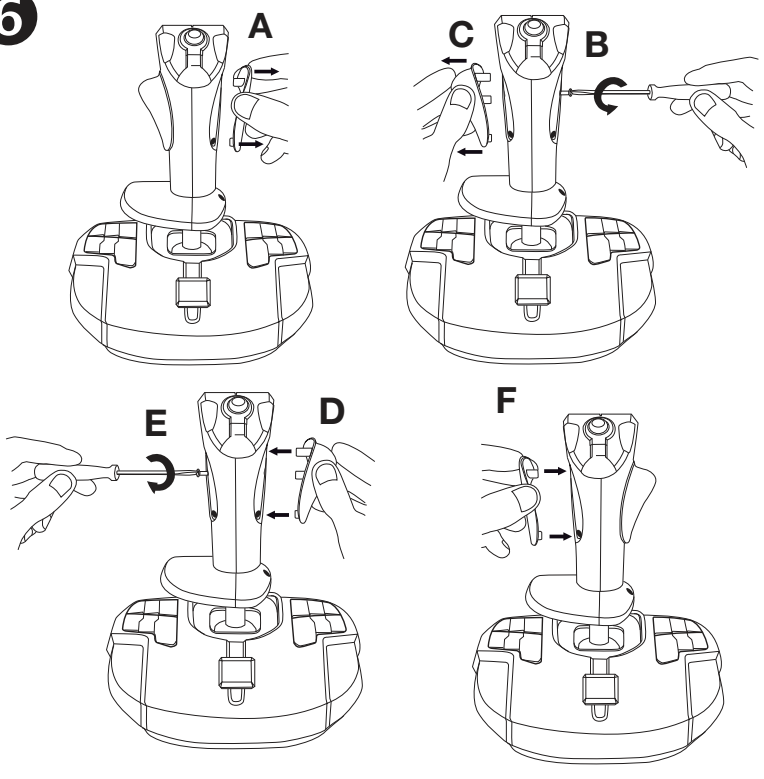




5



6



Compatível: PC
Manual do Utilizador

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS ❶

1. Gatilho digital
2. Hat switch multidireccional de "ponto de vista"
3. Tampa direita do parafuso
4. Leme de direcção controlado via rotação da coluna com descanso
5. Manete
6. 15 botões de acção
7. Parafuso de rotação do descanso, com posições à esquerda ou à direita
8. Descanso para o polegar direito
9. Conector PC USB
10. Descanso para o polegar esquerdo
11. Tampa esquerda do parafuso
12. Selector dos botões para a posição direita ou esquerda

CONHEÇA O SEU JOYSTICK

TECNOLOGIA DE PRECISÃO EXCLUSIVA: "H.E.A.R.T™: Hall Effect AccuRate Technology"

A tecnologia integrada no seu joystick T-16000M confere-lhe um nível de precisão presentemente sem igual no mundo dos joysticks para jogos, incluindo:
- Sensor magnético 3D (Hall Effect) na coluna, com uma resolução superior a 268 milhões nos eixos X e Y (valores de 16.384 x 16.384), ao passo que os sistemas rivais existentes (inclusive os de topo de gama) oferecem resoluções que rondam apenas valores de um milhão (1024 x 1024).
- Íman: sem fricção, para uma precisão ilimitada e uma capacidade de resposta incrível.
- Mola helicoidal na coluna (2,8 mm de diâmetro): tensão firme, linear e ultrafluida.

RETROILUMINAÇÃO

A fim de aumentar ainda mais a precisão, não há uma zona morta na posição central da coluna do T-16000M. Simbolicamente, o centro fica retroiluminado a verde assim que move a coluna (ainda que ligeiramente); a retroiluminação apaga-se ao fim de 3 segundos de inactividade, depois de a coluna regressar ao centro.

MANETE

O seu joystick possui uma manete ***(5)***, que pode usar para controlar facilmente a aceleração nos jogos.

FUNÇÃO DE LEME DE DIRECÇÃO

O joystick dispõe de uma função de leme de direcção ***(4)***, que numa aeronave corresponde aos pedais utilizados pelo piloto para mover o leme de direcção, permitindo assim que aquela rode no seu eixo vertical (e, por conseguinte, vire à esquerda ou à direita).

Esta função está disponível no joystick via rotação da coluna para a esquerda ou direita.

HAT SWITCH MULTIDIRECCIONAL DE "PONTO DE VISTA"

O seu joystick possui um hat switch de "ponto de vista" ***(2)***, que, tal como o nome indica, permite-lhe ver imediatamente o que se passa à volta da aeronave (nos jogos que suportam esta funcionalidade). 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".

Se desejar, também pode usar o hat switch de "ponto de vista" para em vez disso realizar outras funções (disparar, etc.).

SISTEMA AMBIDESTRO ❷

O seu joystick T-16000M tem a vantagem de ser totalmente ambidestro, o que lhe permite adaptar-se na perfeição a todos os jogadores, tanto destros como esquerdinos.
Para tal, é possível ajustar três elementos: a configuração dos botões na base, o descanso para as mãos e o descanso do polegar.

CONFIGURAÇÃO DOS BOTÕES NO MODO DESTRO ❸

A fim de definir as posições dos 12 botões da base no modo destro, ajuste o selector ***(12)*** **sob a base do joystick para** "RIGHT HANDED":

CONFIGURAÇÃO DOS BOTÕES NO MODO ESQUERDINO ❹

A fim de definir as posições dos 12 botões da base no modo esquerdino , ajuste o selector ***(12)*** sob a base do joystick para "LEFT HANDED":

DESCANSO DAS MÃOS NO MODO DESTRO OU ESQUERDINO ❺

Por predefinição, o descanso para as mãos está configurado no MODO DESTRO.
Para ajustá-lo para o MODO ESQUERDINO:

A) Com uma chave de fendas pequena, desaperte (sem chegar a remover) o pequeno parafuso de rotação do descanso das mãos ***(7)***, no lado esquerdo ou direito do descanso.
B) Rode o descanso para as mãos 180°.
C) Volte a apertar completamente o parafuso do descanso para as mãos (agora à direita).

Nota: Execute este procedimento no sentido inverso para regressar ao modo destro.

DESCANSO DO POLEGAR NO MODO DESTRO OU ESQUERDINO ❻

Por predefinição, o descanso do polegar está configurado no MODO DESTRO.
Para ajustá-lo para o MODO ESQUERDINO:

A) Remova a tampa direita do parafuso ***(3)*** situada no lado direito da coluna.
B) Com uma chave de fendas pequena, desaperte e remova por completo o parafuso comprido que está agora acessível (no lado direito da coluna).
C) Remova o descanso para o polegar direito ***(8)***, situado no lado esquerdo da coluna.
D) Posicione o descanso para o polegar esquerdo ***(10)*** (incluído à parte na caixa do joystick) no lado direito da coluna.
E) Posicione o parafuso comprido no orifício existente no lado esquerdo da coluna e aperte-o completamente a fim de fixar o descanso para o polegar esquerdo no sítio.
F) Posicione a tampa esquerda do parafuso ***(11)*** (incluída à parte na caixa do joystick) no lado esquerdo da coluna.

Nota: Execute este procedimento no sentido inverso para regressar ao modo destro.

PC

INSTALAÇÃO NO PC

1. Ligue o conector PC USB ***(9)*** numa das portas USB do computador.
O Windows XP, Vista, 7 ou 8 detecta automaticamente o novo dispositivo.

2. Os controladores são instalados automaticamente.
Siga as instruções que surgirem no ecrã para concluir a instalação.

3. Clique em **Iniciar/Definições/Painel de controlo** e depois duas vezes em **Controladores de jogos**.
*A caixa de diálogo **Controladores de jogos** mostra o nome do joystick com o estado **OK**.*

4. No **Painel de controlo**, clique em **Propriedades** para testar e ver todas as funções do joystick.

Está pronto para começar a jogar!

NOTA IMPORTANTE

Quando ligar o joystick: coloque sempre a coluna e o leme de direcção nas respectivas posições centrais, e evite movê-los (para evitar problemas de calibração).

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS E AVISO

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

- Encerre o computador e desconecte o joystick; em seguida, volte a ligar o computador, conecte novamente o joystick e reinicie o jogo.

- Quando ligar o joystick: coloque sempre a coluna e o leme de direcção nas respectivas posições centrais, e evite movê-los (para evitar problemas de calibração).

- **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.

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

- O seu joystick autocalibra-se independentemente assim que executar alguns movimentos nos diferentes eixos.

- No menu "Options/Controller/Gamepad or Joystick" do jogo: ajuste a sensibilidade e as zonas mortas do joystick (caso estas opções estejam disponíveis).

- **A retroiluminação central do joystick não se apaga automaticamente:**

- Mova a coluna muito ligeiramente de modo que fique ajustada no valor central absoluto; a retroiluminação irá então apagar-se ao fim de 3 segundos de inactividade.

INFORMAÇÕES SOBRE A GARANTIA PARA O CONSUMIDOR

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

Não obstante o supracitado, as baterias recarregáveis estão cobertas por um período de garantia de seis (6) meses a partir da data de compra original.

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

No âmbito da presente garantia, e por opção do Suporte Técnico, o produto defeituoso do consumidor será reparado ou substituído. Se for permitido pela legislação em vigor, a responsabilidade total da Guillemot e das respetivas filiais (incluindo para danos indiretos) está limitada à reparação ou substituição do produto Thrustmaster. Se for permitido pela legislação em vigor, a Guillemot rejeita todas as garantias de comercialização ou adequação a um fim específico. Os direitos legais do consumidor no que concerne à legislação aplicável à venda de bens de consumo não são afetados pela presente garantia.

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

A presente garantia não é transmissível.

Responsabilidade

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

DIREITOS DE AUTOR

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Todos os direitos reservados. Thrustmaster® é uma marca registada da Guillemot Corporation S.A. Windows® é uma marca registada da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países. Todas as outras marcas comerciais são pertencem aos respectivos proprietários. As ilustrações não são vinculativas. Os conteúdos, desenhos e especificações estão sujeitos a alteração sem aviso prévio e podem variar de país para país. Fabricado na China.

RECOMENDAÇÕES DE PROTECÇÃO AMBIENTAL



Quando este produto chegar ao fim da sua vida útil, não o elimine juntamente com os resíduos domésticos normais; em vez disso, deixe-o num ponto de recolha de resíduos de equipamento eléctrico e electrónico (REEE) para posterior reciclagem.
O símbolo presente no produto, no manual de utilizador ou na caixa confirma-o.
Os materiais podem ser reciclados, dependendo das suas características. Através da reciclagem e de outras formas de processamento de resíduos de equipamento eléctrico e electrónico, pode dar um importante contributo no sentido de ajudar a proteger o ambiente.

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

Informações a reter. As cores e as decorações podem variar.
Este produto está em conformidade com as normas relativas às crianças com mais de 14 anos de idade.
Não é recomendado às crianças com menos de 14 anos de idade.

www.thrustmaster.com

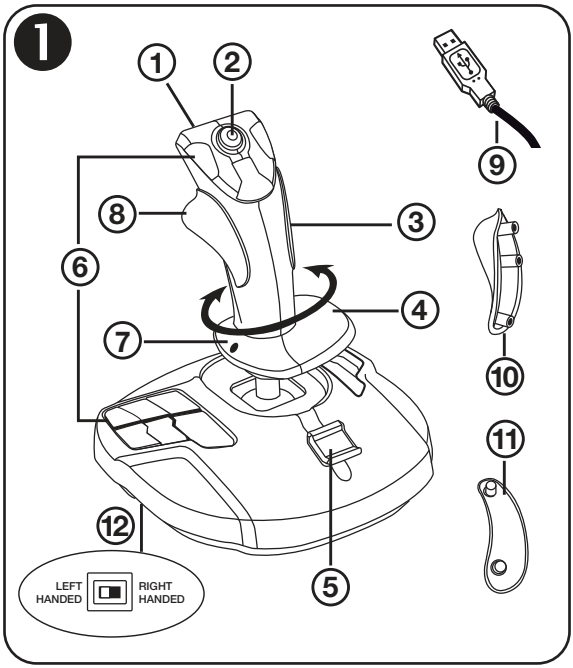
THRUSTMASTER®

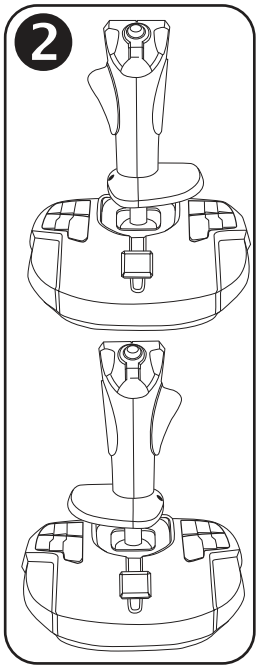
SUPORTE TÉCNICO

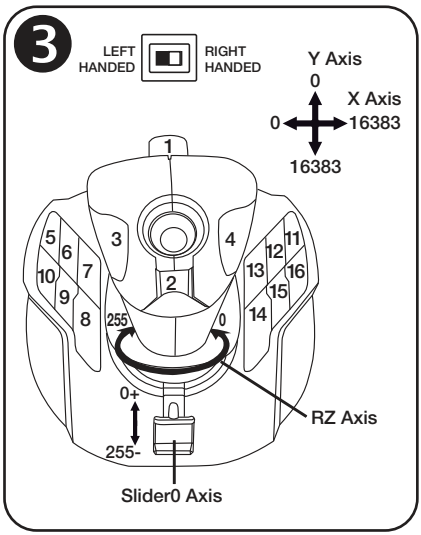
http://ts.thrustmaster.com

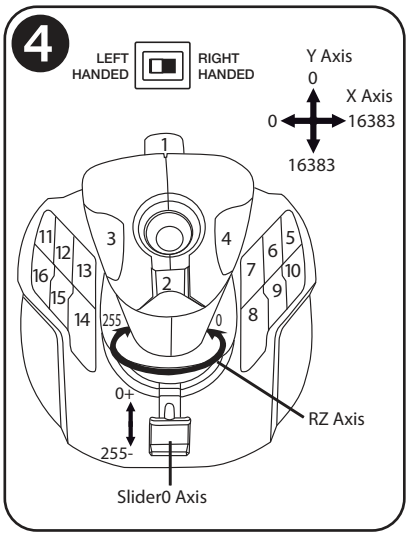
T.16000M

Most Accurate Ever! 16000 x 16000 data stick resolution

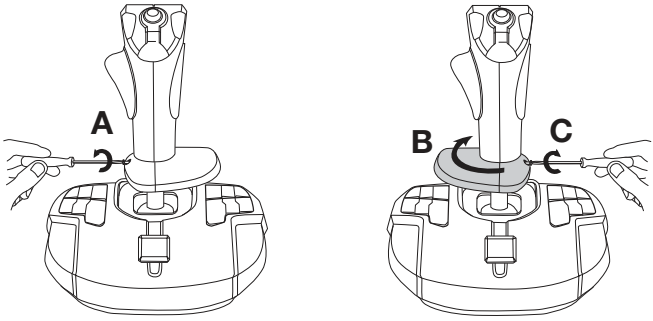




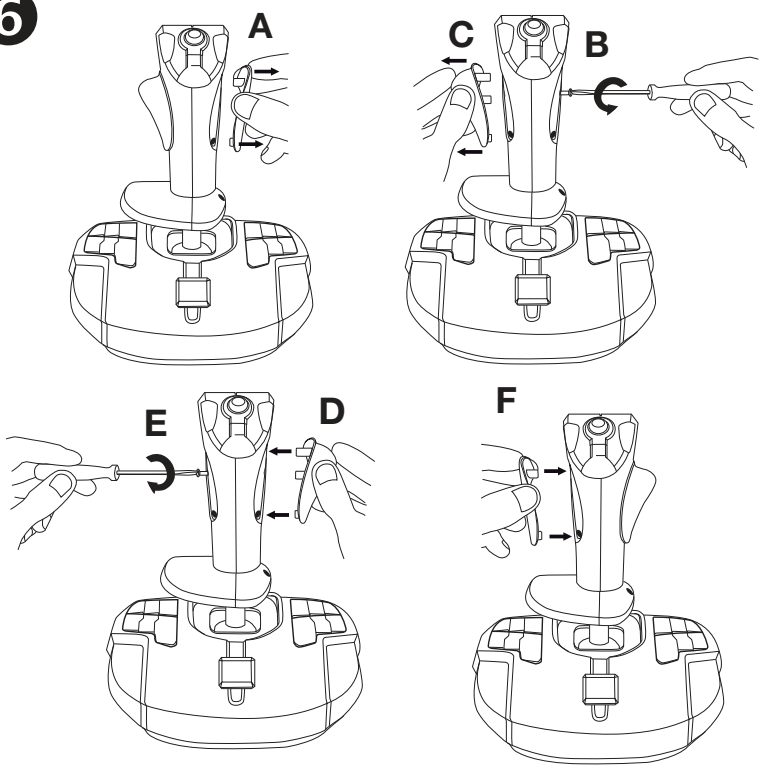




5



6



Совместим с ПК
Руководство пользователя

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ❶

1. Цифровое пусковое устройство
2. Многонаправленный миниджойстик «Вид обзора»
3. Крепление накладки для правой руки
4. Руль направления с поворотной рукояткой и опорой руки
5. Ручка управления скоростью
6. 15 командных кнопок
7. Вращающийся болт опоры с положениями для правой и левой руки
8. Опора для большого пальца правой руки
9. Разъем USB для ПК
10. Опора для большого пальца левой руки
11. Крепление накладки для левой руки
12. Многопозиционный переключатель кнопок правой и левой руки

ДОПОЛНИТЕЛЬНО О ДЖОЙСТИКЕ

УНИКАЛЬНАЯ ТОЧНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ:
«H.E.A.R.T™ – точная технология гальваномагнитного эффекта»

Джойстик T-16000M разработан на основе уникальной технологии (не имеющей аналогов в мире игровых джойстиков), которая обеспечивает высокий уровень точности, благодаря таким элементам:
- трехмерный (с гальваномагнитным эффектом) магнитный сенсор на рукоятке, с предельным значением более 268 млн. единиц на осях X и Y (16384 x 16384), в то время как конкурирующие системы (даже самого высокого класса) предлагают максимальное значение приблизительно в 1 млн. единиц (1024 x 1024).
- магнит: неограниченная точность и поразительная маневренность возможна благодаря отсутствию трения.
- спиральная пружина на рукоятке (диаметром 2,8 мм) обеспечивает устойчивость и равномерно распределяет напряжение.

ФОНОВАЯ ПОДСВЕТКА

Для повышения уровня точности в центральном положении джойстика T-16000M устранены нечувствительные зоны. Об этом свидетельствует тот факт, что центр рукоятки подсвечивается зеленым светом даже при незначительном ее движении. Если рукоятка находится в режиме ожидания на протяжении 3 секунд, фоновая подсветка выключается.

РУЧКА УПРАВЛЕНИЯ СКОРОСТЬЮ

Джойстик оснащен небольшой ручкой управления скоростью ***(5)***, благодаря которой можно легко управлять процессами ускорения в любой игре.

ФУНКЦИИ РУЛЯ НАПРАВЛЕНИЯ

Джойстик имеет функцию руля направления ***(4)***, которая является симулятором педалей настоящего самолета. Педали используются пилотом для управления рулем и позволяют изменять положение самолета относительно вертикальной оси, поворачивая его влево или вправо.

Достаточно повернуть рукоятку джойстика влево или вправо и функция активируется автоматически.

МНОГОНАПРАВЛЕННЫЙ МИНИДЖОЙСТИК «ВИД ОБЗОРА»

Устройство оснащено миниджойстиком «Вид обзора» ***(2)***, который позволяет немедленно отображать все, что происходит вокруг самолета (особенно в играх, которые поддерживают эту функцию). Для использования данной функции достаточно зайти в настройки вашего игрового меню и задать различные виды обзоров (вид сзади, слева, справа, а также внешние обзоры) в соответствии с направлениями миниджойстика «Вид обзора».

По необходимости миниджойстик «Вид обзора» можно настроить для других функций (например, стрельбы и др.).

Система для правой и левой руки ❷

Джойстик T-16000M оснащен специальной системой для правой и левой руки, которая позволяет идеально приспособить устройство как для правшей, так и для левшей. Для этого необходимо выполнить настройку 3 элементов: кнопок на панели, опоры для руки и опоры для большого пальца.

Настройки кнопок В режимЕ правой руки ❸

Для настройки 12 кнопок, расположенных на панели, в режиме правой руки, выставьте многопозиционный переключатель ***(12)***, расположенный под основой джойстика, в режим «ПРАВАЯ РУКА»:

НАСТРОЙКА КНОПОК В РЕЖИМЕ ЛЕВОЙ РУКИ ❹

Для настройки 12 кнопок, расположенных на панели, в режиме левой руки, выставьте многопозиционный переключатель ***(12),*** расположенный под основой джойстика, в режим «ЛЕВАЯ РУКА»:

ОТЛАДКА ОПОРЫ ДЛЯ ПРАВОЙ И ЛЕВОЙ РУКИ ❺

Опора руки по умолчанию задана в РЕЖИМЕ ПРАВОЙ РУКИ.
Для отладки опоры в РЕЖИМЕ ЛЕВОЙ РУКИ выполняйте указанные ниже действия.
A) С помощью небольшой отвертки осторожно раскрутите вращающийся болт, который фиксирует опору руки ***(7)*** и расположен с левой стороны от опоры.
B) Поверните опору на 180°.
C) Плотно закрутите болт на опоре руки (теперь расположенной с правой стороны).

Примечание: выполняйте данную процедуру в обратном порядке при настройке режима правой руки.

ОТЛАДКА ОПОРЫ БОЛЬШОГО ПАЛЬЦА ДЛЯ РЕЖИМА ПРАВОЙ И ЛЕВОЙ РУКИ ❻

Опора для большого пальца по умолчанию задана в РЕЖИМЕ ПРАВОЙ РУКИ.
Для отладки опоры в РЕЖИМЕ ЛЕВОЙ РУКИ выполняйте указанные ниже действия.
A) Снимите крепление накладки для правой руки ***(3)***, расположенное с правой стороны от рукоятки.
B) С помощью небольшой отвертки раскрутите удлиненный болт и полностью извлеките его из отверстия (болт расположен с правой стороны от рукоятки).
C) Уберите опору для большого пальца правой руки ***(8)***, которая расположена с левой стороны от рукоятки.
D) Расположите опору для большого пальца левой руки ***(10)*** (прилагается к комплекту для джойстика отдельно) с правой стороны от рукоятки.
E) Поместите удлиненный болт в отверстие с левой стороны от рукоятки и плотно закрутите его, чтобы зафиксировать опору для большого пальца левой руки.
F) Расположите крепление накаладки для левой руки ***(11)*** (прилагается к комплекту для джойстика отдельно) с левой стороны от рукоятки.

Примечание: выполняйте данную процедуру в обратном порядке при настройке режима правой руки.

ПК

УСТАНОВКА НА ПК

1. Подключите разъем USB ***(9)*** к одному из USB-портов компьютера.

Операционные системы Windows XP, Vista, 7 или 8 автоматически обнаружат новое устройство.

2. Драйверы устанавливаются автоматически.
Для завершения процесса установки следуйте инструкциям на экране.
3. Выберите **Start (Пуск)/Settings (Настройка)/Control Panel (Панель управления)** и двойным нажатием кнопки мыши откройте вкладку **Game Controllers (Игровые устройства)**.

*Диалоговое окно **Game Controllers (Игровые устройства)** выводит название джойстика и его статус (**OK**).*

4. Control Panel (Панели управления) выберите вкладку **Properties (Свойства)** для испытания и просмотра функций джойстика.

Теперь можно начинать игру!

ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ

При подключении джойстика всегда располагайте рукоятку и руль в центральном положении во избежание непредусмотренного смещения или проблем с калибровкой.

УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ И ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

- **Джойстик работает неправильно или не калибровка не выполнена должным образом:**

- выключите компьютер и отсоедините джойстик, затем снова включите компьютер, подключите джойстик и запустите игру.

- при подключении джойстика всегда располагайте рукоятку и руль в центральном положении во избежание непредусмотренного движения или проблем с калибровкой.

- **Не удается настроить джойстик:**

- в меню игры Options (Параметры)/Controller (Контроллер)/ Gamepad (Игровой контроллер) или Joystick (джойстик) выберите соответствующие настройки или задайте совершенно новые настройки функции контроллера.

- дополнительные сведения см. в руководстве пользователя игры или в Интернете.

- **Джойстик слишком или недостаточно чувствительный:**

- калибровка джойстика осуществляется автоматически даже при незначительном движении вокруг осей.

- в меню игры Options (Параметры)/Controller (Контроллер)/ Gamepad (Игровой контроллер) или Joystick (джойстик) настройте режим чувствительности или нечувствительности для контроллера (при наличии данных функций).

- **Центральная подсветка джойстика не включается автоматически:**

- слегка подвигайте рукояткой для отладки абсолютного центрального значения; подсветка автоматически выключится по истечению 3 секунд ожидания.

Сведения о потребительской гарантии

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

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

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

В рамках действия гарантии дефектное изделие будет, по усмотрению службы технической поддержки, отремонтировано или заменено. В мере, разрешенной применимым законодательством, полная ответственность компании Guillemot и ее дочерних компаний (в том числе косвенный ущерб) ограничивается ремонтом или заменой изделия Thrustmaster. В мере, разрешенной применимым законодательством, компания Guillemot отказывается от любых гарантий коммерческой пригодности или пригодности для определенной цели. Настоящая гарантия не ущемляет прав потребителя, предоставляемых ему применимыми законами в отношении продажи потребительских товаров.

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

Ответственность

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

АВТОРСКОЕ ПРАВО

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Все права защищены. Thrustmaster® является зарегистрированной торговой маркой Guillemot Corporation. Windows® является зарегистрированной торговой маркой Microsoft Corporation в Соединенных Штатах Америки и/или других странах. Все прочие торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев. Иллюстрации могут не соответствовать внешнему виду/функциям конкретного изделия. Содержание руководства, конструкция и технические характеристики изделия изменяются без предварительного уведомления и зависят от страны приобретения.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ЗАЩИТЕ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ



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

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

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

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

При пользовании изделием учитывайте следующее. Цвета и украшения могут различаться.

Настоящий продукт соответствует всем стандартам в отношении детей в возрасте 14 лет и старше. Использование данного продукта детьми младше 14 лет недопустимо.

www.thrustmaster.com

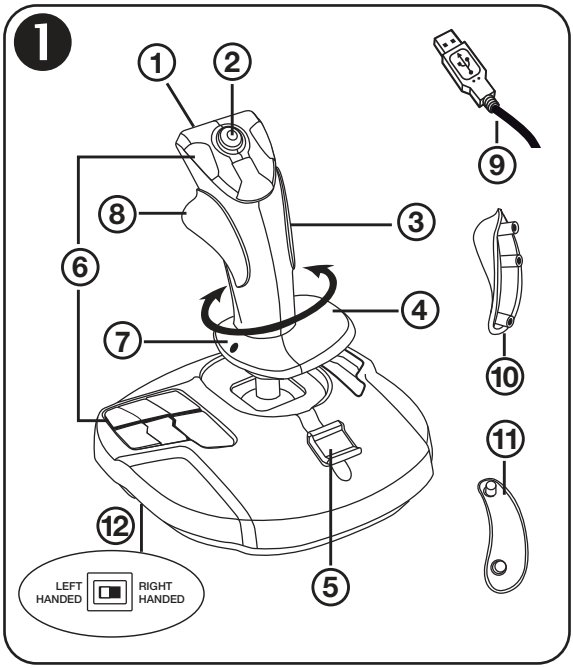
THRUSTMASTER®

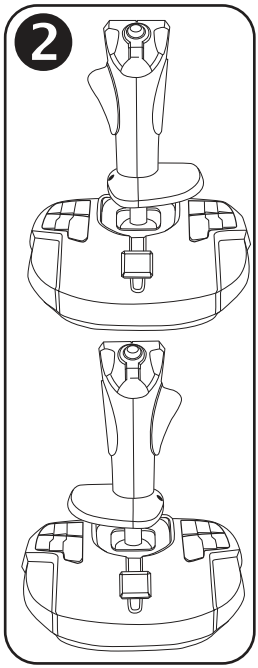
ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ

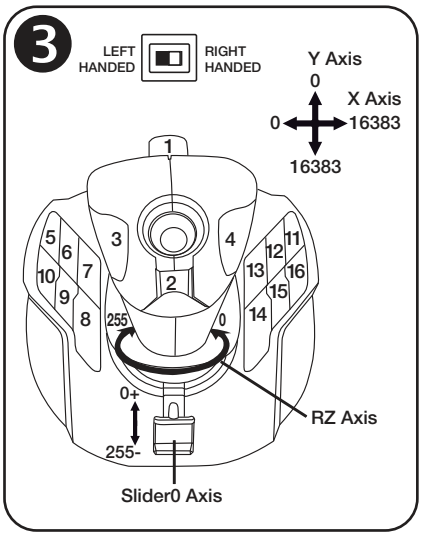
http://ts.thrustmaster.com

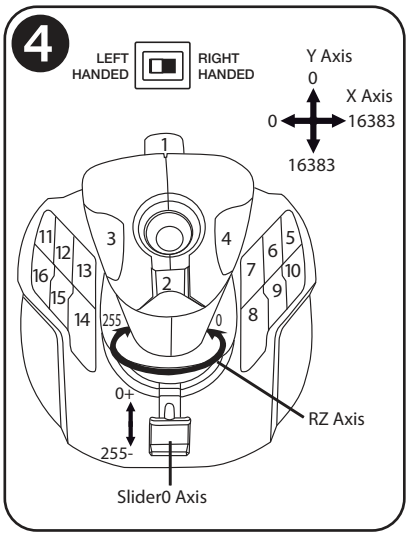
T.16000M

Most Accurate Ever! 16000 x 16000 data stick resolution

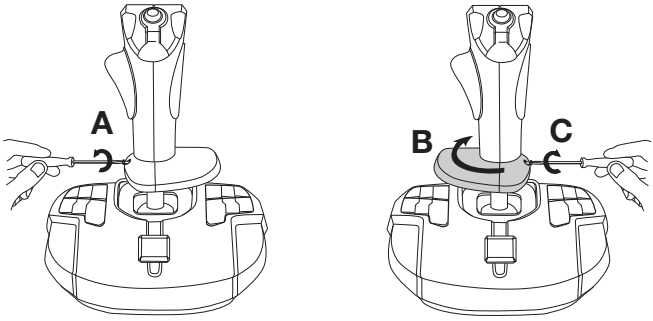




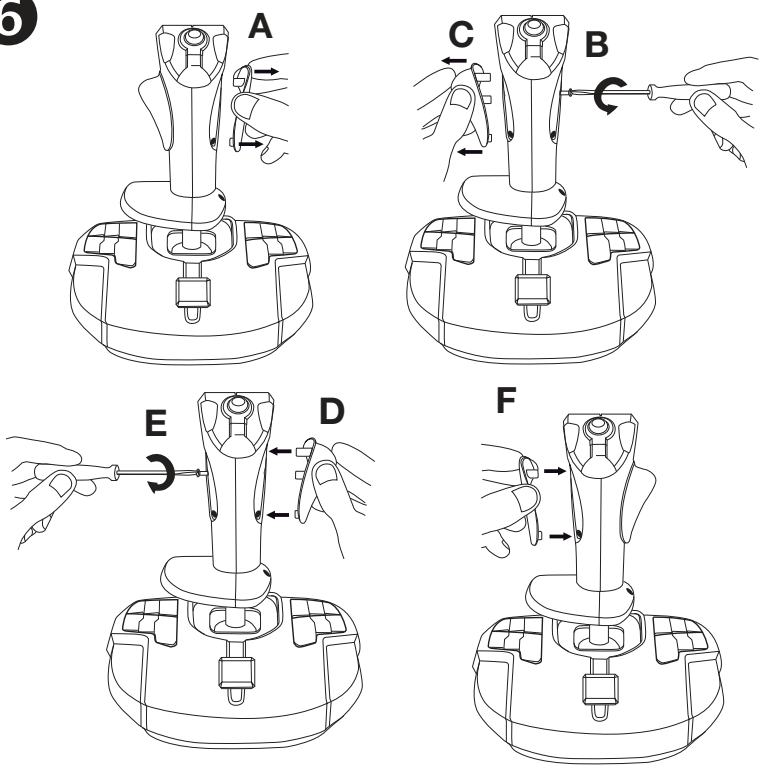




5



6



Συμβατό με: PC
Εγχειρίδιο χρήσης

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ❶

1. Ψηφιακή σκανδάλη
2. Διακόπτης τύπου hat «Point of View» πολλών κατευθύνσεων
3. Κάλυμμα βίδας για διαμόρφωση για δεξιόχειρες
4. Χειρισμός πηδαλίου μέσω περιστρεφόμενης λαβής με στήριγμα χειρός
5. Γκάζι
6. 15 κουμπιά δράσης
7. Βίδα περιστροφής του στηρίγματος χειρός με θέσεις για διαμόρφωση για δεξιόχειρες ή αριστερόχειρες
8. Στήριγμα αντίχειρα για διαμόρφωση για δεξιόχειρες
9. Υποδοχή USB για PC
10. Στήριγμα αντίχειρα για διαμόρφωση για αριστερόχειρες
11. Κάλυμμα βίδας για διαμόρφωση για αριστερόχειρες
12. Διακόπτης επιλογής με διαμόρφωση κουμπιών για δεξιόχειρες ή αριστερόχειρες

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΤΟΥ JOYSTICK

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΑΚΡΙΒΕΙΑΣ: «H.E.A.R.T™: HallEffect AccuRate Technology»

Το joystick T-16000M διαθέτει τεχνολογία που του παρέχει μοναδική ακρίβεια που δεν υπάρχει όμοιά της σε κανένα joystick στον κόσμο των παιχνιδιών, και περιλαμβάνει:
- Έναν τρισδιάστατο (Hall Effect) μαγνητικό αισθητήρα στη λαβή, με ανάλυση μεγαλύτερη από 268 εκατομμύρια τιμές στους άξονες X και Y (τιμές 16384 x 16384), ενώ τα τρέχοντα συστήματα των ανταγωνιστών (ακόμη και σε συστήματα κορυφαίας τεχνολογίας) παρέχουν αναλύσεις παρόμοιας θέσης μόνο με ένα εκατομμύριο τιμές (τιμές 1024 x 1024).
- Έναν μαγνήτη: χωρίς τριβή, για απεριόριστη ακρίβεια και ανεπανάληπτη ανταπόκριση.
- Ένα ελατήριο με σπείρες στη λαβή (2,8 mm): για σταθερή, γραμμική και εκπληκτικά ρευστή αντίσταση.

ΟΠΙΣΘΙΟΣ ΦΩΤΙΣΜΟΣ

Για ακόμη μεγαλύτερη ακρίβεια, δεν υπάρχει νεκρή ζώνη στην κεντρική θέση του joystick T-16000M. Για αυτόν τον συμβολισμό, το κέντρο φωτίζεται με οπίσθιο φωτισμό πράσινου χρώματος αμέσως μόλις μετακινήσετε το joystick (έστω και πολύ ελαφριά), ο οπίσθιος φωτισμός σβήνει μετά από 3 δευτερόλεπτα αδράνειας, αφού επαναφέρετε το joystick στη θέση νεκράς στο κέντρο.

ΓΚΑΖΙ

Το joystick διαθέτει γκάζι ***(5)***, που μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να χειριστείτε εύκολα την ταχύτητά σας στα παιχνίδια.

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ *ΠΗΔΑΛΙΟΥ*

Το joystick διαθέτει λειτουργία πηδαλίου ***(4)***, που σε αεροπλάνο αντιστοιχεί με τα πεντάλ που χρησιμοποιεί ο πιλότος για να κινήσει το πηδάλιο, και έτσι επιτρέπει στο αεροπλάνο να περιστραφεί γύρω από τον κάθετο άξονά του (κάνοντας το να στρίψει προς αριστερά ή δεξιά).

Αυτή η λειτουργία πηδαλίου είναι διαθέσιμη στο joystick περιστρέφοντας τη λαβή προς αριστερά ή δεξιά.

ΔΙΑΚΟΠΤΗΣ ΤΥΠΟΥ HAT «POINT OF VIEW» ΠΟΛΛΩΝ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΕΩΝ

Το joystick διαθέτει διακόπτη τύπου hat «Point of View» ***(2)*** που, όπως λέει και το όνομά του, σας επιτρέπει να βλέπετε άμεσα όλα όσα συμβαίνουν γύρω από το αεροσκάφος σας (σε παιχνίδια όπου αυτή η δυνατότητα είναι ενεργοποιημένη). Για να χρησιμοποιήσετε αυτήν τη δυνατότητα, απλώς μεταβείτε στο μενού ρυθμίσεων του παιχνιδιού και προγραμματίστε τις διαφορετικές προβολές (πίσω προβολή, προβολή προς αριστερά, προβολή προς δεξιά και επίσης εξωτερικές προβολές) στις κατευθύνσεις του διακόπτη τύπου hat «Point of View».

Αν το θέλετε, αντ' αυτού, μπορείτε επίσης να φυλάξετε τον διακόπτη τύπου hat «Point of View» για άλλες χρήσεις (πυροβολισμός, κ.λπ.).

ΑΜΦΙΔΕΞΙΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ❷

Το joystick T-16000M έχει το πλεονέκτημα ότι διαθέτει αμφιδέξιο σύστημα, και επομένως, μπορεί να χρησιμοποιηθεί απόλυτα από όλους τους παίκτες, είτε είναι δεξιόχειρες είτε είναι αριστερόχειρες.
Για να το κάνετε αυτό, πρέπει να ρυθμίσετε 3 στοιχεία: τη διαμόρφωση των κουμπιών στη βάση, το στήριγμα χειρός και το στήριγμα αντίχειρα.

ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΩΝ ΚΟΥΜΠΙΩΝ ΓΙΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΑΠΟ ΔΕΞΙΟΧΕΙΡΕΣ ❸

Για να ρυθμίσετε τις θέσεις των 12 κουμπιών που βρίσκονται στη βάση για λειτουργία από δεξιόχειρες, ρυθμίστε τον διακόπτη επιλογής ***(12)*** **που βρίσκεται κάτω από τη βάση του joystick σε** «ΔΕΞΙΟΧΕΙΡΕΣ»:

ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΩΝ ΚΟΥΜΠΙΩΝ ΓΙΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΑΠΟ ΑΡΙΣΤΕΡΟΧΕΙΡΕΣ ❹

Για να ρυθμίσετε τις θέσεις των 12 κουμπιών που βρίσκονται στη βάση για λειτουργία από αριστερόχειρες, ρυθμίστε τον διακόπτη επιλογής ***(12)*** **που βρίσκεται κάτω από τη βάση του joystick σε** «ΑΡΙΣΤΕΡΟΧΕΙΡΕΣ»:

ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΟΥ ΣΤΗΡΙΓΜΑΤΟΣ ΧΕΙΡΟΣ ΓΙΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΑΠΟ ΔΕΞΙΟΧΕΙΡΕΣ Ή ΑΡΙΣΤΕΡΟΧΕΙΡΕΣ ❺

Από προεπιλογή, το στήριγμα χειρός είναι διαμορφωμένο για ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΑΠΟ ΔΕΞΙΟΧΕΙΡΕΣ.
Για να το ρυθμίσετε σε ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΑΠΟ ΑΡΙΣΤΕΡΟΧΕΙΡΕΣ:
A) Με ένα μικρό κατσαβίδι, χαλαρώστε προσεκτικά (χωρίς να την αφαιρέσετε) τη μικρή βίδα περιστροφής του στηρίγματος χειρός ***(7)***, που βρίσκεται στα αριστερά του στηρίγματος χειρός.
B) Γυρίστε το στήριγμα χειρός 180°.
C) Σφίξτε ξανά εντελώς τη βίδα επάνω στο στήριγμα χειρός (τώρα βρίσκεται στη δεξιά μεριά του στηρίγματος).

Σημείωση: Διεξαγάγετε αυτήν τη διαδικασία αντίστροφα για να επαναφέρετε τη διαμόρφωση για αριστερόχειρες.

ΡΥΘΜΙΣΗ ΤΟΥ ΣΤΗΡΙΓΜΑΤΟΣ ΑΝΤΙΧΕΙΡΑ ΓΙΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΑΠΟ ΔΕΞΙΟΧΕΙΡΕΣ Ή ΑΡΙΣΤΕΡΟΧΕΙΡΕΣ ❻

Από προεπιλογή, το στήριγμα αντίχειρα είναι διαμορφωμένο για ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΑΠΟ ΔΕΞΙΟΧΕΙΡΕΣ.
Για να το ρυθμίσετε σε ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΑΠΟ ΑΡΙΣΤΕΡΟΧΕΙΡΕΣ:
A) Αφαιρέστε το κάλυμμα της βίδας στη διαμόρφωση για δεξιόχειρες ***(3)*** που βρίσκεται στη δεξιά μεριά της λαβής.
B) Με ένα μικρό κατσαβίδι, ξεβιδώστε και αφαιρέστε εντελώς τη μακριά βίδα που τώρα είναι προσβάσιμη (στη δεξιά μεριά της λαβής).
C) Αφαιρέστε το στήριγμα αντίχειρα στη διαμόρφωση για δεξιόχειρες ***(8)*** που βρίσκεται στην αριστερή μεριά της λαβής.
D) Τοποθετήστε το στήριγμα αντίχειρα για λειτουργία από αριστερόχειρες ***(10)*** (περιλαμβάνεται ξεχωριστά στη συσκευασία του joystick) στη δεξιά μεριά της λαβής.
E) Τοποθετήστε τη μακριά βίδα στο άνοιγμα στην αριστερή μεριά της λαβής και σφίξτε εντελώς τη βίδα για να στερεώσετε με ασφάλεια το στήριγμα αντίχειρα για λειτουργία από αριστερόχειρες στη σωστή θέση.
F) Τοποθετήστε το κάλυμμα της βίδας για λειτουργία από αριστερόχειρες ***(11)*** (περιλαμβάνεται ξεχωριστά στη συσκευασία του joystick) στην αριστερή μεριά της λαβής.

Σημείωση: Διεξαγάγετε αυτήν τη διαδικασία αντίστροφα για να επαναφέρετε τη διαμόρφωση για δεξιόχειρες.

PC

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΣΕ PC

1. Συνδέστε την υποδοχή USB του PC **(9)** σε μία από τις θύρες USB του υπολογιστή σας.
   Τα Windows XP, Vista, 7 ή 8 θα εντοπίσουν αυτόματα τη νέα συσκευή.
2. **Η εγκατάσταση των οδηγών γίνεται αυτόματα**.
   Ακολουθήστε τις οδηγίες εγκατάστασης που εμφανίζονται στην οθόνη για να ολοκληρώσετε την εγκατάσταση.
3. **Κάντε κλικ στις επιλογές Έναρξη/Ρυθμίσεις/Πίνακας ελέγχου και κάντε διπλό κλικ στην επιλογή Ελεγκτές παιχνιδιού**.
   *Το πλαίσιο διαλόγου **Ελεγκτές παιχνιδιού** εμφανίζει το όνομα του joystick με την κατάσταση **OK**.*
4. Στον **Πίνακα ελέγχου**, κάντε κλικ στις **Ιδιότητες** για να δοκιμάσετε και να προβάλετε όλες τις λειτουργίες του joystick.

Τώρα είστε έτοιμοι για παιχνίδι!

ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΣΗΜΕΙΩΣΗ

Κατά τη σύνδεση του joystick: να ρυθμίζετε πάντα τη λαβή και το πηδάλιο στις κεντρικές τους θέσεις και να αποφεύγετε να τα μετακινείτε (για να αποτρέψετε τυχόν προβλήματα βαθμονόμησης).

ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

- **Το joystick δεν λειτουργεί σωστά ή φαίνεται να έχει βαθμονομηθεί λανθασμένα:**

- Απενεργοποιήστε τον υπολογιστή σας και αποσυνδέστε το joystick. Έπειτα, ενεργοποιήστε ξανά τον υπολογιστή σας, επανασυνδέστε το joystick και αρχίστε ξανά το παιχνίδι.
- Κατά τη σύνδεση του joystick: να ρυθμίζετε πάντα τη λαβή και το πηδάλιο στις κεντρικές τους θέσεις και να αποφεύγετε να τα μετακινείτε (για να αποτρέψετε τυχόν προβλήματα βαθμονόμησης).

- **Δεν μπορώ να διαμορφώσω το joystick:**

- Στο μενού του παιχνιδιού «Επιλογές/Ελεγκτής/Χειριστήριο για παιχνίδια ή Joystick»: επιλέξτε την κατάλληλη διαμόρφωση ή διαμορφώστε ξανά από την αρχή τις επιλογές του ελεγκτή.

- Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης του παιχνιδιού ή στην online βοήθεια.

- **Το joystick είναι εξαιρετικά ευαίσθητο ή δεν είναι αρκετά ευαίσθητο:**

- Το joystick πραγματοποιεί αυτόματη βαθμονόμηση από μόνο του αφού έχετε κάνει μερικές κινήσεις κατά μήκος διαφόρων αξόνων.

- Στο μενού του παιχνιδιού «Επιλογές/Ελεγκτής/Χειριστήριο για παιχνίδια ή Joystick»: ρυθμίστε την ευαισθησία και τις νεκρές ζώνες του joystick (αν αυτές οι επιλογές είναι διαθέσιμες).

- **Ο κεντρικός οπίσθιος φωτισμός του joystick δεν απενεργοποιείται αυτόματα:**

- Μετακινήστε τη λαβή πολύ ελαφριά ώστε να ρυθμιστεί στην απόλυτη κεντρική τιμή. Τότε ο οπίσθιος φωτισμός θα απενεργοποιείται μετά από 3 δευτερόλεπτα αδράνειας.

Πληροφορίες εγγύησης καταναλωτή

Παγκοσμίως, η Guillemot Corporation S.A. (εφεξής "Guillemot") εγγυάται στον καταναλωτή ότι το προϊόν της Thrustmaster δεν παρουσιάζει ελάττωμα στο υλικό ούτε κατασκευαστικές ατέλειες για το χρονικό διάστημα της εγγύησης, το οποίο αντιστοιχεί στο χρονικό όριο για άσκηση αγωγής για συμμόρφωση αναφορικά με αυτό το προϊόν. Στις χώρες της Ε.Ε., αυτό αντιστοιχεί σε διάστημα δύο (2) ετών από την παράδοση του προϊόντος της Thrustmaster. Σε άλλες χώρες, η περίοδος εγγύησης αντιστοιχεί στο χρονικό όριο για άσκηση αγωγής για συμμόρφωση αναφορικά το προϊόν της Thrustmaster σύμφωνα με την ισχύουσα νομοθεσία της χώρας στην οποία ο καταναλωτής διέμενε κατά την ημερομηνία αγοράς του προϊόντος της Thrustmaster (σε περίπτωση που δεν υπάρχει τέτοια ενέργεια στην αντίστοιχη χώρα, τότε η εγγύηση θα ισχύει για ένα (1) έτος από την αρχική ημερομηνία αγοράς του προϊόντος της Thrustmaster).

Κατά παρέκκλιση των παραπάνω, οι επαναφορτιζόμενες μπαταρίες καλύπτονται από περίοδο εγγύησης έξι (6) μηνών από ημερομηνία της αρχικής αγοράς.

Σε περίπτωση που το προϊόν σας φαίνεται να είναι ελαττωματικό κατά την περίοδο της εγγύησης, επικοινωνήστε αμέσως με την Τεχνική υποστήριξη, η οποία θα υποδείξει την διαδικασία που θα ακολουθήσετε. Αν το ελάττωμα επιβεβαιωθεί, το προϊόν πρέπει να επιστραφεί στο σημείο αγοράς του (ή σε οποιοδήποτε άλλο σημείο υποδεικνύει η Τεχνική υποστήριξη).

Στα πλαίσια της εγγύησης, το ελαττωματικό προϊόν του καταναλωτή, με επιλογή της Τεχνικής υποστήριξης, είτε θα επισκευαστεί είτε θα αντικατασταθεί. Αν επιτρέπεται από την ισχύουσα νομοθεσία, η πλήρης ευθύνη της Guillemot και των θυγατρικών της (περιλαμβάνονται οι επακόλουθες ζημιές) περιορίζεται στην επισκευή ή αντικατάσταση του προϊόντος της Thrustmaster. Αν επιτρέπεται από την ισχύουσα νομοθεσία, η Guillemot αποποιείται κάθε εγγύηση εμπορευσιμότητας ή καταλληλότητας για τον συγκεκριμένο σκοπό. Τα νομικά δικαιώματα του καταναλωτή σε σχέση με την ισχύουσα νομοθεσία όσον αφορά την πώληση των καταναλωτικών ειδών δεν επηρεάζονται από την παρούσα εγγύηση.

Η παρούσα εγγύηση δεν ισχύει: (1) αν το προϊόν έχει τροποποιηθεί, ανοιχτεί, μεταποιηθεί ή υποστεί βλάβη ως αποτέλεσμα ακατάλληλης ή κακής χρήσης, αμέλειας, ατυχήματος, φυσιολογικής φθοράς ή οποιασδήποτε άλλης αιτίας που δεν σχετίζεται με ελάττωμα στο υλικό ή κατασκευαστικό ελάττωμα (συμπεριλαμβανομένων, ενδεικτικά, συνδυάζοντας το προϊόν της Thrustmaster με οποιοδήποτε ακατάλληλο στοιχείο, συμπεριλαμβανομένων συγκεκριμένων παροχών ρεύματος, επαναφορτιζόμενων μπαταριών, φορτιστών ή άλλων στοιχείων που δεν παρέχονται από τη Guillemot για αυτό το προϊόν), (2) σε περίπτωση μη συμμόρφωσης με τις οδηγίες που παρέχονται από την Τεχνική υποστήριξη, (3) για λογισμικό, το εν λόγω λογισμικό υπόκειται σε συγκεκριμένη εγγύηση, (4) για αναλώσιμα (στοιχεία που πρόκειται να αντικατασταθούν από τη διάρκεια ζωής του προϊόντος: για παράδειγμα, μπαταρίες μίας χρήσης, καλύμματα αυτιών για σετ ακουστικών ή ακουστικά), (5) για αξεσουάρ (για παράδειγμα, καλώδια, περιβλήματα, θήκες, τσάντες, λουράκια καρπού), (6) αν το προϊόν πωληθεί σε δημοπρασία.

Η παρούσα εγγύηση δεν μεταβιβάζεται.

Ευθύνη

Αν επιτρέπεται από την ισχύουσα νομοθεσία, η Guillemot Corporation S.A. (εφεξής "Guillemot") και οι θυγατρικές της αποποιούνται κάθε ευθύνης για οποιαδήποτε ζημιά προκαλείται από ένα ή περισσότερα από τα ακόλουθα: (1) το προϊόν έχει τροποποιηθεί, ανοιχτεί ή μεταποιηθεί, (2) αποτυχία ως προς τη συμμόρφωση με τις οδηγίες συναρμολόγησης, (3) ακατάλληλη ή κακή χρήση, αμέλεια, ατύχημα (για παράδειγμα, πρόσκρουση), (4) φυσιολογική φθορά. Αν επιτρέπεται από την ισχύουσα νομοθεσία, η Guillemot και οι θυγατρικές της αποποιούνται κάθε ευθύνης για οποιαδήποτε ζημιά δεν σχετίζεται με λάθος στο υλικό ή την κατασκευή αναφορά με το προϊόν (συμπεριλαμβάνεται, ενδεικτικά, οποιαδήποτε ζημιά προκαλείται άμεσα ή έμμεσα από οποιοδήποτε λογισμικό ή από συνδυασμό του προϊόντος της Thrustmaster με κάθε ακατάλληλο στοιχείο, συμπεριλαμβανομένων συγκεκριμένων παροχών ρεύματος, επαναφορτιζόμενων μπαταριών, φορτιστών ή άλλων στοιχείων που δεν παρέχονται από την Guillemot για αυτό το προϊόν).

ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Με την επιφύλαξη παντός δικαιώματος. Η ονομασία Thrustmaster® είναι εμπορικό σήμα της Guillemot Corporation S.A. Η ονομασία Windows® είναι εμπορικό σήμα κατατεθέν της Microsoft Corporation στις Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής και/ή σε άλλες χώρες. Όλα τα υπόλοιπα εμπορικά σήματα αποτελούν ιδιοκτησία των αντίστοιχων κατόχων τους. Οι εικόνες δεν είναι δεσμευτικές. Τα περιεχόμενα, οι σχεδιασμοί και οι προσδιορισμοί προδιαγραφών υπόκεινται σε αλλαγή χωρίς ειδοποίηση και ενδέχεται να ποικίλουν από χώρα σε χώρα. Κατασκευάζεται στην Κίνα.

ΣΥΣΤΑΣΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ



Στο τέλος της ωφέλιμης διάρκειας ζωής, το παρόν προϊόν δεν πρέπει να απορρίπτεται με τα τυπικά οικιακά απορρίμματα, αλλά να απορρίπτεται σε σημείο συλλογής απόρριψης ηλεκτρικού και ηλεκτρονικού εξοπλισμού για ανακύκλωση.
Το παρόν επιβεβαιώνεται με το σύμβολο που υπάρχει στο προϊόν, στο εγχειρίδιο χρήσης ή στη συσκευασία.
Ανάλογα με τα χαρακτηριστικά τους, τα υλικά μπορούν να ανακυκλωθούν. Μέσω της ανακύκλωσης και άλλων μορφών επεξεργασίας απόρριψης ηλεκτρικού και ηλεκτρονικού εξοπλισμού, μπορείτε να συμβάλετε σημαντικά στην προστασία του περιβάλλοντος. Επικοινωνήστε με τις τοπικές αρχές για το πλησιέστερο σε εσάς σημείο συλλογής.

Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες. Τα χρώματα και τα διακοσμητικά ενδέχεται να ποικίλουν.
Αυτό το προϊόν συμμορφώνεται με όλα τα πρότυπα όσον αφορά τα παιδιά ηλικίας 14 ετών και πάνω. Αυτό το προϊόν δεν είναι κατάλληλο για παιδιά ηλικίας κάτω των 14 ετών.

www.thrustmaster.com

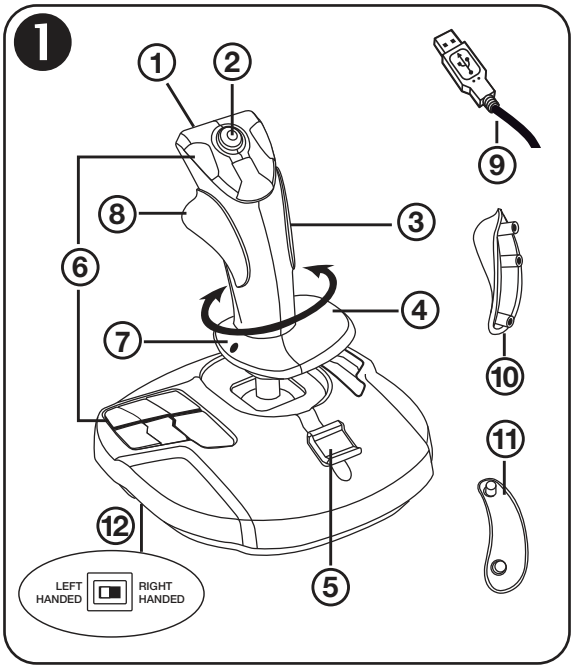
THRUSTMASTER®

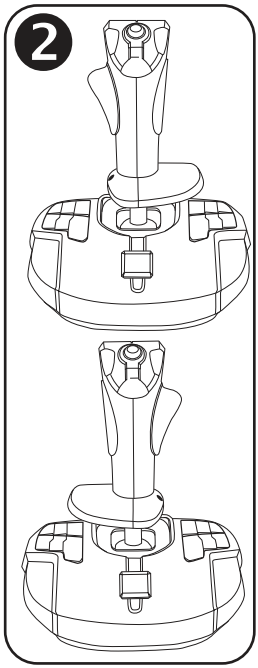
ΤΕΧΝΙΚΉΣ ΥΠΟΣΤΉΡΙΞΗΣ

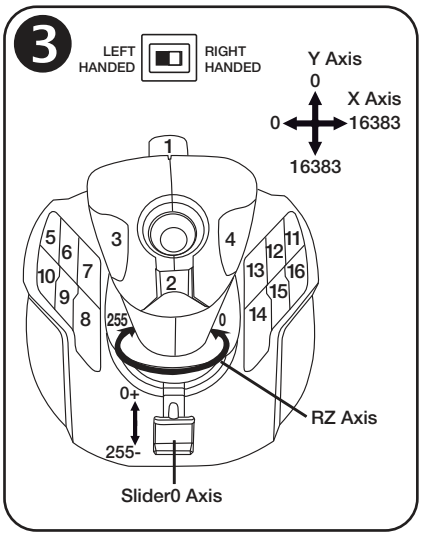
http://ts.thrustmaster.com

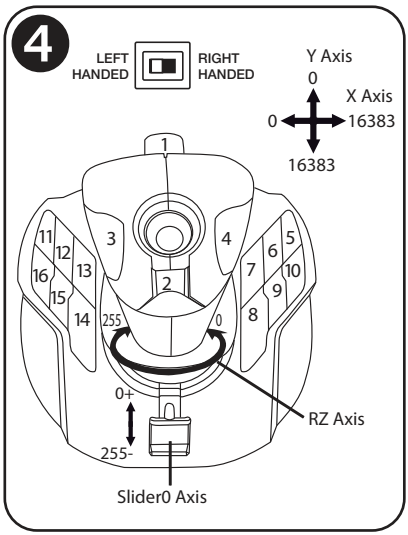
T.16000M

Most Accurate Ever! 16000 x 16000 data stick resolution

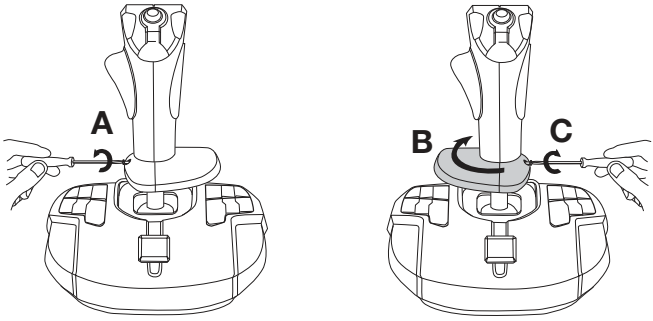




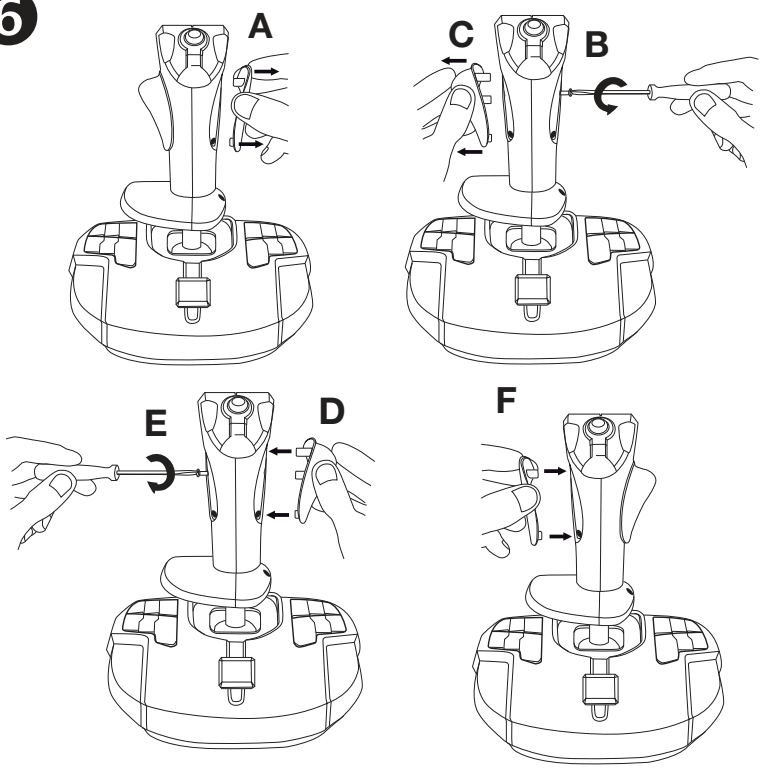




5



6



Uyumlu olduğu platform: PC
Kullanma Kılavuzu

TEKNİK ÖZELLİKLER ❶

1. Dijital tetik
2. Çok yönlü "Görüş Açısı" başlık düğmesi
3. Sağ elini kullanan vida kapağı
4. El dayama yeri olan döndürme kollu dümen kontrolü
5. Gaz kolu
6. 15 eylem tuşu
7. Sağ veya sol elini kullanan pozisyonlu el dayama yeri dönüş vidası
8. Sağ elini kullanan başparmak dayama yeri
9. PC USB konektörü
10. Sol elini kullanan başparmak dayama yeri
11. Sol elini kullanan vida kapağı
12. Sağ veya sol elini kullanan düğme seçme anahtarı

JOYSTICK'İ TANIYALIM

ÖZEL HASSASİYET TEKNOLOJİSİ:
"H.E.A.R.T™: HallEffect AccuRate Technology"

T-16000M joystick'iniz şu özellikler de dahil olmak üzere, halihazırda oyun joystick'leri dünyasında eşsiz hassasiyet seviyesi sağlayan bir teknolojiye sahiptir:
- Kol üzerinde 3D (Hall Effect) manyetik sensörü, X ve Y eksenlerinde 268 milyonu aşkın değere sahip çözünürlük (16384 x 16384 değer), mevcut rakip sistemler (son teknolojili sistemler bile) sadece bir milyon değer (1024 x 1024 değer) civarında çözünürlük sağlarlar.
- Mıknatıs: Sınırsız hassasiyet ve olağanüstü tepkisellik için sürtünmesiz.
- Kol üzerinde yay (2,8mm): Sıkı, doğrusal ve ultra akıcı gerilim için.

ARKA IŞIK

Daha da fazla hassasiyet için T-16000M'in kolunun merkez pozisyonunda ölü bölge mevcut değildir. Bunu sembolize etmek için kolu hareket ettirdiğinizde (çok hafif olsa bile) merkez yeşil renkle arkadan aydınlatılır; arka ışık, kolu yeniden ölü merkeze getirdiğinizde 3 saniye hareketsizlik sonunda kapanır.

GAZ KOLU

Joystick'iniz oyunlarda hızı kolayca kontrol etmeniz için bir gaz kolu ***(5)*** içerir.

DÜMEN FONKSİYONU

Joystick'iniz uçakta uçağın dikey ekseni etrafında dönmesini sağlayan (uçağı sağa veya sağa döndüren) dümeni hareket ettirmek için pilot tarafından kullanılan pedallara karşılık gelen bir dümen fonksiyonu ***(4)*** içerir.

Bu dümen fonksiyonu joystick'inizde kolu sağa veya sola döndürerek kullanılabilir.

ÇOK YÖNLÜ "GÖRÜŞ AÇISI" BAŞLIK DÜĞMESİ

Joystick'iniz adından da anlaşılacağı üzere (bu özelliğinin etkin olduğu oyunlarda) uçağınızın çevresinde olan herşeyi anında görmenizi sağlayan bir "Görüş Açısı" başlık düğmesi ***(2)*** içerir. Bu özelliği kullanmak için oyunun kurulum menüsüne giderek farklı görünümleri (arkadan görünüm, soldan görünüm, sağdan görünüm ve dıştan görünümler) "Görüş Açısı" başlık düğmesinin yönlerine programlayın.

İsterseniz "Bakış Açısı" başlık düğmesini başka amaçlarla (ateşleme, vb.) kullanmak için ayırabilirsiniz.

İKİ YÖNLÜ SİSTEM ❷

T-16000M joystick'iniz sağ veya sol elini kullanan tüm kullanıcılara mükemmel uyum sağlamak için komple iki yönlü kullanılma avantajına sahiptir.
Bunun için 3 eleman ayarlanabilir: Tabandaki düğmelerin konfigürasyonu, el dayama yeri ve baş parmak dayama yeri.

SAĞ ELE UYGUN MODDA DÜĞME KONFİGÜRASYONU ❸

Tabanda bulunan 12 düğmenin pozisyonlarını sağ ele uygun moda ayarlamak için **joystick tabanının altında bulunan** seçme düğmesini ***(12)*** "RIGHT HANDED" konumuna alın:

SOL ELE UYGUN MODDA DÜĞME KONFİGÜRASYONU ❹

Tabanda bulunan 12 düğmenin pozisyonlarını sol ele uygun moda ayarlamak için **joystick tabanının altında bulunan** seçme düğmesini ***(12)*** "LEFT HANDED" konumuna alın:

EL DAYAMA YERİNİN SAĞ VEYA SOL ELE UYGUN MODA AYARLANMASI ❺

Varsayılan olarak el dayama yeri SAĞ ELE UYGUN MODA ayarlanmıştır.
SOL ELE UYGUN MODA ayarlamak için:
A) Küçük bir tornavida kullanarak el dayama yerinin solunda bulunan küçük el dayama yeri döndürme vidasını ***(7)***, dikkatlice gevşetin (sökmeyin).
B) El dayama yerini 180° döndürün.
C) El dayama yeri üzerindeki (şimdi sağ tarafta yer alan) vidayı tekrar iyice sıkın.

Not: Sağ ele uygun moda dönmek için bu prosedürü tersten uygulayın.

BAŞ PARMAK DAYAMA YERİNİN SAĞ VEYA SOL ELE UYGUN MODA AYARLANMASI ❻

Varsayılan olarak kolun baş parmak dayama yeri SAĞ ELE UYGUN MODA ayarlanmıştır.
SOL ELE UYGUN MODA ayarlamak için:

A) Kolun sağ tarafında bulunan sağ ele uygun vida kapağını ***(3)*** çıkarın.
B) Küçük bir tornavida kullanarak artık ulaşılabilir durumda olan (kolun sağ tarafındaki) uzun vidayı sökerek tamamen çıkarın.
C) Kolun sol tarafında bulunan sağ ele uygun baş parmak dayama yerini ***(8)*** çıkarın.
D) Joystick kutusunda ayrıca yer alan sol ele uygun baş parmak dayama yerini ***(10)*** kolun sağ tarafına yerleştirin.
E) Uzun vidayı kolun sol tarafındaki deliğe yerleştirin ve sol ele uygun baş parmak dayama yerini sabitlemek için iyice sıkın.
F) Joystick kutusunda ayrıca yer alan sol ele uygun vida kapağını ***(11)*** kolun sol tarafına yerleştirin.

Not: Sağ ele uygun moda dönmek için bu prosedürü tersten uygulayın.

PC

PC'DE KURULUM

1. PC USB konektörünü ***(9)*** bilgisayarın USB bağlantı noktalarından birine bağlayın.
Windows XP, Vista, 7 veya 8 yeni aygıtı otomatik olarak algılayacaktır.

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

3. Başlat/Ayarlar/Denetim Masasına tıklayarak Oyun Kumandalarına çift tıklayın.
Oyun Kumandaları *iletişim kutusu, joystick'in adını ve* ***Tamam*** *durumunda gösterir.*

4. **Denetim Masasında**, joystick fonksiyonlarının tamamını test etmek ve görmek için **Özelliklere** tıklayın.

Artık oynamaya hazırsınız!

ÖNEMLİ NOT

Joystick'inizi bağlarken: Her türlü kalibrasyon sorununu engellemek için daima kol ve dümeni merkez pozisyonlarına getirin ve hareket ettirmekten kaçının.

SORUN GİDERME VE UYARI

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

- Bilgisayarınızı kapatın ve joystick'inizi ayırın; ardından bilgisayarınızı yeniden açın, joystick'inizi tekrar bağlayın ve oyununuzu yeniden başlatın.
- Joystick'inizi bağlarken: Her türlü kalibrasyon sorununu engellemek için daima kol ve dümeni merkez pozisyonlarına getirin ve hareket ettirmekten kaçının.

- **Joystick'imi ayarlayamıyorum:**

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

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

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

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

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

- **Joystick'in merkezi arka ışığı otomatik olarak kapanıyor:**

- Kolu çok hafif hareket ettirerek mutlak merkezi değere getirin; arka ışık 3 saniyelik hareketsizlik sonunda kapanacaktır.

TÜKETİCİ GARANTİ BİLGİSİ

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

Yukarıdakilere bağlı kalmaksızın, yeniden doldurulabilir piller ilk satın alındıkları tarihten itibaren altı (6) ay boyunca garanti kapsamındadır.

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

İşbu garanti kapsamında müşterinin kusurlu ürünü, Teknik Destek servisinin insiyatifine bağlı olarak, onarılacak veya değiştirilecektir. Yürürlükte olan yasaların izin verdiği durumlarda, Guillemot ve bağlılarının tüm sorumluluğu (dolaylı hasarlar da dahil olmak üzere) Thrustmaster ürününün onarılması veya değiştirilmesi ile sınırlıdır. Yürürlükte olan yasaların izin vermesi halinde Guillemot, ticarete elverişlilik veya belirli bir amaca uygunluk ile ilgili tüm garantileri reddeder. Tüketim mallarının satışına ilişkin tüketicinin yasal hakları işbu garantiden etkilenmemektedir.

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

Bu garanti devrolunamaz.

Sorumluluk

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

TELİF HAKKI

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Tüm hakları saklıdır. Thrustmaster® Guillemot Corporation S.A'nın tescilli markasıdır. Windows® ABD ve/veya diğer ülkelerde, Microsoft Corporation'ın tescilli ticari markasıdır. Diğer tüm ticari markalar kendi sahiplerinin. Resimler bağlayıcı değildir. İçerik, tasarım ve özellikler önceden haber verilmeksizin değiştirilebilir ve bir ülkeden başka bir ülkeye değişiklik gösterebilir. Çin'de yapılmıştır.

ÇEVRE KORUMA ÖNERİLERİ



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

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

Özelliklerine bağlı olarak malzemeler geri dönüştürülebilir. Atık Elektrik ve Elektronik Cihazların geri dönüşümü veya diğer işleme yöntemleri sayesinde çevrenin korunmasına yönelik önemli bir katkıda bulunabilirsiniz.

Size en yakın toplama merkezleri hakkında bilgi almak için lütfen yerel yetkililerle iletişime geçin.

Bu belgeyi saklayın. Renkler ve süslemeler değişiklik gösterebilir.

Bu ürün 16 yaş veya üstü çocuklar ile ilgili tüm standartlara uygundur. Bu ürün, 16 yaşından küçük çocukların kullanımına uygun değildir.

www.thrustmaster.com

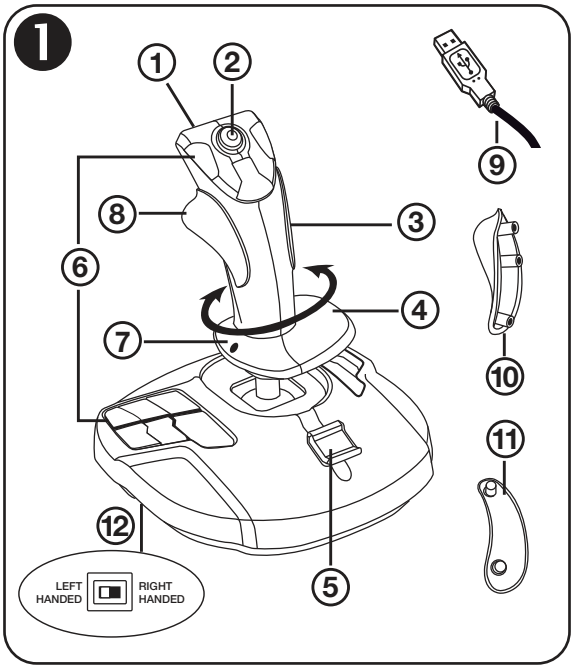
THRUSTMASTER®

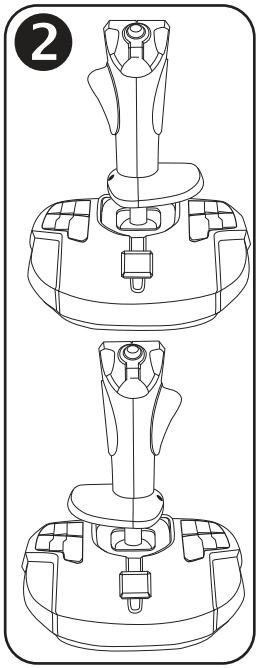
TEKNIK DESTEK

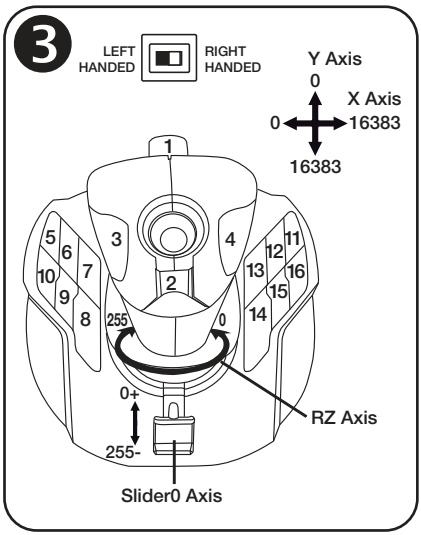
http://ts.thrustmaster.com

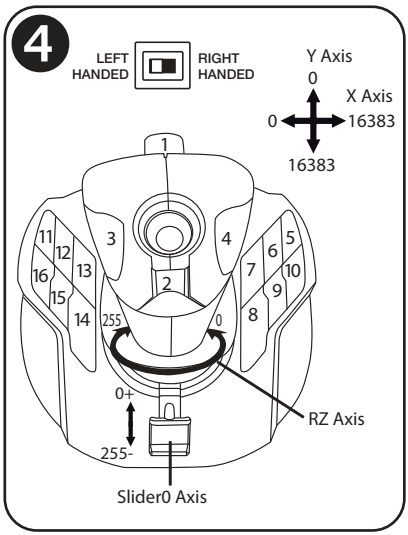
T.16000M

Most Accurate Ever! 16000 x 16000 data stick resolution

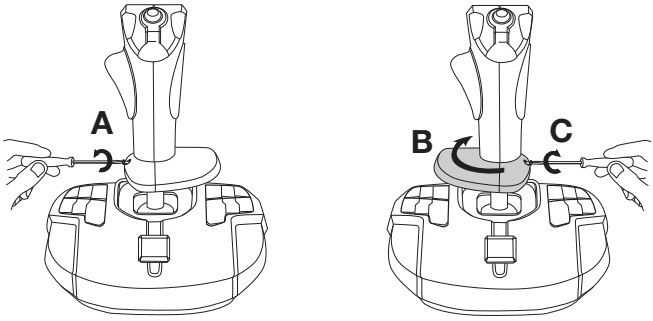




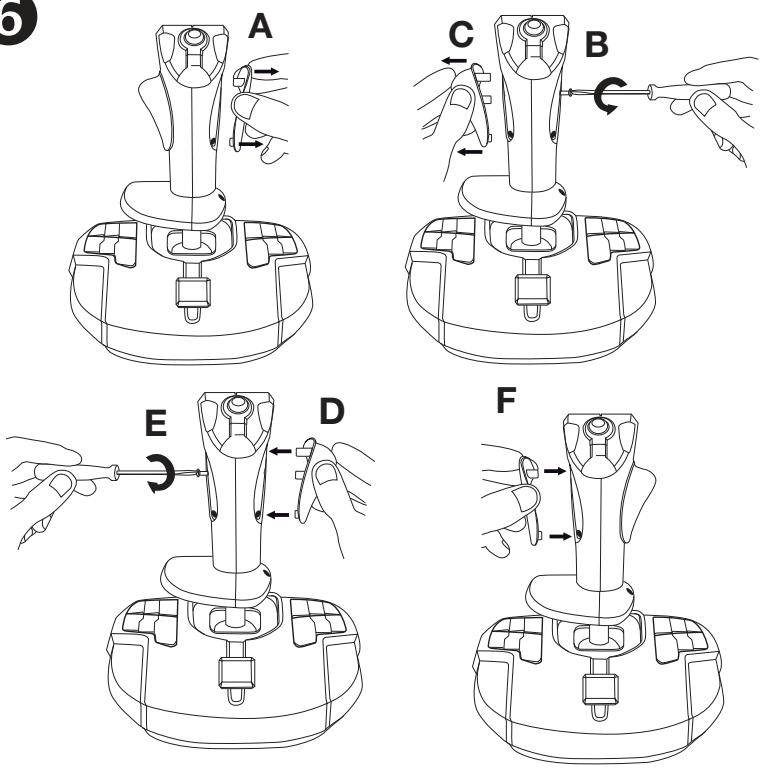




5



6



Zgodna platforma: PC
Instrukcja obsługi

ELEMENTY ❶

1. Spust cyfrowy
2. Wielokierunkowy przełącznik widoku (hat switch)
3. Pokrywa śruby dla graczy praworęcznych
4. Sterowanie sterem kierunku przy użyciu drążka obrotowego z podpórką na dłoń
5. Przepustnica
6. 15 przycisków czynności
7. Śruba umożliwiająca obrót podpórki na dłoń z położeniami dla graczy prawo- i leworęcznych
8. Podpórka na kciuk dla graczy praworęcznych
9. Złącze USB PC
10. Podpórka na kciuk dla graczy leworęcznych
11. Pokrywa śruby dla graczy leworęcznych
12. Wybierak przycisków dla graczy prawo- lub leworęcznych

INFORMACJE NA TEMAT JOYSTICKA

WYJĄTKOWA TECHNOLOGIA ZAPEWNIAJĄCA PRECYZJĘ: „H.E.A.R.T™: HallEffect AccuRate Technology"

Dzięki wyjątkowym rozwiązaniom technicznym joystick T-16000M charakteryzuje się precyzją niespotykaną obecnie w innych joystickach do gier:
— Drążek zawiera trójwymiarowy (hallotronowy) czujnik magnetyczny o rozdzielczości umożliwiającej odczyt ponad 268 milionów wartości w osiach X i Y (16 384 x 16 384 wartości), podczas gdy konkurencyjne rozwiązania (nawet klasy high-end) udostępniają rozdzielczość w okolicach zaledwie miliona wartości (1024 x 1024).
— Magnes: wyeliminowanie tarcia zapewniające nieograniczoną precyzję i niewiarygodną szybkość reakcji.
— Sprężyna śrubowa w drążku (2,8 mm): pewna, liniowa i superpłynna zmiana naprężenia.

PODŚWIETLENIE

Ponieważ naszym celem była maksymalna precyzja sterowania, w położeniu centralnym joysticka T-16000M nie występuje strefa martwa. Dla podkreślenia tego faktu środek jest podświetlany na zielono z chwilą poruszenia drążkiem (nawet bardzo delikatnego). Podświetlenie gaśnie po 3 sekundach bezczynności, gdy drążek ponownie znajdzie się dokładnie w położeniu środkowym.

PRZEPUSTNICA

Joystick zawiera dźwignię przepustnicy ***(5)***, która ułatwia sterowanie przyspieszeniem w grach.

FUNKCJA STERU KIERUNKU

Joystick jest wyposażony w funkcję steru kierunku ***(4)***, która w samolocie odpowiada pedałom, przy użyciu których pilot porusza sterem kierunku, umożliwiając samolotowi obracanie się wokół osi pionowej (i powodując skręt samolotu w lewo lub w prawo).

Aby w joysticku użyć funkcji steru kierunku, należy obrócić drążek w lewo lub w prawo.

WIELOKIERUNKOWY PRZEŁĄCZNIK WIDOKU

Joystick zawiera przełącznik widoku ***(2)***, tzw. grzybek lub hat switch. Jak sugeruje nazwa, umożliwia on szybkie wzrokowe sprawdzenie, co dzieje się wokół samolotu (w grach posiadających taką funkcję). Aby użyć tej funkcji, należy wejść do menu konfiguracji gry i przypisać poszczególne widoki (tylny, lewy, prawy, a także widoki zewnętrzne) odpowiednim kierunkom przełącznika widoku.

W razie potrzeby przełącznik widoku można zarezerwować do innych celów (np. do strzelania).

UKŁAD OBURĘCZNY ❷

Ważną zaletą joysticka T-16000M jest to, że stanowi on urządzenie w pełni oburęczne. Dzięki temu wszyscy gracze, zarówno prawo-, jak i leworęczni, mogą łatwo przystosować go do swoich potrzeb.
W tym celu można dostosować 3 elementy: konfigurację przycisków na podstawie, podpórkę na dłoń i podpórkę na kciuk.

KONFIGURACJA PRZYCISKÓW W TRYBIE DLA PRAWORĘCZNYCH ❸

Aby pozycje 12 przycisków znajdujących się na podstawie przestawić w tryb dla praworęcznych, ustaw wybierak ***(12)*** pod podstawą joysticka w położeniu „RIGHT HANDED":

KONFIGURACJA PRZYCISKÓW W TRYBIE DLA LEWORĘCZNYCH ❹

Aby pozycje 12 przycisków znajdujących się na podstawie przestawić w tryb dla leworęcznych, ustaw wybierak ***(12)*** pod podstawą joysticka w położeniu „LEFT HANDED":

REGULOWANIE PODPÓRKI NA DŁOŃ ODPOWIEDNIO DO TRYBU DLA PRAWO- LUB LEWORĘCZNYCH ❺

Domyślnie podpórka na dłoń jest ustawiona zgodnie z TRYBEM DLA PRAWORĘCZNYCH.
Aby przestawić ją w TRYB DLA LEWORĘCZNYCH:
A) Niewielkim śrubokrętem ostrożnie odkręć (ale nie do końca) śrubę umożliwiającą obrót podpórki na dłoń ***(7)***, która znajduje się z lewej strony podpórki.
B) Obróć podpórkę na dłoń o 180°.
C) Dobrze dokręć śrubę znajdującą się w podpórce na dłoń (teraz znajdującą się po prawej stronie).

Uwaga: Aby przywrócić tryb dla praworęcznych, wykonaj tę procedurę w odwrotnej kolejności.

REGULOWANIE PODPÓRKI NA KCIUK ODPOWIEDNIO DO TRYBU DLA PRAWO- LUB LEWORĘCZNYCH ❻

Domyślnie podpórka na kciuk jest ustawiona zgodnie z TRYBEM DLA PRAWORĘCZNYCH. Aby przestawić ją w TRYB DLA LEWORĘCZNYCH:
A) Zdejmij pokrywę śruby dla graczy praworęcznych ***(3)***, znajdującą się z prawej strony drążka.
B) Niewielkim śrubokrętem całkowicie wykręć długą śrubę, którą zobaczysz po zdjęciu pokrywy (po prawej stronie drążka).
C) Zdejmij podpórkę na kciuk dla graczy praworęcznych ***(8)***, znajdującą się z lewej strony drążka.
D) Przyłóż podpórkę na kciuk dla graczy leworęcznych ***(10)*** (osobny element znajdujący się w pudełku joysticka) z prawej strony drążka.
E) Włóż długą śrubę do otworu z lewej strony drążka i wkręć ją do końca, aby zamocować podpórkę na kciuk dla graczy leworęcznych.
F) Załóż pokrywę śruby dla graczy leworęcznych ***(11)*** (osobny element znajdujący się w pudełku joysticka) z lewej strony drążka.

Uwaga: Aby przywrócić tryb dla praworęcznych, wykonaj tę procedurę w odwrotnej kolejności.

PC

INSTALACJA NA KOMPUTERZE PC

1. Podłącz złącze USB PC ***(9)*** do jednego z portów USB w komputerze.

System Windows (XP, Vista, 7, 8) automatycznie wykryje nowe urządzenie.

2. Sterowniki zostaną zainstalowane automatycznie.
Wykonaj instrukcje wyświetlane na ekranie, aby dokończyć instalację.
3. Kliknij **Start/Settings/Control Panel (Start/Ustawienia/Panel sterowania)**, a następnie kliknij dwukrotnie **Game Controllers (Kontrolery gier).**

*W oknie dialogowym **Game Controllers (Kontrolery gier)** pojawi się nazwa joysticka ze stanem **OK**.*

4. W oknie **Control Panel (Panel sterowania)** kliknij **Properties (Właściwości)**, aby przetestować i wyświetlić wszystkie funkcje joysticka.

Teraz możesz zacząć grać!

WAŻNA UWAGA

Podłączając joystick, zawsze ustawiaj drążek i ster kierunku w położeniu środkowym i nie poruszaj nimi (aby uniknąć problemów z kalibracją).

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW I OSTRZEŻENIA

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

- Wyłącz komputer i odłącz joystick, a następnie uruchom ponownie komputer, podłącz joystick i uruchom ponownie grę.

— Podłączając joystick, zawsze ustawiaj drążek i ster kierunku w położeniu środkowym i nie poruszaj nimi (aby uniknąć problemów z kalibracją).

- **Nie mogę skonfigurować joysticka:**

— W menu opcji/kontrolera/gamepada/joysticka dostępnym w grze wybierz odpowiednią konfigurację lub całkowicie przekonfiguruj opcje kontrolera.

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

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

— Joystick kalibruje się automatycznie w sposób niezależny, gdy poruszasz nim trochę wzdłuż poszczególnych osi.

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

- **Środkowe podświetlenie joysticka nie wyłącza się automatycznie:**

— Porusz drążkiem bardzo delikatnie, aby ustawić go w bezwzględnym położeniu środkowym. Podświetlenie wyłączy się wówczas po 3 sekundach bezczynności.

Informacje dotyczące gwarancji dla klienta
Firma Guillemot Corporation S.A. („Guillemot") udziela klientowi obowiązującej na całym świecie gwarancji, że niniejszy produkt Thrustmaster będzie wolny od wad materiałowych i produkcyjnych przez okres gwarancji równy limitowi czasu, w którym klient może występować z roszczeniami z tytułu wad niniejszego produktu. W krajach Unii Europejskiej jest to okres dwóch (2) lat od dostarczenia produktu Thrustmaster. W innych krajach okres gwarancji jest równy limitowi czasu, w którym klient może występować z roszczeniami z tytułu wad produktu Thrustmaster zgodnie z przepisami obowiązującymi w kraju, w którym klient mieszkał w dniu zakupu produktu Thrustmaster. (Jeśli przepisy danego kraju nie przewidują występowania z takimi roszczeniami, okres gwarancji będzie wynosić jeden (1) rok od pierwotnej daty zakupu produktu Thrustmaster).
Niezależnie od powyższego akumulatory są objęte sześciomiesięcznym (6-miesięcznym) okresem gwarancji liczonym od daty pierwotnego zakupu.
Jeśli w okresie gwarancji wystąpią objawy mogące świadczyć o wadzie produktu, należy niezwłocznie skontaktować się z działem pomocy technicznej, który wskaże dalszy sposób postępowania. W razie potwierdzenia wady produkt należy zwrócić w punkcie zakupu (lub innym miejscu wskazanym przez dział pomocy technicznej).
W ramach niniejszej gwarancji wadliwy produkt zostanie naprawiony lub wymieniony, zgodnie z decyzją działu pomocy technicznej. Jeśli zezwala na to obowiązujące prawo, całkowita odpowiedzialność firmy Guillemot i jej podmiotów zależnych (łącznie z odpowiedzialnością za szkody wtórne) ogranicza się do naprawy lub wymiany produktu Thrustmaster. Jeśli zezwala na to obowiązujące prawo, firma Guillemot wyłącza wszelkie gwarancje pokupności i przydatności do określonego celu. Niniejsza gwarancja nie wpływa na prawa klienta wynikające z przepisów dotyczących sprzedaży dóbr konsumenckich.
Niniejsza gwarancja nie obowiązuje: (1) w przypadku, gdy produkt został zmodyfikowany, otwarty, zmieniony albo uszkodzony na skutek nieodpowiedniego lub nadmiernego użytkowania, niedbałości, wypadku, normalnego zużycia lub z innego powodu niezwiązanego z wadą materiałową ani produkcyjną (w tym między innymi z powodu połączenia produktu Thrustmaster z nieodpowiednim elementem, w tym w szczególności z zasilaczem, akumulatorem, ładowarką lub jakimkolwiek innym elementem niedostarczonym przez firmę Guillemot dla tego produktu); (2) w razie nieprzestrzegania instrukcji podanych przez dział pomocy technicznej; (3) w odniesieniu do oprogramowania, jako że oprogramowanie to jest objęte odrębną szczegółową gwarancją; (4) materiałów eksploatacyjnych (elementów wymienianych w czasie eksploatacji produktu, na przykład baterii jednorazowych, muszli/nakładek na uszy do zestawów słuchawkowych lub słuchawek); (5) akcesoriów (na przykład kabli, pokrowców, etui, torebek, pasków na rękę); (6) w przypadku sprzedania produktu na aukcji publicznej.
Niniejsza gwarancja nie podlega przeniesieniu.

Odpowiedzialność
Jeśli zezwala na to obowiązujące prawo, firma Guillemot Corporation S.A. („Guillemot") i jej podmioty zależne nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za szkody spowodowane przez co najmniej jeden z następujących czynników: (1) modyfikację lub otwarcie produktu bądź wprowadzenie w nim zmian; (2) nieprzestrzeganie instrukcji montażu; (3) nieodpowiednie lub nadmierne użytkowanie, niedbałość, wypadek (na przykład uderzenie); (4) normalne zużycie. Jeśli zezwala na to obowiązujące prawo, firma Guillemot i jej podmioty zależne nie ponoszą żadnej odpowiedzialności za szkody niezwiązane z wadą materiałową lub produkcyjną produktu (w tym między innymi za szkody spowodowane bezpośrednio lub pośrednio przez jakiekolwiek oprogramowanie lub na skutek połączenia produktu Thrustmaster z nieodpowiednim elementem, w tym w szczególności z zasilaczem, akumulatorem, ładowarką lub jakimkolwiek innym elementem niedostarczonym przez firmę Guillemot dla tego produktu).

PRAWA AUTORSKIE

© 2015 Guillemot Corporation S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Thrustmaster® jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Guillemot Corporation S.A. Windows® jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Microsoft Corporation w USA i/lub innych krajach. Wszystkie inne znaki towarowe stanowią własność odpowiednich podmiotów. Ilustracje nie są wiążące prawnie. Treść, wzory i dane techniczne przedstawione w instrukcji mogą ulec zmianie bez powiadomienia i mogą różnić się w zależności od kraju. Wyprodukowano w Chinach.

ZALECENIE DOTYCZĄCE OCHRONY ŚRODOWISKA



Gdy okres przydatności produktu do eksploatacji dobiegnie końca, produktu nie należy pozbywać się wraz ze zwykłymi odpadami z gospodarstwa domowego, ale oddać do recyklingu w punkcie zbiórki zużytego sprzętu elektrycznego i elektronicznego.

Potwierdza to symbol znajdujący się na produkcie, w instrukcji obsługi lub na opakowaniu.

Zależnie od swoich właściwości materiały zawarte w produkcie mogą nadawać się do recyklingu. Dzięki recyklingowi i innym formom utylizacji zużytych urządzeń elektrycznych i elektronicznych klient może w znacznym stopniu przyczynić się do ochrony środowiska.

Aby uzyskać informacje o najbliższych punktach zbiórki odpadów, należy skontaktować z miejscowymi władzami.

Niniejsze informacje należy zachować. Kolorystyka i elementy ozdobne mogą różnić się od przedstawionych.

Produkt spełnia wszystkie standardy dotyczące dzieci w wieku minimum 14 lat. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci poniżej 14 roku życia.

www.thrustmaster.com

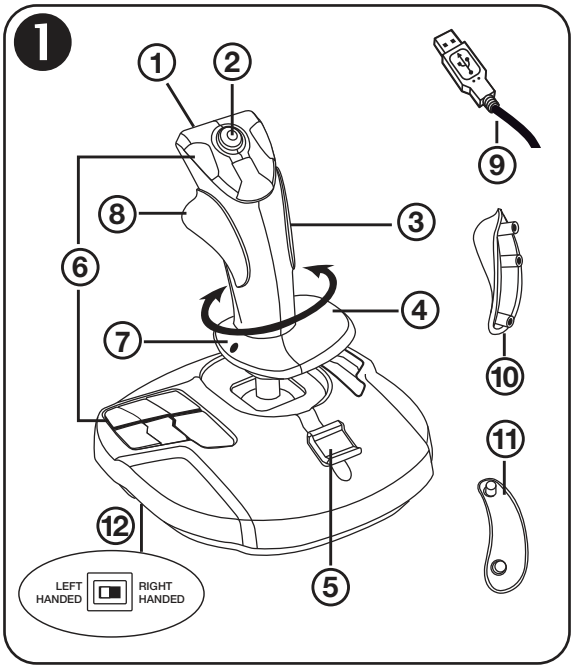
THRUSTMASTER®

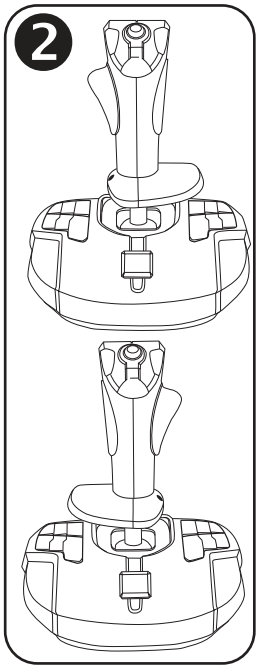
WSPARCIE TECHNICZNE

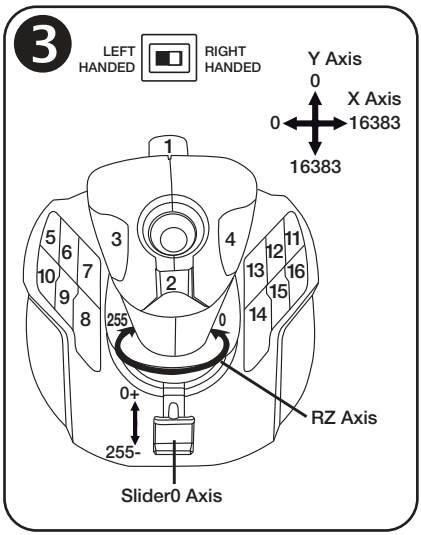
http://ts.thrustmaster.com

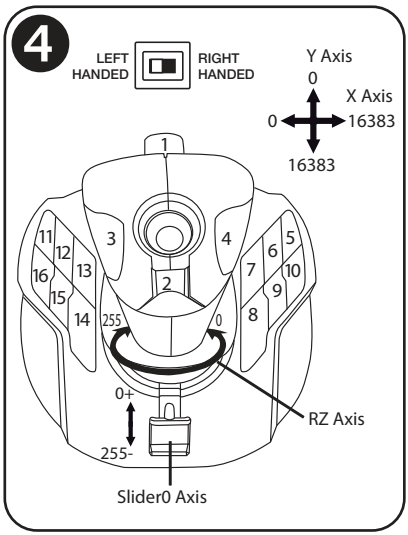
T.16000M

Most Accurate Ever! 16000 x 16000 data stick resolution

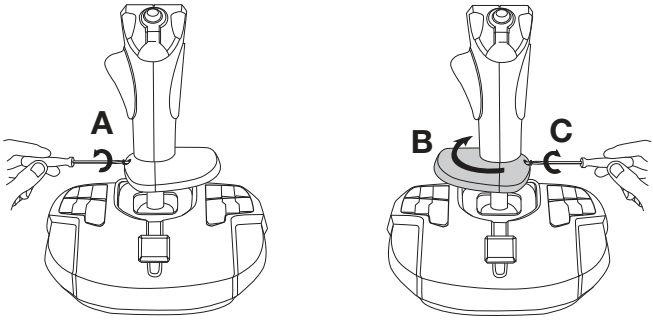




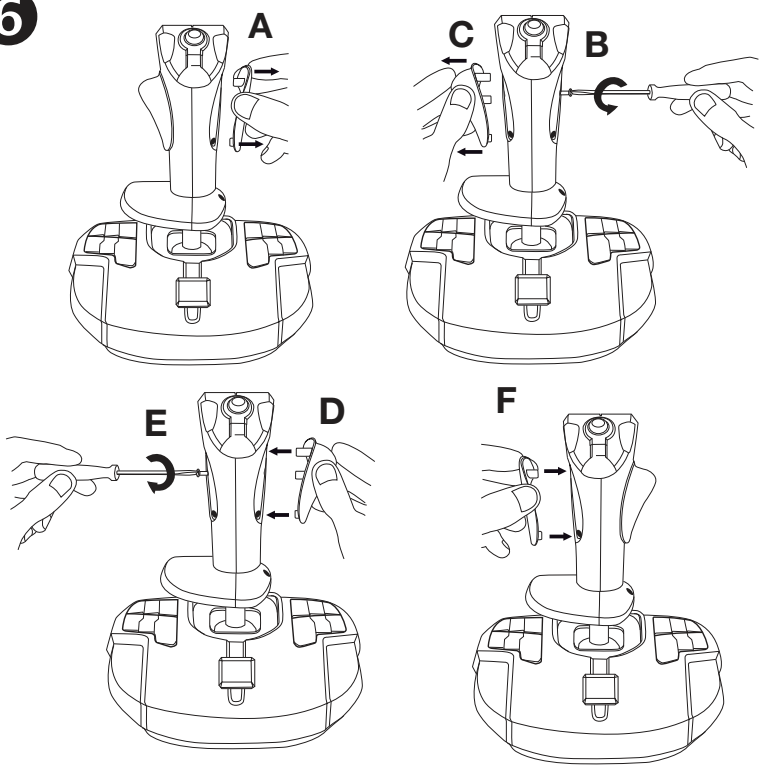




5



6



متوافقة مع: الكمبيوتر
دليل المستخدم

المميزات التقنية ❶

1. مشغل رقمي
2. مفتاح متعدد الاتجاهات "رباعي الاتجاه"
3. غطاء برغي استخدام اليد اليمنى
4. أداة توجيه من خلال مقبض دوار بوسادة يد
5. خانق
6. 15 زر إجراء
7. برغي دوران وسادة يد، لوضعي استخدام اليد اليمنى أو استخدام اليد اليسرى
8. وسادة إبهام استخدام اليد اليمنى
9. موصل USB للكمبيوتر
10. وسادة إبهام استخدام اليد اليمنى
11. غطاء برغي استخدام اليد اليسرى
12. مفتاح اختيار لزري استخدام اليد اليمنى أو استخدام اليد اليسرى

التعرف على ذراع اللعب الخاصة بك

تقنية غاية في الدقة:
تقنية H.E.A.R.T™ "HallEffect AccuRate":

يتميز ذراع اللعب T-16000M بتقنية توفر مستوىً لا مثيل له من الدقة في عالم أذرع اللعب، يتضمن:
- مستشعر مغناطيسي ثلاثي الأبعاد (Hall Effect) على الذراع، بدقة تزيد عن 268 قيمة عن محوري (س) و(ص) (16384 × 16384 قيمة)، في حين أن الأنظمة المنافسة حاليًا (حتى الأنظمة المتقدمة) توفر دقة تقارب المليون قيمة فقط (1024 × 1024 قيمة).
- مغناطيس: بدون احتكاك، لدقة متناهية واستجابات مذهلة.
- ملف زنبرك على الذراع (2.8 مم): للثبات والاستقامة وشد أكثر سلاسة.

الإضاءة الخلفية

للحصول على دقة أعلى، لا توجد منطقة ميتة في الوضع المركزي لذراع T-16000M. لتبسيط ذلك، يضيء المركز باللون الأخضر بمجرد تحريك الذراع (حتى مع الحركة الطفيفة)؛ ينطفئ الضوء بعد 3 ثوانٍ من عدم نشاطه، بمجرد إعادة الذراع إلى المنطقة الميتة مرة أخرى.

الخانق

توفر ذراع اللعب خانق ***(5)***، يمكنك استخدامه للتحكم بسهولة في التسارع في ألعابك.

وظيفة التوجيه

توفر ذراع اللعب وظيفة التوجيه ***(4)***، والتي تقابل الدواسات الموجودة في الطائرة ويستخدمها الطيار لتحريك الدفة، ما يسمح للطائرة بالدوران حول محورها الرأسي (لجعل الطائرة تدور يمينًا أو يسارًا).

تتوفر ميزة التوجيه في ذراع اللعب الخاص بك عن طريق تدوير الذراع إلى اليمين أو اليسار.

مفتاح متعدد الاتجاهات "رباعي الاتجاه"

توفر ذراع اللعب زر "رباعي الاتجاه" ***(2)***، كما يشير اسمه، يسمح لك بعرض كل شيء حول طائرتك (في الألعاب التي يتم تمكين هذه الميزة بها). لاستخدام هذه الميزة، فقط انتقل إلى قائمة إعداد الألعاب الخاصة بك، وقم ببرمجة المناظر المختلفة (منظر خلفي ومنظر أيسر ومنظر أيمن ومناظر إضافية أيضًا) على اتجاهات الزر "رباعي الاتجاهات".

كما يمكنك عكس الزر "رباعي الاتجاه" لتبديله إلى استخدامات أخرى بدلا من ذلك (كالإطلاق وغير ذلك).

نظام الضبط ❷

تتميز ذراع اللعب بقابلية الضبط بالكامل، ما يسمح بتكيفها تمامًا مع كافة اللاعبين، سواء كانوا يستخدمون اليد اليمنى أو اليسرى.
للقيام بذلك، يمكن ضبط 3 عناصر: تكوين الأزرار الموجودة على القاعدة ووسادة اليد ووسادة الإبهام.

تكوين الأزرار في وضع استخدام اليد اليمنى ❸

لتعيين مواضع 12 زر الموجودة على القاعدة لوضع استخدام اليد اليمنى، قم بتعيين مفتاح الاختيار (12) الموجود أسفل قاعدة ذراع اللعب على "RIGHT HANDED" (استخدام اليد اليمنى):

تكوين الأزرار في وضع استخدام اليد اليسرى ❹

لتعيين مواضع 12 زر الموجودة على القاعدة لوضع استخدام اليد اليسرى، قم بتعيين مفتاح الاختيار (12) الموجود أسفل قاعدة ذراع اللعب على "LEFT HANDED" (استخدام اليد اليسرى):

ضبط وسادة اليد لوضع استخدام اليد اليمنى أو اليد اليسرى ❺

بشكل افتراضي، يتم تكوين وسادة اليد في وضع استخدام اليد اليمنى.
لضبطها على وضع استخدام اليد اليسرى:

أ) باستخدام مفك صغير، قم بفك البرغي الصغير (دون إزالته بالكامل) لتدوير وسادة اليد (7)، الموجود على يسار وسادة اليد.
ب) قم بتدوير وسادة اليد 180 درجة.
ج) قم بربط البرغي تمامًا على وسادة اليد مرة أخرى (يوجد الآن على اليمين).

ملاحظة: قم بعكس هذا الإجراء للعودة إلى وضع استخدام اليد اليمنى.

ضبط وسادة الإبهام لوضع استخدام اليد اليمنى أو اليد اليسرى ❻

بشكل افتراضي، يتم تكوين وسادة إبهام الذراع في وضع استخدام اليد اليمنى.
لضبطها على وضع استخدام اليد اليسرى:

أ) قم بإزالة غطاء برغي استخدام اليد اليمنى ***(3)***.

ب) باستخدام مفك صغير، قم بفك البرغي الطويل الذي يمكن الوصول إليه الآن وإزالته بالكامل (على يمين الذراع).

ج) قم بإزالة وسادة إبهام اليد اليمنى (8) الموجودة على يسار الذراع.

د) ضع وسادة إبهام اليد اليمنى ***(10)*** (مضمنة في علبة ذراع اللعب بشكل منفصل) على يمين الذراع.

هـ) ضع البرغي الطويل في الفتحة الموجودة على يسار الذراع وقم بربط البرغي بالكامل لإحكام وسادة إبهام اليد اليسرى في مكانها.

و) ضع غطاء برغي استخدام اليد اليسرى ***(11)*** (مضمن في علبة ذراع اللعب بشكل منفصل) على يسار الذراع.

ملاحظة: قم بعكس هذا الإجراء للعودة إلى وضع استخدام اليد اليمنى.

الكمبيوتر

التثبيت على الكمبيوتر

1. قم بتوصيل موصل USB للكمبيوتر ***(9)*** بأحد منافذ USB على الكمبيوتر الخاص بك.
ستكتشف أنظمة التشغيل Windows XP Vista أو 7 أو 8 الجهاز الجديد تلقائيًا.
2. يتم تثبيت برامج التشغيل تلقائيًا.
اتبع التعليمات على الإنترنت لإكمال التثبيت.
3. انقر فوق **Start/Settings/Control Panel** (ابدأ/الإعدادات/لوحة التحكم) وانقر نقرًا مزدوجًا فوق **Game Controllers** (وحدات التحكم بالألعاب).
يعرض مربع حوار ***Game Controllers*** *(وحدات التحكم بالألعاب) اسم ذراع اللعب بالحالة* ***OK*** *(تم).*
4. في **Control Panel** (لوحة التحكم)، انقر فوق **Properties** (الخصائص) لاختبار كافة وظائف ذراع اللعب وعرضها.

أنت الآن مستعد للعب!

ملاحظة هامة

عند توصيل الذراع: قم دائمًا بتعيين الذراع وأداة التوجيه على مواضعها المركزية، وتجنب تحريكها (لتجنب أي مشكلات في المعايرة).

إستكشاف المشكلات وإصلاحها وتحذيرات

- **ذراع اللعب لا تعمل بشكل صحيح أو تبدو معايرة بشكل غير صحيح:**

- قم بإيقاف تشغيل الكمبيوتر وفصل ذراع اللعب؛ ثم، قم بتشغيل الكمبيوتر مرة أخرى، وإعادة توصيل ذراع اللعب وإعادة تشغيل اللعبة.
- عند توصيل ذراع اللعب: قم دائمًا بتعيين الذراع وأداة التوجيه على مواضعها المركزية، وتجنب تحريكها (لتجنب أي مشكلات في المعايرة).

- **لا يمكنني تكوين ذراع اللعب الخاص بي:**

في قائمة "Options/Controller/Gamepad or Joystick" (الخيارات/وحدة التحكم/لوحة اللعبة أو ذراع اللعب) الخاصة باللعبة: حدد التكوين المناسب، أو قم بتكوين خيارات وحدة التحكم بالكامل.

- يرجى الرجوع إلى دليل مستخدم اللعبة أو الأداة المساعدة للتعليمات عبر الإنترنت للحصول على مزيد من المعلومات.

- **ذراع اللعب حساسة للغاية أو ليست حساسة بما فيه الكفاية:**

- يتم إجراء معايرة ذاتية لذراع اللعب بشكل مستقل بمجرد إجراء بعض الحركات على المحاور المختلفة.

في قائمة "Options/Controller/Gamepad or Joystick" (الخيارات/وحدة التحكم/لوحة اللعبة أو ذراع اللعب) الخاصة باللعبة: قم بضبط الحساسية والمناطق الميتة لذراع اللعب الخاص بك (إذا كانت هذه الخيارات متوفرة).

- **لا ينطفئ الضوء المركزي لذراع اللعب تلقائيًا:**

- حرك الذراع ببطء بحيث يتم تعيينه على قيمة مركزية مطلقة؛ سينطفئ الضوء بعد 3 ثوانٍ من عدم النشاط.

الدعم الفني

إذا واجهت مشكلة مع المنتج الخاص بك، فيرجى الانتقال إلى http://ts.thrustmaster.com وتحديد اللغة. فمن هناك ستتمكن من الوصول إلى الأدوات المساعدة المتنوعة (الأسئلة الشائعة، أحدث إصدارات برامج التشغيل والبرامج) التي قد تساعدك في حل مشكلتك. إذا استمرت المشكلة، فيمكنك الاتصال بخدمة الدعم الفني لمنتجات Thrustmaster ("الدعم الفني"):

عن طريق البريد الإلكتروني:

للوصول إلى الدعم الفني الخاص بنا عبر البريد الإلكتروني، يجب أن تقوم أولا بالتسجيل عبر الإنترنت على موقع ويب http://ts.thrustmaster.com/. حيث ستساعد المعلومات التي ستقدمها الفنيين في حل مشكلتك في أسرع وقت ممكن.

انقر فوق **Product Registration** (**تسجيل المنتج**) واتبع التعليمات المعروضة على الشاشة. إذا قمت بتسجيل المنتج بالفعل، فيرجى إدخال معلومات المستخدم في الحقول **Username** (**اسم المستخدم**) و**Password** (**كلمة المرور**) ثم النقر فوق **Login** (**تسجيل الدخول**).

معلومات ضمان المستهلك

تضمن شركة Guillemot Corporation S.A. العالمية (المشار إليها فيما بعد باسم "Guillemot") للمستهلك أن يكون منتج Thrustmaster هذا خاليًا من عيوب المواد وعيوب التصنيع، طوال مدة فترة الضمان التي تتوافق مع الفترة المحددة التي يمكن خلالها المطالبة بالمطابقة لاسترداد قيمة هذا المنتج أو استبداله. في دول الاتحاد الأوروبي، يسري هذا لمدة (2) عامين من تاريخ استلام المنتج Thrustmaster. وفي دول أخرى، تتوافق فترة الضمان مع الفترة المحددة للمطالبة بمطابقة المنتج Thrustmaster وفقًا للقوانين المعمول بها في الدولة التي كان يقطن بها المستهلك عند تاريخ شراء المنتج Thrustmaster (في حالة عدم المطالبة في الدولة المعنيّة، ستكون فترة الضمان عام (1) واحد من تاريخ الشراء الأصلي للمنتج Thrustmaster).

مع عدم الإخلال بما تقدم، يشمل الضمان البطاريات القابلة لإعادة الشحن لمدة ستة (6) أشهر من تاريخ البيع الأصلي.

وإذا ظهر أن المنتج معيبًا خلال فترة الضمان، فاتصل على الفور بالدعم الفني الذي سيرشدك إلى الإجراءات التي يجب أن تتبعها. وإذا تم التأكد من وجود العيب، فيجب إعادة المنتج إلى مكان شرائه (أو أي موقع آخر يشير إليه الدعم الفني).

وفي سياق هذا الضمان، يجب إصلاح المنتج المعيب الخاص بالمستهلك أو استبداله، وذلك حسب اختيار الدعم الفني.

تقتصر المسؤولية الكاملة لشركة Guillemot وفروعها (بما في ذلك الأضرار التبعية) على إصلاح المنتج Thrustmaster أو استبداله، وذلك عندما يكون هذا جائزًا بموجب القانون الساري. تخلي شركة Guillemot مسؤوليتها عن أي ضمانات خاصة بالتجارة أو الملاءمة لغرض معيّن، وذلك عندما يكون هذا جائزًا بموجب القانون الساري. لا يؤثر هذا الضمان على الحقوق القانونية للمستهلك بمقتضى القوانين المطبّقة على بيع السلع الاستهلاكية.

لا يسري هذا الضمان: (1) إذا تم تعديل المنتج أو فتحه أو تغييره أو إذا تعرّض للتلف نتيجةً للاستخدام السيئ أو غير الملائم أو الإهمال أو حادث أو الإهلاك نتيجة الاستعمال العادي، أو أي سبب آخر لا يرتبط بوجود عيب في المواد أو التصنيع (بما في ذلك، على سبيل المثال لا الحصر، تجميع منتج Thrustmaster بواسطة أي عنصر غير مناسب، بما في ذلك على وجه الخصوص وحدات الإمداد بالطاقة أو البطاريات القابلة لإعادة الشحن أو الشواحن أو أي عناصر أخرى لا يتم توريدها من خلال Guillemot لهذا المنتج)؛ (2) في حالة عدم الالتزام بالتعليمات المقدمة من قِبَل الدعم الفني؛ (3) على البرامج، حيث تخضع هذه البرامج لضمان محدد؛ (4) على العناصر الاستهلاكية (العناصر التي يتم استهلاكها خلال فترة عمر المنتج: كالبطاريات غير القابلة لإعادة الاستخدام أو سماعات الرأس أو وسادات الأذن الخاصة بسماعة الرأس)؛ (5) الملحقات (كالكابلات والعلب والحافظات والحقائب وأربطة المعصم)؛ (6) إذا تم بيع المنتج في مزاد علني.

هذا الضمان غير قابل للتحويل.

المسؤولية

تخلي شركة Guillemot Corporation S.A. (المشار إليها فيما بعد باسم "Guillemot") وفروعها مسؤوليتها كاملة عن أي أضرار تنتج عن حالة أو أكثر من الحالات التالية، إذا كان هذا جائزًا بموجب القانون الساري: (1) تعديل المنتج أو فتحه أو تغييره؛ (2) عدم الالتزام بتعليمات المجموعة؛ (3) الاستخدام السيئ أو غير الملائم أو الإهمال أو التعرّض لحادث (تصادم، على سبيل المثال)؛ (4) الإهلاك الناتج عن الاستعمال العادي. تخلي شركة Guillemot وفروعها كافة مسؤوليتها عن أي أضرار لا ترتبط بعيب في المواد أو التصنيع يتعلق بالمنتج (متضمنًا، على سبيل المثال لا الحصر، أي أضرار تحدث بشكل مباشر أو غير مباشر بسبب أي برنامج أو عن طريق دمج منتج Thrustmaster مع أي عنصر غير مناسب، بما في ذلك على وجه الخصوص وحدات الإمداد بالطاقة أو البطاريات القابلة لإعادة الشحن أو الشواحن أو أي عناصر أخرى لا يتم توريدها من خلال Guillemot لهذا المنتج)، إذا كان هذا جائزًا بموجب القانون الساري.

حقوق النشر

.Guillemot Corporation S.A 2015 © - كافة الحقوق محفوظة. العلامة ®Thrustmaster هي علامة تجارية مسجلة لشركة .Guillemot Corporation S.A. والعلامة ®Windows هي علامة تجارية مسجلة لشركة Microsoft Corporation في الولايات المتحدة و/أو في بلدان أخرى.
كافة العلامات التجارية الأخرى مملوكة لأصحابها المعنيين. الرسوم التوضيحية غير ملزمة. وتخضع المحتويات والتصميمات والمواصفات للتغيير دون إشعار وقد تختلف من بلد إلى آخر. صنع في الصين.

توصيات حماية البيئة



عند انتهاء العمر التشغيلي لهذا المنتج، يجب عدم التخلص منه مع النفايات المنزلية العادية لكن يجب إلقاؤه في نقطة تجميع خاصة بالتخلص من نفايات المعدات الكهربية والإلكترونية لإعادة التدوير.
ويتم التأكيد على هذا من خلال الرمز الموجود على المنتج أو دليل المستخدم أو الغلاف.
يمكن إعادة تدوير المواد بناءً على خصائصها. ومن خلال إعادة التدوير والأشكال الأخرى لمعالجة نفايات المعدات الكهربية والإلكترونية يمكنك المساهمة بشكل كبير في المساعدة في حماية البيئة.
يرجى الاتصال بالسلطات المحلية للحصول على معلومات عن أقرب نقطة تجميع إليك.

احتفظ بهذه المعلومات. قد تختلف الألوان والزخارف.
هذا المنتج متوافق مع كافة المعايير المتعلقة بالأطفال من سن 14 عامًا وأكثر. هذا المنتج غير مناسب للاستخدام بواسطة الأطفال أقل من 14 سنة.

www.thrustmaster.com

