

## Europe, Middle East

ENGLISH  
FRANÇAIS  
DEUTSCH  
NEDERLANDS  
ITALIANO  
ESPAÑOL  
PORTUGUÊS  
РУССКИЙ  
ČESTINA  
TÜRKÇE  
POLSKI  
SVENSKA  
SUOMI  
SLOVENCINA  
MAGYAR NYELV  
עברית  
العربية

## North America/

### Norteamérica

ENGLISH  
FRANÇAIS  
ESPAÑOL



## Latin America/ América Latina

ENGLISH  
ESPAÑOL  
PORTUGUÊS

## Asia Pacific

日本語  
简体中文  
繁體中文  
한국어  
ENGLISH

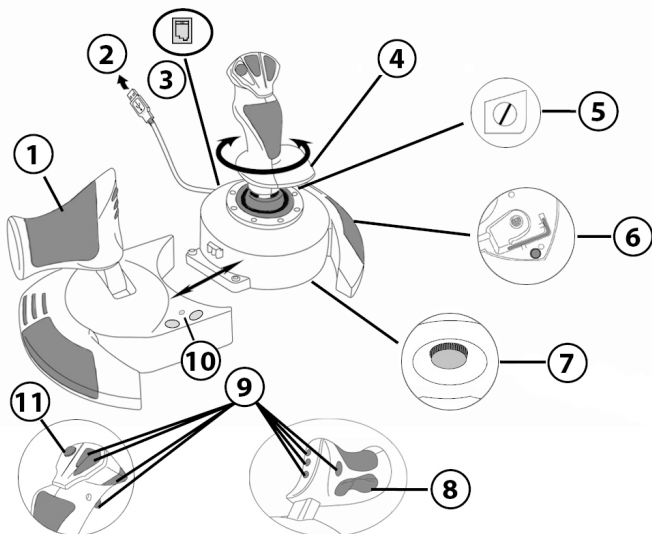
# **THRUSTMASTER®**

# **T.Flight Hotas 4**

# T.Flight Hotas 4

EN

PlayStation®5 - PlayStation®4  
User Manual



## TECHNICAL FEATURES

1. Throttle
2. USB connector
3. Rudder connector: RJ12 Thrustmaster Rudder (sold separately) connector
4. Rudder function via twisting handle
5. Rudder locking screw on handle
6. Allen key to install or separate the throttle
7. Handle resistance adjustment dial
8. Rudder via rocking button
9. Action buttons
10. PS button with LED
11. Multidirectional "Point Of View" hat-switch

FR

DE

NL

IT

ES

PT

BR

RU

CS

TR

PL

# GETTING TO KNOW YOUR HOTAS JOYSTICK

## THROTTLE

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

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

Detached and separated from the joystick  
(to re-create authentic piloting conditions)

Attached to the joystick  
(for greater stability and to take up less space).

By default, the throttle comes detached from the joystick.

To attach the throttle to the joystick:

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

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

## ADJUSTABLE HANDLE RESISTANCE

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

Your joystick's handle resistance is adjustable, in order to adapt to all players. To adjust it, use the handle resistance adjustment dial **(7)** located underneath your joystick's base.

## RUDDER FUNCTION

Your joystick features a rudder function, which in a plane corresponds to the pedals used by the pilot to turn the steering, allowing the plane to pivot around its vertical axis (therefore making the plane turn left or right). This rudder function is accessible on your joystick by rotating the handle to the left or right.

This rudder function is accessible in two ways:

- on your joystick by rotating the handle **(4)** to the left or right.
- or via the rocking button **(8)** on the throttle.

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

## MULTIDIRECTIONAL "POINT OF VIEW" HAT-SWITCH

Your joystick features a "Point Of View" hat-switch **(11)** which, as its name indicates, allows you (in games which permit) to instantly view everything that's going on around your plane. To do so, simply go to your game's configuration menu and program the different views (rear view, left view, right view, and also external views) onto the directions of the "Point Of View" hat-switch.

Of course, you can also use the "Point Of View" hat-switch for other functions instead (firing, etc.).

# PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

## INSTALLATION ON PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

1. Connect the USB connector **(2)** to one of your system's USB ports.
2. Switch on your system.
3. The joystick's led turns RED.
4. Press the joystick's PS button **(10)** and sign in to your Sony Entertainment Network account, in order to be able to use the joystick.
5. Launch a game that supports the Flight Stick mode.

***You are now ready to play!***

## LIST OF COMPATIBLE PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4 GAMES

On PlayStation®5 / PlayStation®4, the T.Flight Hotas 4:

- Is only compatible with the games that support the Flight Stick mode.
- Is recognized in games as a real joystick and not a gamepad, for better responsiveness and enhanced precision, and possibility to access the joystick's options in these games.

A list of PlayStation®5 / PlayStation®4 games compatible with the joystick is available at <https://support.thrustmaster.com/>. Go to Joysticks / T.Flight Hotas 4, then select Games Settings.

This list will be added to regularly, with the arrival of new PS5™ / PS4™ games compatible with T.Flight Hotas 4.

## UPDATING YOUR JOYSTICK'S FIRMWARE

The firmware included in your joystick's base can be updated to a more recent version featuring product enhancements.

To display the firmware version that your joystick is currently using and update it if required: on PC, visit <https://support.thrustmaster.com/>, click **Joysticks / T.Flight Hotas 4**, then select **Firmware** and follow the instructions describing the download and installation procedure.

## TROUBLESHOOTING AND WARNINGS

- **My joystick doesn't function correctly or appears to be improperly calibrated:**
  - Switch off your system, disconnect your joystick, reconnect your joystick and then re-launch your game.
  - When connecting your joystick: Leave the handle, rudder and throttle centered and do not move them (to avoid any calibration problems).
  - Exit the game, unplug your joystick, plug it again, then press the PS button **(10)** on the joystick. Sign in to your Sony Entertainment Network account, in order to be able to use the joystick.
- **My joystick is too sensitive or not sensitive enough:**
  - Your joystick self-calibrates on its own after you have made a few movements on the different axes.
  - In your game's "Options / Controller / Gamepad or Joystick" menu: Adjust the sensitivity or dead zones for your controller (if this option is available).
  - Adjust the handle resistance using the dial **(7)** located under your joystick's base.
- **The rudder function is too sensitive:**
  - Disable the handle's rotation using the locking screw **(5)** located on the base of the joystick and use the rocking button for the rudder function.

## HELP FILES AND FAQs (NOT INCLUDED IN THIS MANUAL)

Please visit <https://support.thrustmaster.com/>. Click **Joysticks / T.Flight Hotas 4**, and then select **Manual** or **FAQ**.

## CONSUMER WARRANTY INFORMATION

Worldwide, Guillemot Corporation S.A., whose registered office is located at Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (hereinafter "Guillemot") warrants to the consumer that this Thrustmaster product shall be free from defects in materials and workmanship, for a warranty period which corresponds to the time limit to bring an action for conformity with respect to this product. In the countries of the European Union, this corresponds to a period of two (2) years from delivery of the Thrustmaster product. In other countries, the warranty period corresponds to the time limit to bring an action for conformity with respect to the Thrustmaster product according to applicable laws of the country in which the consumer was domiciled on the date of purchase of the Thrustmaster product (if no such action exists in the corresponding country, then the warranty period shall be one (1) year from the original date of purchase of the Thrustmaster product).

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

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

Within the context of this warranty, the consumer's defective product shall, at Technical Support's option, be either replaced or returned to working order. If, during the warranty period, the Thrustmaster product is subject to such reconditioning, any period of at least seven (7) days during which the product is out of use shall be added to the remaining warranty period (this period runs from the date of the consumer's request for intervention or from the date on which the product in question is made available for reconditioning; if the date on which the product is made available for reconditioning is subsequent to the date of the request for intervention). If permitted under applicable law, the full liability of Guillemot and its subsidiaries (including for consequential damages) is limited to the return to working order or the replacement of the Thrustmaster product. If permitted under applicable law, Guillemot disclaims all warranties of merchantability or fitness for a particular purpose.

This warranty shall not apply: (1) if the product has been modified, opened, altered, or has suffered damage as a result of inappropriate or abusive use, negligence, an accident, normal wear, or any other cause unrelated to a material or manufacturing defect (including, but not limited to, combining the Thrustmaster product with any unsuitable element, including in particular power supplies, rechargeable batteries, chargers, or any other elements not supplied by Guillemot for this product); (2) if the product has been used for any use other than home use, including for professional or commercial purposes (game rooms, training, competitions, for example); (3) in the event of failure to comply with the instructions provided by Technical Support; (4) to software, said software being subject to a specific warranty; (5) to consumables (elements to be replaced over the product's lifespan: disposable batteries, audio headset or headphone ear pads, for example); (6) to accessories (cables, cases, pouches, bags, wrist-straps, for example); (7) if the product was sold at public auction.

This warranty is nontransferable.

The consumer's legal rights with respect to laws applicable to the sale of consumer goods in his or her country are not affected by this warranty.

### Additional warranty provisions

During the warranty period, Guillemot shall not provide, in principle, any spare parts, as Technical Support is the only party authorized to open and/or recondition any Thrustmaster product (with the exception of any reconditioning procedures which Technical Support may request that the consumer carry out, by way of written instructions – for example, due to the simplicity and the lack of confidentiality of the reconditioning process – and by providing the consumer with the required spare part(s), where applicable).

Given its innovation cycles and in order to protect its know-how and trade secrets, Guillemot shall not provide, in principle, any reconditioning notification or spare parts for any Thrustmaster product whose warranty period has expired.

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

### Liability

If permitted under applicable law, Guillemot Corporation S.A. (hereinafter "Guillemot") and its subsidiaries disclaim all liability for any damages caused by one or more of the following: (1) the product has been modified, opened or altered; (2) failure to comply with assembly instructions; (3) inappropriate or abusive use, negligence, an accident (an impact, for example); (4) normal wear; (5) the use of the product for any use other than home use, including for professional or commercial purposes (game rooms, training, competitions, for example). 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).

### DECLARATION OF CONFORMITY

**CANADIAN COMPLIANCE NOTICE:** this Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

**USA COMPLIANCE NOTICE:** this equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to 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.

These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment on and off, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

# **THRUSTMASTER®**

## **TECHNICAL SUPPORT**

**<https://support.thrustmaster.com>**

**UK: 020 3147 4889**

**US: (866) 889-5036**

**Canada: 866-889-2181**





## COPYRIGHT

©2022 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. Manufactured and distributed by Guillemot Corporation S.A. All other trademarks and brand names are hereby acknowledged and are the property of their respective owners. Contents, design, and specifications are subject to changes without notice and may vary from one country to another. Photos and illustrations not binding. Designed in North America and Europe, made in China.

For use exclusively with PlayStation®5 consoles, PlayStation®4 consoles.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" and "PlayStation Shapes Logo" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and distributed under license from Sony Interactive Entertainment LLC.



**WARNING:** This product can expose you to chemicals including Bisphenol A (BPA) which is known to the State of California to cause birth defects or other reproductive harm. For more information go to <http://www.p65warnings.ca.gov/>

## ENVIRONMENTAL PROTECTION RECOMMENDATION



\* In the European Union and Turkey: 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.

For all other countries: Please adhere to local recycling laws for electrical and electronic equipment.

Retain this information. Colors and decorations may vary.

Plastic fasteners and adhesives should be removed from the product before it is used.

[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

*\*Applicable to EU, UK and Turkey only*



# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 - PlayStation®4  
Manuel de l'utilisateur

EN

FR

DE

NL

IT

ES

PT

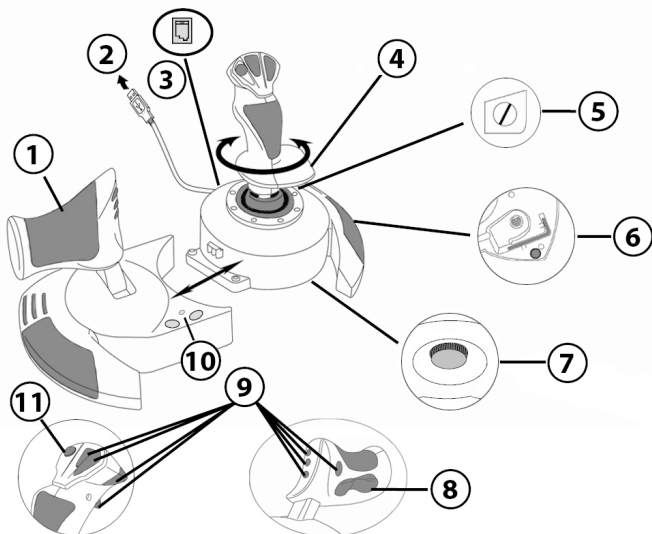
BR

RU

CS

TR

PL



## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

- |   |   |
|---|---|
| 1 Manette des gaz   | 7 Molette de réglage de la résistance     |
| 2 Connecteur USB  | 8 Palonnier par bouton bascule            |
| 3 Connecteur de palonnier RJ12 Thrustmaster Rudder (vendu séparément) | 9 Boutons d'action                        |
| 4 Palonnier par rotation du manche                                    | 10 Bouton PS avec Led                     |
| 5 Vis de blocage du palonnier sur le manche                           | 11 Croix multidirectionnelle Point de vue |
| 6 Clé Allen pour installer ou séparer la manette des gaz du manche    |   |

# À LA DÉCOUVERTE DE VOTRE JOYSTICK HOTAS

## MANETTE DES GAZ

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

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

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

La manette des gaz est livrée par défaut détachée du manche.

Pour fixer la manette des gaz au manche :

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

## RESISTANCE DU MANCHE AJUSTABLE

Selon votre façon de jouer, vous voudrez un joystick ultra-sensible, qui réponde à la moindre impulsion, ou au contraire un joystick plus dur, qui présente une certaine résistance lorsque vous le manipulez.

La résistance du manche de votre Joystick est ajustable pour s'adapter à tous les joueurs. Utilisez pour cela la molette de réglage de la résistance **(7)** située sous la base de votre joystick.

## FONCTION PALONNIER

Votre joystick dispose d'une fonction palonnier, qui correspond dans un avion aux pédales actionnées par le pilote pour faire braquer le gouverne de direction, permettant de faire pivoter l'avion autour de son axe vertical (entraînant ainsi un virage de l'avion vers la gauche ou la droite).

Cette fonction palonnier est accessible de deux façons :

- sur votre Joystick par rotation du manche **(4)** vers la gauche ou la droite
- ou via le bouton bascule **(8)** sur la manette des gaz.

Si vous utilisez uniquement le bouton bascule (ou que vous n'utilisez pas la fonction palonnier), vous pouvez alors désactiver la rotation du manche grâce à la vis de blocage **(5)** située à la base du manche. Utilisez un tournevis à tête plate pour modifier sa position et ainsi verrouiller/déverrouiller la rotation du manche.

## CROIX MULTIDIRECTIONNELLE POINT DE VUE

Votre joystick est doté d'une croix Point de Vue **(11)** 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.).

# PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

## INSTALLATION SUR PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

1. Branchez le connecteur USB (2) sur un port USB de la console.
2. Allumez votre console.
3. La led du joystick s'allume en ROUGE.
4. Appuyez sur le bouton PS (10) du joystick, puis connectez-vous à votre compte Sony Entertainment Network pour que votre Joystick soit fonctionnel.
5. Lancez un jeu compatible (*supportant le mode Flight Stick*)

***Vous êtes maintenant prêt à jouer !***

## LISTE DES JEUX PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4 COMPATIBLES

Sur PlayStation®5 / PlayStation®4, le T.Flight Hotas 4 :

- n'est compatible qu'avec les jeux supportant le mode Flight Stick.
- est reconnu dans les jeux comme un véritable Joystick (et non comme une manette). Ceci pour une réactivité et une précision maximale ainsi que pour l'accès aux options joystick disponibles dans ces jeux.

Liste des jeux PlayStation®5 / PlayStation®4 compatibles avec le joystick disponible sur <https://support.thrustmaster.com/> dans la rubrique Joysticks / T.Flight Hotas 4.

Cette liste s'étoffera régulièrement avec l'arrivée des nouveaux jeux PS5™ / PS4™ compatibles avec le T.Flight Hotas 4.

# METTRE A JOUR LE FIRMWARE DU JOYSTICK

Le firmware inclus dans la base du Joystick peut être mis à jour (ce qui signifie qu'il peut être mis à jour par des versions plus récentes comportant des améliorations produits).

Pour afficher la version de firmware de votre joystick et le mettre à jour si nécessaire : sur PC, allez sur <https://support.thrustmaster.com/>, cliquez sur **Joysticks / T.Flight Hotas 4**, puis **Firmware** et suivez les instructions et la procédure de téléchargement et d'installation.

## DEPANNAGE ET AVERTISSEMENT

### • Mon joystick ne fonctionne pas correctement ou semble mal calibré :

- Eteignez votre console, déconnectez votre joystick, rebranchez et relancez votre jeu.
- Lorsque vous branchez votre joystick : laissez le manche, le palonnier et la manette des gaz centrés et évitez de les déplacer (pour éviter tout problème de calibration).
- Quittez votre jeu, débranchez votre joystick, rebranchez le tout, appuyez sur le bouton PS (10) du joystick, puis connectez-vous à votre compte Sony Entertainment Network pour que votre Joystick soit fonctionnel.

### • Mon joystick est trop ou pas assez sensible :

- Votre joystick s'auto-calibre de manière autonome après quelques mouvements effectués sur les différents axes.
- Dans le menu Options / Contrôleur / Manettes ou Joystick de votre jeu, ajustez la sensibilité et les zones mortes de votre contrôleur (si l'option est disponible).
- Ajustez la résistance du manche à l'aide de la molette (7) située sous la base de votre joystick.

### • La fonction palonnier est trop sensible

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

## AIDES & FAQ DIVERSES (non notifiées dans ce manuel)

Allez sur <https://support.thrustmaster.com/>. Cliquez sur **Joystick / T.Flight Hotas 4** puis **Manuel utilisateur** ou **FAQ**.

## INFORMATIONS RELATIVES A LA GARANTIE AUX CONSOMMATEURS

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

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

Dans le cadre de la garantie, le consommateur bénéficiera, au choix du Support Technique, d'un remplacement ou d'une remise en état de marche du produit défectueux. Si, pendant la période de garantie, le produit Thrustmaster fait l'objet d'une telle remise en état, toute période d'immobilisation d'au moins sept jours vient s'ajouter à la durée de la garantie qui restait à courir (cette période court à compter de la demande d'intervention du consommateur ou de la mise à disposition pour remise en état du produit en cause, si cette mise à disposition est postérieure à la demande d'intervention). Lorsque la loi applicable l'autorise, toute responsabilité de Guillemot et ses filiales (y compris pour les dommages indirects) se limite à la remise en état de marche ou au remplacement du produit Thrustmaster. Lorsque la loi applicable l'autorise, Guillemot exclut toutes garanties de qualité marchande ou d'adaptation à un usage particulier.

Cette garantie ne s'appliquera pas : (1) si le produit a été modifié, ouvert, altéré, ou a subi des dommages résultant d'une utilisation inappropriée ou abusive, d'une négligence, d'un accident, de l'usure normale, ou de toute autre cause non liée à un défaut matériel ou à un vice de fabrication (y compris, mais non limitativement, une combinaison du produit Thrustmaster avec tout élément inadapté, notamment alimentations électriques, batteries, chargeurs, ou tous autres éléments non-fournis par Guillemot pour ce produit) ; (2) si le produit a été utilisé en dehors du cadre privé, à des fins professionnelles ou commerciales (salles de jeu, formations, compétitions, par exemple). (3) en cas de non respect des instructions du Support Technique ; (4) aux logiciels, lesdits logiciels faisant l'objet d'une garantie spécifique ; (5) aux consommables (éléments à remplacer pendant la durée de vie du produit : piles, coussinets de casque audio, par exemple) ; (6) aux accessoires (câbles, étuis, housses, sacs, dragonnes, par exemple) ; (7) si le produit a été vendu aux enchères publiques.

Cette garantie n'est pas transférable.

Les droits légaux du consommateur au titre de la législation applicable dans son pays à la vente de biens de consommation ne sont pas affectés par la présente garantie.

Par exemple, en France, indépendamment de la présente garantie, le vendeur reste tenu de la garantie légale de conformité mentionnée aux articles L. 217-4 à L.217-12 du code de la consommation et de celle relative aux défauts (vices cachés) de la chose vendue, dans les conditions prévues aux articles 1641 à 1648 et 2232 du code civil. La loi applicable (c'est-à-dire la loi française) impose de reproduire les extraits de la loi française suivants :

Article L. 217-4 du code de la consommation :

*Le vendeur livre un bien conforme au contrat et répond des défauts de conformité existant lors de la délivrance.*

*Il répond également des défauts de conformité résultant de l'emballage, des instructions de montage ou de l'installation lorsque celle-ci a été mise à sa charge par le contrat ou a été réalisée sous sa responsabilité.*

Article L. 217-5 du code de la consommation :

*Le bien est conforme au contrat :*

*1° S'il est propre à l'usage habituellement attendu d'un bien semblable et, le cas échéant :*

*- s'il correspond à la description donnée par le vendeur et possède les qualités que celui-ci a présentées à l'acheteur sous forme d'échantillon ou de modèle ;*

*- s'il présente les qualités qu'un acheteur peut légitimement attendre eu égard aux déclarations publiques faites par le vendeur, par le producteur ou par son représentant, notamment dans la publicité ou l'étiquetage ;*

*2° Ou s'il présente les caractéristiques définies d'un commun accord par les parties ou est propre à tout usage spécial recherché par l'acheteur, porté à la connaissance du vendeur et que ce dernier a accepté.*

Article L. 217-12 du code de la consommation :

*L'action résultant du défaut de conformité se prescrit par deux ans à compter de la délivrance du bien.*

Article L. 217-16 du code de la consommation :

*Lorsque l'acheteur demande au vendeur, pendant le cours de la garantie commerciale qui lui a été consentie lors de l'acquisition ou de la réparation d'un bien meuble, une remise en état couverte par la garantie, toute période d'immobilisation d'au moins sept jours vient s'ajouter à la durée de la garantie qui restait à courir.*

*Cette période court à compter de la demande d'intervention de l'acheteur ou de la mise à disposition pour réparation du bien en cause, si cette mise à disposition est postérieure à la demande d'intervention.*

Article L. 1641 du code civil :

*Le vendeur est tenu de la garantie à raison des défauts cachés de la chose vendue qui la rendent impropre à l'usage auquel on la destine, ou qui diminuent tellement cet usage que l'acheteur ne l'aurait pas acquise, ou n'en aurait donné qu'un moindre prix, s'il les avait connus.*

Article L. 1648 alinéa 1<sup>er</sup> du code civil :

*L'action résultant des vices rédhibitoires doit être intentée par l'acquéreur dans un délai de deux ans à compter de la découverte du vice.*

### **Stipulations additionnelles à la garantie**

Pendant la période de garantie, Guillemot ne fournira, en principe, pas de pièce détachée car le Support Technique est seul habilité tant à ouvrir qu'à remettre en état tout produit Thrustmaster (à l'exception des remises en état que le Support Technique demanderait, par instructions écrites, au consommateur d'effectuer - par exemple en raison de la simplicité et de l'absence de confidentialité du processus de remise en état-, en lui fournissant, le cas échéant, la ou les pièces détachées nécessaires).

Compte tenu de ses cycles d'innovation et pour préserver ses savoir-faire et secrets, Guillemot ne fournira, en principe, ni notice de remise en état, ni pièce détachée pour tout produit Thrustmaster dont la période de garantie est expirée.

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

### **Responsabilité**

Lorsque la loi applicable l'autorise, Guillemot Corporation S.A. (ci-après « Guillemot ») et ses filiales excluent toute responsabilité pour tous dommages causés par un ou plusieurs des faits suivants: (1) le produit a été modifié, ouvert, altéré, (2) l'irrespect des instructions de montage, (3) l'utilisation inappropriée ou abusive, la négligence, l'accident (un choc, par exemple), (4) l'usure normale du produit, (5) l'utilisation du produit en dehors du cadre privé, à des fins professionnelles ou commerciales (salles de jeu, formations, compétitions, par exemple). 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).

### **Déclaration de conformité**

UTILISATEURS CANADIENS :

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

**THRUSTMASTER®**

**SUPPORT TECHNIQUE**

<https://support.thrustmaster.com>





## COPYRIGHT

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. Fabriqué et distribué par Guillemot Corporation S.A. Toutes les autres marques déposées et noms commerciaux sont reconnus par les présentes et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays. Photos et illustrations non contractuelles. Conçu en Amérique du Nord et en Europe, fabriqué en Chine.

À utiliser exclusivement avec les consoles PlayStation®5 et les consoles PlayStation®4.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" et "PlayStation Shapes Logo" sont des marques déposées ou des marques de Sony Interactive Entertainment Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Fabriqué et distribué sous licence de Sony Interactive Entertainment LLC.

## RECOMMANDATION RELATIVE A LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT



\* Dans l'Union Européenne et en Turquie : 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.

Dans les autres pays : Veuillez-vous reporter aux législations locales relatives au recyclage des équipements électriques et électroniques.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

Il est recommandé de retirer les attaches en plastique et les adhésifs avant d'utiliser le produit.

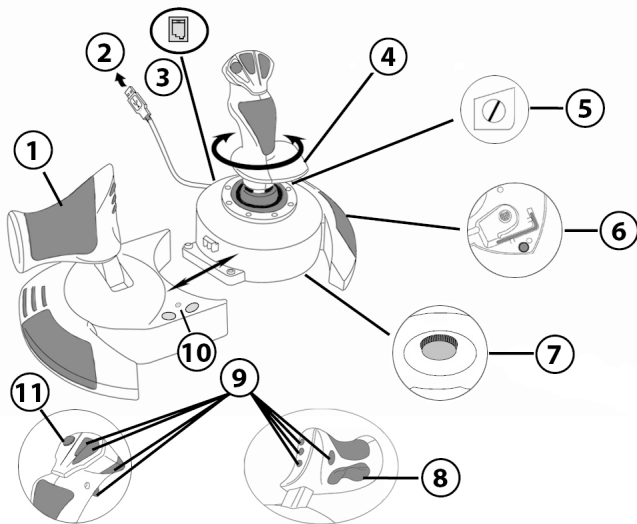
[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

*\*Applicable à l'UE, au RU et la Turquie uniquement*



# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 - PlayStation®4  
Benutzerhandbuch



## TECHNISCHE MERKMALE

1. Gashebel (Drosselklappe)
2. USB-Stecker
3. Ruderanschluss: RJ12 Thrustmaster Ruderanschluss (separate erhältlich)
4. Ruderfunktion via Handgriffdrehung
5. Ruder-Blockerschraube am Handgriff
6. Inbusschlüssel zum Anschrauben, resp. Abschrauben des Gashebels
7. Einstellscheibe für Widerstand Handgriff
8. Ruder via Kipphebel
9. Action-Buttons
10. PS Button mit LED
11. Multidirektionaler "Point Of View"-Kopfschalter

# LERNEN SIE IHREN HOTAS JOYSTICK KENNEN

## GASHEBEL (DROSSELKLAPPE)

Ihr Joystick hat einen großen Gashebel, mit dem Sie wirklich einfach die Beschleunigung Ihres Flugzeugs steuern können.

Der Gashebel kann abmontiert werden und somit in zwei unterschiedlichen Varianten genutzt werden:

Vom Joystick getrennt (Um authentische Flugbedingungen zu simulieren).

Mit dem Joystick verbunden (Zur Verbesserung der Stabilität und um Platz zu sparen).

Standardmäßig wird der Gashebel vom Joystick getrennt ausgeliefert.

Um den Gashebel am Joystick zu montieren:

1. Drehen Sie die Unterseiten beider Teile nach oben (Gashebel und Joystick).
2. Nehmen Sie den Inbusschlüssel **(6)**, der unten an der Basis des Joysticks befestigt ist.
3. Positionieren Sie den Gashebel auf der linken Seite des Joysticks.  
Stecken Sie die Zunge an der linken Seite der Joystick-Basis in die Öffnung an der echten Seite des Gashebels.
4. Mit dem Inbusschlüssel ziehen Sie die beiden Inbusschrauben unterhalb der Basis fest. (Diese befinden sich links auf der Basis des Joysticks).
5. Wickeln Sie das Kabel des Gashebels ab und fädeln dies durch die Kabelführung.
6. Befestigen Sie den Inbusschlüssel wieder an seinem vorgesehenen Platz, so dass Sie ihn nicht verlieren können.

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

## EINSTELLEN DES HANDGRIFFWIDERSTANDES

Je nach Ihrem persönlichen Spielstil könnten Sie einen hochsensitiven Joystick bevorzugen, der auf die kleinste Bewegung reagiert. Umgekehrt wünschen Sie sich vielleicht einen festeren Joystick, der Ihnen beim Benutzen einen gewissen Widerstand entgegensetzt. Kein Problem, denn der Widerstand Ihres Joysticks ist je nach Ihrem Gusto verstellbar. Um den Widerstand Ihres Joysticks zu verstellen, nutzen Sie einfach die Einstellscheibe für Widerstand Handgriff **(7)**, die sich unterhalb an der Joystick-Basis befindet.

## RUDERFUNKTION

Ihr Joystick beinhaltet eine Ruderfunktion. Diese entspricht den Pedalen, die Piloten zur Steuerung benutzen, Pedalen eines Flugzeugs entsprechen und dazu verwendet werden, das Flugzeug um die vertikale Achse zu drehen. Dadurch bewegt sich das Flugzeug nach rechts oder links. Diese Ruderfunktion ist durch die Drehung Ihres Handgriffs nach rechts oder links verfügbar.

Die Ruderfunktion kann auf zweierlei Arten ausgeführt werden:

- durch Drehung des Handgriffs **(4)** nach links resp. rechts,
- oder via des Kipphebels **(8)** am Gashebel.

Falls Sie nur den Kipphebel nutzen (oder die Ruderfunktion überhaupt nicht nutzen), können Sie die Drehung des Handgriffs dank der Ruder Blockierschraube **(5)** an der Joystick-Basis blockieren. Zur Änderung der Schraubenposition benutzen Sie bitte einen Flachkopf-Schraubendreher, um die Ruderfunktion zu blockieren/freizugeben.

## MULTIDIREKTIONALER "POINT OF VIEW"-KOPFSCHALTER

Ihr Joystick verfügt über einen "Point Of View"-Kopfschalter **(11)**, der Ihnen – wie der Name schon sagt – eine Rundumsicht (bei Spielen, die diese Funktion unterstützen) um das Flugzeug ermöglicht. Um dies zu ermöglichen, gehen Sie bitte in das Einstellungsmenü Ihres Spiels und programmieren die verschiedenen Ansichten (rückwärtig, links, rechts aber auch externe Ansichten) auf dem "Point Of View"-Kopfschalter.

Sie können stattdessen den "Point Of View"-Kopfschalter aber auch für andere Funktionen nutzen (Feuern, etc.).

# PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

## INSTALLATION AUF DER PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

1. Stecken Sie den USB-Stecker **(2)** in einen USB-Port Ihres Systems.
2. Schalten Sie Ihr System ein.
3. Die LED des Joysticks leuchtet ROT.
4. Drücken Sie den PS Button **(10)** an Ihrem Joystick und loggen sich in Ihren Sony Entertainment Network Account ein, um Ihren Joystick nutzen zu können.
5. Starten Sie ein Spiel, das den Flight-Stick-Modus unterstützt.

***Sie sind nun spielbereit!***

## LISTE DER KOMPATIBLEN PLAYSTATION®5/PLAYSTATION®4-SPIELE

Auf der PlayStation®5 / PlayStation®4 mit dem T.Flight Hotas 4:

- Nur kompatibel mit Spielen, die den Flight-Stick-Modus unterstützen.
- Wird im Spiel als echter Joystick erkannt und nicht als Gamepad.

Für besseres Ansprechverhalten und verbesserte Präzision sowie Zugriff auf die Joystick-Einstellungen im Einstellungsmenü dieser Spiele.

Eine Liste der kompatiblen Spiele auf der PlayStation®5 / PlayStation®4 mit diesem Joystick finden Sie auf <https://support.thrustmaster.com/>: gehen Sie auf Joystick / T.Flight Hotas 4.

Die Liste wird regelmäßig bei Veröffentlichungen von neuen PS5™ / PS4™ Spielen, die mit dem T.Flight Hotas 4 kompatibel sind, aktualisiert.

## FIRMWARE-AKTUALISIERUNG IHRES JOYSTICKS

Die in Ihrem Joystick implementierte Firmware kann mit einer neueren Version der Firmware aktualisiert werden, um in den Genuss von Produktverbesserungen zu kommen.

Um die aktuelle Version der Firmware Ihres Joysticks anzuzeigen und ob eine Aktualisierung eventuell verfügbar ist, rufen Sie auf Ihrem PC die Website

<https://support.thrustmaster.com/> auf. Dann klicken Sie auf **Joystick / T.Flight Hotas 4**, wählen **Firmware** aus und folgen den Anweisungen zum Download und der Installation.

### FEHLERBEHEBUNG UND WARNHINWEISE

- **Mein Joystick funktioniert nicht richtig oder ist falsch kalibriert:**

- Schalten Sie Ihr System aus. Trennen Sie den Joystick vom System und schließen ihn danach erneut an. Starten Sie Ihr Spiel erneut.
- Beim Anschluss Ihres Joysticks: Stellen Sie Handgriff, Ruder und Gashebel mittig und bewegen diese danach nicht mehr (um Kalibrierungsprobleme zu vermeiden).
- Beenden Sie das Spiel, trennen Ihren Joystick vom System und stecken ihn danach wieder ein. Drücken Sie dann den PS Button (**10**) am Joystick. Loggen Sie sich in Ihren Sony Entertainment Network Account, um den Joystick benutzen zu können.

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

- Ihr Joystick kalibriert sich automatisch von allein, nachdem Sie einige Bewegungen auf verschiedenen Achsen ausgeführt haben.
- Im Einstellungsmenü "Options / Controller / Gamepad oder Joystick" Ihres Spiels: Stellen Sie die Empfindlichkeit oder die Totzonen für Ihren Controller ein (falls diese Option verfügbar ist).
- Justieren Sie den Widerstand des Handgriffes mittels der Einstellscheibe (**7**), die sich unterhalb Ihrer Joystick-Basis befindet.

- **Die Ruderfunktion ist zu empfindlich:**

- Deaktivieren Sie die Handgriffdrehung mittels der Blockierschraube (**5**) an der Joystick-Basis und nutzen stattdessen den Kippschalter für die Ruderfunktion.

### HILFEDATEIEN UND HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN (NICHT IN DIESEM HANDBUCH ENTHALTEN)

Gehen Sie bitte auf <https://support.thrustmaster.com/>. Dann klicken Sie auf **Joystick / T.Flight Hotas 4** und wählen dann **Benutzerhandbuch** oder **FAQ** aus.

## **Kunden-Garantie-Information**

Guillemot Corporation S.A. mit Hauptfirmensitz in Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (fortfolgend "Guillemot") garantiert Kunden weltweit, daß dieses Thrustmaster Produkt frei von Mängeln in Material und Verarbeitung für eine Gewährleistungsfrist ist, die mit der Frist für eine Mängelrüge bezüglich des Produktes übereinstimmt. In den Ländern der Europäischen Union entspricht diese einem Zeitraum von zwei (2) Jahren ab Kaufdatum des Thrustmaster Produktes. In anderen Ländern entspricht die Gewährleistungsfrist der zeitlichen Begrenzung für eine Mängelrüge bezüglich des Thrustmaster Produktes in Übereinstimmung mit anwendbarem Recht des Landes, in dem der Kunde zum Zeitpunkt des Erwerbs eines Thrustmaster Produktes wohnhaft ist. Sollte eine entsprechende Regelung in dem entsprechenden Land nicht existieren, umfasst die Gewährleistungspflicht einen Zeitraum von einem (1) Jahr ab dem originären Kaufdatum des Thrustmaster Produktes.

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

Im Rahmen dieser Garantie sollte das defekte Produkt des Kunden, je nach Entscheidung des technischen Kundendienstes, entweder ausgetauscht oder repariert werden. Sollte während der Garantiezeit das Thrustmaster Produkt einer derartigen Instandsetzung unterliegen und das Produkt während eines Zeitraums von mindestens sieben (7) Tagen nicht benutzbar sein, wird diese Zeit der restlichen Garantiezeit hinzugefügt. Diese Frist läuft ab dem Zeitpunkt, an dem der Wunsch des Verbrauchers bezüglich einer Intervention vorliegt oder ab dem Tag, an dem das fragliche Produkt zur Instandsetzung zur Verfügung steht, falls das Datum, an dem das Produkt zur Instandsetzung zur Verfügung steht, dem Datum des Antrags auf Intervention nachfolgt. Wenn nach geltendem Recht zulässig, beschränkt sich die volle Haftung von Guillemot und ihrer Tochtergesellschaften auf die Reparatur oder den Austausch des Thrustmaster Produktes (inklusive Folgeschäden). Wenn nach geltendem Recht zulässig, lehnt Guillemot alle Gewährleistungen der Marktgängigkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck ab.

Der Gewährleistungsanspruch verfällt: (1) Falls das Produkt modifiziert, geöffnet, verändert oder ein Schaden durch unsachgemäßen oder missbräuchlichen Gebrauch hervorgerufen wurde, sowie durch Fahrlässigkeit, einen Unfall, Verschleiß oder irgendeinem anderen Grund – aber nicht durch Material- oder Herstellungsfehler (einschließlich, aber nicht beschränkt auf, die Kombination der Thrustmaster Produkte mit ungeeigneten Elementen, insbesondere Netzteile, Akkus, Ladegeräte, oder andere Elemente, die von Guillemot für dieses Produkt nicht mitgeliefert wurden); (2) Falls das Produkt für eine andere Nutzung als zum privaten Hausgebrauch, einschließlich für professionelle oder kommerzielle Zwecke (z. B. Spielhallen, Training, Wettkämpfe) verwendet wird; (3) Im Falle der Nichteinhaltung der durch den technischen Support erteilten Anweisungen; (4) Durch Software. Die besagte Software ist Gegenstand einer speziellen Garantie; (5) Bei Verbrauchsmaterialien (Elemente, die während der Produktlebensdauer ausgetauscht werden, wie z. B. Einwegbatterien, Ohrpolster für ein Audioheadset oder für Kopfhörer); (6) Bei Accessoires (z. B. Kabel, Etais, Taschen, Beutel, Handgelenk-Riemen); (7) Falls das Produkt in einer öffentlichen Versteigerung verkauft wurde. Diese Garantie ist nicht übertragbar.

Die Rechte des Kunden in Übereinstimmung mit anwendbarem Recht bezüglich des Verkaufs auf Konsumgüter im Land der/der Kunden/Kundin wird durch diese Garantie nicht beeinträchtigt.

### Zusätzliche Gewährleistungsbestimmungen

Während der Garantiezeit bietet Guillemot grundsätzlich keine Ersatzteile an, da der technische Kundendienst der einzige autorisierte Partner zum Öffnen und/oder Instandsetzen jedweden Thrustmaster-Produkts ist (mit Ausnahme von irgendwelchen Instandsetzungsprozeduren, die der Kunde nach Maßgabe des technischen Kundendienstes und durch schriftliche Instruktionen sowie der Zurverfügungstellung des/der eventuell erforderlichen Ersatzteil(s)(e) selbst in der Lage ist durchzuführen – zum Beispiel aufgrund der Einfachheit und einer nicht erforderlichen Geheimhaltung des Instandsetzungsverfahrens).

Aufgrund seiner Innovationszyklen und um sein Know-how und seine Geschäftsgeheimnisse zu schützen, bietet Guillemot grundsätzlich keine Instandsetzungs-Benachrichtigung oder Ersatzteile für alle Thrustmaster Produkte an, deren Garantiezeit abgelaufen ist.

### 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; (5) Die Verwendung des Produkts für jedwede andere Nutzung als zum privaten Hausgebrauch, einschließlich professionelle oder kommerzielle Zwecke (z. B. Spielhallen, Training, Wettkämpfe). Wenn nach anwendbarem Recht zulässig, lehnen Guillemot und seine Niederlassungen jegliche Haftung für Schäden, die nicht auf einen Material- oder Herstellungsfehler in Bezug auf das Produkt beruhen (einschließlich, aber nicht beschränkt auf, etwaige Schäden, die direkt oder indirekt durch Software oder durch die Kombination der Thrustmaster Produkte mit ungeeigneten Elementen, insbesondere Netzteile, Akkus, Ladegeräte, oder andere Elemente, die von Guillemot für dieses Produkt nicht geliefert wurden), ab.

**THRUSTMASTER®**

**TECHNISCHER SUPPORT**

<https://support.thrustmaster.co>



## COPYRIGHT

©2021 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist eine eingetragene Marke von Guillemot Corporation S.A. Alle anderen Marken sind im Besitz Ihrer jeweiligen Eigentümer. Inhalte, Designs und Spezifikationen können ohne vorherige Ankündigung geändert werden und können von Land zu Land unterschiedlich sein. Fotos und Illustrationen nicht verbindlich. Entwickelt in Nordamerika und Europa. Hergestellt in China

Ausschließlich zur Verwendung mit PlayStation®5-Konsolen und PlayStation®4-Konsolen.

"PS", "PlayStation", "PSS", "PS4" und "PlayStation Shapes Logo" sind eingetragene Marken oder Warenzeichen von Sony Interactive Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind im Besitz ihrer jeweiligen Eigentümer. Hergestellt und vertrieben unter Lizenz von Sony Interactive Entertainment LLC.

## HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



\* In der Europäischen Union: 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.

Für alle anderen Länder: Bitte beachten Sie die lokalen Entsorgungsrichtlinien/-Gesetze bezüglich elektrischen und elektronischen Equipments.

Wichtige Informationen. Die Farben und Verzierungen können abweichen.  
Plastikhalterungen und Aufkleber bitte vor der Nutzung des Produktes entfernen.

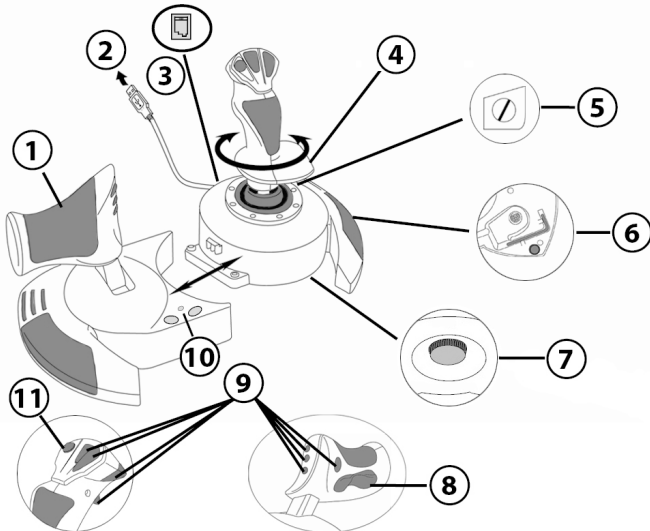
**[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)**

*\* Nur in der EU, dem Vereinigten Königreich und der Türkei anwendbar*



# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 - PlayStation®4  
Handleiding



## TECHNISCHE KENMERKEN

1. Throttle
2. USB-connector
3. Roer-connector: RJ12 Thrustmaster Rudder (wordt apart verkocht) connector
4. Roerfunctie via schommelstick
5. Roerfixatieschroef op stick
6. Inbussleutel voor losmaken of vastzetten van throttle
7. Wielteje voor aanpassen stickweerstand
8. Roerbediening via rocking-knop
9. Actieknoppen
10. PS-knop met LED
11. Multidirectionele "Point-of-View" hat-switch

# DE DIVERSE FUNCTIES VAN DE HOTAS-JOYSTICK

## THROTTLE

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

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

Losgemaakt en apart van de joystick (voor een authentieke pilootbeleving)

Bevestigd aan de joystick (voor meer stabiliteit en minder ruimtebeslag).

Standaard wordt de throttle los van de joystick geleverd.

### De throttle aan de joystick bevestigen:

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

Voer deze procedure in omgekeerde volgorde uit om de throttle los te maken van de joystick.

## STICK MET INSTELBARE WEERSTAND

Bij de ene game wilt u graag een supergevoelige joystick die reageert op de minste of geringste aanraking en bij een andere game wilt u een stick met meer weerstand die pas in actie komt als u er flink tegen duwt.

De weerstand van deze stick is gelukkig instelbaar zodat u er elk type game mee kunt spelen. U kunt de weerstand instellen met behulp van het wielje voor het aanpassen van de stickweerstand (7). Dit wielje bevindt zich onderop de voet van de joystick.

## ROERFUNCTIE

De joystick beschikt over een roerfunctie die correspondeert met de pedalen in een vliegtuig waarmee de piloot het stuur bedient om het vliegtuig om de verticale as te kantelen (om een bocht naar links of rechts te maken). Deze roerfunctie is beschikbaar op de joystick door de stick naar links of rechts te draaien.

Deze roerbediening is op twee manieren beschikbaar:

- op de joystick door de stick (4) naar links of rechts te draaien.
- of via de rocking-knop (8) op de throttle.

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

## MULTIDIRECTIONELE POINT-OF-VIEW HAT-SWITCH

De joystick beschikt over een Point-of-View hat-switch (11) waarmee u in één keer een overzicht krijgt van alles wat er rondom uw vliegtuig gebeurt (indien de game deze mogelijkheid biedt). Als u deze functie wilt gebruiken, hoeft u alleen maar in het instellingenmenu van uw game de verschillende weergaven (links, rechts, naar voren, naar achteren) op de richtingen van de Point-of-View hat-switch te programmeren. De Point-of-View hat-switch kan natuurlijk ook voor andere functies worden gebruikt zoals schieten.

# PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

## INSTALLATIE OP DE PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

1. Sluit de USB-connector (2) aan op een van de USB-poorten van de computer.
2. Zet uw systeem aan.
3. De LED van de joystick gaat ROOD branden.
4. Druk op de joystick op de PS-knop (10) en login op uw Sony Entertainment Network account om de joystick te kunnen gebruiken.
5. Start een game die de Flight Stick modus ondersteunt.

***Nu kan er gespeeld worden!***

## LIJST VAN COMPATIBELE PLAYSTATION®5/PLAYSTATION®4-GAMES

Op PlayStation®5 / PlayStation®4, de T.Flight Hotas 4:

- is alleen compatibel met de games die de Flight Stick modus ondersteunen.
- wordt in games herkend als een echte joystick in plaats van een gamepad. Dit zorgt voor een veel betere respons en nauwkeurigheid, en maakt het mogelijk de joystick-opties in de game te gebruiken.

Een lijst van PlayStation®5/PlayStation®4-games die compatibel zijn met deze joystick is te vinden op <https://support.thrustmaster.com/>; ga naar Joysticks / T.Flight Hotas 4.

Deze lijst wordt regelmatig aangevuld zodra er nieuwe PS5™/PS4™-games uitkomen die compatibel zijn met de T.Flight Hotas 4.

# DE FIRMWARE VAN HET JOYSTICK BIJWERKEN

De firmware in de voet van de joystick kan worden bijgewerkt naar een nieuwere verbeterde versie wanneer een dergelijke versie beschikbaar komt.

Om de huidige versie van de firmware van de joystick weer te geven en deze bij te werken indien gewenst: ga op een PC naar <https://support.thrustmaster.com/>. Klik op **Joystick / T.Flight Hotas 4**, selecteer **Firmware** en volg de instructies voor het downloaden en installeren.

## PROBLEMEN OPLOSSEN EN WAARSCHUWINGEN

- **Mijn joystick werkt niet goed of lijkt niet goed gekalibreerd te zijn**
  - Zet uw systeem uit, koppel uw joystick los, sluit de joystick opnieuw aan en start de game opnieuw op.
  - Bij het aansluiten van de joystick: laat de stick, het roer en de throttle tijdens het aansluiten van de joystick in het midden staan en raak deze niet aan (dit ter voorkoming van problemen met de kalibratie).
  - Sluit de game af, ontkoppel de joystick, sluit hem opnieuw aan en druk op de PS-knop (10) op de joystick. Login op uw Sony Entertainment Network account om de joystick te kunnen gebruiken.
- **Mijn joystick reageert te gevoelig of reageert niet gevoelig genoeg:**
  - De joystick wordt automatisch gekalibreerd wanneer u deze een paar maal in de richting van de verschillende assen hebt bewogen.
  - Ga in de game naar het menu met opties voor de controller, gamepad en joystick. Pas de gevoeligheid of dode zones van de controller aan (indien deze optie beschikbaar is).
  - Pas de weerstand van de stick aan met het wielje (7) onderop de voet van de joystick.
- **De roerbediening is te gevoelig:**
  - Schakel de draaiing van de stick uit met behulp van de fixatieschroef (5) op de voet van de joystick en gebruik de rocking-knop voor de bediening van het roer.

## HELPBESTANDEN EN FAQS (NIET OPGENOMEN IN DEZE HANDLEIDING)

Ga naar <https://support.thrustmaster.com/>. Klik op **Joystick / T.Flight Hotas 4** en selecteer vervolgens **Handleiding** of **FAQ**.

## **Informatie met betrekking tot kopersgarantie**

Wereldwijd garandeert Guillemot Corporation S.A., het statutair adres gevestigd aan de Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Frankrijk, (hierna te noemen "Guillemot") aan de koper dat dit Thrustmaster-product vrij zal zijn van materiaal- en fabricagefouten gedurende een garantieperiode gelijk aan de tijd maximaal vereist om een restitutie/vervanging voor dit product te claimen. In landen van de Europese Unie komt dit overeen met een periode van twee (2) jaar vanaf het moment van levering van het Thrustmaster-product. In andere landen komt de garantieperiode overeen met de tijd maximaal vereist om een restitutie/vervanging voor dit Thrustmaster-product te claimen zoals wettelijk is vastgelegd in het land waarin de koper woonachtig was op de datum van aankoop van het Thrustmaster-product. Indien een dergelijk claimrecht niet wettelijk is vastgelegd in het betreffende land, geldt een garantieperiode van één (1) jaar vanaf datum aankoop van het Thrustmaster-product.

Indien u in de garantieperiode een defect meent te constateren aan dit product, neem dan onmiddellijk contact op met Technical Support die u zal informeren over de te volgen procedure. Als het defect wordt bevestigd, dient het product te worden geretourneerd naar de plaats van aankoop (of een andere locatie die wordt opgegeven door Technical Support).

Binnen het gestelde van deze garantie wordt het defecte product van de koper gerepareerd of vervangen, zulks ter beoordeling van Technical Support. Indien het Thrustmaster-product tijdens de garantieperiode is onderworpen aan een dergelijk herstel, wordt elke periode van ten minste zeven (7) dagen waarin het product niet in gebruik is, opgeteld bij de resterende garantieperiode (deze periode loopt vanaf de datum van verzoek van de consument voor interventie of vanaf de datum waarop het product in kwestie beschikbaar is gesteld voor herstel als de datum waarop het product ter beschikking wordt gesteld voor herstel later is dan de datum van het verzoek om interventie). Indien toegestaan door van toepassing zijnde wetgeving, beperkt de volledige aansprakelijkheid van Guillemot en haar dochterondernemingen (inclusief de aansprakelijkheid voor vervolgschade) zich tot het repareren of vervangen van het Thrustmaster-product. Indien toegestaan door van toepassing zijnde wetgeving, wijst Guillemot elke garantie af met betrekking tot verhandelbaarheid of geschiktheid voor enig doel.

Deze garantie is niet van kracht: (1) indien het product aangepast, geopend of gewijzigd is, of beschadigd is ten gevolge van oneigenlijk of onvoorzichtig gebruik, verwaarlozing, een ongeluk, normale slijtage, of enige andere oorzaak die niet gerelateerd is aan een materiaal- of fabricagefout (inclusief maar niet beperkt tot het combineren van het Thrustmaster-product met enig ongeschikt element waaronder in het bijzonder voedingsadapters, oplaadbare batterijen, opladers of enig ander element niet geleverd door Guillemot voor dit product); (2) als het product is gebruikt voor enig ander doel dan thuisgebruik, zoals maar niet exclusief een professioneel of commercieel doel (bijvoorbeeld game rooms, training, wedstrijden); (3) indien u zich niet houdt aan de instructies zoals verstrekt door Technical Support; (4) op software die onder een specifieke garantie valt; (5) op verbruiksartikelen (elementen die tijdens de levensduur van het product worden vervangen zoals bijvoorbeeld batterijen of pads van een headset of koptelefoon); (6) op accessoires (zoals bijvoorbeeld kabels, behuizingen, hoesjes, etui's, draagtassen of polsbandjes); (7) indien het product werd verkocht op een openbare veiling.

Deze garantie is niet overdraagbaar.

De wettelijke rechten van de koper die in zijn/haar land van toepassing zijn op de verkoop van consumentproducten worden op generlei wijze door deze garantie beperkt.

### Aanvullende garantiebepalingen

Gedurende de garantieperiode zal Guillemot in principe nooit reserveonderdelen leveren omdat Technical Support de enige partij is die bevoegd is een Thrustmaster-product te openen en/of te herstellen (met uitzondering van een herstelprocedure die de klant door Technical Support gevraagd wordt uit te voeren met behulp van schriftelijke instructies – omdat deze procedure bijvoorbeeld eenvoudig is en het herstelproces niet vertrouwelijk is – en door het verstrekken aan de consument van de benodigde onderdelen, indien van toepassing).

Gezien de innovatiecycli en om haar knowhow en handelsgeheimen te beschermen, zal Guillemot in principe nooit een herstelbeschrijving of reserveonderdelen verstrekken voor een Thrustmaster-product waarvan de garantieperiode is verstreken.

### 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; (5) het gebruik van het product voor enig ander doel dan thuisgebruik, zoals maar niet exclusief een professioneel of commercieel doel (bijvoorbeeld game rooms, training, wedstrijden). 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).

**THRUSTMASTER®**

**TECHNISCHE ONDERSTEUNING**

<https://support.thrustmaster.com>





## COPYRIGHT

©2021 Guillemot Corporation S.A.. Alle rechten voorbehouden. Thrustmaster® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A.. Gefabriceerd en gedistribueerd door Guillemot Corporation S.A.. Alle andere handelsmerken en merknamen worden hierbij erkend en zijn eigendom van de respectieve eigenaren. Inhoud, ontwerp en specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden gewijzigd en kunnen per land verschillen. Aan foto's en illustraties kunnen geen rechten worden ontleend. Ontworpen in Europa en Noord-Amerika. Gefabriceerd in China.

Voor exclusief gebruik met de PlayStation®5-consoles en PlayStation®4-consoles.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" en het "PlayStation Shapes Logo" zijn geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van Sony Interactive Entertainment Inc.. Alle rechten voorbehouden. Alle andere handelsmerken zijn het eigendom van hun respectieve eigenaren. Geproduceerd en gedistribueerd door Guillemot Corporation S.A. onder licentie van Sony Interactive Entertainment LLC.

## AANBEVELINGEN VOOR DE BESCHERMING VAN HET MILIEU



\* In de Europese Unie: 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.

In alle andere landen: houd u aan de plaatselijk milieuwetgeving voor elektrische en elektronische apparaten.

Bewaar deze informatie. De kleuren en decoraties kunnen variëren.

Plastic bevestigingen en hechtmaterialen moeten van het product worden verwijderd voordat het wordt gebruikt.

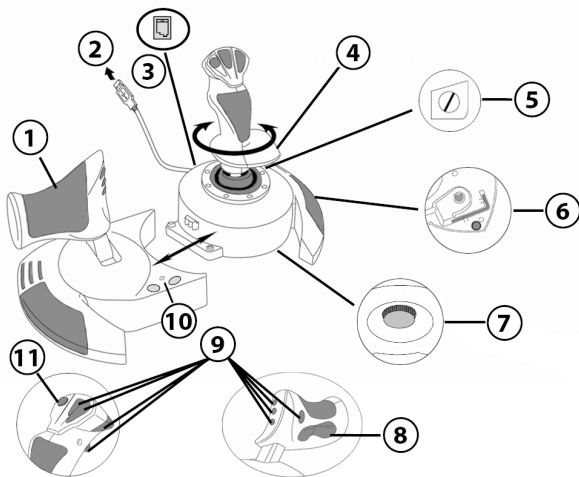
[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

*\*Alleen van toepassing in de EU, het VK en Turkije*



# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 - PlayStation®4  
Manuale d'uso



## CARATTERISTICHE TECNICHE

1. Manetta
2. Connettore USB
3. Connettore timone: connettore RJ12 per Timone Thrustmaster (venduto separatamente)
4. Funzione timone tramite rotazione impugnatura
5. Vita di bloccaggio del timone sull'impugnatura
6. Chiave Allen per installare o separare la manetta
7. Disco per la regolazione della resistenza dell'impugnatura
8. Timone tramite pulsante oscillante
9. Pulsanti azione
10. Pulsante PS con LED
11. Hat-switch "Point Of View" multidirezionale

# INTRODUZIONE AL TUO JOYSTICK HOTAS

## MANETTA

Il tuo joystick è dotato di un'ampia manetta che potrai utilizzare per controllare facilmente l'accelerazione del tuo aeroplano.

La manetta è rimovibile e può essere collocata in 2 diverse posizioni:

Staccata e separata dal joystick (per ricreare le autentiche condizioni di pilotaggio), oppure

Attaccata al joystick (per una maggiore stabilità e per occupare minor spazio possibile).

Per default, la manetta si presenta separata dal joystick.

Per attaccare la manetta al joystick:

1. Ribalta entrambi gli elementi (la manetta e il joystick).
2. Prendi la chiave Allen **(6)** attaccata sotto la base del joystick.
3. Posiziona la manetta alla sinistra del joystick.  
Inserisci la placca di aggancio presente nella parte sinistra della base del joystick nell'apposita apertura nella parte destra della manetta.
4. Utilizzando la chiave, stringi le due viti Allen presenti sotto la base (si trovano sulla parte sinistra della base del joystick).
5. Riavvolgi il cavo della manetta e fallo passare attraverso il relativo slot di alloggiamento.
6. Rimetti a posto la chiave Allen, in modo tale da non perderla.

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

## IMPUGNATURA A RESISTENZA REGOLABILE

In base al tuo stile di gioco, potresti desiderare un joystick sensibilissimo, in grado di rispondere anche al più lieve tocco, oppure potresti preferire un joystick più rigido, in grado di offrire una maggiore resistenza ai movimenti da te effettuati.

L'impugnatura del tuo joystick è dotata di resistenza regolabile, per potersi adattare a tutti i giocatori. Per regolarla, utilizza l'apposito disco di regolazione **(7)** presente sotto la base del tuo joystick.

## FUNZIONE TIMONE

Il tuo joystick è dotato di una funzione timone, che in un aereo corrisponde ai pedali utilizzati dal pilota per girare l'ipotetico sterzo, facendo oscillare l'aereo lungo il proprio asse verticale (ossia facendolo girare verso destra o sinistra). Questa funzione timone è accessibile dal tuo joystick ruotando l'impugnatura verso destra o verso sinistra.

È possibile accedere alla funzione timone in due diversi modi:

- sul tuo joystick, ruotando l'impugnatura **(4)** verso destra o sinistra;
- oppure utilizzando il pulsante oscillante **(8)** sulla manetta.

Qualora dovessi utilizzare unicamente il pulsante oscillante (o se non stai utilizzando la funzione timone), puoi disattivare la rotazione dell'impugnatura tramite la vite di bloccaggio **(5)** presente sulla base del joystick. Per cambiare la posizione della vite, bloccando/sbloccando così la funzione timone, puoi utilizzare un cacciavite piatto.

## HAT-SWITCH "POINT OF VIEW" MULTIDIREZIONALE

Il tuo joystick dispone di un hat-switch "Point Of View" **(11)** che, come il nome stesso sta a indicare, ti permette (nei giochi che lo consentono) di vedere istantaneamente qualunque cosa attorno al tuo aeroplano. Per far questo, non devi far altro che accedere al menu di configurazione del tuo gioco e programmare le varie visuali (posteriore, verso sinistra, verso destra, oltre alle visuali esterne), associandole alle varie direzioni dell'hat-switch "Point Of View".

Naturalmente, in alternativa, puoi utilizzare l'hat-switch "Point Of View" anche per altre funzioni (fuoco, ecc.).

# PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

## INSTALLAZIONE SU PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

1. Collega il connettore USB **(2)** ad una delle porte USB del tuo sistema.
2. Accendi il tuo sistema.
3. Il LED del joystick si illuminerà di rosso.
4. Per poter utilizzare il joystick, premi il pulsante PS del joystick **(10)** e accedi al tuo account su Sony Entertainment Network.
5. Avvia un gioco che supporti la modalità Flight Stick.

***Ora sei pronto per giocare!***

## ELENCO DEI GIOCHI PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4 COMPATIBILI

Su PlayStation®5 / PlayStation®4, il T.Flight Hotas 4:

- È compatibile soltanto con i giochi che supportano la modalità Flight Stick.
- Nei giochi, viene riconosciuto come un vero e proprio joystick e non come gamepad, per una migliore risposta e una maggiore precisione, oltre alla possibilità di accedere alle opzioni per il joystick di questi giochi.

Un elenco di giochi PlayStation®5 / PlayStation®4 compatibili con il joystick è disponibile sul sito <https://support.thrustmaster.com/>: vai su Joystick / T.Flight Hotas 4.

Questo elenco viene costantemente aggiornato, a seconda dell'uscita di nuovi giochi per PS5™ / PS4™ compatibili con il T.Flight Hotas 4.

## AGGIORNARE IL FIRMWARE DEL TUO JOYSTICK

Il firmware presente nella base del tuo joystick può essere aggiornato ad una versione più recente, per apportare dei miglioramenti al prodotto.

Per visualizzare la versione del firmware attualmente utilizzata dal tuo joystick e, se necessario, aggiornarla: su PC, collegati al sito <https://support.thrustmaster.com/>. Clicca su **Joystick / T.Flight Hotas 4**, dopodiché seleziona **Firmware** e segui le istruzioni per la procedura di scaricamento e installazione.

## RACCOMANDAZIONI E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

- **Il mio joystick non funziona correttamente o non sembra essere ben calibrato:**
  - Spegni il tuo sistema, scollega il tuo joystick, ricollega il tuo joystick e riavvia il tuo gioco.
  - Quando colleghi il tuo joystick: lascia centrati l'impugnatura, il timone e la manetta, senza muoverli (al fine di evitare problemi di calibrazione).
  - Esci dal gioco, scollega il tuo joystick, ricollegalo, dopodiché premi il pulsante PS **(10)** sul joystick. Per poter utilizzare il tuo joystick, accedi al tuo account su Sony Entertainment Network.
- **Il mio joystick è troppo sensibile o non abbastanza sensibile:**
  - Il tuo joystick si auto-calibra dopo aver compiuto alcuni movimenti lungo i vari assi.
  - Tramite il menu "Options / Controller / Gamepad o Joystick" del tuo gioco: regola la sensibilità o le zone morte del tuo controller (qualora questa opzione fosse disponibile).
  - Regola la resistenza dell'impugnatura tramite il disco **(7)** presente sotto la base del tuo joystick.
- **La funzione timone è troppo sensibile:**
  - Disattiva la rotazione dell'impugnatura tramite la vite di bloccaggio **(5)** presente sulla base del joystick e attiva la funzione timone utilizzando il pulsante oscillante.

## FILE DI AIUTO E FAQ (NON INCLUSI NEL PRESENTE MANUALE)

Visita il sito <https://support.thrustmaster.com/>. Clicca su **Joystick / T.Flight Hotas 4**, quindi seleziona **Manuale** o **FAQ**.

## **Informazioni sulla garanzia al consumatore**

A livello mondiale, Guillemot Corporation S.A., avente sede legale in Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Francia (d'ora in avanti "Guillemot") garantisce al consumatore che il presente prodotto Thrustmaster sarà privo di difetti relativi ai materiali e alla fabbricazione, per un periodo di garanzia corrispondente al limite temporale stabilito per la presentazione di un reclamo riguardante la conformità del prodotto in questione. Nei paesi della Comunità Europea, tale periodo equivale a due (2) anni a partire dalla consegna del prodotto Thrustmaster. In altri paesi, la durata della garanzia corrisponde al limite temporale stabilito per la presentazione di un reclamo riguardante la conformità del prodotto Thrustmaster in base alle leggi applicabili nel paese in cui il consumatore risiedeva alla data di acquisto del prodotto Thrustmaster (qualora nel paese in questione non esistesse alcuna norma a riguardo, il periodo di garanzia corrisponderà a un (1) anno a partire dalla data originale di acquisto del prodotto Thrustmaster).

Qualora, durante il periodo di garanzia, il prodotto dovesse apparire difettoso, contatti immediatamente l'Assistenza Tecnica, che le indicherà la procedura da seguire. Qualora il difetto dovesse essere confermato, il prodotto dovrà essere riportato al luogo di acquisto (o qualsiasi altro luogo indicato dall'Assistenza Tecnica).

Nel contesto della presente garanzia, il prodotto difettoso di proprietà del consumatore potrà essere sostituito o reso nuovamente funzionante, a discrezione dell'Assistenza Tecnica. Se, durante il periodo coperto dalla garanzia, il prodotto Thrustmaster fosse oggetto di tale rimessa in operatività, alla rimanente durata della garanzia dovrà essere aggiunto un periodo di almeno sette (7) giorni, durante il quale il prodotto risulta non utilizzabile (tale periodo intercorre dalla data della richiesta di intervento da parte del consumatore o dalla data in cui il prodotto in questione è reso disponibile per la rimessa in operatività, questo nel caso in cui tale data sia successiva alla data di richiesta di intervento). Qualora le leggi applicabili in materia lo consentano, la totale responsabilità di Guillemot e delle sue controllate (compresi i danni conseguenti) si limita alla rimessa in operatività o alla sostituzione del prodotto Thrustmaster. Qualora le leggi applicabili in materia lo consentano, Guillemot declina ogni garanzia sulla commerciabilità o la conformità a finalità particolari.

La presente garanzia non potrà essere applicata: (1) se il prodotto è stato modificato, aperto, alterato o ha subito danni derivanti da un uso inappropriato o non autorizzato, da negligenza, da un incidente, dalla semplice usura, o da qualsiasi altra causa non riconducibile a difetti nei materiali o nell'assemblaggio (compresi, ma non i soli, prodotti Thrustmaster combinati con elementi inadatti, tra cui, in particolare, batterie ricaricabili, caricatori o qualsiasi altro elemento non fornito da Guillemot per questo prodotto); (2) nel caso in cui il prodotto sia stato utilizzato per qualsiasi altro scopo al di fuori dell'uso domestico, comprese finalità professionali o commerciali (esempio: sale giochi, allenamenti, concorsi); (3) in caso di mancato rispetto delle istruzioni fornite dall'Assistenza Tecnica; (4) in caso di software, ovvero software soggetto a una specifica garanzia; (5) 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); (6) agli accessori (ad esempio, cavi, custodie, borsette, borse, cinturini); (7) se il prodotto è stato venduto ad un'asta pubblica.

La presente garanzia non è trasferibile.

I diritti legali del consumatore, stabiliti dalle leggi vigenti in materia di vendita di beni di consumo nel relativo paese, non vengono intaccati dalla presente garanzia.

### Disposizioni aggiuntive sulla garanzia

Per tutta la durata della garanzia, in linea di principio, Guillemot non fornirà alcuna parte di ricambio, in quanto la sola Assistenza Tecnica è la parte autorizzata ad aprire e/o rimettere in funzionamento tutti i prodotti Thrustmaster (fatta eccezione per eventuali procedure di rimessa in operatività che l'Assistenza Tecnica potrebbe richiedere al consumatore, attraverso istruzioni scritte – viste, ad esempio, la semplicità e la mancanza di riservatezza della procedura di rimessa in operatività – e fornendo al consumatore le necessarie parti di ricambio, se ve ne fosse l'esigenza).

Considerando i propri cicli di innovazione e per proteggere il proprio know-how e i propri segreti commerciali, in linea di principio, Guillemot non fornirà alcuna notifica o parte di ricambio finalizzata alla rimessa in attività di un qualunque prodotto Thrustmaster il cui periodo di garanzia risultasse scaduto.

### 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; (5) utilizzo del prodotto per qualsiasi altro scopo al di fuori dell'uso domestico, comprese finalità professionali o commerciali (esempio: sale giochi, allenamenti, concorsi). 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).

**THRUSTMASTER®**

**ASSISTENZA TECNICA**

<https://support.thrustmaster.com>





## COPYRIGHT

©2021 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato di proprietà di Guillemot Corporation S.A. Fabbriato e distribuito da Guillemot Corporation S.A. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali vengono qui citati previa autorizzazione e appartengono ai legittimi proprietari. Contenuti, design e caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e potrebbero variare da una nazione all'altra. Foto e illustrazioni puramente indicative. Progettato in Europa e Nord America, fabbricato in Cina.

Utilizzabile esclusivamente con console PlayStation®5 e console PlayStation®4.

“PS”, “PlayStation”, “PS5”, “PS4” e “PlayStation Shapes Logo” sono marchi o marchi registrati di proprietà di Sony Interactive Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi appartengono ai legittimi proprietari. Prodotto e distribuito su licenza di Sony Interactive Entertainment LLC.

## RACCOMANDAZIONI SULLA TUTELA DELL'AMBIENTE



\* Nell'Unione Europea: 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.

In tutti gli altri Paesi: per favore, rispetta le leggi locali sul riciclo dei materiali elettrici ed elettronici.

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

I ganci di plastica e gli adesivi dovrebbero essere rimossi dal prodotto prima che quest'ultimo venga utilizzato.

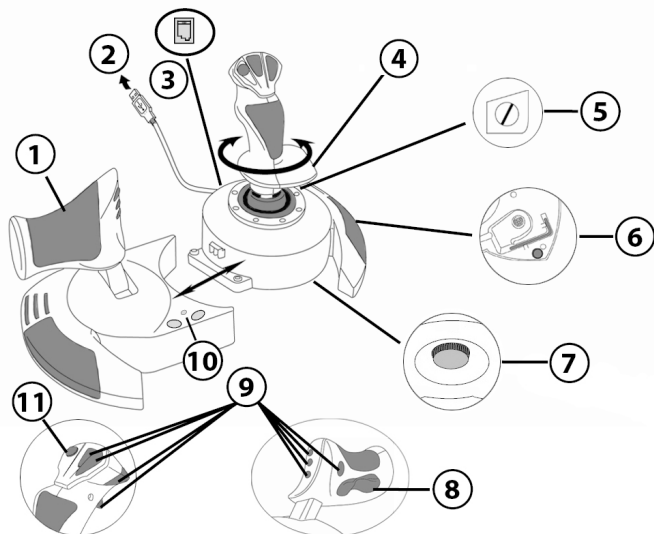
**[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)**

*\*Valido solo in UE, Regno Unito e Turchia*



# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 - PlayStation®4  
Manual del usuario



## CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1. Mando de potencia
2. Conector USB
3. Conector de timón: conector de RJ12 Thrustmaster Rudder (vendido por separado)
4. Función de timón con palanca giratoria
5. Tornillo bloqueo de timón en palanca
6. Llave Allen para instalar o separar el mando de potencia
7. Rueda ajuste de resistencia de palanca
8. Timón mediante botón de sacudida
9. Botones de acción
10. Botón PS con LED
11. Hat-switch multidireccional "Punto de vista"

# LAS PARTES DE TU JOYSTICK HOTAS

## MANDO DE POTENCIA

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

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

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

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

Para unir el mando de potencia al joystick:

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

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

## PALANCA CON RESISTENCIA AJUSTABLE

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

La resistencia de la palanca del joystick se puede ajustar, para adaptarlo a todos los jugadores. Para ajustarla, utiliza la rueda de ajuste de la resistencia (**7**) situada debajo de la base del joystick.

## FUNCIÓN DE TIMÓN

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

A esta función de timón se accede de dos maneras:

- en el joystick rotando la palanca **(4)** a la izquierda o a la derecha.
- o mediante el botón de sacudida **(8)** en el mando de potencia.

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

## HAT-SWITCH MULTIDIRECCIONAL "PUNTO DE VISTA"

Tu joystick incorpora un hat-switch "Punto de vista" **(11)** que, como su nombre indica, te permite (en juegos que incorporen esa función) ver instantáneamente lo que está pasando alrededor de tu avión. Para ello, dirígete al menú de configuración del juego y programa las diferentes vistas (vista trasera, vista izquierda, vista derecha y también las vistas externas) en las direcciones del hat-switch "Punto de vista".

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

# PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

## INSTALACIÓN EN PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

1. Enchufa el conector USB (2) en uno de los puertos USB del sistema.
2. Enciende el sistema.
3. El LED del joystick se ilumina en ROJO.
4. Pulsa el botón PS (10) del joystick e inicia sesión en tu cuenta de Sony Entertainment Network para poder usar el joystick.
5. Ejecuta un juego compatible con el modo Flight Stick.

***¡Ya estás preparado para jugar!***

## LISTA DE JUEGOS DE PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4 COMPATIBLES

En PlayStation®5 / PlayStation®4, el T.Flight Hotas 4:

- Solo es compatible con los juegos que admiten el modo Flight Stick.
- En los juegos se reconoce como un joystick auténtico y no como un gamepad, para lograr una mayor receptividad y una precisión mejorada, y la posibilidad de acceder a las opciones del joystick en esos juegos.

En <https://support.thrustmaster.com/> hay una lista de juegos de PlayStation®5 / PlayStation®4 compatibles con el joystick: dirígete a Joysticks / T.Flight Hotas 4.

Esta lista se actualizará con regularidad, con la llegada de nuevos juegos de PS5™ / PS4™ compatibles con T.Flight Hotas 4.

# ACTUALIZACIÓN DEL FIRMWARE DEL JOYSTICK

El firmware incluido en la base del joystick se puede actualizar a una versión más reciente que incluya mejoras del producto.

Para mostrar la versión de firmware que está usando actualmente tu joystick y actualizarla si es necesario: en PC, visita <https://support.thrustmaster.com/>. Haz clic en **Joystick / T.Flight Hotas 4**, después selecciona **Firmware** y sigue las instrucciones que describen el procedimiento de descarga e instalación.

## RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y ADVERTENCIAS

- **El joystick no funciona correctamente o parece que la calibración es incorrecta:**
  - Apaga el sistema, desconecta el joystick, vuelve a conectarlo y luego inicia de nuevo el juego.
  - Al conectar el joystick: deja la palanca, el timón y el mando de potencia centrados y no los muevas (para evitar problemas de calibración).
  - Sal del juego, desconecta el joystick, vuelve a conectarlo y luego pulsa el botón PS (10) en el joystick. Inicia sesión en tu cuenta de Sony Entertainment Network para poder usar el joystick.
- **Mi joystick es demasiado sensible o no es lo bastante sensible:**
  - El joystick se autocalibra por sí solo después de que hagas algunos movimientos en los distintos ejes.
  - En el menú "Opciones / Mando / Gamepad o Joystick" del juego: ajusta la sensibilidad o las zonas muertas del mando (si esta opción está disponible).
  - Ajusta la resistencia de la palanca usando la rueda (7) situado bajo la base del joystick.
- **La función de timón es demasiado sensible:**
  - Desactiva la rotación de la palanca usando el tornillo de bloqueo (5) situado en la base del joystick y usa el botón basculante para la función de timón.

## ARCHIVOS DE AYUDA Y FAQ (NO INCLUIDOS EN ESTE MANUAL)

Visita <https://support.thrustmaster.com/>. Haz clic en **Joystick / T.Flight Hotas 4** y luego selecciona **Manual** o **PF**.

## INFORMACIÓN DE GARANTÍA AL CONSUMIDOR

En todo el mundo, Guillemot Corporation S.A., cuyo domicilio legal se encuentra en Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Francia (en lo sucesivo "Guillemot") garantiza al consumidor que este producto de Thrustmaster estará libre de defectos de materiales y mano de obra, durante un período de garantía que corresponde al límite de tiempo para interponer una acción legal referida a la conformidad en relación con este producto. En los países de la Unión Europea, esto corresponde a un período de dos (2) años a partir de la entrega del producto de Thrustmaster. En otros países, el período de garantía corresponde al límite de tiempo para interponer una acción legal referida a la conformidad en relación con este producto de Thrustmaster según las leyes aplicables del país en el que el consumidor estuviese domiciliado en la fecha de compra del producto de Thrustmaster (si no existiese una acción similar en el país correspondiente, entonces el período de garantía será de un (1) año a partir de la fecha de compra original del producto de Thrustmaster).

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

Dentro del contexto de esta garantía, el producto defectuoso del consumidor será sustituido o restaurado su funcionamiento correcto. Si, durante el período de garantía, el producto de Thrustmaster fuese sometido a dicho reacondicionamiento, cualquier período de cómo mínimo siete (7) días durante el que el producto no se pueda usar se añadirá al período de garantía restante (este período va desde la fecha de petición de intervención del consumidor o desde la fecha en la que el producto se entrega para el reacondicionamiento, si la fecha en la que el producto se entrega para el reacondicionamiento fuese posterior a la fecha de la petición de intervención). Si la ley aplicable lo permite, toda la responsabilidad de Guillemot y sus filiales (incluso por daños resultantes) se limita a la restauración del funcionamiento correcto o la sustitución del producto de Thrustmaster. Si la ley aplicable lo permite, Guillemot renuncia a todas las garantías de comerciabilidad o adecuación para un propósito determinado.

Esta garantía no se aplicará: (1) si el producto ha sido modificado, abierto, alterado o ha sufrido daños como resultado de un uso inapropiado o abuso, negligencia, accidente, desgaste normal, o cualquier otra causa no relacionada con un defecto de materiales o fabricación (incluyendo, pero no de forma exclusiva, la combinación del producto de Thrustmaster con cualquier elemento no adecuado, incluyendo en particular fuentes de alimentación, baterías recargables, cargadores o cualquier otro elemento no suministrado por Guillemot para este producto); (2) si el producto se ha empleado para otro uso distinto del doméstico, incluyendo fines profesionales o comerciales (salones de juego, entrenamiento, competiciones, por ejemplo); (3) en caso de incumplimiento de las instrucciones proporcionadas por el Soporte Técnico; (4) a software, es decir software sujeto a una garantía específica; (5) 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); (6) a accesorios (por ejemplo, cables, cajas, bolsas, bolsos o muñequeras); (7) si el producto se ha vendido en una subasta pública.

Esta garantía no es transferible.

Los derechos legales del consumidor en relación con las leyes aplicables a la venta de productos de consumo de su país no se ven afectados por esta garantía.

### Provisiones de garantía adicionales

Durante el período de garantía, Guillemot no proporcionará, en principio, ninguna pieza de repuesto, ya que el Soporte Técnico es el único autorizado para abrir y/o reacondicionar los productos de Thrustmaster (con la excepción de los procedimientos de reacondicionamiento que el Soporte técnico puede solicitar que lleve a cabo el consumidor, mediante instrucciones por escrito – por ejemplo, debido a la simplicidad y la falta de confidencialidad del proceso de reacondicionamiento – y suministrando al consumidor las piezas de repuesto necesarias, si hiciese falta).

Debido a sus ciclos de innovación y para proteger su know-how y secretos comerciales, Guillemot no proporcionará, en principio, ninguna pieza de repuesto ni instrucciones de reacondicionamiento para los productos de Thrustmaster cuyo período de garantía haya vencido.

En los Estados Unidos de América y en Canadá, esta garantía está limitada al mecanismo interno del producto y al alojamiento externo. En ningún caso, Guillemot ni sus filiales serán responsables ante terceros por daños resultantes o fortuitos resultado del incumplimiento de cualquier garantía expresa o implícita. En algunos estados o provincias no se permite la limitación de la duración de una garantía implícita ni la exclusión o limitación de responsabilidad por daños resultantes o fortuitos, por lo que las limitaciones o exclusiones anteriores pueden no ser aplicables. Esta garantía ofrece derechos legales específicos al consumidor, que también puede tener otros derechos que pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

### Responsabilidad

Si la ley aplicable lo permite, Guillemot Corporation S.A. (en lo sucesivo "Guillemot") y sus filiales renuncian a toda responsabilidad por los daños causados por uno o más de los siguientes motivos: (1) el producto ha sido modificado, abierto o alterado; (2) incumplimiento de las instrucciones de montaje; (3) uso inapropiado o abuso, negligencia, accidente (un impacto, por ejemplo); (4) desgaste normal; (5) el producto se ha empleado para otro uso distinto del doméstico, incluyendo fines profesionales o comerciales (salones de juego, entrenamiento, competiciones, por ejemplo). 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).

### DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD

**NOTICIA DE CONFORMIDAD EN USA:** este dispositivo cumple con los límites para dispositivos de computación de Clase B de acuerdo con la Parte 15 de las reglas FCC.

**THRUSTMASTER®**

**SOPORTE TÉCNICO**

<https://support.thrustmaster.com>





## COPYRIGHT

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos reservados. Thrustmaster® es una marca comercial registrada de Guillemot Corporation S.A. Fabricado y distribuido por Guillemot Corporation S.A. Todas las demás marcas comerciales y nombres de marca se reconocen por la presente y son propiedad de sus respectivos dueños. Los contenidos, diseños y especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso y pueden variar de un país a otro. Fotos e ilustraciones no vinculantes. Diseñado en Norteamérica y Europa, fabricado en China.

Para usar exclusivamente con consolas PlayStation®5 y consolas PlayStation®4.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" y el "PlayStation Shapes Logo" son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Sony Interactive Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Fabricado y distribuido con licencia de Sony Interactive Entertainment LLC.

## RECOMENDACIÓN DE PROTECCIÓN AMBIENTAL



\* En la Unión Europea: 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.

Para los demás países: cumpla las leyes locales sobre reciclaje de equipos eléctricos y electrónicos.

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

Los adhesivos y los cierres de plástico se deben quitar del producto antes de utilizarlo.

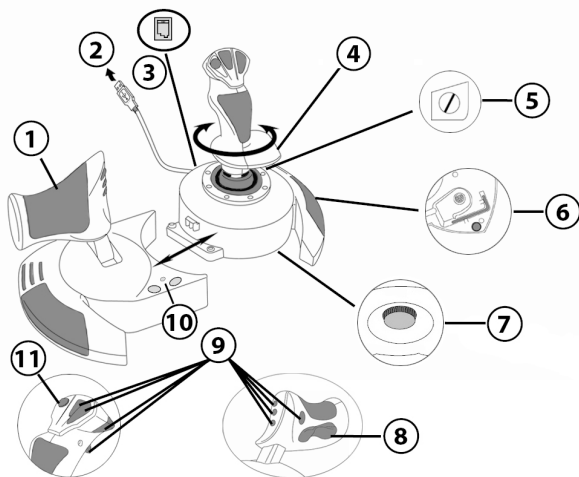
[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

*\*Aplicable únicamente a la UE, Reino Unido y Turquía*



# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 - PlayStation®4  
Manual do Utilizador



## CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1. Manete de potência
2. Conector USB
3. Conector do leme de direção: conector RJ12 Thrustmaster Rudder (vendido à parte)
4. Função de leme de direção via manípulo giratório
5. Parafuso de travamento do leme de direção no manípulo
6. Chave sextavada para instalar ou separar a manete de potência
7. Mostrador de ajuste da resistência do manípulo
8. Leme de direção via botão oscilante
9. Botões de ações
10. Botão PS com LED
11. Hat switch multidirecional de “ponto de vista”

# FAMILIARIZAÇÃO COM O SEU JOYSTICK HOTAS

## MANETE DE POTÊNCIA

O seu joystick possui uma manete de potência grande que pode utilizar para controlar facilmente a aceleração do seu avião.

A manete de potência é destacável e pode ser posicionada de 2 formas diferentes:

Destacada e separada do joystick  
(para recriar condições de pilotagem autênticas).

Fixada ao joystick  
(para maior estabilidade e ocupar menos espaço).

Por predefinição, a manete de potência é fornecida destacada do joystick.

Para fixar a manete de potência ao joystick:

1. Vire ambos os itens ao contrário (a manete de potência e o joystick).
2. Retire a chave sextavada **(6)** presa por baixo da base do joystick.
3. Posicione a manete de potência do lado esquerdo do joystick.  
Insira a patilha de ligação situada no lado esquerdo da base do joystick na abertura existente no lado direito da manete de potência.
4. Com a chave, aperte os dois parafusos sextavados por baixo da base (situados no lado esquerdo da base do joystick).
5. Estique o cabo da manete de potência e passe-o através da ranhura de guiamento do cabo.
6. Volte a colocar a chave sextavada na base do joystick para não a perder.

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

## RESISTÊNCIA AJUSTÁVEL DO MANÍPULO

Consoante o seu estilo de jogo, poderá preferir um joystick ultrasensível, que responda ao mínimo toque, ou um joystick mais firme, que ofereça alguma resistência quando o move.

A resistência do manípulo do joystick é ajustável, para se adaptar a todos os jogadores. Para ajustá-la, utilize o mostrador de ajuste da resistência do manípulo **(7)** situado por baixo da base do joystick.

## LEME DE DIREÇÃO

O joystick dispõe de uma função de leme de direção, que numa aeronave corresponde aos pedais utilizados pelo piloto para mover o leme de direção, permitindo assim à aeronave rodar no seu eixo vertical (e, por conseguinte, virar à esquerda ou à direita). Esta função está acessível no joystick fazendo rodar o manípulo para a esquerda ou direita.

Esta função de leme de direção está acessível de duas formas:

- No joystick rodando o manípulo **(4)** para a esquerda ou direita, ou
- Através do botão oscilante **(8)** na manete de potência.

Se utilizar apenas o botão oscilante (ou não estiver a utilizar a função de leme de direção), pode desativar a rotação do manípulo graças ao parafuso de travamento **(5)** situado na base do joystick. Utilize uma chave de fendas de cabeça chata para mudar a posição do parafuso e, dessa forma, bloquear/desbloquear a função de leme de direção.

## HAT SWITCH MULTIDIRECIONAL DE “PONTO DE VISTA”

O joystick possui um botão de “ponto de vista” **(11)**, que, como o nome indica, lhe permite (nos jogos que o suportam) ver imediatamente tudo o que se passa à volta da aeronave. Para tal, basta aceder ao menu de configuração do jogo e programar as diferentes vistas (retaguarda, esquerda, direita e também as vistas externas) nas direções do botão de “ponto de vista”.

Evidentemente, em vez disso também pode utilizar o botão de “ponto de vista” para realizar outras funções (disparar, etc.).

# PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

## INSTALAÇÃO NA PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

1. Ligue o conector USB (2) a uma das portas USB do sistema.
2. Ligue o sistema.
3. O LED do joystick fica VERMELHO.
4. Prima o botão PS (10) do joystick e inicie sessão na sua conta Sony Entertainment Network, para poder utilizar o joystick.
5. Inicie um jogo que suporte o modo Manipulo de voo.

***Está pronto para começar a jogar!***

## LISTA DE JOGOS COMPATÍVEIS COM A PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

Na PlayStation®5 / PlayStation®4, o T.Flight Hotas 4:

- Apenas é compatível com os jogos que suportam o modo Manipulo de voo.
- É reconhecido nos jogos como um joystick verdadeiro e não como um gamepad, para uma melhor capacidade de resposta e uma precisão otimizada, sendo possível aceder às opções do joystick nestes jogos.

Uma lista de jogos para a PlayStation®5 / PlayStation®4 compatíveis com o joystick está disponível em <https://support.thrustmaster.com/>: aceda a Joysticks / T.Flight Hotas 4.

Esta lista será atualizada regularmente com a chegada de jogos para a PS5™ / PS4™ compatíveis com o T.Flight Hotas 4.

# ATUALIZAÇÃO DO FIRMWARE DO JOYSTICK

O firmware incluído na base do joystick pode ser atualizado para uma versão mais recente que inclua melhoramentos do produto.

Para visualizar a versão do firmware que o joystick utiliza atualmente e atualizá-la, se necessário: no PC, acesse a <https://support.thrustmaster.com/>. Clique em **Joysticks / T.Flight Hotas 4**, em seguida selecione **Firmware** e siga as instruções que descrevem o procedimento de transferência e instalação.

## RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS E AVISOS

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

- Desligue o sistema, desligue o joystick, volte a ligar o joystick e em seguida reinicie o jogo.
- Ao ligar o joystick: deixe o manípulo, o leme de direção e a manete centrados e não os mova (para evitar quaisquer problemas de calibração).
- Saia do jogo, desligue o joystick, volte a ligá-lo e em seguida prima o botão PS (10) no joystick. Inicie sessão na sua conta Sony Entertainment Network, para poder utilizar o joystick.

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

- O seu joystick calibra-se automaticamente sozinho assim que executar alguns movimentos nos diferentes eixos.
- No menu "Options / Controller / Gamepad or Joystick" do jogo: ajuste a sensibilidade ou as zonas mortas do controlador (se esta opção estiver disponível).
- Ajuste a resistência do manípulo utilizando o mostrador (7) situado por baixo da base do joystick.

- **A função de leme de direção é demasiado sensível:**

- Desative a rotação do manípulo através do parafuso de travamento (5) situado na base do joystick e utilize o botão oscilante para a função de leme de direção.

## FICHEIROS DE AJUDA E FAQ (NÃO INCLUÍDOS NESTE MANUAL)

Aceda a <https://support.thrustmaster.com/>. Clique em **Joysticks / T.Flight Hotas 4** e em seguida selecione **Manual** ou **FAQ**.

## **INFORMAÇÕES SOBRE A GARANTIA PARA O CONSUMIDOR**

A Guillemot Corporation S.A., com sede social sita em Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, França (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) anos 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).

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 substituído ou reparado. Se, durante o período da garantia, o produto Thrustmaster for submetido à dita reparação, qualquer período mínimo de (7) dias durante o qual o produto estiver fora de serviço será adicionado ao período da garantia restante (este período decorre desde a data do pedido intervenção pelo consumidor ou desde a data em que o produto em questão é disponibilizado para reparação, se a data em que o produto é disponibilizado para reparação for posterior à data do pedido de intervenção). 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 à 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.

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) se o produto tiver sido utilizado fora do âmbito da utilização doméstica, incluindo para fins profissionais ou comerciais (salas de jogos, treino e competições, por exemplo); (3) na eventualidade de incumprimento das instruções fornecidas pelo Suporte Técnico; (4) a software, estando o mesmo sujeito a uma garantia específica; (5) a consumíveis (elementos para substituir ao longo da vida útil do produto: baterias descartáveis, auscultadores de áudio ou auriculares de auscultadores, por exemplo); (6) a acessórios (cabos, estojos, bolsas, sacos e correias de pulso, por exemplo); (7) se o produto foi vendido num leilão público.

A presente garantia não é transmissível.

Os direitos legais do consumidor no que concerne à legislação aplicável à venda de bens de consumo no seu país não são afetados pela presente garantia.

### Disposições de garantia adicionais

Durante o período da garantia, a Guillemot não fornecerá, em princípio, quaisquer peças de substituição, uma vez que o Suporte Técnico é a única parte autorizada a abrir e/ou reparar qualquer produto Thrustmaster (à exceção de quaisquer procedimentos de reparação que o Suporte Técnico possa pedir ao consumidor para realizar, através de instruções por escrito – por exemplo, devido à simplicidade e à falta de confidencialidade do processo de reparação – e fornecendo ao consumidor a(s) peça(s) de substituição necessária(s), quando aplicável).

Tendo em conta os seus ciclos de inovação, e a fim de proteger o seu know-how e segredos comerciais, a Guillemot não fornecerá, em princípio, qualquer notificação de reparação ou peças de substituição para produtos Thrustmaster cujo período da garantia tenha expirado.

### 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; (5) utilização do produto fora do âmbito além da utilização doméstica, incluindo para fins profissionais ou comerciais (salas de jogos, treino e competições, por exemplo). 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).

**THRUSTMASTER®**

**SUPOORTE TÉCNICO**

<https://support.thrustmaster.com>





## DIREITOS DE AUTOR

©2021 Guillemot Corporation S.A. Todos os direitos reservados. Thrustmaster® é uma marca registada da Guillemot Corporation S.A. Fabricado e distribuído pela Guillemot Corporation S.A. Todas as outras marcas comerciais e nomes de marcas são por este meio reconhecidos e pertencem aos respetivos proprietários. Os conteúdos, os desenhos e as especificações estão sujeitos a alteração sem aviso prévio e poderão variar consoante o país. As fotografias e ilustrações não são vinculativas. Concebido na América do Norte e Europa, fabricado na China.

Para utilização exclusivamente com consolas PlayStation®5 e consolas PlayStation®4.

"1", "PlayStation", "PS5", "PS4" e "PlayStation Shapes Logo" são marcas registadas ou marcas comerciais da Sony Interactive Entertainment Inc. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas comerciais pertencem aos respetivos proprietários. Fabricado e distribuído sob licença da Sony Interactive Entertainment LLC.

## RECOMENDAÇÕES DE PROTECÇÃO AMBIENTAL



- \* Na União Europeia: 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.

Relativamente a todos os outros países: Respeite a legislação local sobre a reciclagem de equipamento eléctrico e electrónico.

Informações a reter. As cores e as decorações podem variar.

Os fechos e os adesivos devem ser removidos do produto antes da utilização.

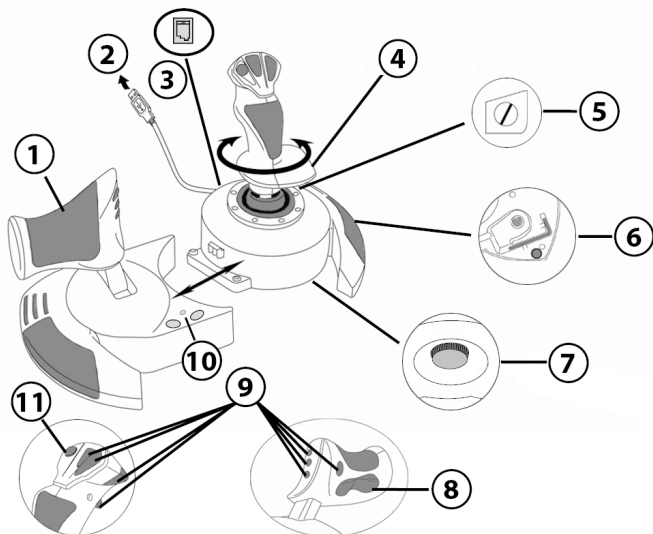
**[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)**

*\*Aplicável apenas à União Europeia, Reino Unido e Turquia*



# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 - PlayStation®4  
Manual do Usuário



## CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1. Manete
2. Conector USB
3. Conector do leme: conector RJ12 Thrustmaster Rudder (vendido separadamente)
4. Leme via alavanca giratória
5. Parafuso de bloqueio do leme
6. Chave Allen para instalar ou separar o manete
7. Ajuste da resistência da alavanca
8. Leme via botão oscilatório
9. Botões de ação
10. Botão PS com LED
11. Hat-switch multidirecional de "ponto de vista"

# CONHEÇA SEU JOYSTICK HOTAS

## MANETE

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

O manete é destacável e pode ser posicionado de duas maneiras diferentes:

- Destacado e separado do joystick  
(para recriar condições de pilotagem autênticas);
- Fixo ao joystick  
(para oferecer maior estabilidade e ocupar menos espaço).

Por padrão, o manete é fornecido destacado do joystick.

Para fixar o manete ao joystick:

1. Vire os dois itens (o manete e o joystick) de cabeça para baixo.
2. Retire a chave Allen (**6**) presa sob a base do joystick.
3. Coloque o manete à esquerda do joystick.

Insira a aba de conexão que se encontra à esquerda da base do joystick na abertura do lado direito do manete.

4. Usando a chave, aperte os dois parafusos Allen embaixo da base (situados no lado esquerdo da base do joystick).
5. Desenrole o cabo do manete e passe-o através da ranhura de guiamento do cabo.
6. Recoloque a chave Allen no lugar para não perdê-la.

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

## RESISTÊNCIA AJUSTÁVEL DA ALAVANCA

Dependendo do seu estilo de jogo, você pode preferir um joystick ultrasensível, que responda ao mínimo toque, ou talvez um joystick mais firme, que ofereça uma certa resistência ao movê-lo.

A resistência da alavanca do joystick é ajustável, a fim de se adaptar a todos os jogadores. Para ajustá-la, use o ajuste de resistência da alavanca (**7**), situado sob a base do joystick.

## FUNÇÃO DE LEME

O joystick possui uma função de leme de direção, que num avião corresponde aos pedais usados pelo piloto para mudar de direção, permitindo à aeronave girar no seu eixo vertical (e, conseqüentemente, fazê-la virar à esquerda ou direita). Para acessar esta função do leme no joystick, gire a alavanca para a esquerda ou direita.

Você pode acessar a função de leme de duas maneiras:

- No joystick, girando a alavanca **(4)** para a esquerda ou direita;
- Através do botão oscilatório **(8)** no manete.

Se você usa apenas o botão oscilatório (ou caso não use a função de leme), é possível desativar a rotação da alavanca ao parafuso de bloqueio **(5)** situado na base do joystick. Use uma chave de fenda de cabeça plana para mudar a posição do parafuso e com isso bloquear/desbloquear a função do leme.

## HAT-SWITCH MULTIDIRECIONAL DE “PONTO DE VISTA”

O joystick possui um hat-switch de “ponto de vista” **(11)** que, tal como o nome indica, permite (nos jogos que o autorizam) ver imediatamente o que se passa à volta do avião. Para fazer isso, basta acessar o menu de configuração do jogo e programar as diferentes vistas (traseira, esquerda, direita e também as vistas externas) nas direções do hat-switch de “ponto de vista”.

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

# PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

## INSTALAÇÃO NO PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

1. Conecte o conector USB (2) a uma das portas USB do sistema.
2. Ligue o sistema.
3. O LED do joystick fica vermelho.
4. Pressione o botão PS do joystick (10) e acesse sua conta da Sony Entertainment Network para poder usar joystick.
5. Inicie um jogo compatível com o modo de manche.

***Você está pronto para jogar!***

## LISTA DE JOGOS COMPATÍVEIS PARA PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

No PlayStation®5 / PlayStation®4, o T.Flight Hotas 4:

- Só é compatível com os jogos que suportam o modo de manche.
- É reconhecido em jogos como um joystick e não como um controle, oferecendo melhor resposta e precisão e a possibilidade de acessar as opções do joystick nesses jogos.

Uma lista de jogos para PlayStation®5 / PlayStation®4 compatíveis com o joystick está disponível em <https://support.thrustmaster.com/>. Acesse Joysticks / T.Flight Hotas 4.

A lista será atualizada regularmente, com a chegada de novos jogos para PS5™ / PS4™ compatíveis com o T.Flight Hotas 4.

# ATUALIZANDO O FIRMWARE DO JOYSTICK

O firmware incluído na base do joystick pode ser atualizado para uma versão mais recente, contendo melhorias do produto.

Para exibir a versão do firmware usada pelo joystick e atualizá-la se necessário: no computador, visite <https://support.thrustmaster.com/>. Clique em **Joysticks / T.Flight Hotas 4**, selecione **Firmware** e siga as instruções que descrevem o procedimento de download e instalação.

## SOLUÇÃO DE PROBLEMAS E AVISOS

- **Meu joystick não funciona corretamente ou parece estar incorretamente calibrado:**
  - Desligue o sistema, desconecte o joystick, reconecte-o e reinicie o jogo.
  - Ao conectar o joystick: deixe a alavanca, o leme e o manete centralizados e não mova-os (para evitar problemas de calibragem).
  - Saia do jogo, desconecte o joystick, conecte-o novamente e pressione o botão PS **(10)** no joystick. Acesse sua conta da Sony Entertainment Network para poder usar o joystick.
- **Meu joystick é sensível demais ou não é sensível o suficiente:**
  - O joystick é calibrado automaticamente quando você faz alguns movimentos em eixos diferentes.
  - No menu "Opções / Controle / Gamepad ou Joystick" do jogo: ajuste a sensibilidade ou as zonas mortas do controle (se esta opção estiver disponível).
  - Ajuste a resistência da alavanca usando o controle **(7)** localizado abaixo da base do joystick.
- **A função de leme é sensível demais:**
  - Desative a rotação da alavanca usando o parafuso de bloqueio **(5)** localizado na base do joystick e use o botão oscilatório para a função de leme.

## ARQUIVOS DE AJUDA E FAQs (NÃO INCLUÍDOS NESTE MANUAL)

Visite <https://support.thrustmaster.com/> e clique em **Joysticks / T.Flight Hotas 4** e selecione **Manual** ou **FAQ**.

## **INFORMAÇÕES SOBRE A GARANTIA PARA O CONSUMIDOR**

A Guillemot Corporation S.A., com sede social situada em Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, França (a seguir designada como "Guillemot") garante a nível mundial ao consumidor que este produto Thrustmaster está livre de defeitos em termos de materiais e fabricação 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) anos desde a entrega do produto Thrustmaster. Em outros 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 na data de compra do produto Thrustmaster (se tal 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 são 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, contate imediatamente o Suporte Técnico, que lhe indicará o procedimento a tomar. Se o defeito se confirmar, o produto deverá 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 substituído ou reparado. Se, durante o período da garantia, o produto Thrustmaster for submetido à dita reparação, qualquer período mínimo de (7) dias durante o qual o produto estiver fora de serviço será adicionado ao período da garantia restante (este período decorre desde a data do pedido intervenção pelo consumidor ou desde a data em que o produto em questão é disponibilizado para reparação, se a data em que o produto é disponibilizado para reparação for posterior à data do pedido de intervenção). Se for permitido pela legislação em vigor, a responsabilidade total da Guillemot e das respectivas subsidiárias (incluindo para danos indiretos) está limitada à reparação ou à 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.

A presente garantia não se aplicará: (1) se o produto tiver sido modificado, aberto, alterado ou danificado como resultado de utilização inadequada ou abusiva, negligência, acidente, desgaste normal ou qualquer outra causa relacionada a um defeito de material ou fabricação (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) se o produto tiver sido usado para qualquer outro propósito além do uso doméstico, inclusive para fins profissionais ou comerciais (salas de jogos, treinamento ou competições, por exemplo); (3) na eventualidade de não cumprimento das instruções fornecidas pelo Suporte Técnico; (4) a software, estando o mesmo sujeito a uma garantia específica; (5) a consumíveis (elementos para substituir ao longo da vida útil do produto, como baterias descartáveis e almofadas de fones de ouvido, por exemplo); (6) a acessórios (cabos, estojos, bolsas, sacos e correias de pulso, por exemplo); (7) se o produto foi vendido num leilão público.

A presente garantia não é transmissível.

Os direitos legais do consumidor no que concerne à legislação aplicável à venda de bens de consumo no seu país não são afetados pela presente garantia.

### Disposições de garantia adicionais

Durante o período da garantia, a Guillemot não fornecerá, em princípio, quaisquer peças de substituição, uma vez que o Suporte Técnico é a única parte autorizada a abrir e/ou reparar qualquer produto Thrustmaster (exceto por quaisquer procedimentos de reparação que o Suporte Técnico possa pedir ao consumidor para realizar, através de instruções por escrito – por exemplo, devido à simplicidade e à falta de confidencialidade do processo de reparação – e fornecendo ao consumidor a(s) peça(s) de substituição necessária(s), quando aplicável).

Tendo em conta os seus ciclos de inovação, e a fim de proteger o seu know-how e segredos comerciais, a Guillemot não fornecerá, em princípio, qualquer notificação de reparação ou peças de substituição para produtos Thrustmaster cujo período da garantia tenha expirado.

Nos Estados Unidos da América e no Canadá, a presente garantia está limitada ao mecanismo interno e à caixa do produto. Em nenhuma circunstância serão a Guillemot ou as respectivas subsidiárias consideradas responsáveis perante terceiros por quaisquer danos indiretos ou acidentais resultantes da violação de quaisquer garantias expressas ou implícitas. Alguns estados/provincias não permitem a limitação da duração de uma garantia implícita ou a exclusão ou limitação de responsabilidade por danos indiretos ou acidentais, portanto as limitações ou exclusões supracitadas podem não se aplicar a você. A presente garantia concede-lhe direitos legais específicos, e você também pode ter outros direitos, que variam de acordo com o estado ou a província.

### Responsabilidade

Se for permitido pela legislação em vigor, a Guillemot Corporation S.A. (a seguir designada como “Guillemot”) e as respectivas subsidiárias rejeitam qualquer responsabilidade por quaisquer danos resultantes de uma ou mais das seguintes causas: (1) o produto foi modificado, aberto ou alterado; (2) não cumprimento das instruções de montagem; (3) utilização imprópria ou abusiva, negligência ou acidente (um impacto, por exemplo); (4) desgaste normal; (5) utilização do produto para qualquer outro propósito além do uso doméstico, inclusive para fins profissionais ou comerciais (salas de jogos, treinamento ou competições, por exemplo). Se for permitido ao abrigo da legislação aplicável, a Guillemot e as respectivas subsidiárias rejeitam qualquer responsabilidade por danos relacionados a um defeito de material ou fabricação 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).

**THRUSTMASTER®**

**SUORTE TÉCNICO**

<https://support.thrustmaster.com>





## DECLARAÇÃO DE CONFORMIDADE

Aviso de Cumprimento dos EUA: Este equipamento foi testado e considerado em conformidade com os limites para um dispositivo digital Classe B, conforme a Parte 15 das regras da FCC.

### DIREITOS AUTORAIS

©2021 Guillemot Corporation S.A. Todos os direitos reservados. Thrustmaster® é uma marca registrada da Guillemot Corporation S.A. Fabricado e distribuído pela Guillemot Corporation S.A. Todas as outras marcas são por este meio reconhecidas e pertencem aos seus respectivos proprietários. O conteúdo, o design e as especificações estão sujeitos a alterações sem aviso prévio e podem variar de um país para outro. Fotografias e ilustrações não são vinculativas. Projetado na América do Norte e Europa, fabricado na China.

Para uso exclusivo com consoles PlayStation®5 e consoles PlayStation®4.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" e "PlayStation Shapes Logo" são marcas registradas ou marcas comerciais da Sony Interactive Entertainment Inc. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos proprietários. Fabricado e distribuído sob licença da Sony Interactive Entertainment LLC.

### RECOMENDAÇÕES DE PROTEÇÃO AMBIENTAL

Respeite a legislação local sobre a reciclagem de equipamento elétrico e eletrônico.

Guarde estas informações. As cores e as decorações podem variar.

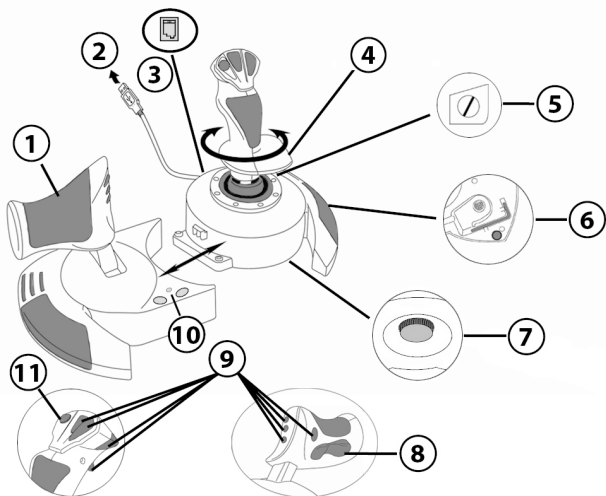
Os prendedores de plástico e os adesivos devem ser removidos do produto antes da utilização.

[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)



# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 - PlayStation®4  
Инструкция по эксплуатации



## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

1. Рычаг управления
2. Разъем USB
3. Разъем для руля направления: для подключения руля направления Thrustmaster RJ12 (приобретается отдельно)
4. Управление полетом вращающейся рукояткой
5. Винт блокировки руля направления на рукоятке
6. Шестигранный ключ для установки/отсоединения рычага управления
7. Регулятор сопротивления рукоятки
8. Управление полетом шарнирной кнопкой
9. Функциональные кнопки
10. Кнопка PS с индикатором
11. Многопозиционный переключатель точки обзора

# ЗНАКОМСТВО С ДЖОЙСТИКОМ HOTAS

## РЫЧАГ УПРАВЛЕНИЯ

В комплект джойстика входит большой рычаг управления, с помощью которого удобно управлять ускорением самолета.

Рычаг управления является съемным и предполагает два варианта установки:

отдельно от джойстика  
(для создания реалистичных условий пилотирования);

с креплением к джойстику  
(для большей устойчивости и экономии места).

По умолчанию рычаг управления поставляется отсоединенным от джойстика.

Чтобы прикрепить рычаг управления к джойстику:

1. Переверните рычаг и джойстик вверх дном.
2. Возьмите шестигранный ключ **(6)**, закрепленный на базе джойстика.
3. Разместите рычаг управления слева от джойстика.  
Вставьте выступ на левой стороне базы джойстика в паз с правой стороны рычага управления.
4. С помощью ключа затяните два винта на нижней стороне базы (с левой стороны базы джойстика).
5. Смотайте кабель рычага управления и проведите его через направляющий слот.
6. Верните шестигранный ключ на место, чтобы не потерять его.

Для отсоединения рычага управления от джойстика выполните эти действия в обратном порядке.

## РЕГУЛИРУЕМОЕ СОПРОТИВЛЕНИЕ РУКОЯТКИ

В зависимости от стиля игры, может потребоваться повышенная чувствительность джойстика и реакция на малейшее касание или большая жесткость его работы с некоторым сопротивлением при сдвигании.

Сопротивление рукоятки джойстика можно настраивать в соответствии с предпочтениями геймера. Для настройки служит регулятор сопротивления рукоятки **(7)**, расположенный на нижней стороне базы джойстика.

## Функция управления полетом

Джойстик оснащен функцией управления полетом, которой в самолете соответствуют педали, с помощью которой пилот осуществляет рулевое управление с вращением самолета вокруг вертикальной оси (для поворота самолета влево или вправо). Для использования функции управления полетом джойстика следует повернуть рукоятку влево или вправо.

Воспользоваться функцией можно двумя способами:

- повернуть рукоятку на джойстике **(4)** влево или вправо;
- воспользоваться шарнирной кнопкой **(8)** на рычаге управления.

Если используется только шарнирная кнопка (или если функция управления полетом не используется), поворотную функцию рукоятки можно отключить с помощью винта блокировки **(5)**, расположенного на базе джойстика. С помощью отвертки с плоским шлицем измените положение винта, заблокировав или разблокировав таким образом функцию управления полетом.

## МНОГОПОЗИЦИОННЫЙ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ТОЧКИ ОБЗОРА

Джойстик оснащен переключателем точки обзора **(11)**, которая, как следует из названия, позволяет (если это поддерживается игрой) моментально обозревать все происходящее вокруг самолета. Для этого просто перейдите в меню конфигурации игры и запрограммируйте различные точки обзора (вид сзади, вид слева, вид справа, а также виды снаружи) для позиций переключателя точки обзора.

Разумеется, переключатель точки обзора может также служить для других функций (стрельба и пр.).

# PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

## УСТАНОВКА НА PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

1. Подключите USB-кабель (2) к одному из USB-портов системы.
2. Включите систему.
3. Индикатор джойстика загорается КРАСНЫМ.
4. Нажмите кнопку PS на джойстике (10) и войдите в свою учетную запись Sony Entertainment Network, чтобы можно было использовать джойстик.
5. Запустите игру, поддерживающую режим Flight Stick.

***Теперь все готово для игры!***

## СПИСОК СОВМЕСТИМЫХ ИГР ДЛЯ PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

Использование джойстика T.Flight Hotas 4 на PlayStation®5 / PlayStation®4:

- совместимость только с играми, поддерживающими режим Flight Stick;
- распознается в играх как настоящий джойстик, а не игровой пульт — для оптимальной реактивности и повышенной точности, а также для обеспечения доступа к параметрам джойстика в соответствующих играх.

Список игр для PlayStation®5 / PlayStation®4, совместимых с данным джойстиком, можно найти на сайте: <https://support.thrustmaster.com/>. Откройте раздел Джойстики / T.Flight Hotas 4.

Этот список будет постоянно обновляться по мере выхода новых игр для PS5™ / PS4™, совместимых с джойстиком T.Flight Hotas 4.

# ОБНОВЛЕНИЕ ПРОШИВКИ ДЖОЙСТИКА

Прошивку в базе джойстика можно обновить до более поздней версии, содержащей усовершенствования.

Для просмотра установленной в данный момент версии прошивки и ее обновления при необходимости откройте сайт <https://support.thrustmaster.com/>. Выберите **Джойстики / T.Flight Hotas 4**, затем **Прошивка** выполните указания по загрузке и установке.

## УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ И ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

- **Джойстик не работает должным образом или кажется неверно откалиброванным**

Выключите систему, отключите джойстик, подключите его снова и перезагрузите игру. При подключении джойстика: оставьте рукоятку, руль направления и рычаг управления в центральном положении и не сдвигайте их (во избежание проблем калибровки).

Выйдите из игры, отключите джойстик, подключите его снова и нажмите кнопку PS (10) на джойстике. Войдите в свою учетную запись Sony Entertainment Network, чтобы можно было использовать джойстик.

- **Слишком высокая или недостаточная чувствительность джойстика**

- Джойстик самостоятельно выполняет автокалибровку, после того как пользователь совершает несколько движений на различных осях.

- В игре, в разделе «Параметры / Контроллер»: настройте чувствительность или мертвые зоны для контроллера (если эта опция доступна).

- Настройте сопротивление рукоятки с помощью регулятора (7) на нижней стороне базы джойстика.

- **Слишком высокая чувствительность функции управления полетом**

- Выключите вращение рукоятки с помощью винта блокировки (5) на нижней части базы джойстика и используйте для функции управления полетом шарнирную кнопку.

## СПРАВКА И ОТВЕТЫ НА ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ (НЕ ПРИВЕДЕННЫЕ В НАСТОЯЩЕМ РУКОВОДСТВЕ)

Посетите сайт <https://support.thrustmaster.com/>. Щелкните **Джойстики / T.Flight Hotas 4** и выберите **Инструкция по эксплуатации** или **Часто задаваемые вопросы**.

## **Сведения о потребительской гарантии**

Корпорация Guillemot Corporation S.A., зарегистрированная по адресу Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Франция, (далее — «Guillemot») гарантирует своим клиентам во всем мире, что в данном изделии Thrustmaster не будет выявлено никаких дефектов материалов и производства в течение гарантийного периода, который равен сроку предъявления претензии по соответствию для данного изделия. В странах Европейского Союза этот срок соответствует двум (2) годам с момента поставки изделия Thrustmaster. В других странах гарантийный период равен сроку предъявления претензии по соответствию для изделия Thrustmaster, определяемому соответствующим законодательством страны, в которой проживал потребитель на момент приобретения изделия Thrustmaster (если подобные претензии не действуют в соответствующей стране, гарантийный период равняется одному (1) году с первоначальной даты приобретения изделия Thrustmaster).

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

В рамках действия гарантии дефектное изделие будет, по усмотрению службы технической поддержки, заменено или возвращено в рабочее состояние. Если в течение гарантийного срока изделие Thrustmaster будет подвергнуто такому восстановлению, к оставшемуся гарантийному сроку прибавляется период времени, но не менее семи (7) дней, во время которого изделие находилось вне употребления (началом этого периода считается дата запроса покупателя о вмешательстве или дата предоставления дефектного изделия для восстановления, если изделие было предоставлено позднее, чем был сделан запрос о вмешательстве). В мере, разрешенной применимым законодательством, полная ответственность компании Guillemot и ее дочерних компаний (в том числе косвенный ущерб) ограничивается восстановлением рабочего состояния или заменой изделия Thrustmaster. В мере, разрешенной применимым законодательством, компания Guillemot отказывается от любых гарантий коммерческой пригодности или пригодности для определенной цели.

Настоящая гарантия не распространяется: (1) на ситуации, когда изделие было видоизменено, открыто, модифицировано или получило повреждения в результате недопустимого или неправильного использования, небрежности или несчастного случая, естественного износа или любой другой причины, не связанной с дефектом материалов или производства (включая, помимо прочего, использование изделия Thrustmaster совместно с любыми неподходящими элементами, в частности — с блоками питания, аккумуляторами, зарядными устройствами и любыми другими элементами, не входящими в комплектацию Guillemot для данного изделия); (2) на случаи использования продукта в любых целях, кроме бытовых, в том числе на случаи профессионального или коммерческого применения (например, в игровых залах, для проведения обучения и соревнований); (3) на ситуации, когда указания службы технической поддержки не были выполнены; (4) на ПО, так как на такое ПО распространяется отдельная гарантия; (5) на расходные материалы (элементы, предназначенные для замены в течение срока службы изделия: например, батарейки и ушные подушки для гарнитур или наушников); (6) на аксессуары (например, кабели, чехлы, сумки, футляры, наручные ремешки); (7) на случаи продажи изделия с открытого аукциона.

Данная гарантия не подлежит передаче.

Настоящая гарантия не ущемляет прав потребителя, предоставляемых ему применимыми законами в отношении продажи потребительских товаров в соответствующей стране.

### Дополнительные условия гарантии

В течение гарантийного срока компания Guillemot, в общем и целом, не предоставляет никаких запасных частей, так как вскрытие и/или модификацию любых изделий Thrustmaster вправе осуществлять только служба технической поддержки (за исключением каких-либо процедур по модификации, которые служба технической поддержки может предложить выполнить клиенту путем письменных инструкций и предоставления, при необходимости, требуемых запасных частей: например, в связи с отсутствием статуса сложности или конфиденциальности у такой восстановительной процедуры).

С учетом периода освоения новых изделий и в целях защиты своих ноу-хау и коммерческих тайн компания Guillemot, в общем и целом, не предоставляет каких-либо уведомлений о восстановлении или запасных частей для любых изделий Thrustmaster с истекшим гарантийным сроком.

### 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; (5) использование продукта в любых целях, кроме бытовых, в том числе профессиональное или коммерческое применение (например, в игровых залах, для проведения обучения и соревнований). 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).

**THRUSTMASTER®**

**ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ**

<https://support.thrustmaster.com>





## **АВТОРСКИЕ ПРАВА**

© Guillemot Corporation S.A., 2021. Все права защищены. Thrustmaster® является зарегистрированным товарным знаком корпорации Guillemot Corporation S.A. Выпускается и распространяется корпорацией Guillemot Corporation S.A. Все прочие товарные знаки и названия брендов подтверждаются настоящим документом и являются собственностью их соответствующих владельцев. Содержимое, дизайн и технические характеристики могут меняться без предварительного уведомления и отличаться в зависимости от страны. Фотографии и иллюстрации могут не соответствовать внешнему виду или функциям конкретного изделия. Разработан в Северной Америке и Европе. Изготовлен в Китае.

Для эксклюзивного использования с консолями PlayStation®5 и консолями PlayStation®4.

«PS», «PlayStation», «PS5», «PS4» и «PlayStation Shapes Logo» являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками компании Sony Interactive Entertainment Inc. Все права защищены. Все прочие товарные знаки являются собственностью их соответствующих владельцев. Выпускается и распространяется по лицензии компании Sony Interactive Entertainment LLC.

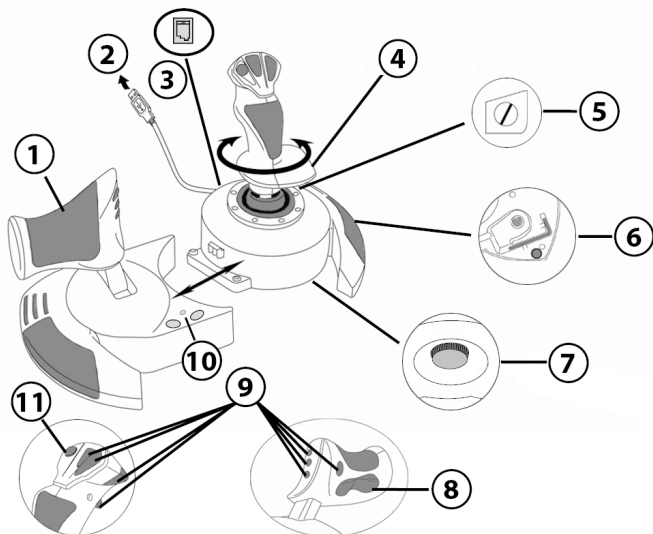
При использовании изделия учитывайте следующее: цвета и дизайн могут различаться. Пластиковые стяжки и клейкую ленту следует снять перед использованием изделия.

[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)



# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 - PlayStation®4  
Uživatelský manuál



## TECHNICKÉ VLASTNOSTI

1. Plyn
2. USB konektor
3. Konektor rudderu (kormidla): Konektor RJ12 Thrustmaster Rudder (prodává se samostatně)
4. Funkce rudderu (kormidla) pomocí otočné rukojeti
5. Zajišťovací šroub rudderu (kormidla) na rukojeti
6. Imbusový klíč k instalaci nebo odpojení plynu
7. Kolečko pro nastavení odporu kniplu
8. Rudder (kormidlo) pomocí kolébkového tlačítka
9. Akční tlačítka
10. Tlačítko PS s LED
11. Víceměrový kloboukový přepínač "Point Of View"

## SEZNÁMENÍ S JOYSTICKEM HOTAS

### PLYN

Váš joystick má velký plyn, kterým můžete snadno ovládat zrychlení svého letadla.

Plyn je odnímatelný a lze jej umístit dvěma různými způsoby:

Odepnutý a oddělený od joysticku  
(pro napodobení autentických podmínek pilotování)

Připojený k joysticku  
(pro větší stabilitu a úsporu místa).

Ve výchozím nastavení je plyn odpojen od joysticku.

Pro připojení plynu k joysticku:

1. Obě položky otočte vzhůru nohama (plyn a joystick).
2. Vyměňte imbusový klíč **(6)** připevněný pod základnou joysticku.
3. Umístěte plyn vlevo od joysticku.  
Vložte spojovací jazýček na levé straně základny joysticku do otvoru na pravé straně plynu.
4. Pomocí klíče utáhněte dva imbusové šrouby pod základnou (umístěné na levé straně základny joysticku).
5. Natáhněte kabel plynu a provlékněte jej otvorem pro vedení kabelu.
6. Vložte imbusový klíč zpět na své místo, abyste jej neztratili.

Pro odpojení plynu od joysticku proveďte tento postup v opačném pořadí.

### NASTAVITELNÝ ODPOR KNIPLU

V závislosti na vašem stylu hraní si můžete přát mít ultra citlivý joystick, který reaguje na sebemenší dotek, nebo můžete mít raději pevnější joystick, který vám při pohybu nabídne určitý odpor.

Odpor kniplu vašeho joysticku je nastavitelný, aby se přizpůsobil všem hráčům. Chcete-li jej upravit, použijte kolečko pro nastavení odporu kniplu **(7)** umístěné pod základnou joysticku.

## OVLÁDÁNÍ RUDDERU (KORMIDLA)

Váš joystick je vybaven funkcí rudderu (kormidla), který v letadle odpovídá pedálům používaným pilotem k otáčení řízení, což letadlu umožňuje otáčet se kolem své svislé osy (takže se letadlo otáčí doleva nebo doprava). Tato funkce rudderu (kormidla) je přístupná na vašem joysticku otočením kniplu doleva nebo doprava.

Tato funkce rudderu (kormidla) je přístupná dvěma způsoby:

- na joysticku otočením kniplu **(4)** doleva nebo doprava.
- nebo pomocí kolébkového tlačítka **(8)** na plynu.

Pokud používáte pouze kolébkové tlačítko (nebo nepoužíváte funkci kormidla), můžete deaktivovat otáčení kniplu pomocí zajišťovacího šroubu **(5)** umístěného na základně joysticku. Pomocí plochého šroubováku změňte polohu šroubu a tím zamkněte/odemkněte funkci kormidla.

## VÍCESMĚROVÝ KLOBOUKOVÝ PŘEPÍNAČ "POINT OF VIEW"

Váš joystick je vybaven kloboukovým přepínačem „Point Of View“ **(11)**, který, jak jeho název napovídá, umožňuje (ve hrách, které to dovolují) okamžitě zobrazit vše, co se děje kolem vašeho letadla. Chcete-li tak učinit, jednoduše přejděte do konfiguračního menu vaší hry a naprogramujte různá zobrazení (zadní pohled, levý pohled, pravý pohled a také externí pohledy) na směry kloboukového přepínače „Point Of View“. Samozřejmě můžete místo toho použít kloboukový přepínač „Point Of View“ pro další funkce (střelba atd.).

# PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

## INSTALACE NA PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

1. Připojte konektor USB (2) k jednomu z portů USB vašeho systému.
2. Zapněte svůj systém.
3. LED joysticku se rozsvítí ČERVENĚ.
4. Stiskněte tlačítko PS na joysticku (10) a přihlaste se ke svému účtu Sony Entertainment Network, abyste mohli joystick používat.
5. Spustíte hru, která podporuje režim Flight Stick.

***Nyní jste připraveni hrát!***

## SEZNAM KOMPATIBILNÍCH HER S PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

Na PlayStation®5 / PlayStation®4 je T.Flight Hotas 4:

- kompatibilní pouze s hrami, které podporují režim Flight Stick.
- rozpoznán ve hrách jako skutečný joystick a ne jako gamepad, pro lepší odezvu a vylepšenou přesnost a pro možnost přístupu k volbám joysticku v těchto hrách.

Seznam PlayStation®5 / PlayStation®4 her kompatibilních s joystickem je k dispozici na <https://support.thrustmaster.com/>. Přejděte na Joysticks / T.Flight Hotas 4, poté zvolte Games Settings.

Tento seznam bude pravidelně aktualizován s příchodem nových her PS5™/PS4™ kompatibilních s T.Flight Hotas 4.

# AKTUALIZACE FIRMWARU VAŠEHO JOYSTICKU

Firmware obsažený v základně vašeho joysticku lze aktualizovat na novější verzi s vylepšeními produktu.

Chcete-li zobrazit verzi firmwaru, kterou váš joystick aktuálně používá, a v případě potřeby ji aktualizovat: na PC navštivte <https://support.thrustmaster.com/>, zvolte **Joysticks / T.Flight Hotas 4**, poté zvolte **Firmware** a postupujte podle pokynů popisujících postup stahování a instalace.

## ODSTRAŇOVÁNÍ ZÁVAD A VAROVÁNÍ

### • Můj joystick nefunguje správně nebo se zdá být nesprávně kalibrován:

- Vypněte systém, odpojte joystick, znovu připojte joystick a poté znovu spusťte hru.
- Při připojování joysticku: knipl, rudder (kormidlo) a plyn nechte vycentrované a nehybejte s nimi (aby nedocházelo k problémům s kalibrací).
- Ukončete hru, odpojte joystick, znovu jej připojte a poté stiskněte tlačítko PS (**10**) na joysticku. Chcete-li používat joystick, přihlaste se ke svému účtu Sony Entertainment Network.

### • Můj joystick je příliš citlivý nebo nedostatečně citlivý:

- Váš joystick se sám kalibruje poté, co provedete několik pohybů v různých osách.
- V nabídce hry „Možnosti / Ovládání / Gamepad nebo Joystick“: Upravte citlivost nebo mrtvé zóny ovladače (pokud je tato možnost k dispozici).
- Upravte odpor rukojeti pomocí kolečka (**7**) umístěného pod základnou joysticku.

### • Funkce rudderu (kormidla) je příliš citlivá:

- Pomocí zajišťovacího šroubu (5) umístěného na základně joysticku deaktivujte otáčení kniplu a pomocí kolébkového tlačítka aktivujte funkci kormidla.

## POMOCNÉ SOUBORY A NEJČASTĚJŠÍ DOTAZY (NEJSOU SOUČÁSTÍ TĚTO PŘÍRUČKY)

Navštivte prosím <https://support.thrustmaster.com/>. Zvolte **Joysticks / T.Flight Hotas 4**, a poté zvolte **Manual** nebo **FAQ**.

## **SPOTŘEBITELSKÉ INFORMACE O ZÁRUCE**

Celosvětově, Guillemot Corporation S.A., jejíž sídlo se nachází na Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (dále jen "Guillemot") zaručuje spotřebiteli, že tento výrobek od Thrustmasteru bude bez závad materiálu a zpracování, po dobu záruční doby od okamžiku převzetí výrobku ve shodě s ohledem na tento výrobek. V zemích Evropské Unie, tato doba odpovídá dvěma (2) letům od dodání výrobku Thrustmaster. V ostatních zemích, záruční doba odpovídá časovému intervalu od převzetí výrobku Thrustmaster v souladu s platnými zákony země, ve které měl spotřebitel trvalý pobyt ke dni nákupu výrobku Thrustmaster (pokud žádné takové opatření v příslušné zemi neexistuje, záruční doba bude jeden (1) rok od data nákupu výrobku Thrustmaster).

Bez ohledu na výše uvedené podmínky, je záruční doba na dobijící baterie omezena na dobu šesti (6) měsíců od původního datumu nákupu.

Pokud se u výrobku během záruční doby objeví závada, neprodleně kontaktujte Technickou podporu, kde vám naznačí postup, jak záruku uplatnit. Pokud bude závada uznána, výrobek musí být vrácen prodávajícímu, kde byl zakoupen (nebo na jiné místo, které určí Technická podpora).

V rámci této záruky, bude vadný výrobek podle Technické podpory buď vyměněn nebo uveden do funkčního stavu. Pokud bude během záruční doby výrobek Thrustmasteru opravován, bude záruční doba o dobu, kdy nebylo možné výrobek používat prodloužena, nejméně alespoň o sedm (7) dní (tato doba začíná datem, kdy zákazník požádal o vyřízení reklamace nebo od data, kdy dotyčný produkt byl k dispozici pro opravu, pokud datum předání výrobku k opravě je po datu žádosti o vyřízení reklamace). Pokud to umožňují platné zákony, je plná odpovědnost společnosti Guillemot a jejich dceřiných společností (včetně následných škod) omezena na navrácení produktu do provozuschopného stavu nebo na výměnu výrobku Thrustmaster. Pokud to umožňují platné zákony, Guillemot se zříká všech záruk obchodovatelnosti nebo vhodnosti pro určitý účel.

Tato záruka se nevztahuje na: (1) pokud byl výrobek modifikován, otevřen, změněn nebo utrpěl poškození v důsledku nevhodného nebo nesprávného používání, nedbalosti, nehody, běžného opotřebení, nebo jakékoli jiné příčiny, nesouvisející s vadou materiálu nebo zpracování (včetně, ale ne pouze, při kombinaci výrobku Thrustmaster s jakýmkoli nevhodným prvkem, včetně zejména napájecích adaptérů, nabíjecích baterií, nabíječky, nebo jiných prvků, které nebyly k tomuto výrobku dodány společností Guillemot; (2) pokud byl výrobek používán pro jiné účely než domácí použití, včetně profesionálních a komerčních účelů (např. v hemách, při tréninku, při závodech); (3) v případě nedodržení pokynů poskytovaných Technickou podporou; (4) software, na zmíněný software je poskytována zvláštní záruka; (5) spotřební materiál (prvky, které mohou být vyměněny v průběhu životnosti produktu: baterie na jedno použití, náhlavní sluchátkové soupravy nebo např. náušníky sluchátek); (6) příslušenství (například kabely, pouzdra, brašny, zápeční řemínky); (7) pokud byl výrobek prodán ve veřejné aukci.

Tato záruka je nepřenositelná.

Zákonná práva spotřebitele vzhledem k platným zákonům vztahujícím se na prodej spotřebního zboží v jeho nebo její zemi nejsou touto zárukou ovlivněny.

### Další ustanovení o záruce

V průběhu záruční doby, Guillemot zásadně nedodává žádné náhradní díly, neboť Technická podpora je jedinou stranou autorizovanou k demontáži a opravě jakéhokoliv produktu Thrustmaster (s výjimkou jakéhokoliv opravy, o kterou zákazníka požádá Technická podpora prostřednictvím písemných pokynů, například z důvodu jednoduchosti a neutajovaného postupu opravy a poskytnutím požadovaných náhradních dílů, jsou-li použitelné).

Vzhledem ke svému inovačnímu cyklu a s cílem ochrany know-how a obchodního tajemství, nesmí Guillemot zásadně poskytovat jakémukoli vyrozumění o opravách nebo náhradních dílech jakéhokoliv výrobku Thrustmaster, jehož záruční doba již vypršela.

### Odpovědnost

Pokud to povolují příslušné zákony, Guillemot Corporation S.A. (dále jen "Guillemot") a její dceřiné společnosti se zřikají veškeré odpovědnosti za škody způsobené jedním nebo více následujícími body: (1) výrobek byl modifikován, otevřen nebo pozměněn; (2) nedodržení návodu k montáži; (3) nevhodné nebo nesprávné používání, nedbalost, nehoda (například náraz); (4) běžné opotřebení; (5) použití výrobku pro jakékoli jiné než domácí použití, včetně profesionálního nebo komerčního použití (například v hernách, pro výcvik, při soutěžích). Pokud to povolují příslušné zákony, Guillemot a její dceřiné společnosti se zřikají veškeré odpovědnosti za jakékoli škody, které nesouvisí s použitými materiály nebo výrobní vadou příslušného výrobku (včetně, ale nikoliv výhradně, veškerých škod způsobených přímo nebo nepřímo softwarem, nebo kombinací výrobku Thrustmaster s jakýmkoli nevhodným prvkem včetně zejména napájecími zdroji, dobíjecími bateriemi, nabíječkami nebo jakýmkoli jinými prvky, které nebyly společností Guillemot k tomuto výrobku dodány).

**THRUSTMASTER®**

**TECHNICKÁ PODPORA**

<https://support.thrustmaster.com>





## AUTORSKÁ PRÁVA

©2021 Guillemot Corporation S.A. Všechna práva vyhrazena. Thrustmaster® je registrovaná ochranná známka společnosti Guillemot Corporation S.A. Vyrábí a distribuuje společnost Guillemot Corporation S.A. Všechny ostatní ochranné známky a názvy značek se tímto uznávají a jsou majetkem příslušných vlastníků. Obsah, design a specifikace se mohou bez předchozího upozornění změnit a mohou se v jednotlivých zemích lišit. Fotografie a ilustrace nejsou závazné. Navrženo v Severní Americe a Evropě, vyrobeno v Číně.

K použití výhradně s konzolemi PlayStation®5 a konzolemi PlayStation®4.

„PS“, „PlayStation“, „PS5“, „PS4“ a „PlayStation Shapes Logo“ jsou registrované ochranné známky nebo ochranné známky společnosti Sony Interactive Entertainment Inc. Všechna práva vyhrazena. Všechny ostatní obchodní známky jsou majetkem jejich příslušných vlastníků. Vyrobeno a distribuováno pod licencí společnosti Sony Interactive Entertainment LLC.

## DOPORUČENÁ OCHRANA ŽIVOTNÍHO PROSTŘEDÍ



\* V zemích Evropské unie: Na konci životnosti by tento výrobek neměl být vhozen do standardního směsného odpadu, ale odevzdán do sběrného dvoru na recyklaci elektrických a elektronických zařízení.

Toto je potvrzeno symbolem, který je na výrobku, v uživatelském manuálu nebo na obalu.

V závislosti na charakteristice materiálů, mohou být tyto recyklovány. Recyklací a dalšími formami zpracování odpadních elektrických a elektronických zařízení můžete významným způsobem přispět k ochraně životního prostředí.

Pro informace o nejbližším sběrném dvoru se obraťte na místní úřad.

Pro všechny ostatní země: Dodržujte prosím místní předpisy týkající se recyklace elektrických a elektronických zařízení.

Tyto informace si uchovejte. Barvy a dekorace se mohou lišit.

Před použitím by měly být z výrobku odstraněny plastové spojovací materiály.

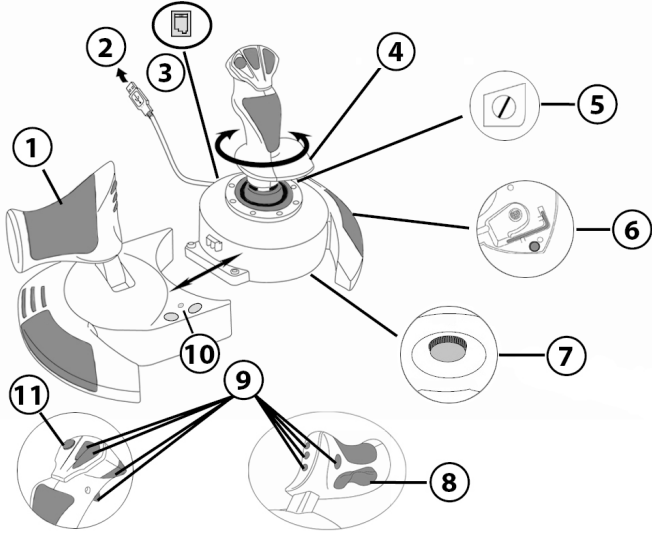
[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

*\*Platné pouze pro EU, Spojené království a Turecko*



# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 - PlayStation®4  
Kullanma Kılavuzu



## TEKNİK ÖZELLİKLER

1. Gaz kolu
2. USB konektörü
3. Dümen konektörü. RJ12 Thrustmaster Dümen (ayrı olarak satılır) konektörü
4. Döner kolla dümen fonksiyonu
5. Kolda dümen kilitleme vidası
6. Gaz kolunu takmak veya sökmek için allen anahtarı
7. Kol direnci ayarlama düğmesi
8. Mafsalı düğmeyle dümen
9. Eylem düğmeleri
10. LED'li PS düğmesi
11. Çok yönlü "Görüş Açısı" başlık düğmesi

# HOTAS JOYSTICK'İ TANIMALIM

## GAZ KOLU

Joystick'iniz uçağınızın hızını kolayca kontrol etmeniz için kullanabileceğiniz büyük bir gaz kolu içerir.

Gaz kolu ayrılabilir ve 2 farklı şekilde konumlandırılabilir:

Sökülü ve joystick'den ayrı  
(otantik pilotaj şartları oluşturmak için)

Joystick'e takılı  
(daha üstün stabilite ve daha az yer kaplaması için).

Normal olarak gaz kolu joystick'den sökülü olarak gelir.

Gaz kolunu joystick'e takmak için:

1. Her iki ögeyi (gaz kolu ve joystick) baş aşağı çevirin.
2. Joystick tabanının alt kısmına takılı Allen anahtarını **(6)** alın.
3. Gaz kolunu joystick'in soluna yerleştirin.  
Joystick tabanının solundaki bağlantı tırnağını gaz kolunun sağ tarafındaki deliğe sokun.
4. Anahtarı kullanarak tabanın altındaki iki Allen vidasını sıkın  
(joystick tabanının sol tarafında bulunur).
5. Gaz kolu kablosunu sararak kablo kılavuzu yuvasından geçirin.
6. Allen anahtarını kaybetmemek için yerine geri koyun.

Gaz kolunu joystick'den ayırmak için bu prosedürü ters sırayla uygulayın.

## AYARLANABİLİR KOL DİRENCİ

Oyun oynama stilinize bağlı olarak en ufak dokunuşa bile tepki veren çok hassas bir joystick isteyebileceğiniz gibi hareket ettirdiğinizde bir miktar direnç gösteren daha sıkı bir joystick'i de tercih edebilirsiniz.

Joystick'inizin kol direnci, tüm oyunculara uyum sağlamak için ayarlanabilir. Ayarlamak için joystick tabanının alt kısmında bulunan kol direnci ayarlama düğmesini **(7)** kullanın.

## DÜMEN FONKSİYONU

Joystick'iniz uçakta uçağın dikey eksenini etrafında dönmesini sağlayan (uçağı sağa veya sola döndüren) dümeni döndürmek için pilot tarafından kullanılan pedallara karşılık gelen bir dümen fonksiyonu içerir. Bu dümen fonksiyonu joystick'inizde kolu sağa veya sola döndürerek kullanılabilir.

Bu dümen fonksiyonuna iki şekilde erişilebilir:

- joystick'inizde kolu **(4)** sağa veya sola döndürerek.
- veya gaz kolu üzerindeki mafsallı düğme **(8)** ile.

Sadece mafsallı düğmeyi kullanacaksınız (veya dümen fonksiyonunu kullanmıyorsanız) joystick tabanında bulunan kilitleme vidası **(5)** sayesinde kolun dönüşünü devre dışı bırakabilirsiniz. Vidanın pozisyonunu değiştirerek dümen fonksiyonunu kilitlemek/kilidini açmak için düz tornavida kullanın.

## ÇOK YÖNLÜ "GÖRÜŞ AÇISI" BAŞLIK DÜĞMESİ

Joystick'iniz adından da anlaşılacağı üzere (izin veren oyunlarda) uçağınızın çevresinde olan her şeyi anında görmenizi sağlayan bir "Görüş Açısı" başlık düğmesi **(11)** içerir. Bunun için oyunun ayarlar menüsüne giderek farklı görünüşleri (arkadan görünüm, soldan görünüm, sağdan görünüm ve dıştan görünüşler) "Görüş Açısı" başlık düğmesinin yönlerine programlayın.

İsterseniz "Bakış Açısı" başlık düğmesini başka amaçlarla da (ateşleme, vb.) kullanabilirsiniz.

# PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

## PLAYSTATION®5/PLAYSTATION®4'TE KURULUM

1. USB konektörünü (2) sisteminizin USB bağlantı noktalarından birine bağlayın.
2. Sisteminizi açın.
3. Joystick'in led'i kırmızıya döner.
4. Joystick'i kullanabilmek için joystick'in PS düğmesine (10) basın ve Sony Entertainment Network hesabınıza giriş yapın.
5. Uçuş Kolu modunu destekleyen bir oyun başlatın.

***Artık oynamaya hazırsınız!***

## UYUMLU PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4 OYUNLARI LİSTESİ

PlayStation®5/PlayStation®4'te T.Flight Hotas 4:

- Sadece Uçuş Kolu modunu destekleyen oyunlarla uyumludur.
- Daha iyi tepki ve gelişmiş hassasiyet ile oyunlarda joystick'in seçeneklerine erişmek için bu oyunlarda oyun pedi olarak değil gerçek bir joystick olarak algılanır.

Joystick ile uyumlu PlayStation®5 / PlayStation®4 oyunlarının listesi için bkz.:

**<https://support.thrustmaster.com/>**. Joysticks / T.Flight Hotas 4 seçeneklerine tıklayın.

Bu liste, T.Flight Hotas 4 ile uyumlu PS5™ / PS4™ oyunları çıktıkça düzenli olarak güncellenecektir.

# JOYSTICK'İNİZİN DONANIM YAZILIMINI GÜNCELLEME

Joystick'inizin tabanında bulunan donanım yazılımı ürün geliřtirmeleri ieren daha yeni sűrűmlere gűncellenebilir.

Joystick'inizin halihazırda kullandıđı donanım yazılımı sűrűműnű gűrmek ve gerektiđinde gűncellemek iin: PC'de <https://support.thrustmaster.com/> adresine gidin. **Joysticks / T.Flight Hotas 4** seeneklerine tıklayın, ardından **Firmware** seeneđini seerek indirme ve kurulum iřlemini anlatan talimatları izleyin.

## SORUN GİDERME VE UYARILAR

- **Joystick'im dűzgűn alıřmıyor ya da uygun kalibre edilmemiř gűzűkűyor:**
  - Sisteminizi kapatın, joystick'inizi ayırın, joystick'inizi yeniden bađlayın ve oyununuzu tekrar bařlatın.
  - Joystick'inizi bađlarken: Kolu, dűmeni ve gaz kolunu ortada bırakın ve her tűrlű kalibrasyon sorununa engel olmak iin bunları hareket ettirmeyin.
  - Oyundan ıkın, joystick'i ıkarın, tekrar takın, ardından joystick űzerindeki PS dűğmesine (10) basın. Joystick'i kullanabilmek iin Sony Entertainment Network hesabınıza giriř yapın.
- **Joystick'im ok hassas veya yeterince hassas deđil:**
  - Joystick'iniz farklı eksenlerde birka hareket yaptıđınızda kendini otomatik olarak kalibre eder.
  - Oyununuzun "Seenekler / Kumanda / Gamepad veya Joystick" menűsűnden: Kumanda birimizin iin hassasiyeti veya űlű bűlgeleri (bu seenekler mevcutsa) ayarlayın.
  - Joystick tabanının alt kısmında bulunan dűğmeyi (7) kullanarak kol direncini ayarlayın.
- **Dűmen fonksiyonu ok hassas:**
  - Joystick tabanında bulunan kilitleme vidasını (5) kullanarak kol dűnűřűnű devre dıřı bırakın ve dűmen fonksiyonu iin mafsallı dűğmeyi kullanın.

## YARDIM DOSYALARI VE SIK SORULAN SORULAR (BU KILAVUZDA GEMEZ)

Lűtfen bkz. <https://support.thrustmaster.com/>. **Joysticks / T.Flight Hotas 4**'ye tıklayın ve **Manual** veya **FAQ**'yu sein.

## 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 tescil edilmiş merkezi Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Fransa'da bulunan Guillemot Corporation S.A. (bundan sonra "Guillemot" olarak ifade edilecektir) garantisini 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).

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 inşiyatına bağlı olarak, değiştirilecek veya çalışır hale getirilecektir. Garanti süresince Thrustmaster ürününün onarım işlemine tabi tutulması durumunda, ürünün kullanım dışı olduğu en az yedi (7) günlük tüm süreler kalan garanti süresine eklenecektir (bu süre, ürünün onarılması için hazır bulundurulduğu tarih müdahale edilmesi için talepte bulunduğu tarihi takip ediyor ise müşterinin müdahale edilmesi için talepte bulunduğu tarihten veya bahse konu ürünün onarılması için hazır bulundurulduğu tarihten başlar). Yürürlükte olan yasaların izin verdiği durumlarda, Guillemot ve bağlılarının tüm sorumluluğu (dolaylı hasarlar da dahil olmak üzere) Thrustmaster ürününün çalışır hale getirilmesi veya değiştirilmesi ile sınırlıdır. Yürürlükte olan yasaların izin vermesi halinde Guillemot, ticarete elverişlilik veya belirli bir amaca uygunluk ile ilgili tüm garantileri reddeder.

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) ürün, evde kullanım dışında, profesyonel veya ticari maksatlı olanlar da dahil olmak üzere (örneğin oyun salonları, eğitim, yarışlar) başka maksatlarla kullanılmışsa; (3) Teknik Destek servisi tarafından sağlanan talimatlara uyulmamışsa; (4) yazılım için, işbu garanti geçerli değildir, söz konusu yazılım için sağlanan özel garanti hükümlerine tabidir; (5) saf malzemeleri için (ürünün kullanım süresi içinde değiştirilecek elemanlar: örneğin; tek kullanımlık piller, kulaklık yastıkları); (6) aksesuarlar için (örneğin; kablolar, kılıflar, cepler, çantalar, bileklikler); (7) ürün açık artırma ile satılmışsa. Bu garanti devrolunamaz.

Tüketim mallarının tüketicinin ülkesinde satışına ilişkin tüketicinin yasal hakları işbu garantiden etkilenmemektedir.

### Ek garanti hükümleri

Garanti süresince, tüm Thrustmaster ürünlerini açmaya ve/veya onarmaya yetkili tek taraf Teknik Destek Servisi olduğundan prensip olarak Guillemot tarafından hiçbir yedek parça sağlanmayacaktır (Uygulanabilir olması durumunda yazılı talimatlarla ve müşteriye gerekli yedek parça(lar) sağlanarak Teknik Destek Servisinin müşteri tarafından yapılmasını isteyebileceği tüm onarım prosedürleri hariç – örneğin onarım işleminin basit olmasından ve gizlilik içermemesinden dolayı).

İnovasyon döngülerini dikkate almak ve bilgi birikimi ile ticari sırlarını korumak için Guillemot, prensip olarak garanti süresi dolmuş hiç bir Thrustmaster ürünü için onarım bilgisi veya yedek parça sağlamayacaktır.

### 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, ihmâl, kaza (örneğin bir darbe); (4) normal aşınma; (5) ürünün, evde kullanım dışında, profesyonel veya ticari maksatlı olanlar da dahil olmak üzere (örneğin oyun salonları, eğitim, yarışlar) başka maksatlarla kullanılması. 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).

**THRUSTMASTER®**

**TEKNİK DESTEK**

<https://support.thrustmaster.com>





## TELİF HAKKI

©2021 Guillemot Corporation S.A. Tüm hakları saklıdır. Thrustmaster®, Guillemot Corporation S.A.'nın tescilli ticari markasıdır. Guillemot Corporation S.A. tarafından üretilmekte ve dağıtılmaktadır. Diğer tüm ticari markalar ile marka adları işbu belgede tanınmış olup ilgili sahiplerine aittir. İçindekiler, tasarım ve teknik özellikler önceden haber vermeksizin değiştirilebilir ve ülkeden ülkeye farklılık gösterebilir. Fotoğraflar ve resimler bağlayıcı değildir. Kuzey Amerika ve Avrupa'da tasarlanmıştır, Çin'de üretilmiştir.

Yalnızca PlayStation®5 konsolları ve PlayStation®4 konsolları ile kullanım için.

"PS", "PlayStation", "PSS", "PS4" ve "PlayStation Shapes Logo", Sony Interactive Entertainment Inc.'in ticari veya tescilli ticari markalarıdır. Tüm hakları saklıdır. Diğer tüm ticari markalar ilgili sahiplerine aittir. Sony Interactive Entertainment LLC lisansı ile üretilmekte ve dağıtılmaktadır.

## ÇEVRE KORUMA ÖNERİLERİ



\* Avrupa Birliği'nde: 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.

Diğer ülkeler için: Lütfen elektrikli ve elektronik cihazların geri dönüşümü için yerel yasalara uyunuz

## AEEE Yönetmeliğine Uygundur.

Bu belgeyi saklayın. Renkler ve süslemeler değişiklik gösterebilir.  
Plastik tutturucular ve bantlar, kullanmadan önce üründen çıkarılmalıdır.

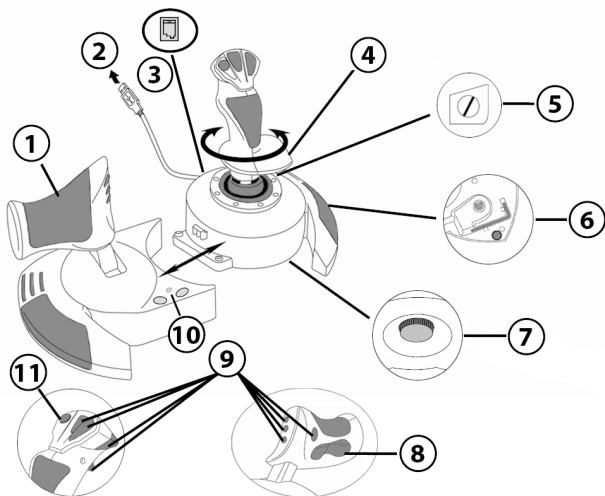
[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

*\*Sadece AB, İngiltere ve Türkiye için geçerlidir*



# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 - PlayStation®4  
Instrukcja obsługi



## ELEMENTY

1. Przepustnica
2. Złącze USB
3. Złącze steru kierunku: RJ12 do steru Thrustmaster (do nabycia osobno)
4. Funkcja steru kierunku obsługiwana przez skręcanie uchwytu
5. Śruba blokująca ster kierunku (na uchwycie)
6. Klucz imbusowy do mocowania i odłączania przepustnicy
7. Pokrętko regulacji oporu uchwytu
8. Obsługa steru kierunku przy użyciu przycisku wahadłowego
9. Przyciski czynności
10. Przycisk PS z diodą
11. Wielokierunkowy przełącznik widoku (hat switch)

# INFORMACJE NA TEMAT JOYSTICKA HOTAS

## PRZEPUSTNICA

Joystick jest wyposażony w dużą dźwignię przepustnicy, która umożliwiła łatwe sterowanie przyspieszeniem samolotu.

Przepustnica jest odłączana, dzięki czemu można jej używać w dwóch różnych ustawieniach:

Odłączoną od joysticka  
(podobnie jak przy pilotowaniu prawdziwego samolotu)

Zamocowaną do joysticka  
(większa stabilność i mniejsza ilość zajmowanego miejsca)

Fabrycznie przepustnica nie jest zamocowana do joysticka.

Aby zamocować przepustnicę do joysticka:

1. Obróć oba elementy (przepustnicę i joystick) dołem do góry.
2. Wyjmij klucz imbusowy **(6)** znajdujący się pod podstawą joysticka.
3. Umieść przepustnicę po lewej stronie joysticka.  
Włóż wypustkę łączącą umieszczoną z lewej strony podstawy joysticka w otwór znajdujący się po prawej stronie przepustnicy.
4. Kluczem przykręć dwie śruby imbusowe pod podstawą joysticka  
(znajdujące się po jej prawej stronie).
5. Zwiń kabel przepustnicy i poprowadź go przez gniazdo prowadzące.
6. Włóż klucz imbusowy z powrotem na miejsce, aby się nie zgubił.

Chcąc odłączyć przepustnicę od joysticka, wykonaj procedurę w odwrotnej kolejności.

## REGULOWANY OPÓR UCHWYTU

W zależności od swojego stylu gry możesz preferować joystick bardzo czuły, reagujący nawet na najdelikatniejszy dotyk, lub bardziej „twardy”, czyli stawiający podczas ruchu pewien opór.

Aby joystick odpowiadał preferencjom różnych graczy, opór jego uchwytu można regulować. W tym celu należy użyć pokrętła regulacji oporu uchwytu **(7)** znajdującego się pod podstawą joysticka.

## FUNKCJA STERU KIERUNKU

Joystick jest wyposażony w funkcję steru kierunku. Odpowiada ona pedałom znajdującym się w samolocie, za pomocą których pilot porusza sterem kierunku, umożliwiając samolotowi obracanie się wokół osi pionowej (i powodując skręcanie samolotu w lewo lub w prawo). Aby w joysticku użyć funkcji steru kierunku, należy obrócić uchwyt w lewo lub w prawo.

Funkcji steru kierunku można użyć na dwa sposoby:

- obracając uchwyt joysticka (**4**) w lewo lub w prawo,
- za pomocą przycisku wahadłowego (**8**) na dźwigni przepustnicy.

Jeśli korzystasz wyłącznie z przycisku wahadłowego (lub nie używasz funkcji steru kierunku), możesz zablokować obrót uchwyty za pomocą śruby blokującej (**5**) znajdującej się na podstawie joysticka. Śrubokrętem z płaską końcówką zmień położenie śruby, blokując lub odblokowując funkcję steru kierunku.

## WIELOKIERUNKOWY PRZEŁĄCZNIK WIDOKU

Joystick jest wyposażony w przełącznik widoku (**11**), tzw. grzybek lub hat switch. Jak sugeruje nazwa, umożliwia on szybkie wzrokowe sprawdzenie, co dzieje się wokół samolotu. Aby uzyskać tę możliwość, należy wejść do menu konfiguracji gry i przypisać poszczególne widoki (tylny, lewy, prawy, a także widoki zewnętrzne) odpowiednim kierunkom przełącznika widoku.

Oczywiście przełącznika widoku można także używać do innych celów (np. do strzelania).

# PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

## INSTALACJA W SYSTEMIE PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

1. Podłącz złącze USB (**2**) do jednego z portów USB systemu.
2. Włącz system.
3. Dioda joysticka zacznie świecić na CZERWONO.
4. Naciśnij przycisk PS joysticka (**10**) i zaloguj się na swoje konto Sony Entertainment Network, aby umożliwić korzystanie z joysticka.
5. Uruchom grę obsługującą tryb Flight Stick.

***Teraz możesz zacząć grać!***

## LISTA ZGODNYCH GIER NA PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

W systemie PlayStation®5 / PlayStation®4 joystick T.Flight Hotas 4:

- Jest zgodny tylko z grami obsługującymi tryb Flight Stick.
- Jest rozpoznawany w grach jako prawdziwy joystick, a nie kontroler (gamepad). Zapewnia to lepszą czułość i precyzję oraz możliwość dostępu do opcji joysticka w tych grach.

Listę gier na PlayStation®5 / PlayStation®4 zgodnych z joystickiem można znaleźć na stronie <https://support.thrustmaster.com/>: wybierz Joystick / T.Flight Hotas 4.

Lista jest regularnie uzupełniana wraz z wprowadzaniem nowych gier na PS5™ / PS4™ zgodnych z joystickiem.

# AKTUALIZACJA OPROGRAMOWANIA SPRZETOWEGO JOYSTICKA

Oprogramowanie zawarte w podstawie joysticka można zaktualizować do nowszej wersji, zawierającej rozszerzenia różnych funkcji.

Aby wyświetlić i w razie potrzeby zaktualizować wersję oprogramowania sprzętowego, z której obecnie korzysta joystick, na komputerze wejdź na stronę <https://support.thrustmaster.com/>. Kliknij **Joysticks / T.Flight Hotas 4**, następnie wybierz **Firmware**, a następnie postępuj zgodnie z instrukcją pobierania i instalacji.

## ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW I OSTRZEŻENIA

- **Joystick nie działa prawidłowo lub wydaje się niewłaściwie skalibrowany:**
  - Wyłącz system, odłącz joystick, podłącz go ponownie, a następnie uruchom ponownie grę.
  - Podczas podłączania joysticka: pozostaw uchwyt, ster kierunku i przepustnicę w położeniu środkowym oraz nie poruszaj nimi (aby uniknąć problemów z kalibracją).
  - Wyjdź z gry, odłącz joystick, podłącz go ponownie, a następnie naciśnij przycisk PS (10) na joysticku. Zaloguj się na swoje konto Sony Entertainment Network, aby umożliwić korzystanie z joysticka.
- **Joystick jest zbyt czuły lub niewystarczająco czuły:**
  - Joystick kalibruje się automatycznie, gdy wykonasz nim kilka ruchów wzdłuż poszczególnych osi.
  - W menu opcji/kontrolera/gamepada dostępnym w grze ustaw odpowiednią czułość lub martwe strefy joysticka (jeśli tego rodzaju opcje są dostępne).
  - Wyreguluj opór uchwytu za pomocą pokrętła (7) znajdującego się pod podstawą joysticka.
- **Funkcja kierunku jest zbyt czuła:**
  - Zablokuj obrót uchwytu za pomocą śruby blokującej (5) znajdującej się na podstawie joysticka i obsługuj funkcję steru kierunku przyciskiem wahadlowym.

## PLIKI POMOCY I CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA (NIEZAMIESZCZONE W NINIEJSZEJ INSTRUKCJI)

Wejdź na stronę <https://support.thrustmaster.com/>. Kliknij **Joysticks / T.Flight Hotas 4**, a następnie wybierz **Manual** lub **FAQ**.

## **INFORMACJE DOTYCZĄCE GWARANCJI DLA KLIENTA**

Firma Guillemot Corporation S.A. z siedzibą pod adresem Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Francja („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 wynosił jeden (1) rok od pierwotnej daty zakupu produktu Thrustmaster).

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 produktu należy zwrócić w punkcie zakupu (lub innym miejscu wskazanym przez dział pomocy technicznej).

W ramach niniejszej gwarancji wadliwy produkt zostanie wymieniony lub przywrócony do stanu sprawności użytkowej, zgodnie z decyzją działu pomocy technicznej. Jeśli w okresie gwarancji produkt Thrustmaster zostanie poddany czynnościom mającym na celu przywrócenie go do stanu użytkowego, dowolny okres co najmniej siedmiu (7) dni, podczas których produkt nie jest użytkowany, zostanie dodany do pozostałego okresu gwarancji (okres ten liczy się od dnia, w którym klient poprosi o interwencję, lub od dnia, w którym dany produkt zostanie udostępniony celem przywrócenia do stanu użytkowego, jeśli data udostępnienia celem przywrócenia do stanu użytkowego następuje po dacie prośby o interwencję). Jeśli zezwala na to obowiązujące prawo, całkowita odpowiedzialność firmy Guillemot i jej podmiotów zależnych (łącznie z odpowiedzialnością za szkody wtórne) ogranicza się do przywrócenia do stanu użytkowego lub wymiany produktu Thrustmaster. Jeśli zezwala na to obowiązujące prawo, firma Guillemot wyłącza wszelkie gwarancje pokupności i przydatności do określonego celu.

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 przypadku używania produktu w sposób inny niż użytk domowy, w tym do celów zawodowych lub komercyjnych (na przykład w salonach gier albo do prowadzenia szkoleń lub zawodów); (3) w razie nieprzestrzegania instrukcji podanych przez dział pomocy technicznej; (4) w odniesieniu do oprogramowania, jako że oprogramowanie to jest objęte odrębną szczegółową gwarancją; (5) w odniesieniu do materiałów eksploatacyjnych (elementów wymienianych w czasie eksploatacji produktu, na przykład baterii jednorazowych, muszli/nakładek na uszy do zestawów słuchawkowych lub słuchawek); (6) w odniesieniu do akcesoriów (na przykład kabli, pokrowców, etui, torebek, pasków na rękę); (7) w przypadku sprzedania produktu na aukcji publicznej.

Niniejsza gwarancja nie podlega przeniesieniu.

Niniejsza gwarancja nie wpływa na prawa klienta wynikające z przepisów dotyczących sprzedaży dóbr konsumenckich w kraju klienta.

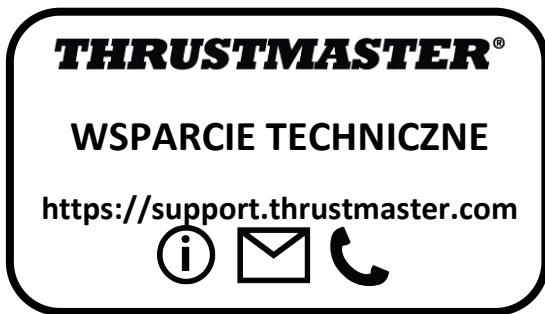
### **Dodatkowe postanowienia gwarancyjne**

W okresie gwarancji firma Guillemot zasadniczo nie udostępni żadnych części zamiennych, ponieważ jedynym podmiotem upoważnionym do otwarcia jakiegokolwiek produktu Thrustmaster i/lub przywrócenia go do stanu użytkowego jest dział pomocy technicznej (oprócz ewentualnych procedur przywracania produktu do stanu użytkowego, o wykonanie których dział pomocy technicznej może poprosić klienta przez przekazanie pisemnych instrukcji — np. ze względu na prostotę i jawność procesu przywracania do stanu użytkowego — oraz, w razie potrzeby, przez udostępnienie klientowi wymaganych części zamiennych).

Ze względu na realizowane cykle innowacji oraz konieczność zapewnienia ochrony swojej specjalistycznej wiedzy i tajemnic handlowych firma Guillemot zasadniczo nie udostępni powiadomień dotyczących przywracania do stanu użytkowego ani części zamiennych w przypadku produktów Thrustmaster, których okres gwarancji upłynął.

### **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; (5) używanie produktu w sposób inny niż użytek domowy, w tym do celów zawodowych lub komercyjnych (na przykład w salonach gier albo do prowadzenia szkoleń lub zawodów). 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 jakiegokolwiek 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

©2021 Guillemot Corporation S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone. Thrustmaster® jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Guillemot Corporation S.A. Produkt wytwarzany i dystrybuowany przez firmę Guillemot Corporation S.A. Wszelkie inne znaki towarowe i nazwy marek są za takie uznawane i stanowią własność odpowiednich podmiotów. Zawartość, wzór i dane techniczne mogą ulec zmianie bez powiadomienia i różnić się w zależności od kraju. Zdjęcia i ilustracje nie są wiążące prawnie. Zaprojektowano w Ameryce Północnej i Europie, wyprodukowano w Chinach Do użytku wyłącznie z konsolami PlayStation®5 i konsolami PlayStation®4.

„PS”, „PlayStation”, „PS5”, „PS4” i „PlayStation Shapes Logo” są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi firmy Sony Interactive Entertainment Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe stanowią własność odpowiednich podmiotów. Produkt wytwarzany i dystrybuowany na licencji firmy Sony Interactive Entertainment LLC.

## ZALECENIE DOTYCZĄCE OCHRONY ŚRODOWISKA



\* Na terenie Unii Europejskiej: 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.

We wszystkich innych krajach: należy przestrzegać miejscowych przepisów dotyczących recyklingu sprzętu elektrycznego i elektronicznego.

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

Przed korzystaniem z produktu należy zdjąć z niego plastikowe elementy mocujące oraz naklejki.

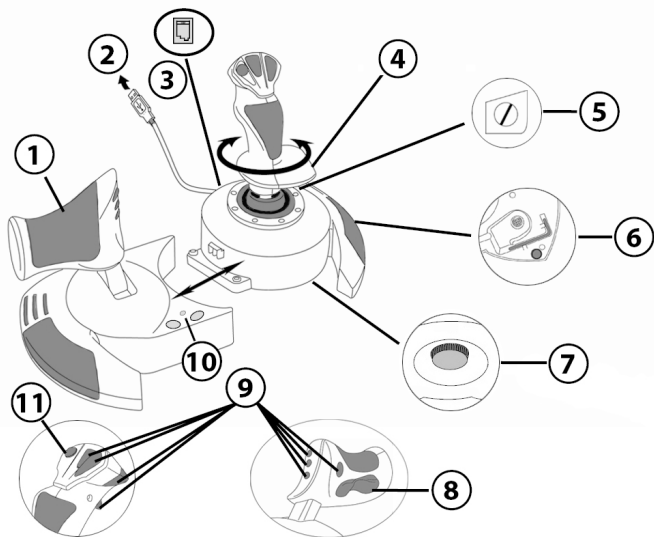
**[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)**

*\*Dotyczy wyłącznie UE, Wielkiej Brytanii i Turcji*



# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 – PlayStation®4  
ユーザーマニュアル



## 技術的特徴

1. スロットル
2. USB コネクター
3. RJ12 Thrustmaster ラダー用 (別売)コネクター
4. ツイストラダー(ロック機構装備)
5. ラダーロックネジ
6. スロットルユニット分解・組立用六角レンチ
7. スティックテンション調整ダイヤル
8. ロッカースイッチ
9. アクションボタン
10. PS ボタン(LED 付き)
11. POV ハットスイッチ

## 保証規定

※ 本製品を使用される前に必ずお読みください。

この度は、本製品をお買い上げいただき誠にありがとうございます。以下の保証規定をお読みいただき内容を同意の上、本製品をご使用ください。

初期不良対応期間はお買い上げ日から1週間とさせていただきます。

保証期間はお買い上げ日から1年間です。

注意：

個人売買（インターネット等）で購入された際の購入日は、保証開始日として起算できません。

社会的信用のある販売店での購入時のみ、購入日を保証開始日としますので、個人売買の場合は、商品の発売日から保証開始日として起算させていただきます。

購入日が確認できるレシートは大切に保管してください。

製品がユーザーマニュアル記載の通常的使用方法により正常に動作しなくなった場合は、弊社の判断で無償にて交換／修理いたします。完売等の場合は同等品と無償で交換いたします。

交換の場合、お客様からお送りいただいた製品等は返却いたしかねます。また、修理の際に取り外した部品等も返却いたしかねます。

保証期間内でも、次の場合は保証が受けられません。

1. 弊社製品と判断出来ない場合。
2. ハードウェア自身の消耗に起因する故障または損傷（本製品は性質上、物理的な機構の耐久性能に依存する製品寿命がございます）。
3. 火災、地震、水害、落雷、ガス害、塩害、その他の天災地変、公害や異常電圧による故障または損傷。
4. お買い上げ後の輸送、移動時の落下などお取り扱いが不適当なため生じた故障・損傷。
5. ご使用時の不備あるいは接続している他の機器によって生じた故障または損傷。
6. ユーザーマニュアルの記載内容に反するお取り扱いによって生じた故障または損傷。
7. 弊社以外で改造、調整、部品交換などをされた場合。
8. 本製品の故障に起因するデータ損失などの付随する損害に関しては一切保証できません。
9. ご使用環境との相性問題に関する返品、返金等。
10. ゲームソフトとの相性問題に関する返品、返金等。
11. 一般家庭以外（例えば業務用）でのご使用による故障、損傷または不具合。
12. その他、弊社が、交換を認め難い不適切な行為があると判断した場合。
13. 購入日が確認できるレシートがない場合

## カスタマーサポート

本製品に異常を感じられた場合は、すぐに使用を中止し、カスタマーサポートへご相談ください。

### ■保証を受ける際に用意するもの

購入店と購入した日付が分かる書類(購入時のレシート、保証書シール、保証書レシート、通販の代引伝票など)が必要となります。

それらは決して捨てたりせずに大切に保管してください。

ご購入日付を証明する書類をご呈示いただけない場合、保証期間内であっても有償での修理対応となりますので、あらかじめご了承ください。

又、保証を受ける権利はご購入者以外(保証の譲渡)が所有する事はできません。

### ■ご送付についてのご案内

本製品に異常が発生した場合、カスタマーサポートにご相談頂いた後に、本製品をカスタマーサポートまでご送付いただく場合がございます。現象、環境等の詳細をお書き添え頂き、配送業者様の送り状(伝票)に“不良検証品”と明記の上、お買い上げ時のレシート等と共に本製品をお送りください。

発送される際は、紛失等のトラブルを防ぐため、必ず受領確認の取れる宅配便でご送付ください。

封書、郵便小包等の郵送は固くお断り申し上げます。

※なお、輸送中の事故については、弊社にて責任を負いかねます。あらかじめご了承ください。

### ■交換/修理依頼時のご注意

以下の点をご了承の上、交換/修理をご依頼頂けますようお願いいたします。

1. 交換/修理のご依頼について:交換/修理のご依頼は日本国内にお住まいの方とさせていただきます。
2. 代替機の貸出について:交換/修理に伴う代替機の貸出等はありません。
3. 製品の交換について:修理が困難な場合には、修理せずに同等品と交換させて頂く事がございます。この場合、お客様にて貼られたシールなどはお返しできません。
4. お客様が設定されたデータについて:弊社にて修理作業を行う際にお客様が設定されたデータを消去する場合があります。この場合は、工場出荷初期状態でお返することとなります。(製品ごと交換する場合も同様です)

### ■送料について

1. 初期不良対応期間内(お買い上げ日から1週間):初期不良対応期間の送料は往復共に弊社が負担させていただきます。
2. 初期不良対応期間終了以降~保証期間終了まで:弊社にご送付頂く際の送料はお客様にてご負担願います。
3. 製品を返送する際の送料は弊社にて負担させていただきます。

## HOTAS ジョイスティックの各部の説明

### スロットル

本ジョイスティックには、飛行機の加減速に便利な大型スロットルが装着されています。スロットルユニットは着脱式で、次の 2 通りに配置できます。

- ジョイスティックから取り外して分離する (実物のコックピットを再現する)
- ジョイスティックに取り付ける (安定度が高くスペースが少なくて済む)

デフォルトではスロットルはジョイスティックから切り離れた状態で梱包されています。

スロットルをジョイスティックに取り付けるには:

1. スロットルとジョイスティックを上下逆さまにします。
2. ジョイスティックの基部の下から六角レンチ (6) を取り外します。
3. スロットルをジョイスティックの左側に配置します。ジョイスティックの基部の左側にある接続タブを、スロットルの右側にある開口に挿入します。
4. 六角レンチで、基部の下 (ジョイスティックの基部の左側) にある 2 本の六角穴ネジを締め付けます。
5. スロットルケーブルを巻き上げ、ケーブルガイドの溝に通します。
6. 六角レンチをなくさないように、元の位置に戻します。

ジョイスティックからスロットルを分離するには、この逆の手順を実行してください。

### 調整可能なスティックの重み

ゲームの遊び方に応じて、ほんのわずかな動きにも反応する超高感度ジョイスティックから、動かす際にある程度の力を必要とする動きの重いジョイスティックまで、ジョイスティックの重みを変化させたいと思うことがあります。

プレイヤーの好みに合わせて、ジョイスティックの重みを変化させることができます。ジョイスティックの基部にあるスティックテンション調整ダイヤル (7) を使用して、この重みを調整してください。

## ツイストラダー機能

ジョイスティックにはラダー機能が装着されています。これはパイロットが使用する飛行機のラダーペダルに相当し、垂直軸に対し頭を左右に振るよう、飛行機を回転させて、飛行機の進行方向を左または右に進めることができます。このラダー機能には、スティックを左右にひねることで操作を行うことができます。

このラダー機能を操作する方法には 2 通りあります。

- ジョイスティックで、ハンドル (4) を左右に回す。
- スロットルのロッカースイッチ (8) を使用する。

ロッカースイッチのみを使用する場合（またはラダー機能を使用しない場合）、ジョイスティックの基部にあるロックネジ (5) で、スティックが回転しないようにすることができます。マイナスドライバーでネジの位置を変更すると、ラダー機能をロックまたはアンロックできます。

## 多方向 POV ハットスイッチ

ジョイスティックには POV ハットスイッチ (11) が装着されています。これは、視点を変更・移動し、飛行機周囲の状況をすばやく見るためのものです。これを実行するには、ゲームの設定メニューに進み、POV ハットスイッチの各方向に、種々の視点（背後、左側、右側、外側の各視点）をプログラムすればよいのです。もちろん、POV ハットスイッチでその他の機能（発射など）を使用することもできます。

## PlayStation®5 / PlayStation®4 で使用する

- 1.USB コネクタ (2)を、ゲーム機本体の USB ポートに接続します。
- 2.システムの電源を入れます。
- 3.ジョイスティックの LED ランプが赤に変わります。
- 4.このジョイスティックを使用するには、PS ボタン(10)を押してから、アカウントにログインしてください。
- 5.フライトスティックモードに対応するゲームを起動します。

**これでプレイの準備が整いました！**

## 互換性のある PlayStation®5 / PlayStation®4 対応ゲーム一覧

PlayStation®5 / PlayStation®4 で使用した場合、T.Flight Hotas 4 は・・・

- フライトスティックモードに対応するゲームとのみ互換性があります。
- ゲーム内ではゲームパッドではなくジョイスティックと認識されるため、より高いレスポンスと精度を実現しているほか、ゲーム内でジョイスティックのオプションにもアクセスすることができます。

本ジョイスティックと互換性のある PlayStation®5 / PlayStation®4 対応ゲームの一覧は次のアドレスにてご確認いただけます: <https://support.thrustmaster.com/>。「ジョイスティック / T.Flight Hotas 4」を開き、ゲームの設定を選択します。

この一覧は、T.Flight Hotas 4 と互換性のある PS5™ / PS4™ に対応したゲームが発売されるたびに随時更新されます。

## ジョイスティックのファームウェアを更新する

ジョイスティックのベース部に搭載されているファームウェアは、製品機能の改良や強化が図られた最新ファームウェアにアップデートすることが可能です。

お使いのジョイスティックの現在のファームウェアバージョンを表示し、必要に応じてアップデートを行うには次の URL にアクセスしてください (PC から): <https://support.thrustmaster.com>。「ジョイスティック/ T.Flight Hotas 4」をクリックし、次に「ドライバ/ファームウェア」をクリックしてダウンロードおよびインストールの手順に従います。

### トラブルシューティング & 警告

- **ジョイスティックが正しく動作しない、または正しく調整されていないように感じる。**
  - システムの電源を切り、ジョイスティックを取り外してから再び接続し、ゲームを再起動します。
  - ジョイスティック接続時: ハンドル、ラダー、およびスロットルは、センター位置のまま動かさないでください (調整に問題が発生することを避けるため)。
  - ゲームを終了し、ジョイスティックを取り外してから再び接続し、ジョイスティックの PS ボタン (10) を押します。このジョイスティックを使用するには、アカウントにログインしてください。
- **ジョイスティックの感度が強すぎる、もしくは弱すぎる。**
  - ジョイスティックを各軸上で動かすと、自動的にキャリブレーションが実行されます。ゲームの [オプション] - [コントローラ] - [ゲームパッドまたはジョイスティック] メニューで、適切な設定を選択します。コントローラーの感度またはデッドゾーンを調整します (オプションが利用可能な場合)。
  - ハンドルの抵抗を調節するには、ジョイスティックのベース部の底面にあるハンドル抵抗調整ダイヤル (7) を使用します。
- **ラダー機能の感度が高すぎる。**
  - ハンドルの回転を、ジョイスティックのベース部の底面にあるロックねじ (5) で無効にし、ラダー機能のロッキングボタンを使用します。

### ヘルプ ファイルとよくある質問 (本マニュアルには含まれていません)

<https://support.thrustmaster.com> にアクセスして「ジョイスティック/ T.Flight Hotas 4」をクリックし、「マニュアル/FAQ」を選択します。



## 著作権

©2021 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® は、Guillemot Corporation S.A. の登録商標です。

“PS”、“PlayStation”、“PS5”、“PS4” および “PlayStation Shapes Logo” は、Sony Interactive Entertainment Inc. の登録商標または商標です。無断複写・転載を禁じます。その他のすべての商標は、それぞれの所有者に帰属します。Sony Interactive Entertainment Inc. からの許可を得て製造および配布しています。

All rights reserved.

その他、本書に記載の登録商標およびブランド名は、それぞれの所有者に帰属します。本書に含まれるイラストには法的拘束力はありません。本書に含まれる内容、設計および仕様は、事前の通告なしに変更される場合があります。また、各国で異なる場合があります。

Manufactured and distributed by Guillemot Corporation S.A.

## 環境保護推奨

国内の電気電子機器のリサイクル法を遵守してください。

リサイクルのための廃機器の収集地点や廃棄方法についての詳細は、お住まいの地域の自治体までお問い合わせください。

この情報は大切に保管してください。色や形状は実際の製品と異なる場合があります。

本製品をご使用になる前に、プラスチック留め具や粘着テープなどはすべて取り除いてください。

[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

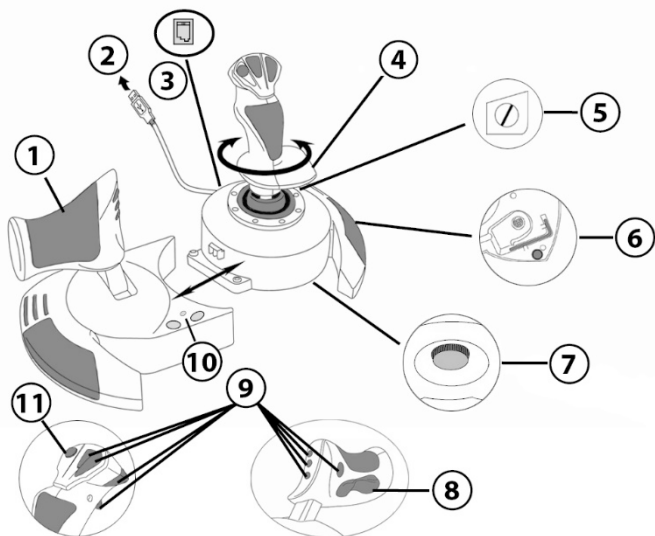
Made in China.



# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 / PlayStation®4

用户手册



## 技术特性

1. 节流阀
2. USB 接口
3. 适用于 Thrustmaster (图马思特) 方向舵的 RJ12 接头 (另售)
4. 方向舵功能 (通过扭转手柄实现)
5. 手柄上的方向舵锁紧螺丝
6. 内六角扳手, 用于安装或拆卸节流阀
7. 手柄阻力调节表盘
8. 方向舵摆动按钮
9. 操作按钮
10. 带 LED 的 PS 按钮
11. 多向苦力帽开关

# 了解您的 HOTAS 摇杆

## 节流阀

本摇杆装有一个大节流阀，方便您玩游戏时控制飞机的加速。

节流阀可拆卸，并且有两种不同的放置方式：

从摇杆上拆卸并取下油门

（以便再现逼真的飞行环境）

安装到摇杆上

（以便提升稳定性，节省空间）。

默认情况下，节流阀与摇杆是分开的。

将节流阀连接到摇杆：

1. 上下颠倒节流阀和摇杆。
2. 取出安装在摇杆底座下方的内六角扳手 **(6)**。
3. 将节流阀置于摇杆的左侧。  
将摇杆底座左侧的联结扣插入节流阀右侧的开口处。
4. 用扳手拧紧底座下面的两个内六角螺丝  
（位于摇杆底座的左侧）。
5. 卷起节流阀电缆，将其穿过电缆导槽。
6. 将内六角扳手放回原位，以防丢失。

反向执行此步骤可将节流阀从摇杆上卸下来。

## 手柄阻力可调节

根据您所玩的游戏的风格，您可能希望摇杆超灵敏，可以响应最轻微的触摸，也可能希望摇杆更稳固，在您移动摇杆时能够有一些阻力。

为满足所有玩家的需求，本摇杆手柄的阻力可调节。若要调节阻力，请使用摇杆底座下方的手柄阻力调节表盘 **(7)** 进行调节。

## 方向舵功能

本摇杆具有方向舵功能，类似于飞机上飞行员通过踩踏踏板来转动方向盘，使飞机可以围绕其垂直轴旋转（让飞机可以左右旋转）。在本摇杆上，可以通过向左或向右旋转手柄来实现方向舵功能。

可通过以下两种方法实现方向舵功能：

- 在摇杆上，向左或向右旋转手柄 **(4)**。

- 或者使用节流阀上的摆动按钮 **(8)**。

如果您仅使用摆动按钮（或者您不使用方向舵功能），可以通过摇杆底座上的锁紧螺丝 **(5)** 来禁用手柄的旋转功能。用平头螺丝刀改变螺丝的位置，从而锁定/取消锁定方向舵功能。

## 多向苦力帽开关

本摇杆配有苦力帽开关 **(11)**，也称为“视角帽”开关，顾名思义，通过该开关，您可以即时查看飞机周围的情况（在支持该功能的游戏）。若要使用此功能，请进入游戏的配置菜单，将各个视图（后视图、左视图、右视图及外部视图）设置到苦力帽开关的相应方向上。

当然，您也可以将苦力帽开关用于其他用途（开火等）。

# PlayStation®5 / PlayStation®4

## 安装到 PlayStation®5 / PlayStation®4 上

- 1.将 USB 接头 **(2)** 连接到系统的 USB 端口上。
- 2.启动系统。
- 3.摇杆的 LED 变为红色。
- 4.按摇杆的 PS 按钮 **(10)** 并登录您的 PlayStation®Network 帐户，以便能够使用该摇杆。
- 5.启动支持飞行摇杆模式的游戏。

***现在即可开始玩游戏了！***

## PlayStation®5 / PlayStation®4 兼容游戏列表

在 PlayStation®5 / PlayStation®4 上，T.Flight Hotas 4:

- 仅兼容支持飞行摇杆模式的游戏。
- 在游戏中被识别为真实摇杆，而不是游戏手柄，从而能够带来更快的响应速度和更高的精度，还可以访问这些游戏中摇杆的选项设置。

有关本摇杆兼容的 PlayStation®5 / PlayStation®4 游戏列表，请访问 <http://support.thrustmaster.cn/>。转到 Joystick / T.Flight Hotas 4（摇杆 / T.Flight Hotas 4），然后选择 Games Settings（游戏设置）。

随着新款兼容 T.Flight Hotas 4 的 PS5™ / PS4™ 游戏的发布，我们将会定期补充此列表。

# 更新摇杆固件

本摇杆底座中包含的固件可升级到更新的版本，从而获得产品增强功能。

要显示摇杆当前使用的固件版本并在需要时进行升级：在 PC 上，访问 <http://support.thrustmaster.cn/>，单击**摇杆 / T.Flight Hotas 4**，然后选择**固件**并按照所给出的说明下载并安装此程序。

## 故障检修和警告

- **我的摇杆运行不正常，或似乎校准不当：**

- 关闭系统，断开摇杆连接；然后重新连接摇杆，并重启游戏。
- 连接摇杆时：将手柄、方向舵和节流阀居中放置，且不要移动它们（以防出现任何校准问题）。
- 退出游戏，拔掉摇杆，重新连接摇杆，然后按下摇杆上的 PS 按钮 **(10)**。登录您的 PlayStation®Network 帐户，以便能够使用该摇杆。

- **我的摇杆太灵敏或不够灵敏：**

- 当您沿不同的轴移动几次摇杆后，摇杆将自行独立校准。
- 在游戏的“选项/控制器/游戏手柄或摇杆”菜单中：调整控制器的灵敏度或盲区（如果此功能可用）。
- 使用摇杆底座下的拨盘 **(7)** 调节手柄阻力。

- **方向舵功能太灵敏：**


- 使用摇杆底座上的锁紧螺丝 **(5)** 禁用手柄的旋转功能，使用摆动按钮实现方向舵功能。

## 帮助文件和常见问题解答（本手册中未提供）

请访问 <http://support.thrustmaster.cn/>。点击**摇杆 / T.Flight Hotas 4**，然后选择**手册**或**常见问题解答**。

## 版权所有

© 2021 Guillemot Corporation S.A. 保留所有权利。Thrustmaster® 是 Guillemot Corporation S.A. 的注册商标。专用于 PlayStation®5 主机和 PlayStation®4 主机。

“”、“PlayStation”、“PS5”、“PS4”和“PlayStation Shapes Logo”是 Sony Interactive Entertainment Inc. 的注册商标或商标。保留所有权利。所有其他商标均为其各自所有者的资产。制造和发行均获得 Sony Interactive Entertainment Inc 的授权。

产品图片不具约束力。以上内容、设计和规格若有变更，恕不另行通知。并且，以上信息可能因国家不同而不同。中国制造。

## 环保建议

请遵守当地法规，正确回收电子电器产品。

请妥善保管本说明书。产品颜色和具体装饰可能有所不同。  
使用本产品前请先拆除塑料紧固件和胶带。



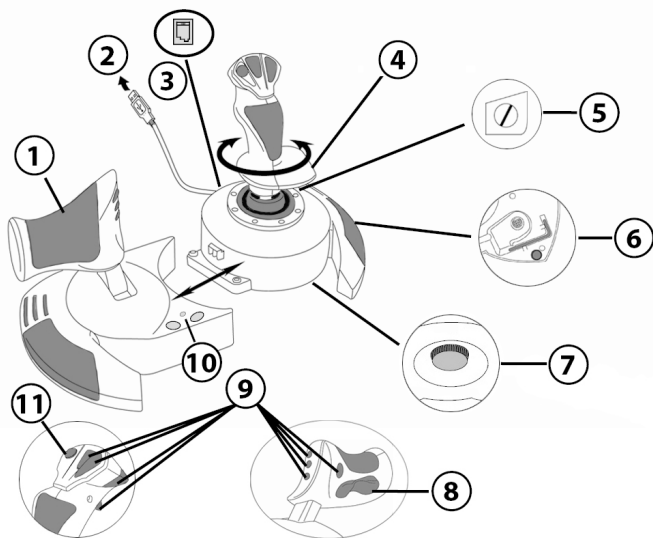
# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 - PlayStation®4

使用者手冊

ENGLISH

中文



## 技術特性

1. 油門
2. USB 連接器
3. 方向舵連接器：RJ12 Thrustmaster (圖馬思特) 方向舵 (單獨銷售) 連接器
4. 方向舵功能 (透過扭轉手柄實現)
5. 手柄上的方向舵鎖緊螺絲
6. 內六角扳手，用於安裝或拆卸油門
7. 手柄阻力調節錶盤
8. 方向舵擺動按鈕
9. 操作按鈕
10. 帶LED的PS按鈕
11. 多向苦力帽開關



## 瞭解您的 HOTAS 搖杆

### 油門

本搖杆裝有一個大油門，方便您玩遊戲時控制飛機的加速。

油門可拆卸，並且有兩種不同的放置方式：

從搖杆上拆卸並取下油門（以便再現逼真的飛行環境）

安裝到搖杆上（以便提升穩定性，節省空間）。

預設情況下，油門與搖杆是分開的。

將油門連接到搖杆：

1. 上下顛倒油門和搖杆。
2. 取出安裝在搖杆底座下方的內六角扳手 (6)。
3. 將油門置於搖杆的左側。  
將搖杆底座左側的聯結扣插入油門右側的開口處。
4. 用扳手擰緊底座下面的兩個內六角螺絲（位於搖杆底座的左側）。
5. 捲起油門電纜，將其穿過電纜導槽。
6. 將內六角扳手放回原位，以防遺失。

反向執行此步驟可將油門從搖杆上卸下來。

### 手柄阻力可調節

根據您所玩遊戲的風格，您可能希望搖杆超靈敏，可以回應最輕微的觸摸，也可能希望搖杆更穩固，在您移動搖杆時能夠有一些阻力。

為滿足所有玩家的需求，本搖杆手柄的阻力可調節。若要調節阻力，請使用搖杆底座下方的手柄阻力調節錶盤 (7) 進行調節。

## 方向舵功能

本搖杆具有方向舵功能，類似于飛機上飛行員透過踩踏踏板來轉動方向盤，使飛機可以圍繞其垂直軸旋轉（讓飛機可以左右旋轉）。在本搖杆上，可以透過向左或向右旋轉手柄來實現方向舵功能。

可透過以下兩種方法實現方向舵功能：

- 在搖杆上，向左或向右旋轉手柄 (4)。
- 或者使用油門上的擺動按鈕 (8)。

如果您僅使用擺動按鈕（或者您不使用方向舵功能），可以透過搖杆底座上的鎖緊螺絲 (5) 來停用手柄的旋轉功能。用平頭螺絲刀改變螺絲的位置，從而鎖定/取消鎖定方向舵功能。

## 多向苦力帽開關

本搖杆配有苦力帽開關 (11)，也稱為「視角帽」開關，顧名思義，透過該開關，您可以即時檢視飛機周圍的情況（在支援該功能的遊戲中）。若要使用此功能，請進入遊戲的配置選單，將各個視圖（後視圖、左視圖、右視圖及外部視圖）設定到苦力帽開關的相應方向上。

當然，您也可以將苦力帽開關用於其他用途（開火等）。

## PlayStation®5 / PlayStation®4

### 安裝到 PlayStation®5 / PlayStation®4 上

1. 將 USB 接頭 (2) 連接到系統的 USB 連接埠上。
2. 啟動系統。
3. 搖杆的 LED 變為紅色。
4. 按搖杆的 PS 按鈕 (10) 並登入您的 PlayStation®Network 帳戶，以便能夠使用該搖杆。
5. 啟動支援飛行搖杆模式的遊戲。

*現在即可開始玩遊戲了！*

### PlayStation®5 / PlayStation®4 相容遊戲列表

在 PlayStation®5 / PlayStation®4 上，T.Flight Hotas 4：

- 僅相容支援飛行搖杆模式的遊戲。
- 在遊戲中被識別為真實搖杆，而不是遊戲手柄，從而能夠帶來更快的回應速度和更高的精度，還可以存取這些遊戲中搖杆的選項設置。

有關本搖杆相容的 PlayStation®5 / PlayStation®4 遊戲列表，請瀏覽 <https://support.thrustmaster.com/>。轉到 Joysticks (搖杆) / T.Flight Hotas 4，然後選擇 Games Settings (遊戲設定)。

隨著新款相容 T.Flight Hotas 4 的 PS5™ / PS4™ 遊戲的發佈，我們將會定期補充此列表。

## 更新搖杆韌體

本搖杆底座中包含的韌體可升級到更新的版本，從而獲得產品增強功能。

要顯示搖杆當前使用的韌體版本並在需要時進行升級：在PC上，瀏覽 <https://support.thrustmaster.com/>。依次按一下 Joysticks (搖杆) 和 T.Flight Hotas 4，然後選擇 Firmware (韌體)，按照下載和安裝程式說明進行操作。

## 故障檢修和警告

- 我的搖杆運行不正常，或似乎校準不當：
  - 關閉系統，斷開搖杆連接；然後重新連接搖杆，並重啟遊戲。
  - 連接搖杆時：將手柄、方向舵和油門居中放置，且不要移動它們（以防出現任何校準問題）。
  - 退出遊戲，拔掉搖杆，重新連接搖杆，然後按下搖杆上的 PS 按鈕 (10)。登入您的 PlayStation®Network 帳戶，以便能夠使用該搖杆。
- 我的搖杆太靈敏或不夠靈敏：
  - 當您沿不同的軸移動幾次搖杆後，搖杆將自行獨立校準。
  - 在遊戲的「選項/控制器/遊戲手柄或搖杆」選單中：調整控制器的靈敏度或盲區（如果此功能可用）。
  - 使用搖杆底座下的撥盤 (7) 調節手柄阻力。
- 方向舵功能太靈敏：
  - 使用搖杆底座上的鎖緊螺絲 (5) 停用手柄的旋轉功能，使用擺動按鈕實現方向舵功能。

## 說明檔案和常見問題解答 (本手冊中未提供)

請瀏覽 <https://support.thrustmaster.com/>，依次按一下 Joysticks (搖杆) 和 T.Flight Hotas 4，然後選擇 Manual/FAQ (手冊/常見問題解答)。

## **COPYRIGHT**

©2021 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. Manufactured and distributed by Guillemot Corporation S.A. All other trademarks and brand names are hereby acknowledged and are the property of their respective owners. Contents, design, and specifications are subject to changes without notice and may vary from one country to another. Photos and illustrations not binding. Designed in North America and Europe, made in China.

For use exclusively with PlayStation®5 consoles, PlayStation®4 consoles.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" and "PlayStation Shapes Logo" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and distributed under license from Sony Interactive Entertainment Inc.

## **ENVIRONMENTAL PROTECTION RECOMMENDATION**

Please adhere to local recycling laws for electrical and electronic equipment.

Retain this information. Colors and decorations may vary.

Plastic fasteners and adhesives should be removed from the product before it is used.

***[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***



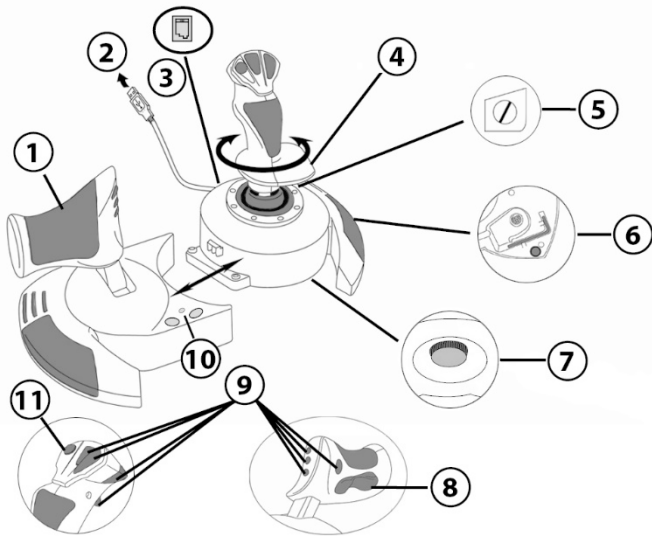
# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 - PlayStation®4

사용설명서

ENGLISH

中文



## 기술적 특징

1. 조작판
2. USB 커넥터
3. 방향타 커넥터: RJ12 Thrustmaster 방향타 커넥터 (별도 판매)
4. 트위스트 핸들을 이용한 방향타 기능
5. 핸들에 위치한 방향타 잠금 스크류
6. 조작판 설치 또는 분리용 앨런 볼트용 렌치
7. 핸들 저장 조정 다이얼
8. 잠금 버튼을 이용한 방향타
9. 동작 버튼
10. LED PS 버튼
11. 다방향 "시점" 버튼 스위치

한국어

# HOTAS 조이스틱 알기

## 조작판

조이스틱에는 대형 조작판이 포함되어 있어, 항공기 가속을 간편하게 제어할 수 있습니다.

조작판은 탈부착 가능하며 다음과 같은 2 가지 방식으로 위치시킬 수 있습니다.

조이스틱에서 탈착 및 분리  
(실제와 같은 비행 조종 환경 재현)

조이스틱에 부착  
(높은 안정성, 적은 공간 차지).

조작판은 조이스틱과 분리된 상태로 출고됩니다.

조이스틱에 조작판 부착 방법:

1. 조작판과 조이스틱을 뒤집습니다.
2. 조이스틱 바닥면에 붙어 있는 앨런 볼트용 렌치(6)를 떼어냅니다.
3. 조작판을 조이스틱 왼쪽에 듭니다.  
조이스틱 바닥에 있는 연결탭을 조작판 오른쪽에 있는 구멍에 삽입합니다.
4. 앨런 볼트용 렌치를 이용하여 바닥면에 있는 앨런 나사를 조입니다  
(조이스틱 바닥면 왼쪽에 위치).
5. 조작판 케이블을 감아 케이블 가이드 슬롯에 꿰어 듭니다.
6. 사용한 앨런 볼트용 렌치는 잃어버리지 않도록 제자리에 두십시오.

조이스틱에서 조작판을 분리할 때에는 이 과정을 반대로 하십시오.

## 핸들 저항 조정 가능

이용자의 게임 스타일에 따라, 아주 미세한 움직임에도 반응하는 극도로 민감한 조이스틱을 원하거나, 움직임 때 약간의 저항이 느껴지는 좀 더 단단한 조이스틱을 선호할 수도 있습니다. 이에 따라 조이스틱의 핸들 저항을 조정할 수 있도록 하여 모든 게임 이용자들을 만족시키고 있습니다. 조이스틱 바닥면에 위치한 핸들 저항 조정 다이얼(7)을 이용해 조정하십시오.

## 방향타 기능

조이스틱에는 항공기에서 파일럿이 사용하는 페달에 대응하는 방향타 기능이 포함되어 있어, 항공기가 수직축을 중심으로 회전하도록 스티어링을 돌릴 수 있습니다(따라서 항공기 좌향 또는 우향 조정 가능). 조이스틱 핸들을 왼쪽 또는 오른쪽으로 회전시켜 이러한 방향타 기능을 이용하십시오.

방향타 기능은 다음 2가지 방법으로 이용하실 수 있습니다.

- 조이스틱 핸들(4)을 왼쪽 또는 오른쪽으로 회전

- 또는 조작판에 있는 잠금 버튼(8)이용

잠금 버튼만 사용하는 경우 (또는 방향타 기능을 사용하지 않는 경우), 조이스틱 바닥면에 위치한 잠금 스크류(5)덕분에 핸들 회전을 비활성화 시킬 수 있습니다. 일자 드라이버를 이용해 나사의 위치를 변경시켜 방향타 기능을 잠금/해제합니다.

## 다방향 "시점" 버튼 스위치

조이스틱에는 "시점" 버튼 스위치(11)가 포함되어 있으며, 이름에서 알 수 있듯이 항공기 주변 상황을 즉시 조망할 수 있습니다(시점 보기 기능이 포함되어 있는 게임인 경우). 게임 설정 메뉴에서 "시점" 버튼 스위치의 방향을 각기 다른 보기(뒷면, 왼쪽, 오른쪽, 외부)로 프로그래밍하면 "시점"을 조정할 수 있습니다.

물론, "시점" 버튼 스위치를 기타 다른 기능(발사 등)으로 사용할 수도 있습니다.



## PlayStation®5 / PlayStation®4

### PlayStation®5 / PlayStation®4 설치

1. USB 커넥터(2)를 여러분의 시스템의 USB 포트 중 한 곳에 연결시킵니다.
2. 시스템을 켭니다.
3. 조이스틱의 LED가 붉은 색으로 바뀝니다.
4. 조이스틱의 PS 버튼(10)을 누르고 PlayStation®Network 계정에 로그인하면 조이스틱을 사용할 수 있습니다.
5. 플라이트 스틱 모드를 지원하는 게임을 시작하십시오.

*이제 레이싱 준비가 되었습니다!*

### 호환 가능한 PlayStation®5 / PlayStation®4 게임 목록

PlayStation®5 / PlayStation®4에서 T.Flight Hotas 4는

- 플라이트 스틱 모드를 지원하는 게임에 한해 호환 가능합니다.
- 게임 상에서 게임패드가 아닌 실제 조이스틱으로 인식되어 더 나은 반응성 및 향상된 정확도와 게임의 조이스틱 옵션에 접근할 수 있는 가능성을 제공합니다.

조이스틱과 호환 가능한 PlayStation®5 / PlayStation®4 게임 목록은

<https://support.thrustmaster.com/>에서 확인하실 수 있습니다. 조이스틱 / T.Flight Hotas 4 로 이동한 후, 게임 설정을 선택하십시오.

이 목록은 T.Flight Hotas 4와 호환 가능한 PS5™/PS4™ 게임이 출시되면 정기적으로 업데이트됩니다.

## 조이스틱 펌웨어 업데이트

조이스틱 바닥면에 포함되어 있는 펌웨어는 개선 사항이 포함되어 있는 최신 버전으로 업데이트할 수 있습니다.

PC에서 <https://support.thrustmaster.com/>를 방문하여, 현재 사용하고 있는 조이스틱의 펌웨어 버전을 확인하고, 필요 시 업데이트하십시오. **조이스틱 / T.Flight Hotas 4**를 클릭한 다음, **펌웨어**를 선택하고 다운로드 및 설치 절차가 설명되어 있는 지침을 따릅니다.

### 문제 해결 및 경고

- **조이스틱이 제 기능을 하지 못하거나 보정이 잘 되지 않습니다.**
  - 시스템의 전원을 끈 다음 조이스틱을 분리합니다. 조이스틱을 다시 연결한 후 게임을 다시 시작해 보십시오.
  - 조이스틱을 연결하는 경우: 핸들, 방향타 및 조작판을 중앙에 놓은 후, 건드리지 마십시오 (보정 문제를 피하기 위함).
  - 게임에서 나가기를 선택한 후, 조이스틱의 플러그를 뽑습니다. 플러그를 다시 꽂은 다음, 조이스틱의 PS 버튼(10)을 누릅니다. PlayStation®Network 계정에 로그인하여 조이스틱 사용을 활성화하십시오.
- **조이스틱이 너무 민감하거나 충분히 민감하지 못합니다.**
  - 여러분이 서로 다른 축에 몇 가지 변동 사항을 적용한 이후, 조이스틱이 자가 보정합니다.
  - 게임에서 “옵션 / 컨트롤러 / 게임패드 또는 조이스틱” 메뉴를 클릭합니다. 컨트롤러의 민감도 또는 사각 지대를 조정합니다 (옵션 선택이 가능한 경우).
  - 조이스틱 바닥면에 위치한 다이얼(7)을 이용해 핸들 저항을 조정합니다.
- **방향타 기능이 너무 민감합니다.**
  - 조이스틱 바닥면에 위치한 잠금 스크류(5)를 이용해 핸들 회전을 비활성화시키고, 방향타 기능을 위해 잠금 버튼을 이용합니다.

### 도움말 파일 및 자주 묻는 질문(이 설명서에는 포함되지 않음)

<https://support.thrustmaster.com/>에서 **조이스틱 / T.Flight Hotas 4**를 클릭한 다음, **매뉴얼/FAQ**를 선택하십시오.

## COPYRIGHT

©2021 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. Manufactured and distributed by Guillemot Corporation S.A. All other trademarks and brand names are hereby acknowledged and are the property of their respective owners. Contents, design, and specifications are subject to changes without notice and may vary from one country to another. Photos and illustrations not binding. Designed in North America and Europe, made in China.

For use exclusively with PlayStation®5 consoles, PlayStation®4 consoles.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" and "PlayStation Shapes Logo" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and distributed under license from Sony Interactive Entertainment Inc.

## ENVIRONMENTAL PROTECTION RECOMMENDATION

Please adhere to local recycling laws for electrical and electronic equipment.

Retain this information. Colors and decorations may vary.

Plastic fasteners and adhesives should be removed from the product before it is used.

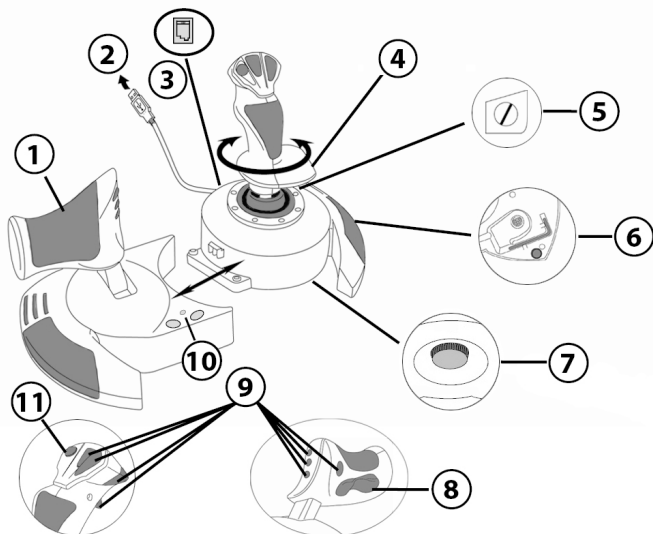
[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)



MSIP-REI-MF0-  
TF-HOTAS4

# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 - PlayStation®4  
Bruksanvisning



## TEKNISKA DELAR

1. Gasreglage
2. USB-kontakt
3. Roderkontakt: RJ12-kontakt för roder från Thrustmaster (säljs separat)
4. Roderfunktion via det vridbara handtaget
5. Skruv som låser rodret på handtaget
6. Insexnyckel för att installera eller separera gasreglaget
7. Vred för justering av handtagets motstånd
8. Roder via gungknappen
9. Actionknappar
10. PS-knapp med LED
11. POV-hattknapp

# LÄR KÄNNA DIN HOTAS-JOYSTICK

## GASREGLAGE

Joysticken har ett stort gasreglage som kan användas för att enkelt kontrollera flygplanet acceleration.

Gasreglaget är löstagbart och kan placeras på två olika sätt, antingen:

lossat och separerat från joysticken  
(för att återskapa autentiska pilotförhållanden)

monterat på joysticken  
(för ökad stabilitet och för att ta upp mindre plats).

Som standard är gasreglaget lossat från joysticken.

För att montera gasreglaget på joysticken:

1. Vänd upp och ned på båda föremålen (gasreglaget och joysticken).
2. Ta ut insexnyckeln **(6)** som sitter under joystickens bas.
3. Placera gasreglaget till vänster om joysticken.  
För in anslutningsfliken på vänster sida om joystickens bas i öppningen på höger sida om gasreglaget.
4. Använd nyckeln för att skruva i de två insexskruvarna under basen (till vänster om joystickens bas).
5. Vira ihop gasreglagekabeln och för in den i kabelutrymmet.
6. Sätt tillbaka insexnyckeln igen så att du inte tappar bort den.

Gör om denna procedur fast i omvänd ordning för att lossa gasreglaget från joysticken.

## JUSTERBART HANDTAGSMOTSTÅND

Beroende på din spelstil kanske du vill ha en ultrakänslig joystick som svarar på minsta rörelse, eller så kanske du föredrar en fastare joystick som ger lite motstånd när du rör den. Joystickens handtagsmotstånd är justerbart för att passa alla spelare. Du kan justera motståndet med hjälp av vredet **(7)** under joystickens bas.

## RODERFUNKTION

Joysticken har en roderfunktion, som i ett plan motsvarar pedalerna piloten använder för att svänga, som gör att planet kan vrida sig runt sin längdaxel (vilket i sin tur får planet att svänga åt vänster eller höger). Använd denna roderfunktion på joysticken genom att vrida handtaget åt vänster eller höger.

Roderfunktionen kan användas på två sätt:

- på joysticken genom att vrida handtaget **(4)** åt vänster eller höger.
- eller via gungknappen **(8)** på gasreglaget.

Om du enbart använder gungknappen (eller om du inte använder roderfunktionen) kan du inaktivera handtagets rotation tack vare låsskraven **(5)** på joystickens bas. Använd en plattskruvmejsel för att ändra skruvens position och på så sätt låsa/låsa upp roderfunktionen.

## POV-HATTKNAPPEN

Joysticken har en POV-hattknapp **(11)** som, precis som namnet antyder, gör att du (i spel där det är möjligt) omedelbart kan se allt som sker runt ditt plan. För att göra det går du helt enkelt till spelets konfigurationsmeny och programmerar de olika vyerna (bakre vy, vänster vy, höger vy, samt de yttre vyerna) på POV-hattknappens riktningar. Du kan såklart även använda POV-hattknappen till annat (som t.ex. att skjuta).

# PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

## INSTALLERA PÅ PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

1. Anslut USB-kontakten (2) till någon av systemets USB-portar.
2. Slå på ditt system.
3. Joystickens LED-lampa lyser RÖTT.
4. Tryck på joystickens PS-knapp (10) och logga in på ditt Sony Entertainment Network-konto för att kunna använda joysticken.
5. Starta ett spel som stödjer flygspaksläget.

***Nu är du redo att spela!***

## LISTA MED KOMPATIBLA SPEL TILL PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

T.Flight Hotas 4 på PlayStation®5 / PlayStation®4:

- är endast kompatibel med spel som stödjer flygspaksläget.
- känns igen i spel som en riktig joystick och inte som en handkontroll. Detta ger bättre responsivitet, ökad precision och gör det möjligt att komma åt joystickens alternativ i dessa spel.

En lista med spel till PlayStation®5 / PlayStation®4 som är kompatibla med joysticken finns på <https://support.thrustmaster.com/>. Gå till Joystickar / T.Flight Hotas 4, och välj sedan Inställningar för spel.

Denna lista uppdateras regelbundet i takt med att nya PS5™ / PS4™-spel som är kompatibla med T.Flight Hotas 4 släpps.

# UPPDATERA JOYSTICKENS FIRMWARE

Firmwaren som finns i joystickens bas från början kan uppdateras till en nyare version som förbättrar produkten.

För att se vilken firmwareversion din joystick använder och uppdatera den vid behov: på PC går du till <https://support.thrustmaster.com/>, klickar på **Joystickar / T.Flight Hotas 4**, och väljer sedan **Firmware** och följer instruktionerna som beskriver hur man laddar ner och installerar.

## FELSÖKNING OCH VARNINGAR

- **Min joystick fungerar inte som den ska eller verkar vara felkalibrerad:**

- Stäng av ditt system, fränkoppla joysticken, anslut den igen och starta sedan om spelet.
- När du ansluter joysticken: Låt handtaget, rodret och gasreglaget vara i neutralläge och rör dem inte (för att undvika kalibreringsproblem).
- Avsluta spelet, fränkoppla joysticken, anslut den igen och tryck på PS-knappen **(10)** på joysticken. Logga in på ditt Sony Entertainment Network-konto för att kunna använda joysticken.

- **Min joystick är för känslig eller inte tillräckligt känslig:**

- Joysticken kalibrerar sig själv efter att du har gjort några rörelser på de olika axlarna.
- Gå till Options / Controller / Gamepad eller Joystick-menyn i ditt spel och justera känsligheten eller dödzonerna på din controller (om detta alternativ finns).
- Justera handtagsmotståndet med hjälp av vredet **(7)** under joystickens bas.

- **Roderfunktionen är för känslig:**

- Inaktivera handtags rotation med hjälp av låsskruven **(5)** på joystickens bas och använd gungknappen för roderfunktionen.

## HJÄLPFILER OCH FAQ:S (INGÅR INTE I DENNA BRUKSANVISNING)

Gå till <https://support.thrustmaster.com/>. Klicka på **Joystickar / T.Flight Hotas 4**, och välj sedan **Bruksanvisning** eller **FAQ**.



## GARANTIINFORMATION

Guillemot Corporation S.A., med säte i Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Frankrike (hädanefter "Guillemot") garanterar globalt för konsumenten att denna Thrustmaster-produkt ska vara fri från defekter i material och utförande, under en garantiperiod som motsvarar tidsgränsen för att vidta åtgärder mot Guillemot om konsumenten anser att produkten inte är fri från defekter i material och utförande. I länderna i Europeiska unionen motsvarar detta en period på två (2) år från leveransen av Thrustmaster-produkten. I andra länder motsvarar garantiperioden tidsgränsen för att vidta åtgärder mot Guillemot om konsumenten anser att Thrustmaster-produkten inte är fri från defekter i material och utförande enligt de lagar som gäller i landet där konsumenten var bosatt vid inköpsdatumet för Thrustmaster-produkten (om ingen sådan åtgärd existerar i det motsvarande landet ska garantiperioden vara ett (1) år från ursprungligt inköpsdatum av Thrustmaster-produkten).

Trots ovanstående omfattas laddningsbara batterier av en garantiperiod på sex (6) månader från ursprungligt inköpsdatum.

Om produkten skulle visa sig vara defekt under garantiperioden ska du genast kontakta tekniska supporten som då informerar om hur du går vidare. Om defekten bekräftas måste produkten returneras till inköpsstället (eller annat ställe angivet av tekniska supporten).

Inom ramen för denna garanti ska konsumentens defekta produkt, efter tekniska supportens gottfinnande, antingen ersättas eller repareras så att den fungerar. Om Thrustmaster-produkten under garantiperioden är föremål för sådan renovering, ska alla perioder på minst sju (7) dagar under vilka produkten inte kan användas läggas till återstående garantiperiod (denna period löper från det datum då konsumenten bad om service eller från det datum då produkten ifråga gjorts tillgänglig för reparation, om datumet då produkten gjorts tillgänglig för reparation ligger efter datumet då konsumenten bad om service). Om det är tillåtet enligt gällande lag är Guillemot och dess dotterbolags fulla ansvar (inklusive följdskador) begränsat till att reparera eller ersätta Thrustmaster-produkten. Om det är tillåtet enligt gällande lag fransägar sig Guillemot alla garantier för säljbarhet eller lämplighet för ett visst syfte.

Garantin gäller inte: (1) om produkten har modifierats, öppnats, ändrats eller skadats till följd av olämplig användning eller missbruk, försumlighet, olycka, normalt slitage eller annan orsak som inte är relaterad till material- eller tillverkningsfel (inklusive, men inte begränsat till, att kombinera Thrustmaster-produkten med någon olämplig del, i synnerhet nätaggregat, laddningsbara batterier, laddare, eller andra delar som Guillemot inte tillhandahåller för denna produkt); (2) om produkten har använts för annan användning än hemanvändning, inklusive för professionella eller kommersiella ändamål (t.ex. spelrum, träning, tävlingar); (3) om instruktionerna från teknisk support inte följs; (4) programvara, då programvaran har en egen garanti; (5) förbrukningsvaror (delar som byts ut under produktens livslängd: t.ex. engångsbatterier eller öronkuddar till headset eller hörlurar); (6) tillbehör (t.ex. kablar, fodral, påsar, väskor, handledsremmar); (7) om produkten såldes på e offentligt auktion.

Denna garanti är inte överlåtbar.

Konsumentens juridiska rättigheter med avseende på lagar som gäller för försäljning av konsumentvaror i hans land påverkas inte av denna garanti.

### Ytterligare garantibestämmelser

Under garantiperioden ska Guillemot i princip inte tillhandahålla några reservdelar eftersom teknisk support är den enda part med behörighet att öppna och/eller renovera Thrustmasters produkter (med undantag för renoveringar som teknisk support ber konsumenten att utföra med hjälp av skriftliga instruktioner – till exempel om renoveringen är enkel och ej konfidentiell – och genom att i gällande fall förse konsumenten med de reservdelar som behövs).

Med tanke på dess innovationscykler och för att skydda dess kunskaper och affärshemligheter, ska Guillemot i princip inte tillhandahålla några renoveringsinstruktioner eller reservdelar för någon Thrustmaster-produkt vars garantiperiod har löpt ut.

### Ansvar

Om det är tillåtet enligt gällande lag fransäger sig Guillemot Corporation S.A. (hädanefter "Guillemot") och dess dotterbolag allt ansvar för eventuella skador orsakade av följande: (1) produkten har modifierats, öppnats eller ändrats; (2) underlåtenhet att följa monteringsanvisningarna; (3) olämplig användning eller missbruk, försumlighet, en olycka (t.ex. att produkten tappas); (4) normalt slitage; (5) produkten har använts för annan användning än hemanvändning, inklusive för professionella eller kommersiella ändamål (t.ex. spelrum, träning, tävlingar). Om det är tillåtet enligt gällande lag fransäger sig Guillemot och dess dotterbolag allt ansvar för eventuella skador som inte är relaterade till material- eller tillverkningsfel när det gäller produkten (inklusive, men inte begränsat till, skador som direkt eller indirekt orsakats av någon programvara eller genom att kombinera Thrustmaster-produkten med någon olämplig del, i synnerhet nätaggregat, laddningsbara batterier, laddare, eller andra delar som Guillemot inte tillhandahåller för denna produkt).

**THRUSTMASTER®**

**TEKNISK SUPPORT**

<https://support.thrustmaster.com>



## UPPHOVSRÄTTSSKYDD

©2021 Guillemot Corporation S.A. Med ensamrätt. Thrustmaster® är ett registrerat varumärke som tillhör Guillemot Corporation S.A. Tillverkas och distribueras av Guillemot Corporation S.A. Alla andra varumärken och märkesnamn erkänns härmed och tillhör sina respektive ägare. Innehåll, konstruktioner och specifikationer kan ändras utan föregående meddelande och kan variera från land till land. Foton och illustrationer är inte bindande. Designad i Nordamerika och Europa. Tillverkad i Kina.

Endast avsedd för användning med PlayStation®5-konsoler och PlayStation®4-konsoler.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" och "PlayStation Shapes Logo" är registrerade varumärken eller varumärken som tillhör Sony Interactive Entertainment Inc. Med ensamrätt. Alla andra varumärken tillhör sina respektive ägare. Tillverkas och distribueras under licens från Sony Interactive Entertainment LLC.

## MILJÖSKYDD



\* I Europeiska unionen: När produkten har slutat fungera ska den inte slängas i vanligt hushållsavfall, utan kasseras vid en uppsamlingsplats för bortskaftet av elektriskt och elektroniskt avfall (WEEE) för återvinning.

Detta bekräfts av symbolen på produkten, bruksanvisningen eller förpackningen.

Beroende på dess egenskaper kan materialet kanske återvinnas. Genom återvinning och andra sätt att hantera elektriskt och elektroniskt avfall kan du göra ett viktigt bidrag till att hjälpa till att skydda miljön.

Kontakta dina lokala myndigheter för information om uppsamlingsplatsen som är närmast dig.

För alla andra länder: Följ lokala återvinningslagar för elektriskt och elektroniskt avfall.

Behåll denna information. Färger och dekorationer kan variera.

Plastfästen och lim/klister/tejp bör avlägsnas från produkten innan den används.

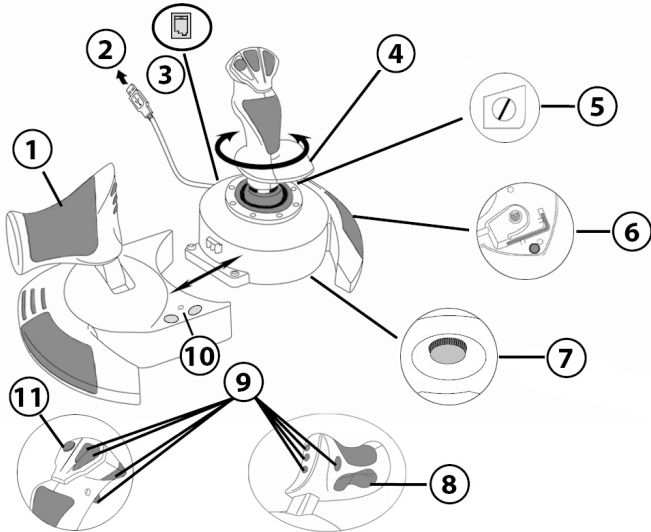
[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

*\*Gäller endast EU, Storbritannien och Turkiet*



# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 – PlayStation®4  
Käyttöohje



## TEKNISET OMINAISUUDET

1. Tehovipu
2. USB-liitin
3. Peräsimen liitin: RJ12-liitin  
Thrustmaster-peräsimelle (myydään erikseen)
4. Peräsintoiminto kahvaa pyörittämällä
5. Peräsimen lukitsemisruuvi kahvassa
6. Kuusiokoloavain erillisen kaasun asennusta varten
7. Kahvan vastuksen säädin
8. Peräsimen käyttö keinupainikkeella
9. Toimintonäppäimet
10. PS-näppäin LED-valolla
11. Monisuuntainen hattusäädin

# TÄMÄ ON HOTAS-OHJAIN

## TEHOVIPU

Ohjain sisältää kookkaan kaasukahvan, jolla voi helposti hallita lentokoneen kiihtyvyyttä.

Tehovipu on irrotettavissa, ja se voidaan asettaa kahdella eri tavalla, joko:

ohjaimesta irrotettuna ja erillään  
(tarjoten aidon pilottikokemuksen)

ohjaimen kiinnitettynä  
(vakaampi toiminta ja vähemmän tilaa vievä).

Tehovipu on oletusarvoisesti ohjaimesta irrallaan.

### Tehovivun kiinnittäminen ohjaimen:

1. Käännä molemmat laitteet ylösalaisin (tehovipu ja ohjain).
2. Ota ohjaimen pohjaan kiinnitetty kuusiokoloavain **(6)**.
3. Aseta tehovipu ohjaimen vasemmalle puolelle.  
Aseta ohjaimen jalustan vasemmalla puolella oleva liitosliuska tehovivun oikealla puolella olevaan aukkoon.
4. Kiinnitä kuusiokoloavaimella kaksi jalustan alla olevaa ruuvia (ne löytyvät sauvaohjaimen jalustan vasemmalta puolelta).
5. Kääri tehovivun kaapeli ja sujauta se kaapelin ohjausaukon läpi.
6. Pistä kuusiokoloavain takaisin paikalleen, jotta et hukkaa sitä.

Toista tämä toimintaohje toisinpäin irrottaaksesi tehovivun ohjaimesta.

## KAHVAN SÄÄDETTÄVÄ VASTUS

Saatat pelityylistäsi riippuen haluta joko ultraherkän ohjaimen, joka reagoi vähäisempäänkin kosketukseen, tai suosii jämerämpää ohjainta, joka tarjoaa vastusta sitä liikuttaessa. Ohjaimen kahvan vastus on säädettävissä, jotta se sopii kaikenlaisille pelaajille. Säädä sitä käyttämällä ohjaimen jalustan alapuolella olevaa kahvan vastuksen säädintä **(7)**.

## PERÄSINTOIMINTO

Ohjain sisältää sivuperäsintoiminnon, joka vastaa pilotin lentokoneen ohjauksessa käyttämiä polkimia, joilla kone kääntyy vertikaalisen akselinsa ympäri (ja saa sen täten kääntymään vasemmalle tai oikealle). Tätä peräsintoimintoa voi käyttää ohjaimelta pyörittämällä kahvaa vasemmalle tai oikealle.

Peräsintoiminto on käytettävissä kahdella tavalla:

- pyörittämällä ohjaimen kahvaa **(4)** vasemmalle tai oikealle
- tai kaasukahvassa olevalla keinupainikkeella **(8)**.

Jos käytät vain keinupainiketta (tai jos et käytä peräsintoimintoa), voit poistaa kahvan pyörittämisen käytöstä, kiitos ohjaimen jalustasta löytyvän lukitusruuvien **(5)**. Vaihda ruuvien asentoa talttapääruuvimeisseliä käyttämällä, jolloin voit lukita/avata peräsintoiminnon.

## MONISUUNTAINEN HATTUSÄÄDIN

Ohjain sisältää monisuuntaisen hattusäätimen **(11)**, jolla voi (pelin salliessa) katsoa välittömästi ympäri lentokonetta. Tee se menemällä pelin asetusvalikkoon ja ohjelmoi eri näkymät (takanäkymä, vasen näkymä, oikea näkymä ja ulkonäkymät) monisuuntaisen hattusäätimen eri suuntiin.

Voit tietenkin käyttää hattusäädintä myös muita toimintoja varten (tulitus jne).

# PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

## ASENNUS PLAYSTATION®5-/PLAYSTATION®4-KONSOLILLE

1. Yhdistä USB-liitin **(2)** yhteen järjestelmän USB-porteista.
2. Käynnistä järjestelmä.
3. Sauvaohjaimen LED-valo muuttuu PUNAISEKSI.
4. Paina sauvaohjaimen PS-näppäintä **(10)** ja kirjaudu Sony Entertainment Network -tilillesi, jotta voit käyttää sauvaohjainta.
5. Käynnistä lentosauvatilaa tukeva peli.

***Olet nyt pelivalmis!***

## LISTA YHTEENSOPIVISTA PLAYSTATION®5-/PLAYSTATION®4-PELEISTÄ

PlayStation®5-/PlayStation®4-konsolilla T.Flight Hotas 4:

- on yhteensopiva vain lentosauvatilaa tukevien pelien kanssa
- tunnistetaan peleissä aitona sauvaohjaimena eikä tavallisena peliohjaimena, mikä takaa paremman reagoivuuden ja tarkkuuden sekä mahdollisuuden käyttää ohjaimen asetuksia peleissä.

Lista peliohjaimen kanssa yhteensopivista PlayStation®5-/PlayStation®4-peleistä löytyy osoitteesta <https://support.thrustmaster.com/>. Mene kohtaan Joysticks / T.Flight Hotas 4 ja valitse Games Settings.

Tätä listaa päivitetään säännöllisesti, kun uusia T.Flight Hotas 4 -yhteensopivia pelejä saapuu PS5™:lle/PS4™:lle.

# PELIOHJAIMEN LAITEOHJELMISTON PÄIVITTÄMINEN

Peliohjaimen jalustan sisältämä laiteohjelmisto voidaan päivittää uudempaan versioon, joka sisältää parannuksia tuotteeseen.

Tarkista peliohjaimen käyttämä laiteohjelmiston versio ja päivitä se vaadittaessa: käy tietokoneella osoitteessa <https://support.thrustmaster.com/>, napsauta **Joysticks / T.Flight Hotas 4**, valitse **Firmware** ja seuraa ohjeita, kuinka lataus ja asennus suoritetaan.

## ONGELMANRATKAISU JA VAROITUKSET

- **Sauvaohjain ei toimi oikein tai se vaikuttaa väärin kalibroidulta:**

- Sammuta järjestelmä, irrota sauvaohjain, yhdistä se uudelleen ja käynnistä sitten peli.
- Kun sauvaohjainta yhdistetään: jätä kahva, peräsin ja kaasu keskelle, äläkä liikuta niitä (välttääksesi kalibrointiongelmia).
- Poistu pelistä, irrota sauvaohjain, yhdistä se uudelleen ja paina sitten sauvaohjaimen PS-näppäintä **(10)**. Kirjautu Sony Entertainment Network -tilillesi, jotta voit käyttää sauvaohjainta.

- **Sauvaohjain on liian herkkä tai ei ole tarpeeksi herkkä:**

- Sauvaohjain kalibroi itsensä, kun olet tehnyt muutaman liikkeen eri akseleilla.
- Mene pelissä valikkoon Options / Controller / Gamepad tai Joystick: säädä ohjaimen herkkyyttä tai kuolleita alueita (jos asetus on saatavilla).
- Säädä kahvan vastusta käyttämällä ohjaimen jalustan alapuolella olevaa säädintä **(7)**.

- **Peräsintoiminto on liian herkkä:**

- Poista kahvan pyörittäminen käytöstä käyttämällä ohjaimen jalustassa olevaa lukitusruuvia **(5)** ja käytä peräsintoimintoa keinupainikkeella.

## OHJETIEDOSTOT JA UKK/FAQ (EIVÄT SISÄLLY TÄHÄN KÄYTTÖOHJEESEEN)

Käy osoitteessa <https://support.thrustmaster.com/>. Napsauta **Joysticks / T.Flight Hotas 4** ja valitse sitten **Manual** tai **FAQ**.



## **Kuluttajan takuutiedot**

Maailmanlaajuinen, Guillemot Corporation S.A., jonka rekisteröity toimisto sijaitsee osoitteessa Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, France (tästä eteenpäin "Guillemot"), takaa asiakkaalle, että tämä Thrustmaster-tuote on materiaaleista ja työn laadusta johtuvista vioista vapaa takuuajan verran. Kaikki toimet sen noudattamiseksi on nostettava tämän aikarajan sisällä. Euroopan Union jäsenvaltioissa se vastaa kahta (2) vuotta Thrustmaster-tuotteen toimituksesta. Muissa maissa takuu aika vastaa Thrustmaster-tuotteen noudattamisvaatimusten aikarajaa sen maan asiaankuuluvien lakien mukaisesti, jonka asukas kuluttaja oli Thrustmaster-tuotteen ostopäivänä (mikäli kyseisessä maassa ei ole tällaisia vaatimuksia, takuuajan kesto on yksi (1) vuosi Thrustmaster-tuotteen ostopäivästä).

Yllä olevasta huolimatta ladattavilla akuilla on kuuden (6) kuukauden takuu ostopäivästä lähtien.

Mikäli tuote vaikuttaa takuuajan aikana vialliselta, ota välittömästi yhteyttä tekniseen tukeen, joka kertoo noudettavista toimenpiteistä. Jos vika vahvistetaan, tuote täytyy palauttaa sen ostopaikkaan (tai muuhun teknisen tuen osoittamaan paikkaan).

Tämän takuun puitteissa kuluttajan viallinen tuote joko korvataan uudella tai palautetaan toimintakuntoon teknisen tuen valinnan mukaan. Jos takuuajan aikana Thrustmaster-tuotteelle tehdään korjaustoimia, mikä tahansa vähintään seitsemän (7) päivää kestänyt jakso, jolloin tuote ei ole käytettävissä, lisätään se jäljellä olevaan takuu aikaan (tämä jakso alkaa siitä päivästä, kun asiakas pyytää tukitoimia tai kun kyseessä oleva tuote luovutetaan korjattavaksi, mikäli korjaukseen luovuttamisen päivämäärä on myöhäisempi kuin tukitoimipyynnön). Mikäli asiaankuuluva laki sen sallii, Guillemotin ja sen tytäryhtiöiden täysi vastuuvollisuus (mukaan lukien välilliset vahingot) rajoittuvat Thrustmaster-tuotteen toiminnan palauttamiseen tai sen korvaamiseen uudella. Mikäli asiaankuuluva laki sen sallii, Guillemot kiistää kaikki takuut tuotteen myytävyydestä tai sopivuudesta tiettyyn tarkoitukseen.

Tämä takuu ei ole voimassa: (1) mikäli tuotetta on muokattu, avattu, muunneltu tai se on kärsinyt vahinkoa epäasiallisen tai huonon käytön, huolimattomuuden, onnettomuuden, tavallisen kulumisen tai minkä tahansa muun syyn johdosta, joka ei liity materiaali- tai valmistusvirheisiin (mukaan lukien, mutta rajoittumatta, Thrustmaster-tuotteen yhdistäminen epäsojivan osan kanssa, erityisesti virtalähteet, ladattavat akut, laturit tai muut tuotteet, joita Guillemot ei ole toimittanut tälle tuotteelle); (2) mikäli tuotetta on käytetty missä tahansa muussa kuin kotikäytössä, mukaan lukien ammattimaisessa tai kaupallisessa käytössä (esim. pelihuoneet, koulutus ja kilpailut); (3) mikäli vian ilmetessä teknisen tuen ohjeita ei ole noudatettu; (4) ohjelmistojen kohdalla, kyseisellä ohjelmistolla on erillinen takuu; (5) käyttöesineiden kohdalla (tuotteen eliniän aikana vaihdettavat osat: esim. kertakäyttöiset paristot, kuulokkeet tai kuuloketyynyt); (6) lisälaitteiden kohdalla (esim. kaapelit, kotelot, pussit, laukut ja rannekkeet); (7) mikäli tuote myytiin julkisessa huutokaupassa.

Tätä takuuta ei voi siirtää.

Tämä takuu ei vaikuta kuluttajan laillisiin oikeuksiin hänen maassaan, mitä tulee kuluttajatuotteiden myyntiin.

### **Ylimääräiset takuehdot**

Takuuajan aikana Guillemot ei lähtökohtaisesti tarjoa varaosia, sillä tekninen tuki on ainoa osapuoli, joka on valtuutettu avaamaan ja/tai korjaamaan Thrustmaster-tuotteita (pois lukien sellaiset korjaustoimet, joita tekninen tuki saattaa pyytää kuluttajaa tekemään kirjallisten ohjeiden kautta – esimerkiksi korjaustoimen yksinkertaisuuden ja salassapitotarpeiden puuttumisen vuoksi – ja toimittamalla kuluttajalla vaadittavat varaosat, jos ne ovat tarpeellisia).

Innovaatiosykleistä johtuen ja suojellakseen tietotaitoaan sekä liikesalaisuuksiaan Guillemot ei lähtökohtaisesti tarjoa mitään uudelleen käsittelyilmoituksia tai varaosia Thrustmaster-tuotteille, joiden takuu aika on umpeutunut.

### **Vastuuvollisuus**

Mikäli asiaankuuluva laki sen sallii, Guillemot Corporation S.A. (tästä eteenpäin "Guillemot") ja sen tytäryhtiöt kiistävät vastuunsa kaikista vahingoista, jotka johtuvat yhdestä tai useammasta seuraavasta: (1) tuotetta on muokattu, avattu tai muunneltu; (2) kokoamisohjeita ei ole noudatettu; (3) epäasiallisen tai huonon käytön, huolimattomuuden tai onnettomuuden (esim. isku) johdosta; (4) tavallisen kulumisen johdosta; (5) tuotetta on käytetty missä tahansa muussa kuin kotikäytössä, mukaan lukien ammattimaisessa tai kaupallisessa käytössä (esim. pelihuoneet, koulutus ja kilpailut). Mikäli asiaankuuluva laki sen sallii, Guillemot ja sen tytäryhtiöt kiistävät vastuunsa kaikista vahingoista, jotka eivät liity tuotteen materiaali- tai valmistusvirheisiin (mukaan lukien, mutta rajoittumatta, ohjelmiston suoraan tai epäsuoraan aiheuttamat vahingot, tai yhdistämällä Thrustmaster-tuote minkä tahansa epäsovivan osan kanssa, mukaan lukien tietyt virtalähteet, ladattavat akut, laturit tai muut osat, joita Guillemot ei ole toimittanut tälle tuotteelle).

**THRUSTMASTER®**

**TEKNINEN TUKI**

<https://support.thrustmaster.com>



## TEKUJÄNOIKEUS

© 2021 Guillemot Corporation S.A. Kaikki oikeudet pidätetään. Thrustmaster® on Guillemot Corporation S.A. -yhtiön rekisteröity tavaramerkki. Guillemot Corporation S.A. -yhtiön valmistama ja jakelema. Kaikki muut tavaramerkit ja tuotenimet ovat täten tunnustettuja ja haltijoidensa omaisuutta. Sisältö, mallit ja tavaraselosteet voivat muuttua ilman erillistä ilmoitusta ja vaihdella maasta toiseen. Valokuvat ja kuvitukset eivät ole sitovia. Suunniteltu Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa, valmistettu Kiinassa.

Tarkoitettu vain PlayStation®5-konsoleilla ja PlayStation®4-konsoleilla ja käytettäväksi.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" ja "PlayStation Shapes Logo" ovat Sony Interactive Entertainment Inc. -yhtiön rekisteröityjä tavaramerkkejä. Kaikki oikeudet pidätetään. Kaikki muut tavaramerkit ovat haltijoidensa omaisuutta. Valmistettu ja jaeltu Sony Interactive Entertainment LLC -yhtiön lisenssin alaisesti.

## YMPÄRISTÖNSUOJELUSUOSITUS



\* Euroopan unionissa: Käyttökänsä päätyttyä tätä tuotetta ei pidä laittaa kodin sekajätteeseen, vaan se tulee viedä sähkö- ja elektroniikkalaiteromun (SER/WEEE) keräyspisteeseen kierrätettäväksi.

Tämä vahvistetaan tuotteesta, käyttöohjeesta sekä pakkauksesta löytyvällä symbolilla.

Ominaisuuksistaan riippuen materiaalit voidaan kierrättää. Voit kierrätyksen ja muun sähkö- ja elektroniikkaromun käsittelyn avulla auttaa merkittävästi ympäristön suojelussa.

Ota yhteyttä paikallisiin viranomaisiin saadaksesi tietoa lähimmästä keräyspisteestä.

Muissa maissa: Noudata paikallisia sähkö- ja elektroniikkaromun kierrätyslakeja.

Pidä nämä tiedot tallessa. Värit ja koristeet voivat vaihdella.

Muoviset kiinnittimet ja tarrat tulee poistaa ennen tuotteen käyttöä.

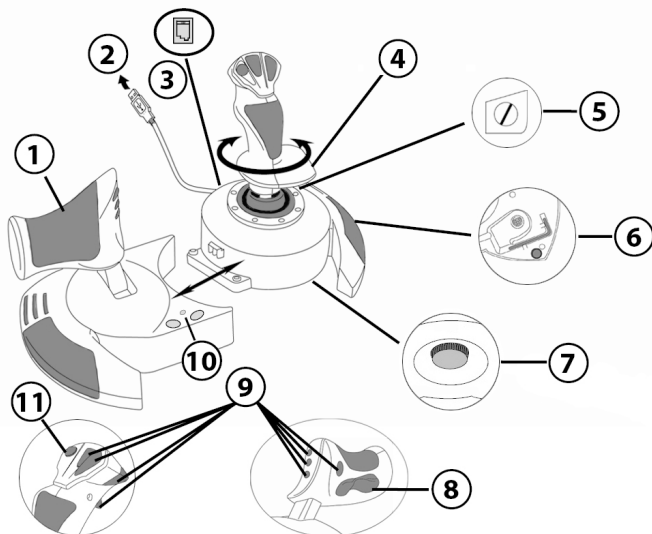
[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

\* Voimassa vain EU:ssa, Iso-Britanniassa ja Turkissa



# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 - PlayStation®4  
Užívateľský manuál



## TECHNICKÉ PARAMETRE

1. Plynová páka
2. USB konektor
3. Konektor kormidla: Konektor kormidla Thrustmaster RJ12 (predávaný samostatne)
4. Funkcia kormidla cez otočnú rukoväť
5. Uzamykanie kormidla cez skrutku na rukoväti
6. Imbusový kľúč na inštaláciu alebo oddelenie plynovej páky
7. Tlačidlo nastavenia odporu rukoväte
8. Kormidlo pomocou kývavého tlačidla
9. Akčné tlačidlá
10. Tlačidlo PS s LED
11. Viacsmerový klobúkový prepínač "Point Of View"

# ZOZNÁMENIE SA S VAŠIM JOYSTICKOM HOTAS

## PLYNOVÁ PÁKA

Váš joystick má veľkú plynovú páku, ktorou môžete ľahko ovládať zrýchlenie svojho lietadla.

Plynová páka je odnímateľná a možno ju umiestniť dvoma rôznymi spôsobmi, buď:

Odpojene a oddelene od joysticku  
(na opätovné vytvorenie autentických podmienok pilotovania)

Pripojená k joysticku  
(pre väčšiu stabilitu a zabratie menej miesta).

Štandardne je plynová páka oddelená od joysticku.

Pripojenie plynovej páky k joysticku:

1. Obe zariadenia otočte dole hlavou (plynovú páku a joystick).
2. Vezmite imbusový kľúč (6) pripevnený pod základňou joysticku.
3. Umiestnite plynovú páku naľavo od joysticku.  
Vložte spojovací jazýček vľavo od základne joysticku do otvoru na pravej strane plynovej páky.
4. Pomocou kľúča utiahnite dve imbusové skrutky pod základňou (nachádzajú sa na ľavej strane základne joysticku).
5. Naviňte lanko plynovej páky a prevlečte ho cez drážku vedenia kábla.
6. Vložte imbusový kľúč späť na svoje miesto, aby ste ho nestratili.

Tento postup vykonajte v opačnom poradí, aby ste odpojili plynovú páku od joysticku.

## NASTAVITEĽNÝ ODPOR RUKOVÄTE

V závislosti od Vášho štýlu hrania môžete mať ultra citlivý joystick, ktorý reaguje na najmenší dotyk, alebo môžete mať nastavený pevnejší joystick, ktorý pri pohybe ponúka určitý odpor.

Odpor rukoväte Vášho joysticku je nastaviteľný, aby sa mohol prispôsobiť všetkým hráčom. Na jeho nastavenie použite tlačidlo výberu nastavenia odporu rukoväte (7) umiestnené pod základňou joysticku.

## FUNKCIA KORMIDLA

Váš joystick je vybavený funkciou kormidla, ktoré v lietadle zodpovedá pedálom používaným pilotom na otáčanie kormidla, čo umožňuje lietadlu natáčať sa okolo svojej zvislej osi (takže sa lietadlo otáča doľava alebo doprava). Táto funkcia kormidla je prístupná na Vašom joysticku otáčaním rukoväte doľava alebo doprava.

Funkcia kormidla je prístupná dvoma spôsobmi:

- na joysticku otáčaním rukoväte **(4)** doľava alebo doprava.
- alebo pomocou kývavého tlačidla **(8)** na plynovej páke.

Ak používate iba kývavé tlačidlo (alebo nepoužívate funkciu kormidla), môžete pomocou uzamykacej skrutky **(5)** umiestnenej na spodnej časti joysticku deaktivovať otáčanie rukoväte. Pomocou plochého skrutkovača zmeňte polohu skrutky a tým uzamknite/odmknite funkciu kormidla.

## VIACSMEROVÝ KLOBÚKOVÝ PREPÍNAČ "POINT OF VIEW"

Váš joystick je vybavený klobúkovým prepínačom „Point Of View“ **(11)**, ktorý, ako už naznačuje jeho názov, umožňuje (v hrách, ktoré to umožňujú) okamžite vidieť všetko, čo sa okolo Vášho lietadla deje. Pre zobrazenie pohľadov, jednoducho prejdite do konfiguračného menu hry a naprogramujte rôzne pohľady (zadný, ľavý, pravý a externý) na smery klobúkového prepínača „Point Of View“.

Namiesto tohto môžete samozrejme použiť klobúkový prepínač „Point Of View“ pre ďalšie funkcie (strelba atď.).

# PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

## INŠTALÁCIA NA PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

1. Pripojte konektor USB (2) k jednému z portov USB Vášho systému.
2. Zapnite systém.
3. LED joysticku sa zmení na ČERVENÉ.
4. Stlačením tlačidla PS na joysticku (**10**) sa prihlásite do svojho účtu Sony Entertainment Network, aby ste mohli joystick používať.
5. Spustíte hru, ktorá podporuje režim Flight Stick.

***Teraz môžete hrať!***

## ZOZNAM KOMPATIBILNÝCH HIER NA PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

Na PlayStation®5 / PlayStation®4 je T.Flight Hotas 4:

- Kompatibilný iba s hrami, ktoré podporujú režim Flight Stick.
- V hrách rozpoznávaný ako skutočný joystick a nie ako gamepad, kvôli lepšej odozve a vyššej presnosti a možnosti prístupu k možnostiam joysticku v týchto hrách.

Zoznam hier PlayStation®5 / PlayStation®4 kompatibilných s joystickom je k dispozícii na <https://support.thrustmaster.com/>. Prejdite na Joysticks / T.Flight Hotas 4 a potom vyberte Game Settings (Nastavenia hier).

Tento zoznam bude pravidelne aktualizovaný s príchodom nových hier na PS5™ / PS4™ kompatibilných s T.Flight Hotas 4.

# AKTUALIZÁCIA FIRMVÉRU VÁŠHO JOYSTICKU

Firmvér obsiahnutý v základni Vášho joysticku je možné aktualizovať na novšiu verziu obsahujúcu vylepšenia produktu.

Ak chcete zobraziť verziu firmvéru, ktorú Váš joystick momentálne používa a podľa potreby ju aktualizovať: na PC navštívte stránku <https://support.thrustmaster.com/>, kliknite na **Joysticks / T.Flight Hotas 4**, potom vyberte **Firmware** a postupujte podľa pokynov popisujúcich postup sťahovania a inštalácie.

## RIEŠENIE PROBLÉMOV A UPOZORNENIA

### • Môj joystick nefunguje správne alebo sa zdá byť nesprávne kalibrovaný:

- Vypnite systém, odpojte joystick, znova ho pripojte a potom znova spustíte hru.
- Pri pripájaní joysticku: Nechajte rukoväť, kormidlo a plynovú páku vycentrované a nehybte nimi (aby ste predišli problémom s kalibráciou).
- Ukončíte hru, odpojte joystick, znova ho pripojte a potom stlačte tlačidlo PS (**10**) na joysticku. Ak chcete používať joystick, prihláste sa do svojho účtu Sony Entertainment Network.

### • Môj joystick je príliš citlivý alebo nedostatočne citlivý:

- Váš joystick sa sám kalibruje, keď vykonáte niekoľko pohybov v rôznych osiach.
- V ponuke hry "Options / Controller / Gamepad or Joystick" (Možnosti / Ovládač / Gamepad alebo Joystick): Upravte citlivosť alebo mŕtve zóny ovládača (ak je táto možnosť k dispozícii).
- Nastavte odpor rukoväte pomocou tlačidla výberu (**7**) umiestneného pod základňou joysticku.

### • Funkcia kormidla je príliš citlivá:

- Pomocou uzamykacej skrutky (**5**) umiestnenej na spodnej časti joysticku deaktivujte otáčanie rukoväte a pomocou kývavého tlačidla aktivujte funkciu kormidla.

## POMOCNÉ SÚBORY A ČASTO KLADENÉ OTÁZKY (NIE SÚ OBSIAHNUTE V TEJTO PRÍRUČKE)

Navštívte stránku <https://support.thrustmaster.com/>. Kliknite na **Joysticks / T.Flight Hotas 4** a potom vyberte **Manual** alebo **FAQ**.



## INFORMÁCIE O ZÁRUKU

Celosvetovo, spoločnosť Guillemot Corporation S.A., ktorej sídlo sa nachádza na adrese Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Francúzsko (ďalej len "Guillemot") zaručuje spotrebiteľovi, že počas záručnej doby, ktorá je zhodná s časovým limitom na podanie reklamácie na tento produkt, tento Thrustmaster produkt nemá materiálne chyby ani výrobné chyby.

V krajinách Európskej únie záručná doba zodpovedá obdobiu dvoch (2) rokov od dodania produktu Thrustmaster. V iných krajinách zodpovedá záručná doba lehoty pre podanie reklamácie na produkt Thrustmaster podľa platných zákonov krajiny, v ktorej mal spotrebiteľ bydlisko k dátumu kúpy produktu Thrustmaster (ak takýto zákon v príslušnej krajine neexistuje, potom je záručná doba jeden (1) rok od pôvodného dátumu zakúpenia produktu Thrustmaster).

Bez ohľadu na vyššie uvedené, sa na nabíjateľné batérie vzťahuje záručná doba šiestich (6) mesiacov od dátumu nákupu.

Ak počas záručnej doby dôjde na produkte ku chybe, okamžite kontaktujte Technickú podporu, ktorá Vám oznámi ďalší postup. Ak je chyba potvrdená, produkt musí byť vrátený v mieste jeho nákupu (alebo na inom mieste uvedenom Technickou podporou).

V kontexte tejto záruky má Technická podpora možnosť rozhodnúť, či bude chybný produkt spotrebiteľa buď vymenený alebo opravený do funkčného stavu. Ak v priebehu záručnej doby podlieha produkt Thrustmaster takejto oprave, každá doba najmenej siedmich (7) dní, počas ktorých je výrobok nepoužiteľný, bude doplnená do zostávajúcej záručnej doby (toto obdobie začína plynúť od dátumu žiadosti spotrebiteľa alebo dátumom, kedy je daný výrobok dodaný na opravu, ak je dátum, kedy je výrobok dodaný na opravu po dátume podania žiadosti). Ak to umožňujú platné právne predpisy, plná zodpovednosť spoločnosti Guillemot a jej dcérskych spoločností (vrátane následných škôd) je obmedzená na návrat produktu do funkčného stavu alebo na výmenu produktu Thrustmaster. Ak to dovoľuje platné právo, spoločnosť Guillemot neposkytuje záruku obchodovateľnosti a spôsobilosti pre určité použitie.

Táto záruka sa nevzťahuje na: 1. ak bol výrobok upravený, otvorený, pozmenený alebo poškodený v dôsledku nevhodného alebo hrubého používania, nedbanlivosti, nehody, bežného opotrebenia, alebo akejkoľvek inej príčiny nesúvisiacej s materiálnou alebo výrobnou chybou (vrátane, nie však výlučne, kombinácie výrobku Thrustmaster s akýmkoľvek nevhodným prvkom, vrátane napájacích zdrojov, nabíjateľných batérií, nabíjačiek, alebo iných prvkov, ktoré Guillemot nedodáva pre tento výrobok); (2) ak bol výrobok použitý na akékoľvek iné použitie ako na domáce použitie, a to aj na profesionálne, alebo komerčné účely (napríklad herne, školenia, súťaže); (3) v prípade nedodržania pokynov poskytnutých Technickou podporou; (4) softvér, pričom uvedený softvér podlieha osobitnej záruke; (5) spotrebné materiály (prvky, ktoré sa majú vymeniť počas životnosti výrobku: napríklad jednorazové batérie, zvukové súpravy alebo slúchadlá); (6) na príslušenstvo (napríklad káble, puzdrá, vrecká, tašky, popruhy na zápästie); (7) ak bol výrobok predaný vo verejnej dražbe.

Táto záruka nie je prenosná.

Zákonné práva spotrebiteľa, pokiaľ ide o zákony platné pre predaj spotrebného tovaru v jeho alebo jej krajine, nie sú touto zárukou ovplyvnené.

### **Ďalšie záručné ustanovenia**

Počas záručnej lehoty, Guillemot neposkytuje žiadne náhradné diely, vzhľadom na skutočnosť, že Technická podpora je jediná strana oprávnená otvoriť a/alebo opraviť akýkoľvek Thrustmaster produkt (Výnimkou je prípadné požiadanie Technickej podpory o nasledovanie písomných pokynov na opravy, ktoré má vykonať užívateľ - napríklad pre ich jednoduchosť a dostupné opravné postupy – a v prípade potreby dodanie náhradných dielov užívateľovi).

Kvôli inovačným cyklom a vzhľadom na ochranu know-how a obchodného tajomstva spoločnosti, Guillemot neposkytuje opravné postupy alebo náhradné diely na Thrustmaster produkty po uplynutí ich záručnej lehoty.

### **Zodpovednosť**

Ak to dovoľujú platné zákony, spoločnosť Guillemot Corporation S.A. (ďalej len "Guillemot") a jej dcérske spoločnosti nenesú žiadnu zodpovednosť za akékoľvek škody spôsobené jedným alebo viacerými z nasledujúcich prípadov: 1. výrobok bol upravený, otvorený alebo pozmenený; (2) nedodržali sa montážne inštrukcie; (3) nevhodné alebo hrubé používanie, nedbalosť, nehoda (napríklad náraz); (4) bežné opotrebenie; (5) používanie výrobku na akékoľvek iné použitie ako na domáce použitie, a to aj na profesionálne, alebo komerčné účely (napríklad herne, školenia, súťaže). Ak to dovoľujú platné zákony, spoločnosť Guillemot a jej dcérske spoločnosti nenesú žiadnu zodpovednosť za akékoľvek škody, ktoré nesúvisia s materiálnou alebo výrobnou vadou vo vzťahu k výrobku (vrátane, nie však výlučne, za akékoľvek škody spôsobené priamo alebo nepriamo akýmkoľvek softvérom, alebo kombinácie výrobku Thrustmaster s akýmkoľvek nevhodným prvkom, vrátane napájajúcich zdrojov, nabíjateľných batérií, nabíjačiek alebo iných prvkov, ktoré Guillemot nedodáva pre tento výrobok).

**THRUSTMASTER®**

**TECHNICKÁ PODPORA**

<https://support.thrustmaster.com>



## AUTORSKÉ PRÁVA

©2021 Guillemot Corporation S.A. Všetky práva vyhradené. Thrustmaster® je registrovaná ochranná známka spoločnosti Guillemot Corporation S.A. Vyrába a distribuuje ju spoločnosť Guillemot Corporation S.A. Všetky ostatné ochranné známky a názvy značiek sú týmto uznané a sú majetkom ich príslušných vlastníkov. Obsah, dizajn a technické parametre sa môžu meniť bez predchádzajúceho upozornenia a môžu sa v jednotlivých krajinách líšiť. Fotografie a ilustrácie nie sú záväzné. Navrhnuté v Severnej Amerike a Európe, vyrobené v Číne.

Pre použitie výhradne s konzolami PlayStation®5 a konzolami PlayStation®4.

„PS“, „PlayStation“, „PS5“, „PS4“ a „PlayStation Shapes Logo“ sú registrované ochranné známky alebo ochranné známky spoločnosti Sony Interactive Entertainment Inc. Všetky práva vyhradené. Všetky ostatné ochranné známky sú majetkom ich príslušných vlastníkov. Vyrobené a distribuované na základe licencie od spoločnosti Sony Interactive Entertainment LLC.

## ODPORÚČANIE PRE OCHRANU ŽIVOTNÉHO PROSTREDIA



\* V Európskej únii: Na konci svojej životnosti by sa nemal tento produkt vyhodiť s bežným domovým odpadom, ale mal by byť odovzdaný na recykláciu v zbernom mieste na likvidáciu odpadu z elektrických a elektronických zariadení. Potvrdzujúci symbol o recyklácii nájdete na produkte, na návode na použitie alebo na obale. V závislosti od ich vlastností, môžu byť materiály recyklované. Prostredníctvom recyklácie a iných foriem spracovania odpadu z elektrických a elektronických zariadení môžete významne prispieť k ochrane životného prostredia. Pre získanie informácie o pre vás najbližšom možnom mieste odovzdania, kontaktujte miestne orgány.

Pre všetky ostatné krajiny: Dodržujte miestne zákony o recyklácii elektrických a elektronických zariadení.

Ponechajte si tieto informácie. Farby a ozdobnosť sa môžu líšiť.

Plastové spony a lepiace pásky by sa mali z výrobku pred jeho použitím odstrániť.

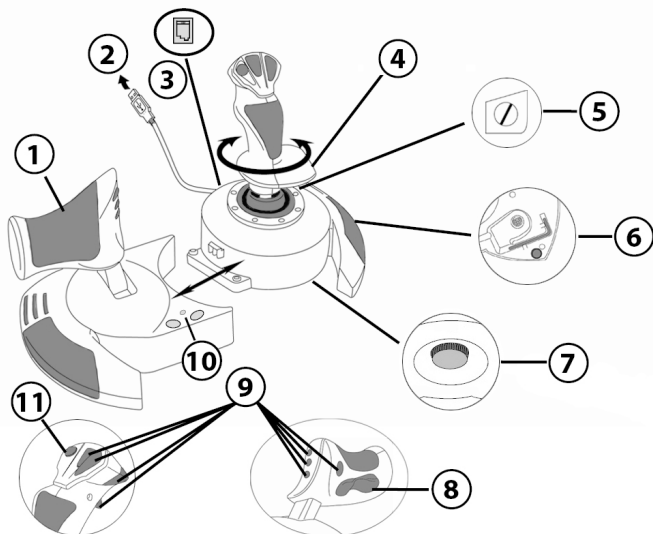
[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

\*Použiteľné pre EÚ, UK a Turecko



# T.Flight Hotas 4

PlayStation®5 - PlayStation®4  
Használati Útmutató



## MŰSZAKI LEÍRÁS

1. Gázkar
2. USB csatlakozó
3. Oldalkormány csatlakozó: RJ12 Thrustmaster Rudder (külön kapható) csatlakozó
4. Oldalkormány funkció a markolat elfordításával
5. Oldalkormány gátló csavar markolaton
6. Imbuszkulcs a gázkar beszereléséhez vagy leválasztásához
7. Markolat ellenállásának beállítása
8. Oldalkormány a rocking (ide-oda dőlés) gomb használatával
9. Akciógombok
10. PS gomb LED-el
11. Többirányú "Nézetváltó" kapcsoló

# TUDJON MEG TÖBBET A HOTAS JOYSTICKRÓL

## GÁZKAR

A joystick része egy nagy gázkar, amivel könnyedén tudja a repülőgép gyorsulását irányítani.

A gázkar leválasztható és kétféle módon használható :

Leválasztva és külön a joysticktól  
(autentikus vezetési körülményt teremtve)

A joystickhoz csatlakoztatva  
(stabilabb használat, kevesebb helyet foglal).

Alapértelmezettként, a gázkart a joysticktól leválasztva szállítjuk.

Hogyan csatlakoztassa a gázkart a joystickhoz:

1. Mindkét eszközt fordítsa fejjel lefelé (a gázkart és a joystickot is).
2. Vegye elő a joystick aljához rögzített imbuszkulcsot **(6)**.
3. Helyezze a gázkart a joystick bal oldalára.  
Helyezze a joystick alapjának bal oldalán található csatlakozót a gázkaron jobb kéz felől található nyílásba.
4. Használja az imbuszkulcsot és húzza meg az alap alján található két imbuszcsavart (a joystick alapján bal kéz felől található).
5. A gázkar kábelét húzza át a kábel elvezetőn keresztül.
6. Tegye vissza az imbuszkulcsot a helyére, hogy ne veszítse el.

Végezze el a műveletet fordítva a gázkar leválasztásához a joystickról.

## A MARKOLAT ELLENÁLLÁSÁNAK BEÁLLÍTÁSA

Az Ön saját játék stílusa függvényében, használja a joystickot szuper érzékenyre állítva, ami a legkisebb mozdulatra is reagál vagy, ha jobban szereti az erősebb joystickot, aminek van ellenállása, az is megoldható.

A joystick ellenállása állítható, hogy minden igényt kielégítsen. A beállításhoz, használja a joystick alján található ellenállást szabályozót **(7)**.

## OLDALKORMÁNY FUNKCIÓ

A joystick rendelkezik egy oldalkormány funkcióval, melyet a repülőgépben a pilóták a pedálok segítségével szabályoznak. Ez a funkció a repülőgép függőleges tengelye körüli elfordulást teszi lehetővé (vagyis a gépet balra és jobbra fordítja). Oldalkormányozni a joystick markolatának balra vagy jobbra forgatásával tud.

Az oldalkormány funkció kétféle módon használható:

- a joystickon a markolat **(4)** balra vagy jobbra forgatásával.
- vagy a „rocking” gombot **(8)** használva a gázkaron.

Ha csak a rocking gombot használja (vagy ha nem használja az oldalkormányzás funkciót), ki tudja kapcsolni a markolat elforgatás funkcióját a joystick alapján található forgatást gátló csavarral **(5)**. Használjon egy laposfejű csavarhúzó a csavar helyzetének megváltoztatásához, ezzel ki-vagy bekapcsolva az oldalkormányzást.

## TÖBBIRÁNYÚ „NÉZETVÁLTÓ” KAPCSOLÓFEJ

A joystick rendelkezik egy “Nézetváltó” kapcsolóval **(11)** aminek az a szerepe, ahogy a neve is mutatja, hogy a játékon belül (amelyik játéknál ez elérhető funkció) a játékos mindent lásson, ami repülőgép körül történik. Ezt nagyon egyszerűen beállíthatja, csak menjen a játék konfigurálás menüjébe és programozza rá a különböző irányokat (mit lát hátul, balról, jobbról és kívülről) a “Nézetváltó” kapcsolófejre.

Természetesen a “Nézetváltó” kapcsolót más funkciókra is használhatja (pl.: tüzelésre).

# PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4

## TELEPÍTÉS PLAYSTATION®5-RE / PLAYSTATION®4-RE

1. Csatlakoztassa az USB csatlakozót **(2)** a rendszer egyik USB portjába.
2. Kapcsolja be a rendszert.
3. A joystick led jelzőfénye PIROSRA vált.
4. Nyomja meg a joystick PS gombját **(10)** és jelentkezzen be a Sony Entertainment Network fiókjába, annak érdekében, hogy a joystickot használni tudja.
5. Kezdjen el egy játékot, ami támogatja a Flight Stick (Repülés Irányítókar) módot.

***Már játszhat is!***

## A KOMPATIBILIS PLAYSTATION®5 / PLAYSTATION®4 JÁTÉKOK LISTÁJA

PlayStation®5-ön / PlayStation®4-en a T.Flight Hotas 4:

- Kompatibilis a Flight Stick módot támogató játékokkal.
- Repülés irányítót a játék valódi joystickként ismeri fel és nem gamepadként, a nagyobb érzékenység és pontosság érdekében és amiatt, hogy a joystick funkciói elérhetőek legyenek a játékban.

A joystickkel kompatibilis PlayStation®5 / PlayStation®4 játékok listája itt érhető el: <https://support.thrustmaster.com/>. Menjen a Joysticks / T.Flight Hotas 4-re majd válassza ki a Games Settings-et.

A listát folyamatosan frissítjük a T.Flight Hotas 4-el kompatibilis legújabb PS5™ / PS4™ játékokkal.

# A JOYSTICK FIRMWARE-JÉNEK FRISSÍTÉSE

A joystick alapjában található firmware frissíthető az aktuálisan elérhető verzióval a legújabb termékfejlesztések eléréséhez.

A joystick aktuálisan használt és elérhető firmware frissítésének ellenőrzéséhez: PC-én, látogasson el a <https://support.thrustmaster.com/> weboldalra. Kattintson a **Joysticks / T.Flight Hotas 4-re** majd válassza ki a **Firmware-t** és kövesse a letöltéssel és telepítéssel kapcsolatos utasításokat.

## HIBAELEHÁRÍTÁS ÉS FIGYELMEZTETÉS

- **A joystickom nem működik rendesen vagy nincs megfelelően kalibrálva:**

- Kapcsolja ki a rendszert, húzza ki a joystickot, majd csatlakoztassa újra a joystickot és indítsa újra a játékot.

- Amikor a joystickot csatlakoztatja: Hagyja a markolatot, oldalkormányt és gázkart középhelyzetben és ne mozgassa meg őket (így elkerülheti a kalibrálási problémákat).

- Lépjen ki a játékból, húzza ki a joystickot, csatlakoztassa újra, majd nyomja meg a joystick PS gombját (**10**). Jelentkezzen be a Sony Entertainment Network fiókjába, hogy a joystick működjön.

- **A joystickom túl érzékenyen vagy nem elég érzékenyen reagál:**

- A joystick bekalibrálja saját magát, miután tett pár mozdulatot a különböző tengelyek körül.

- A játékon belül keresse meg az "Options / Controller / Gamepad vagy Joystick" menüt: Állítsa be a controller érzékenységet és az érzéketlenségi tartományt (ha ez az opció elérhető).

- Állítsa be a markolat ellenállását a joystick alján található ellenállás állító (**7**) segítségével.

- **Az oldalkormány funkció túl érzékenyen reagál:**

- Kapcsolja ki a markolat elforgatás funkcióját az oldalkormányzást gátló csavar (**5**) segítségével, amit a joystick alapján talál meg és használja a rocking gombot az oldalkormány funkcióhoz.

## SEGÍTŐ DOKUMENTUMOK ÉS GYIK (A JELEN ÚTMUTATÓ NEM TARTALMAZZA)

Látogasson el a <https://support.thrustmaster.com/> weboldalra. Kattintson a **Joysticks / T.Flight Hotas 4-re Manual-re (Használati Útmutató)** vagy **FAQ-re (GYIK)**.



## TERMÉKSZAVATOSSÁGI TÁJÉKOZTATÓ

A franciaországi központú Guillemot Coporation S.A. (továbbiakban "Guillemot") (székhelyének címe: Place du Granier, B.P. 97143, 35571 Chantepie, Franciaország) világszerte garantálja a vásárlóinak, hogy a Thrustmaster által forgalmazott termék anyag és gyártási hibáktól mentes és a meghatározott szavatossági időn belül a termékkel szemben a cég eljár, ha szükséges. Az Európai Unió országain belül ez a szavatossági idő a Thrustmaster termék kiszállításától számított két (2) év. Más országokban, a Thrustmaster termékekre vonatkozó szavatossági időre azon helyi jogszabályok alkalmazandók, ahol a vásárló a vásárlás ideje alatt állandó jelleggel tartózkodott (ha a szóban forgó országnak nincsen ilyen jellegű törvénykezése, abban az esetben a Thrustmaster termék eredeti idejének vásárlásától számítva a szavatossági idő egy (1) év).

A fent meghatározottak ellenére, az akkumulátorok szavatossági ideje a vásárlástól számított hat (6) hónapon belül lejár.

Amennyiben a szavatossági idő alatt a termékben meghibásodást észlel, úgy azonnal lépjen kapcsolatba a Vevőszolgálattal és ők megmondják mit kell tennie. Ha a meghibásodást jóváhagyják, a terméket vissza kell vinnie a vásárlás helyszínére (vagy a Vevőszolgálat által kijelölt helyre).

A jótállás keretein belül, a vásárló hibás termékét a Vevőszolgálat vagy kicseréli, vagy megjavítja. Ha, a szavatossági időn belül a Thrustmaster termék javítás alatt áll legalább (7) hét napig, abban az esetben, a kiesett napok számával a szavatossági idő meghosszabbítható (ezt az időszakot az alábbiak szerint kell számolni: vagy attól a dátumtól kezdve amikor a vásárló panaszt tett vagy attól a dátumtól kezdve, amikor a termék javításra átadásra került, amennyiben ez a dátum nem esik egybe a panasztétel időpontjával). Ha az alkalmazandó jogszabályok megengedik, a Guillemot és a leányvállalatai (közvetett károkat is beleértve) egyaránt a Thrustmaster termék helyreállítására vagy annak a kicserélésére kell, hogy törekedjen. Ha az alkalmazandó jogszabályok megengedik, Guillemot a termék felhasználhatóságával és rendeltetésével kapcsolatban nem vállal garanciát.

A termékszavatosság nem érvényes: (1) ha a terméket bármilyen formában módosították, felnyitották, nem rendeltetészerűen használták, egyéb külső sérüléseknek tették ki, gondatlanul kezelték vagy normális mértékben elhasználódtak és az ebből fakadó károk nem vezethetők vissza a termék gyári meghibásodásra (beleértve, de nem kizárólagosan azt az esetet, amikor a Thrustmaster terméket valamilyen nem a Guillemot által forgalmazott tápegységgel, akkumulátorral, töltővel vagy egyéb eszközzel használták); (2) ha a terméket nem csak saját használatra, hanem szakmai vagy kereskedelmi célokra is felhasználták (pl.: játékszoba, tréning, versenyek); (3) ha a vásárló nem követte a Vevőszolgálat utasításait (4) szoftver hiba esetén. Arra más módon meghatározott jótállás érvényes; (5) fogyóeszközökre (olyan eszközök, amelyeket a termék élettartama alatt kell cserélni. Pl.: eldobható elemek, fejhallgató vagy headset fülpárna); (6) kiegészítőkre (pl.: kábelek, tokok, tasakok, táskák, csukló rögzítők); (7) ha a terméket aukció során vásárolták meg.

A jótállás nem átruházható.

A vásárló törvényes jogaira nincs hatással a termékszavatosság, akármilyen törvények is vonatkoznak a saját országában megvásárolt termékekre.

### **További termékszavatossággal kapcsolatos rendelkezések**

A szavatossági idő alatt, Guillemot semmiféle alkatrészt nem bocsájthat a vásárló részére, mivel csak a Vevőszolgálatnak van kizárólagos joga ahhoz, hogy felnyisson és/vagy megszereljen akármilyen Thrustmaster terméket (kivételt képez az az eset, amikor a Vevőszolgálat külön írásos instrukciókkal látja el a vásárlót a szerelést illetően és az ehhez szükséges alkatrészeket is a rendelkezésére bocsájta pl.: ha nagyon egyszerű és titoktartást nem igénylő szerelési folyamatról van szó.)

Az innovációs ciklusra való tekintettel és a termék szabadalmának, illetve az üzleti titkának védelme érdekében, Guillemot nem tesz ígéretet olyan Thrustmaster termék javítására és nem szolgáltat hozzá alkatrészt, amelyek a termékszavatossága már lejárt.

### **Felelősségvállalás**

Ha az alkalmazandó jogszabályok megengedik, a Guillemot Corporation S.A. (továbbiakban "Guillemot") és leányvállalatai nem vállalnak semmiféle felelősséget, ha a károk az alábbiak szerint keletkeztek: (1) a terméket bármilyen formában módosították vagy felnyitották ; (2) nem tartották be az összeszerelési utasítást; (3) a terméket nem rendeltetészerűen használták, egyéb külső sérüléseknek tették ki (pl.: nyomásnak), gondatlanul kezelték ; (4) a termék normális mértékben használdott el; (5) a terméket nem csak saját használatra, hanem szakmai vagy kereskedelmi célokra is felhasználták (pl.: játékszoba, tréning, versenyek). Amennyiben az alkalmazandó jogszabályok lehetővé teszik, úgy Guillemot és a leányvállalatai nem vállalnak felelősséget azon károkért, amelyek nem a termék minőségi vagy gyártási problémájából fakadnak. (beleértve, de nem kizárólagosan azt az esetet, amikor a károkat direkt vagy indirekt módon egy szoftver okozza vagy a Thrustmaster terméket valamilyen nem a Guillemot által forgalmazott tápegységgel, akkumulátorral, töltővel vagy egyéb eszközzel használták.)

**THRUSTMASTER®**

**VEVŐSZOLGÁLAT**

<https://support.thrustmaster.com>



## SZERZŐI JOG

©2021 Guillemot Corporation S.A. Minden jog fenntartva. A Thrustmaster® a Guillemot Corporation S.A. bejegyzett védjegye. Gyártja és forgalmazza a Guillemot Corporation S.A. Minden egyéb védjegy és márkanév igazolva van és az adott tulajdonos tulajdonában áll. A tartalom, a design és egyéb specifikációk bármikor módosíthatók további értesítés nélkül és országonként eltérhetnek. A fényképek és illusztrációk nem kötelező érvényűek. Észak-Amerikában és Európában tervezve és Kínában gyártva.

Kizárólag PlayStation®5 konzolokhoz és PlayStation®4 konzolokhoz.

A "PS", a "PlayStation", a "PS5", a "PS4" és a "PlayStation Shapes Logo" a Sony Interactive Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei vagy védjegyei. bejegyzett védjegyei vagy védjegyei. Minden jog fenntartva. Minden egyéb védjegy az adott tulajdonos tulajdonában áll. A Sony Interactive Entertainment LLC. licenc alatt gyártva és forgalmazva.

## KÖRNYEZETVÉDELMI AJÁNLÁS



\* Az Európai Unión belül: ha a termék élettartama lejárt, ne dobja ki a háztartási szeméttel együtt, hanem adja le egy az elektromos és elektronikus berendezések hulladékának újrafelhasználásáért felelős gyűjtőpontra. (WEEE)

Ezt az alábbi ikon is jelöli, amit a terméken, használati útmutatón és csomagoláson is megtalál.



Az anyag sajátosságaitól függően, újrafelhasználásra lehet alkalmas. Az újrafelhasználással és azzal, hogy az elektromos és elektronikus berendezések hulladék megsemmisítésének a módját követi, jelentősen hozzájárul a környezete

védelméhez. Lépjen kapcsolatba a helyi önkormányzattal, hogy hol található az Önhöz legközelebbi gyűjtőpont.

Nem Európai Unió országokban: Vegye figyelembe a helyi elektromos és elektronikus hulladék újrafelhasználásra vonatkozó törvényt.

Őrizze meg a tájékoztatót. A színek és díszítés eltérhetnek.

Távolítsa el a műanyag rögzítőket és ragasztószalagokat a használatba vétel előtt.

**[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)**

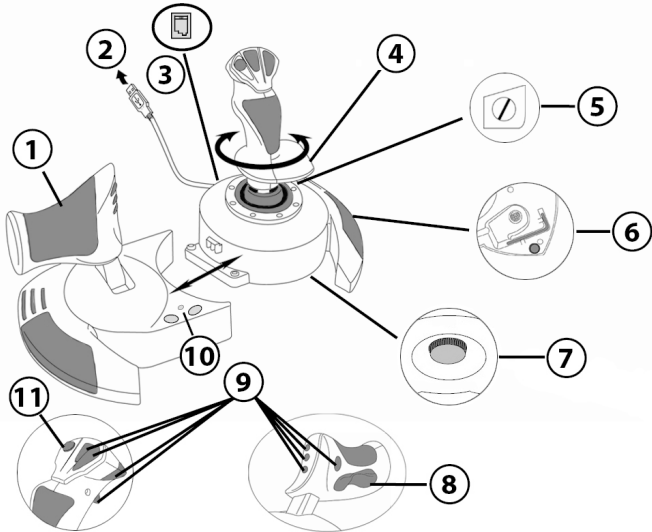
*\*EU-ban, a UK-ban és Törökországban alkalmazható*



# T.Flight Hotas 4

PlayStation®4 - PlayStation®5

دليل المستخدم



## الميزات التقنية

1. خائق
2. موصل USB
3. موصل التوجيه: موصل التوجيه RJ12 (يباع منفصلاً) Thrustmaster
4. ميزة التوجيه عن طريق لف المقبض
5. برغي غلق التوجيه على المقبض
6. مفتاح ألن لتثبيت الخائق أو فصله
7. قرص ضبط مقاومة المقبض
8. التوجيه عبر الزر الهزاز
9. أزرار الإجراءات
10. زر PS المزود بمؤشر LED
11. مفتاح متعدد الاتجاهات "رباعي الاتجاه"

## التعرف على ذراع اللعب HOTAS

### الخائق

توفر ذراع اللعب خائق كبير يمكنك استخدامه للتحكم بسهولة في التسارع في طائرتك.

يمكن فصل الخائق ووضعه بطريقتين، إما:

مفصول ومستقل عن ذراع اللعب  
(لإعادة إنشاء أوضاع طيران حقيقية)

أو متصل بذراع اللعب  
(لاستقرار أكثر ولشغل مساحة أقل).

كوضع افتراضي، يأتي الخائق منفصلاً عن ذراع اللعب.

لتوصيل الخائق بذراع اللعب:

1. اقلب العنصرين رأساً على عقب (الخائق وذراع اللعب).
  2. خذ مفتاح ألن (6) المتصل أسفل قاعدة ذراع اللعب.
  3. ضع الخائق إلى يسار ذراع اللعب.  
أدخل لسان التوصيل الموجود على يسار قاعدة ذراع اللعب في الفتحة الموجودة على الجانب الأيمن من الخائق.
  4. باستخدام المفتاح، أحكم ربط برغي ألن الموجودين أسفل القاعدة (موجودين على الجانب الأيسر من قاعدة ذراع اللعب).
  5. وصل كابل الخائق واربطه من خلال فتحة الكابل التوجيهية.
  6. ضع مفتاح ألن في مكانه مرة أخرى حتى لا تضيعه.
- قم بهذا الإجراء معكوساً لفصل الخائق من ذراع اللعب.

### مقاومة المقبض القابلة للضبط

وفقاً لطريقتك في اللعب، قد ترغب في الحصول على ذراع لعب فائق الحساسية يستجيب إلى أخف لمسة أو قد تفضل أن يكون لديك ذراع لعب أكثر ثباتاً يصدر عنه بعض المقاومة عند تحريكه.  
مقاومة مقبض ذراع اللعب قابلة للضبط لتناسب جميع اللاعبين. لضبطها، استخدم قرص ضبط مقاومة المقبض (7) الموجود أسفل قاعدة ذراع اللعب.

## وظيفة التوجيه

تتميز ذراع اللعب الخاصة بك بوظيفة التوجيه والتي تستجيب في الطائرة إلى الدواسات التي يستخدمها الطيار للفة عجلة التوجيه، مما يسمح للطائرة بالدوران حول محورها الرأسي (مما يجعل الطائرة تنعطف إلى اليسار أو اليمين). يمكن الوصول إلى وظيفة التوجيه في ذراع اللعب الخاص بك عن طريق تدوير المقبض إلى اليسار أو اليمين.

يمكن الوصول إلى وظيفة التوجيه هذه بطريقتين:

من ذراع اللعب عن طريق تدوير المقبض (4) إلى اليسار أو اليمين.

أو عن طريق الزر الهزاز (8) الموجود على الخانق.

إذا كنت تستخدم الزر الهزاز فقط (أو إذا لم تكن تستخدم وظيفة التوجيه)، فيمكنك تعطيل تدوير المقبض بفضل برغي القفل (5) الموجود على قاعدة ذراع اللعب. استخدم مفك مسطح الرأس لتغيير وضع البرغي وبالتالي غلق/الغاء غلق وظيفة التوجيه.

## مفتاح متعدد الاتجاهات "رباعي الاتجاه"

توفر ذراع اللعب زر "رباعي الاتجاه" (11)، كما يشير اسمه، يسمح لك (في الألعاب التي تسمح به) بعرض كل شيء حول طائرتك فورًا. للقيام بهذا، ما عليك إلا الانتقال إلى قائمة تكوين اللعبة الخاصة بك وبرمجة طرق العرض المختلفة (عرض خلفي وعرض أيسر وعرض أيمن وطرق عرض خارجية أيضًا) على اتجاهات الزر "رباعي الاتجاهات". بالطبع، يمكنك أيضًا استخدام الزر "رباعي الاتجاه" في وظائف أخرى بدلاً من ذلك (كالإطلاق وغير ذلك).

# PLAYSTATION®4 / PLAYSTATION®5

## التركيب في PLAYSTATION®4 / PLAYSTATION®5

1. قم بتوصيل موصل USB (2) بأحد منافذ USB على الجهاز الخاص بك.
2. قم بتشغيل الجهاز.
3. يتحول مؤشر led في ذراع اللعب إلى اللون الأحمر.
4. اضغط على زر PS في ذراع اللعب (10) وسجل الدخول إلى حسابك في شبكة Sony Entertainment Network، لتتمكن من استخدام ذراع اللعب.
5. شغل لعبة تدعم وضع عصا الطيران.

**أنت الآن مستعد للعب!**

## قائمة بالألعاب PLAYSTATION®4 / PLAYSTATION®5 المتوافقة

- في PlayStation®4 / PlayStation®5، خصائص 4 T.Flight Hots كالتالي:  
تتوافق فقط مع الألعاب التي تدعم وضع عصا الطيران.  
تعرف في الألعاب كذراع لعب حقيقية وليست لوح ألعاب، لاستجابة أفضل ودقة معززة، إمكانية الوصول إلى خيارات ذراع اللعب في هذه الألعاب.
- تتوفر قائمة بالألعاب PlayStation®4 / PlayStation®5 المتوافقة مع ذراع اللعب على <https://support.thrustmaster.com>. انتقل إلى T.Flight Hots 4 / Joysticks.  
يتم إضافة الألعاب إلى هذه القائمة بانتظام، مع وصول ألعاب PS4™ / PS5™ جديدة متوافقة مع T.Flight Hots 4.

## تحديث البرنامج الثابت لذراع اللعب الخاصة بك

يمكن تحديث البرنامج الثابت المضمن في قاعدة ذراع اللعب إلى إصدار أحدث يوفر تعزيزات للمنتج.

لعرض إصدار البرنامج الثابت الذي تستخدمه ذراع اللعب الخاصة بك حاليًا وتحديثه إن كان لازماً؛ في الكمبيوتر الشخصي، زر <https://support.thrustmaster.com>. انقر فوق **Joysticks / T.Flight Hotas 4**، ثم حدد برنامج **Firmware** واتبع التعليمات التي توضح إجراء التنزيل والتنصيب.

### اكتشاف المشكلات وإصلاحها والتحديثات

- لا تعمل ذراع اللعب بشكل صحيح أو يبدو أنه تمت معايرتها بشكل غير صحيح:
  - أوقف تشغيل الجهاز، ثم افصل ذراع اللعب، بعد ذلك أعد توصيل ذراع اللعب وأعد تشغيل اللعبة.
  - عند توصيل ذراع اللعب: اترك المقبض والتوجيه والخانق في المنتصف ولا تحركها (لتجنب أي مشاكل في المعايرة).
  - اخرج من اللعبة، افصل ذراع اللعب، وصله مرة أخرى، ثم اضغط على زر PS (10) الموجود على ذراع اللعب. سجل الدخول إلى حسابك في Sony Entertainment Network، لتتمكن من استخدام ذراع اللعب.

- ذراع اللعب حساسة للغاية أو ليست حساسة بما فيه الكفاية:
  - تقوم ذراع اللعب بالمعايرة الذاتية بعد أن تقوم بوضع حركات على محاور مختلفة.
  - في قائمة "Options/Controller/Gamepad or Joystick" (الخيارات/وحدة التحكم/لوحة اللعبة أو ذراع اللعب) الخاصة باللعبة: قم بضبط الحساسية أو المناطق الميتة لوحدة التحكم الخاصة بك (إذا كان هذا الخيار متوفراً).
  - اضبط مقاومة المقبض باستخدام القرص (7) الموجود أسفل قاعدة ذراع اللعب.

- وظيفة التوجيه حساسة للغاية:
  - عطل تدوير المقبض باستخدام برغي الغلق (5) الموجود على قاعدة ذراع اللعب واستخدم الزر الهزاز لوظيفة التوجيه.

### ملفات التعليمات والأسئلة المتداولة (غير مضمنة في هذا الدليل)

يرجى زيارة <https://support.thrustmaster.com>، انقر فوق **Joysticks / T.Flight Hotas 4**، ثم حدد **Manual** أو **FAQ**.



## معلومات ضمان المستهلك

تضمن شركة A.S.A. Guillemot، العالمية (المشار إليها فيما بعد باسم "Guillemot") ومقرها الرئيسي في 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 وفقاً للقوانين المعمول بها في الدولة التي كان يقطن بها المستهلك عند تاريخ شراء المنتج Thrustmaster (في حالة عدم المطالبة في الدولة المعنية، ستكون فترة الضمان عام (1) واحد من تاريخ الشراء الأصلي للمنتج Thrustmaster).

وإذا ظهر أن المنتج معيَّباً خلال فترة الضمان، فاتصل على الفور بالدعم الفني الذي سيرشدك إلى الإجراءات التي يجب أن تتبناها. 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 استبدال المنتج المعيب الخاص بالمستهلك أو إصلاحه، وذلك حسب اختيار الدعم الفني. إذا خضع منتج Thrustmaster، في خلال فترة الضمان، لأي عملية إصلاح، فإن أي فترة يكون المنتج خلالها خارج الخدمة ويحد أدنى سبعة (7) أيام سوف تضاف إلى فترة الضمان المتبقية (تبدأ هذه الفترة من تاريخ طلب العميل للتدخل أو من تاريخ تقديم المنتج المذكور للإصلاح، إذا كان تاريخ تقديم المنتج للإصلاح لاحقاً لتاريخ طلب التدخل). تقتصر المسؤولية الكاملة لشركة Guillemot وفروعها (بما في ذلك الأضرار التبعية) على إصلاح المنتج Thrustmaster أو استبداله، وذلك عندما يكون هذا جائزاً بموجب القانون الساري. تخلي شركة Guillemot مسؤوليتها عن أي ضمانات خاصة بالتجارة أو الملاءمة لغرض معين، وذلك عندما يكون هذا جائزاً بموجب القانون الساري.

لا يسري هذا الضمان: (1) إذا تم تعديل المنتج أو فتحه أو تغييره أو إذا تعرض للتلف نتيجة للاستخدام السئ 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) إذا استخدم المنتج لأي غرض آخر بخلاف الاستخدام المنزلي، بما في ذلك الأغراض المهنية أو التجارية (غرف الألعاب أو التدريب أو المسابقات على سبيل المثال)؛ (3) في حالة عدم الالتزام بالتعليمات المقدمة من قبل الدعم الفني؛ (4) على البرامج، حيث تخضع هذه البرامج لضمان محدد؛ (5) 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)؛ (6) الملحقات (كالكابلات والعلب والحافظات والحقائب وأربطة المعصم)؛ (7) إذا تم بيع المنتج في مزاد علني.

هذا الضمان غير قابل للتحويل.

لا يؤثر هذا الضمان على الحقوق القانونية للمستهلك بمقتضى القوانين المطبقة على بيع السلع الاستهلاكية في بلده/بلدها.

## شروط الضمان الأخرى

خلال فترة الضمان، لن توفر Guillemot، من حيث المبدأ، أي قطع غيار، حيث أن الدعم الفني هو الطرف الوحيد المخول بفتح و/أو إصلاح أي منتج من Thrustmaster (باستثناء أي إجراءات إصلاح يطلب الدعم الفني إجراؤها بواسطة العميل، عن طريق تعليمات مكتوبة – على سبيل المثال، نظرًا لبساطة عملة الإصلاح وعدم سربيتها – وتزويد العميل بقطعة (قطع) الغيار المطلوبة، حيثما أمكن ذلك.

لمقتضى المجالات الإبداعية ولحماية أسرار المعرفة الفنية والأسرار التجارية، لن توفر Guillemot، من حيث المبدأ، أي إشعارات للإصلاح أو قطع غيار لأي منتج Thrustmaster انتهت فترة الضمان الخاصة به.

## 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 التعرض لحادث (تصادم، على سبيل المثال)؛ (4) الإهلاك الناتج عن الاستعمال العادي؛ (5) إذا استخدم المنتج لأي غرض آخر بخلاف الاستخدام المنزلي، بما في ذلك الأغراض المهنية أو التجارية (غرف الألعاب أو التدريب أو المسابقات على سبيل المثال). تخلي شركة Guillemot وفروعها كافة مسؤوليتها عن أي أضرار لا ترتبط بعيب في المواد أو التصنيع يتعلّق 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.

# THRUSTMASTER®

## الدعم الفني

<https://support.thrustmaster.com>



## حقوق النشر

حقوق التأليف والطبع والنشر © لعام 2021 مملوكة لمجموعة Guillemot Corporation S.A. جميع الحقوق محفوظة. وThrustmaster® هي علامة تجارية مسجلة لمجموعة Guillemot Corporation S.A. يتم تصنيعه وتوزيعه بواسطة مجموعة Guillemot Corporation S.A. أما جميع العلامات التجارية والأسماء التجارية الأخرى، فهي مُعترف بها بموجب هذه الوثيقة ومملوكة لأصحابها المعنيين. وتخضع المحتويات والتصميم والمواصفات للتغيير دون إشعار، وقد تختلف من بلد إلى آخر. وتعدّ الصور والرسومات غير ملزمة. صُمم في أمريكا الشمالية وأوروبا، وصُنِع في الصين. للاستخدام حصريًا مع أجهزة PlayStation®5 وأجهزة PlayStation®4.

"PS" و"PlayStation" و"PS5" و"PS4" و"PlayStation Shapes Logo" هي علامات تجارية مسجلة أو علامات تجارية مملوكة لشركة Sony Interactive Entertainment Inc. جميع الحقوق محفوظة. وجميع العلامات التجارية الأخرى مملوكة لأصحابها المعنيين. يتم التصنيع والتوزيع بموجب ترخيص من شركة Sony Interactive Entertainment LLC.

## توصيات الحماية البيئية

في الاتحاد الأوروبي: عند انتهاء صلاحية المنتج، يجب عدم التخلص منه مع النفايات المنزلية العادية، لكن يوضع في نقطة تجميع خاصة بالتخلص من نفايات المعدات الكهربائية والإلكترونية (WEEE).

ويؤكد ذلك الرمز الموجود على المنتج أو دليل المستخدم أو الغلاف.

يمكن إعادة تدوير المواد، على حسب خصائصها. من خلال إعادة التدوير والأشكال الأخرى لمعالجة نفايات المعدات الكهربائية والإلكترونية، يمكنك المشاركة بفعالية في المساعدة على حماية البيئة.

يرجى الاتصال بالسلطات المحلية لديك للحصول على معلومات حول نقطة التجميع الأقرب إليك. بالنسبة لكافة البلدان الأخرى: يرجى الالتزام بقوانين إعادة التدوير المحلية الخاصة بالمعدات الكهربائية والإلكترونية.



احتفظ بهذه المعلومات. قد تختلف الألوان والزرخارف.

يجب إزالة المواد المثبتة واللصقة من المنتج قبل استخدامه.

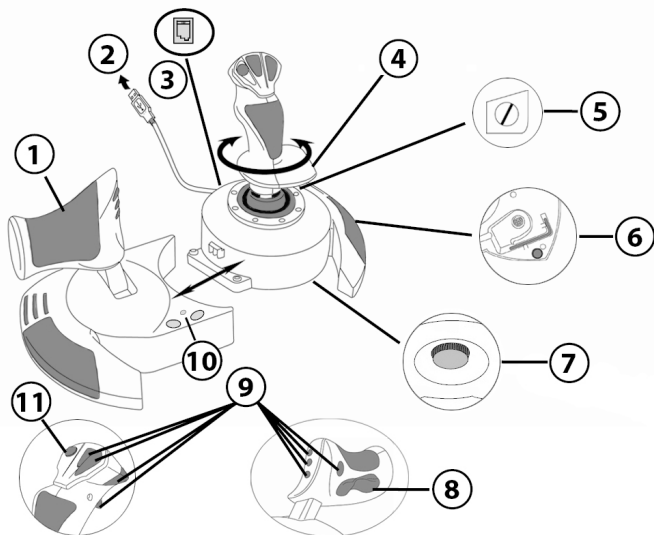
[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

\*ينطبق على الاتحاد الأوروبي والمملكة المتحدة وتركيا فقط



# T.Flight Hotas 4

## PlayStation®5 - PlayStation®4 מדריך למשתמש



### תכונות טכניות

1. מצערת
2. מחבר USB
3. מחבר הגה כיוון: מחבר הגה כיוון RJ12 Thrustmaster (נמכר בנפרד)
4. פונקציית הגה כיוון באמצעות ידית מסתובבת
5. בורג נעילה להגה כיוון על הידית
6. מפתח אלן להתקנת או לניתוק המצערת
7. מחוגית כיוון התנגדות הידית
8. הגה כיוון באמצעות לחצן דו-מצבי
9. לחצני פעולות
10. לחצן PS עם תאורת LED
11. מתג כיפה POV ("Point Of View") רב-כיווני

# היכרות עם מוט ההיגוי HOTAS שלך

## מצערת

מוט ההיגוי שלך כולל מצערת גדולה אשר באמצעותה תוכל לשלוט בקלות בהאצת כלי הטיס שלך.

ניתן לנתק את המצערת ולהציב אותה בשתי דרכים שונות:

**במנותק ובנפרד ממוט ההיגוי**  
(כדי ליצור חוויה אותנטית של ניווט כלי טיס)

**במחובר למוט ההיגוי**  
(ליציבות גדולה יותר וכדי לתפוס פחות מקום)

כברירת המחדל, המצערת מגיעה מנותקת ממוט ההיגוי.

כדי לחבר את המצערת למוט ההיגוי:

1. יש להפוך את שני הפריטים (את המצערת ומוט ההיגוי).
2. יש להשתמש במפתח האלן (6) המוצמד לתחתית בסיס מוט ההיגוי.
3. יש להציב את המצערת משמאל למוט ההיגוי.
4. יש להכניס את כרטיסיית החיבור משמאל לבסיס מוט ההיגוי אל הפתח בצדה הימני של המצערת.
5. באמצעות המפתח, יש להדק את שני ברגי האלן תחת הבסיס (בצד שמאל של בסיס מוט ההיגוי).
6. יש למתוח את כבל המצערת ולהכניס אותו דרך החריץ המנחה להכנסת הכבל.

על מנת לנתק את המצערת ממוט ההיגוי, יש לבצע תהליך זה מהסוף להתחלה.

## כוונון התנגדות הידית

בהתאם לסגנון המשחק שלך, ייתכן שתרצה מוט היגוי רגיש במיוחד, אשר מגיב למגע הקל ביותר, או אולי תעדיף מוט היגוי נוקשה יותר, אשר מציע התנגדות כאשר תזיז אותו. ניתן לכוונון את התנגדות ידית מוט ההיגוי על מנת להתאימו לכל שחקן ושחקן. בכדי לכוונון זאת, השתמש בחוגת כוונון התנגדות הידית (7), שנמצאת מתחת לבסיס מוט ההיגוי.

## פונקציית הגה כיוון

מוט ההיגוי שלך כולל פונקציית הגה כיוון, שתואמת לדוושות במטוס המשמשות את הטייס בעת ניווט, ובכך מאפשרות למטוס לנוע סביב צירו האנכי (מה שמאפשר למטוס להסתובב שמאלה או ימינה). פונקציית הגה כיוון זו זמינה במוט ההיגוי על ידי סיבוב של הידית שמאלה או ימינה.

פונקציית הגה כיוון זו נגישה בשתי דרכים:

- במוט ההיגוי על ידי סיבוב הידית (4) שמאלה או ימינה.

- או באמצעות הלחצן הדו-מצבי (8) על המצערת.

אם אתה משתמש רק בלחצן הדו-מצבי (או אם אינך משתמש בפונקציית הגה הכיוון), תוכל לבטל את סיבוב הידית באמצעות בורג הנעילה (5), שנמצא בבסיס מוט ההיגוי. יש להשתמש במברג שטוח כדי לשנות את מצב הבורג וכך לנעול/לשחרר את הנעילה של פונקציית הגה הכיוון.

## מתג כיפה POV ("POINT OF VIEW") רב-כיווני

מוט ההיגוי שלך כולל מתג כיפה POV ("Point of View") (11), אשר מאפשר לך, כפי ששמו מרמז, לראות מיד את כל המתרחש מסביב למטוס (במשחקים אשר מאפשרים זאת). כדי להשתמש בתכונה זו, יש להיכנס לתפריט ההגדרות של המשחק ולתכנת את התצוגות השונות (תצוגה אחורית, תצוגה שמאלית, תצוגה ימנית וכן תצוגות חיצוניות) לכיוונים של מתג הכיפה POV ("Point of View"). אפשר, כמובן, גם להשתמש במתג הכיפה POV ("Point of View") לפונקציות אחרות (ירי וכדומה).

# PLAYSTATION®5/PLAYSTATION®4

## התקנה ב-PLAYSTATION®5/PLAYSTATION®4

1. חבר את מחבר ה-USB (2) לאחת מיציאות ה-USB במערכת.
  2. הפעל את המערכת.
  3. תאורת ה-LED של מוט ההיגוי תאיר באדום.
  4. לחץ על לחצן ה-PS במוט ההיגוי (10), והתחבר אל חשבונך ב-Sony Entertainment Network, על מנת לאפשר את השימוש במוט ההיגוי.
  5. הפעל משחק שתומך במצב מוט היגוי לתעופה.
- כעת הכול מוכן למשחק!**

## רשימת משחקי PLAYSTATION®5/PLAYSTATION®4 תואמים

ב-PlayStation®5/PlayStation®4, ה-T.Flight Hotas 4:  
- תואם רק משחקים אשר תומכים במצב מוט היגוי לתעופה.  
- מזוהה במשחקים כמוט היגוי אמיתי ולא כהתקן משחק, לשיפור רגישות התגובה והדיוק וכדי לאפשר לגשת אל אפשרויות מוט ההיגוי במשחקים אלו.

רשימה של משחקי PlayStation®5/PlayStation®4 התואמים את מוט ההיגוי זמינה בכתובת <https://support.thrustmaster.com/>. גש אל Joysticks (מוטות היגוי)/T.Flight Hotas 4, ובהר באפשרות Games Settings (הגדרות משחקים).  
רשימה זו תעודכן באופן שוטף במשחקי PS5™/PS4™ חדשים התואמים את מוט ההיגוי T.Flight Hotas 4.

## עדכון הקושחה של מוט ההיגוי

את הקושחה של בסיס מוט ההיגוי אפשר לעדכן לגרסה עדכנית יותר, שכוללת שיפורי מוצר.

כדי לראות את גרסת הקושחה של מוט ההיגוי שלך ולעדכן אותה אם ישנו צורך בכך: במחשב האישי, בקר באתר <https://support.thrustmaster.com/>, לחץ על **Joysticks** (מוטות היגוי) **T.Flight Hotas 4**, ולאחר מכן בחר באפשרות **Firmware** (קושחה), ובצע את ההוראות המתארות את תהליך ההורדה וההתקנה.

### פתרון בעיות ואזהרות

- **מוט ההיגוי שלי אינו מתפקד כראוי או נראה כי הוא אינו מכויל:**
  - כבה את המערכת שלך, נתק את מוט ההיגוי, חבר מחדש את מוט ההיגוי ולאחר מכן הפעל מחדש את המשחק.
  - בעת חיבור מוט ההיגוי שלך: השאר את הידית, הגה הכיוון והמעצרת במרכז, ואל תזיז אותם (על מנת להימנע מבעיות כיוול).
  - צא מהמשחק, נתק את מוט ההיגוי שלך, חבר אותו שוב, ולאחר מכן לחץ על לחצן ה-PS (10) במוט ההיגוי. התחבר אל חשבונך ב-Sony Entertainment Network, על מנת לאפשר את השימוש במוט ההיגוי.

- **מוט ההיגוי רגיש מדי או לא מספיק רגיש:**
  - מוט ההיגוי שלך יכיל את עצמו לאחר שביצעת כמה תנועות על הצירים השונים.
  - בתפריט "Options (אפשרויות) Controller/(בקר) Gamepad or Joystick (התקן משחק או מוט היגוי)" במשחק שלך: כוונן את הרגישות או האזורים המתים בבקר שלך (אם אפשרות זו זמינה לך).
  - כוונן את התנגדות הידית באמצעות המחוגית (7), שנמצאת מתחת לבסיס מוט ההיגוי.

- **פונקציית הגה הכיוון רגישה מדי:**
  - בטל את סיבוב הידית באמצעות בורג הנעילה (5), שנמצא בבסיס מוט ההיגוי, והשתמש בלחצן הדו-מצבי עבור פונקציית הגה הכיוון.

### קובצי עזרה ושאלות נפוצות (לא כלולים במדריך זה)

אפשר לבקר בכתובת <https://support.thrustmaster.com/> לחץ על **Joysticks** (מוטות היגוי) **T.Flight Hotas 4**, ולאחר מכן בחר ב**Manual** (מדריך למשתמש) או **FAQ** (שאלות נפוצות).



## מידע בנושא אחריות לצרכן פרטי אחריות לצרכן

בעולם, Guillemot Corporation S.A., שמשרדה הרשומים נמצאים בכתובת France, 35571 Chantepie, B.P. 97143, Place du Granier (להלן "Guillemot") מתחייבת לצרכן, כי מוצר זה מבית Thrustmaster יהיה בטוח פגמים בחומרים ובטיב העבודה, למשך תקופת אחריות התואמת למגבלת הזמן להגשת תביעת תאימות בנוגע למוצר זה. במדינות האיחוד האירופי, תקופה זו תואמת לשנתיים (2 שנים) מיום המשלוח של המוצר מבית Thrustmaster. בארצות אחרות, תקופת אחריות תואמת למגבלת הזמן להגשת תביעת תאימות בנוגע למוצר זה מבית Thrustmaster, בהתאם לחוקים החלים בארץ בה הצרכן מתגורר בתאריך הרכישה של המוצר מבית Thrustmaster (אם לא קיימת תביעה שכזו בארץ המתאימה, תקופת האחריות תהיה שנה אחת (1) מתאריך הרכישה המקורי של המוצר מבית Thrustmaster).

על אף האמור לעיל, סוללות נטענות מכוסות בתקופת אחריות של שישה (6) חודשים מתאריך הרכישה המקורי. אם נראה שהמוצר פגום במהלך תקופת האחריות, יש לפנות מיד לתמיכה הטכנית שתציין את ההליך על פיו יש לפעול. אם הפגם אושר, יש להחזיר את המוצר למקום הרכישה (או לכל מקום אחר שצוין על ידי התמיכה הטכנית).

במסגרת אחריות זו, המוצר הפגום של הצרכן יוחלף או יתוקן, בכפוף להחלטת התמיכה הטכנית. אם במהלך תקופת האחריות, המוצר מבית Thrustmaster יסופק כאמור, כל תקופה העולה על שבעה (7) ימים במהלכה המוצר הוצא מכלל שימוש תתווסף לתקופת האחריות שנתרה (תקופה זו מתחילה מתאריך הבקשה של הלקוח להתערבות או מהתאריך בו המוצר המדובר הפך זמין לשיפוץ, אם התאריך בו המוצר הפך זמין לשיפוץ מאוחר יותר מתאריך בקשת ההתערבות). אם הדבר מותר על פי החוקים החלים, האחריות המלאה של Guillemot וחברות הבת שלה (כולל האחריות לנזקים תוצאתיים) מוגבלת להחלפה או לתיקון של המוצר מבית Thrustmaster. אם הדבר מותר על פי החוקים החלים, Guillemot מתנעת מכל אחריות בנוגע לסחירות או התאמה למטרה מסוימת.

אחריות זו לא תחול: (1) אם המוצר הותאם, נפתח, שונה או ספג נזק כתוצאה משימוש בלתי הולם או שימוש לרעה, הזנחה, תאונה, בלאי רגיל, או כל סיבה אחרת שאינה קשורה לפגם בחומרים או בייצור (כולל, אך לא מוגבל לשילוב של המוצר מבית Thrustmaster עם כל אלמנט בלתי מתאים, כולל בייחוד ספקי כוח, סוללות נטענות, או כל אלמנט אחר שאינו מסופק על ידי Guillemot עבור מוצר זה); (2) אם המוצר שימש למטרה כלשהי שאינה שימוש ביתי, כולל למטרות מקצועיות או מסחריות (למשל, חדרי משחקים, הכשרה, תחרויות); (3) במקרה של חוסר ציות להוראות המסופקות על ידי התמיכה הטכנית; (4) על תוכנה, התוכנה המדוברת כפופה לאחריות ספציפית; (5) על חומרים מתכלים (רכיבים שיש להחליף לאורך חיי המוצר: סוללות חד פעמיות, אוניות שמע, או רפידות האוזניים של האוזניות); (6) על אביזרים (למשל, כבלים, גרתיקים, תיקים, פאז'ים, רצועות די); (7) אם המוצר נמכר במכירה פומבית.

האחריות אינה ניתנת להעברה.

הזכויות החוקיות של הצרכן בנוגע לחוקים החלים על מכירת סחורות לצרכן בארצו, לא יושפעו על ידי אחריות זו.

## הוראות נוספות במסגרת האחריות

במהלך תקופת האחריות, Guillemot לא תספק, באופן עקרוני, חלקי חילוף כלשהם, משום שהתמיכה הטכנית היא הגוף היחיד המוסמך לפתוח ו/או לשפץ מוצרים מבית Thrustmaster (לא כולל הליכי שיפוץ שהתמיכה הטכנית עשויה לדרוש שהלקוח יבצע, באמצעות הוראות בכתב - לדוגמה, עקב פשטות הליך השיפוץ והיותו בלתי חסוי - ובאמצעות אספקת חלקי(\*) החילוף הנוצרים לצרכן, כאשר הדבר רלוונטי). עקב מחזורי החידושים שלה, ועל מנת להגן על סודות המידע והמסחר שלה, Guillemot לא תספק, באופן עקרוני, הודעות שיפוץ או חלקי חילוף עבור מוצר כלשהו מבית Thrustmaster אשר תקופת האחריות שלו פגה.

## חבות

אם הדבר מותר על פי החוק החל, Guillemot Corporation S.A. (להלן "Guillemot") וחברות הבת שלה מתנערות מכל חבות שהיא עבור נזקים שגרמו על ידי אחד או יותר מהדברים הבאים: (1) המוצר הותאם, נפתח או שונה; (2) אי ציות להוראות ההרכבה; (3) שימוש בלתי הולם או שימוש לרעה, הזנחה, תאונה (למשל, פגיעה); (4) בלאי רגיל; (5) שימוש במוצר למטרה כלשהי שאינה שימוש ביתי, כולל למטרות מקצועיות או מסחריות (למשל, חדרי משחקים, הכשרה, תחרויות). אם הדבר מותר על פי החוק החל, Guillemot ובנות הבת שלה מתנערות מכל אחריות בנוגע לנזקים כלשהם שאינם קשורים לפגם בחומר או בייצור בהקשר למוצר (כולל, אך לא מוגבל לנזקים כלשהם הנגרמים באופן ישיר או עקיף על ידי תוכנה, או על ידי שילוב של מוצר מבית Thrustmaster עם רכיבים לא מתאימים, כולל בייחוד ספקי כוח, סוללות נטענות, מטענים או כל רכיב אחר שלא סופק על ידי Guillemot עבור מוצר זה).

# THRUSTMASTER®

## תמיכה טכנית

<https://support.thrustmaster.com>



## זכויות יוצרים

Guillemot Corporation S.A. © 2021. כל הזכויות שמורות. Thrustmaster® הוא סימן מסחרי רשום של Guillemot Corporation S.A. מיוצר ומופץ על ידי Guillemot Corporation S.A. כל שאר הסימנים המסחריים ושמות המותגים מוכרים בזאת ומהווים קניין רוחני של בעליהם. התוכן, העיצוב והמפרטים נתונים לשינויים ללא התראה מראש, ועשויים להשתנות ממדינה למדינה. התמונות והאזורים אינם מחייבים. מעוצב בצפון אמריקה ובאירופה, תוצרת סין.

לשימוש בלעדי עם קונסולות PlayStation®5, קונסולות PlayStation®4.

"PS", "PlayStation", "PS5", "PS4" והלוגו של "PlayStation Shapes" הם סימנים מסחריים רשומים של Sony Entertainment Inc. Interactive.

כל הזכויות שמורות. כל הסימנים המסחריים האחרים הם רכושם של בעליהם. מיוצר ומופץ ברישיון מ-Sony Interactive Entertainment LLC.

## המלצה בנוגע להגנה על הסביבה

באיחוד האירופי: עם סיום חיי השימוש שלו, אין להשליך מוצר זה ביחד עם פסולת ביתית רגילה, אלא יש להביאו לנקודת איסוף לסילוק פסולת חשמלית ואלקטרונית (WEEE) לצורך מיחזור.



עובדה זו ניתנת לאימות באמצעות הסמל המופיע על המוצר, המדריך למשתמש או האריזה. ניתן למחזר את החומרים, בהתאם לתכונותיהם. באמצעות מיחזור ודרכים אחרות לעיבוד פסולת חשמלית ואלקטרונית, באפשרותך לתרופ תרומה משמעותית להגנה על הסביבה.

למידע על נקודת האיסוף הקרובה אליך יש לפנות לרשויות המקומיות. לכל הארצות האחרות: יש לציית לחוקי המיחזור המקומיים לצידוד חשמלי ואלקטרוני.

יש לשמור מידע זה. הצבעים והקישוטים עשויים להשתנות. לפני השימוש, יש להסיר מהמוצר מהדקי פלסטיק ומדבקות.

[www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)

\* רלוונטי באיחוד האירופי, בכריטינה ובטורקיה בלבד

