

TCA SIDESTICK AIRBUS EDITION

Compatibilità: PC
Manuale d'uso

CARATTERISTICHE TECNICHE ①

1. Grilletto digitale
2. Pomello "Angolo di visuale" multidirezionale
3. Modulo pulsante destro
4. Modulo pulsante sinistro
5. Controllo del timone tramite rotazione della leva, con zona di riposo per la mano + sistema di bloccaggio
6. Manetta (con pulsante virtuale)
7. 15 pulsanti azione
8. Connettore USB per PC
9. Selettore pulsanti per destrimani o mancini

CONOSCERE IL TUO JOYSTICK

ESCLUSIVA TECNOLOGIA DI PRECISIONE:

H.E.A.R.T: HallEffect AccuRate Technology

Il tuo joystick TCA Sidestick Airbus Edition integra una tecnologia che garantisce un livello di precisione attualmente senza eguali nel mondo dei joystick per videogiochi, comprendente:

- Sensori magnetici 3D (Effetto Hall) inseriti nella leva, con una risoluzione pari a oltre 268 milioni di valori lungo gli assi X e Y (16384 x 16384 valori), laddove i sistemi concorrenti (persino i sistemi di alto livello) garantiscono risoluzioni pari solamente a circa 1 milione di valori (1024 x 1024 valori).
- Un magnete: nessun attrito, per una precisione senza limiti e una fantastica reattività che rimarrà costante nel tempo.
- Una molla elicoidale inserita nella leva (2,8 mm): per una tensione decisa, lineare e fluidissima.

MANETTA

Il tuo joystick dispone di una manetta **(6)**, tramite la quale potrai facilmente controllare la spinta del motore del tuo aereo.

Nel 20% iniziale della corsa totale della manetta è attivo un pulsante virtuale (numero 17, diagramma 3) utile, ad esempio, per azionare gli inversori di spinta.

FUNZIONE TIMONE

Il tuo joystick dispone di una funzione timone **(5)**: in un aeroplano, il pilota agisce sul timone per far ruotare l'aereo lungo il suo asse verticale (facendo sì che l'aereo viri a destra o a sinistra). Sul tuo joystick, questa funzione è disponibile ruotando (ovvero torcendo) la leva verso destra o verso sinistra.

BLOCCARE/SBLOCCARE LA FUNZIONE TIMONE **2**

La funzione timone può essere disattivata agendo sul pulsante di blocco, presente sul retro dell'impugnatura del joystick.

Premi questo pulsante per bloccare l'asse del timone.

Riporta il pulsante nella posizione più in alto (predefinita) per sbloccare l'asse del timone.

POMELLO "ANGOLO DI VISUALE" MULTIDIREZIONALE

Il tuo joystick dispone di un pomello "Angolo di visuale" **(2)** che, come suggerisce il nome stesso, ti permette di vedere istantaneamente tutto ciò che sta accadendo attorno al tuo aereo (nei giochi in cui è attiva tale funzione). Per utilizzare questa funzione, non devi far altro che accedere al menu di configurazione del tuo gioco e associare le varie visuali (visuale posteriore, sinistra, destra e visuali esterne) alle direzioni del pomello "Angolo di visuale" multidirezionale. Inoltre, se lo desideri, potrai associare il pomello "Angolo di visuale" ad altre funzioni differenti (fuoco, ecc.).

SISTEMA AMBIDESTRO

Il tuo joystick TCA Sidestick Airbus Edition ha il vantaggio di essere totalmente ambidestro, il che lo rende perfettamente adatto a tutti i giocatori, sia destrimani che mancini.

Per far questo, sono tre gli elementi regolabili: la configurazione dei pulsanti della base, il modulo pulsante destro e il modulo pulsante sinistro.

CONFIGURAZIONE DEI PULSANTI IN MODALITÀ DESTRIMANE **3**

Per regolare il posizionamento dei 12 pulsanti della base in modalità DESTRIMANE (o copilota/primo ufficiale), prima di collegare il joystick, sposta il selettore **(9)**, presente sotto la base del joystick, in posizione **RIGHT HANDED**. Il tuo prodotto verrà quindi riconosciuto come un T.A320 Copilot.

CONFIGURAZIONE DEI PULSANTI IN MODALITÀ MANCINA **4**

Per regolare il posizionamento dei 12 pulsanti della base in modalità MANCINA (o pilota), prima di collegare il joystick, sposta il selettore **(9)**, presente sotto la base del joystick, in posizione **LEFT HANDED**. Il tuo prodotto verrà quindi riconosciuto come un T.A320 Pilot.

CAMBIARE I MODULI **5**

Per default, il joystick è configurato in modalità pilota.

Per scegliere una differente configurazione tra le quattro opzioni disponibili:

- A. Utilizzando un piccolo cacciavite, allenta delicatamente le due viti del modulo pulsante presente nella parte sinistra della testa del joystick.
- B. Sostituisci i moduli in base alla tua configurazione preferita.
- C. Reinserisci le viti e stringile nuovamente fino in fondo.

PC

INSTALLAZIONE SU PC

1. Collega il connettore USB **(8)** a una porta USB del tuo computer.
Windows 8 o 10 rileverà automaticamente la nuova periferica.
 2. I driver verranno installati automaticamente.
Completa l'installazione seguendo le istruzioni che appariranno sullo schermo.
 3. Clicca su **Start/Impostazioni/Pannello di controllo** e fai doppio clic su **Periferiche di gioco**.
*Nella finestra di dialogo **Periferiche di gioco** apparirà il nome del joystick con stato **OK**.*
 4. Nel **Pannello di controllo**, clicca su **Proprietà** per visualizzare e testare tutte le funzioni del tuo joystick.
- Ora sei pronto/a per giocare!**

AVVISO IMPORTANTE

Quando colleghi il tuo joystick, ricordati sempre di lasciare la leva e il timone nelle rispettive posizioni centrali, senza muoverli (per evitare eventuali problemi di calibrazione).

AVVERTENZE E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

- **Il mio joystick non funziona correttamente o sembra non essere calibrato correttamente:**
 - Spegni il tuo computer e scollega il tuo joystick; dopodiché, riaccendi il tuo computer, ricollega il tuo joystick e riavvia il tuo gioco.
 - Quando colleghi il tuo joystick: ricordati sempre di lasciare la leva e il timone nelle rispettive posizioni centrali, senza muoverli (per evitare eventuali problemi di calibrazione).
- **Non riesco a configurare il mio joystick:**
 - Nel menu **Opzioni / Controller / Gamepad o Joystick** del tuo gioco: seleziona la configurazione corretta o riconfigura totalmente le opzioni del controller.
 - Per ulteriori informazioni, consulta il manuale d'uso o la funzione di aiuto online del tuo gioco.
- **Il mio joystick è troppo (o troppo poco) sensibile:**
 - Il tuo joystick si calibra automaticamente non appena vengono eseguiti dei movimenti lungo i vari assi.
 - Nel menu **Opzioni / Controller / Gamepad o Joystick** del tuo gioco: regola la sensibilità e le zone morte del tuo joystick (qualora tali opzioni fossero disponibili).



Questa periferica è destinata esclusivamente a un uso di carattere ludico. È assolutamente proibito il suo utilizzo in qualsiasi attività di formazione professionale.

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.

AIRBUS, il relativo logo e i marchi di suoi prodotti e servizi, sono marchi registrati di proprietà di Airbus. Tutti i diritti riservati.

© Airbus 2021. Tutti i diritti riservati. Accompagnato da licenza ufficiale Airbus.

Tutti gli altri marchi appartengono ai legittimi proprietari. Illustrazioni escluse. I contenuti, i design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da un Paese all'altro. Fabbriato in Cina.

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.

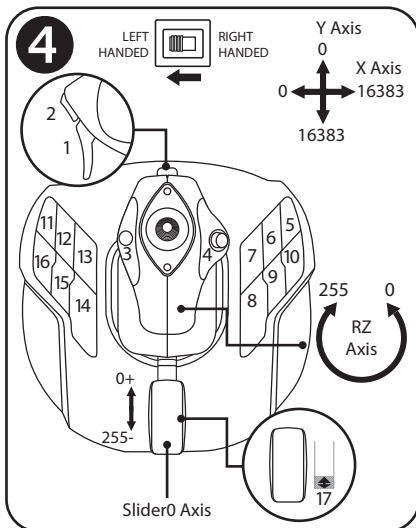
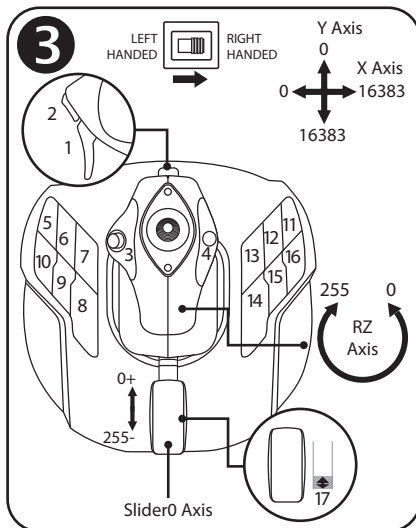
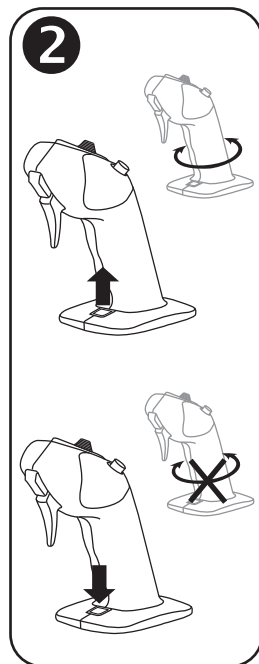
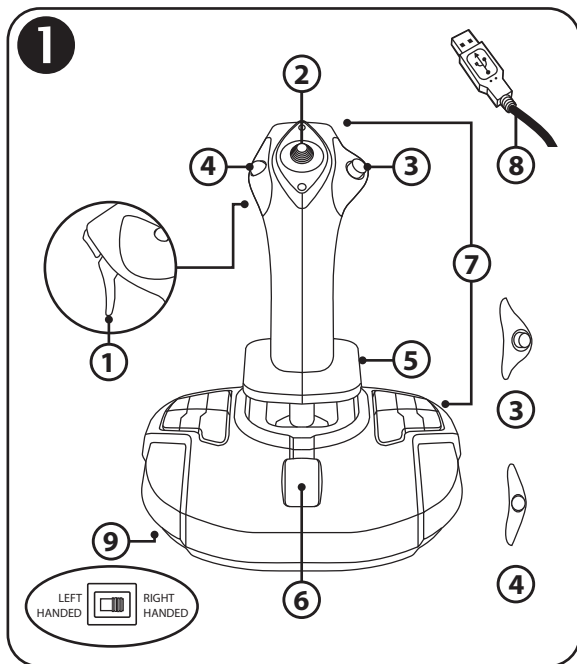
www.thrustmaster.com

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



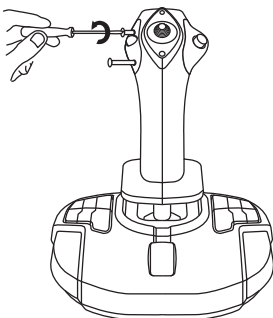
TCA SIDESTICK

AIRBUS EDITION

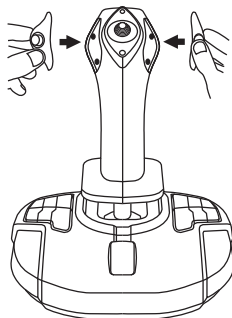


5

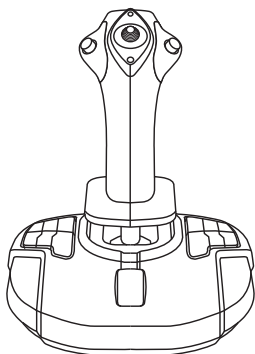
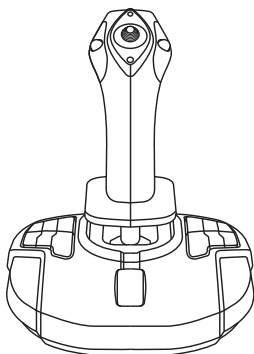
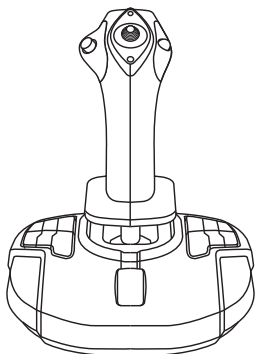
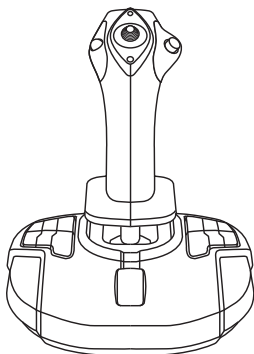
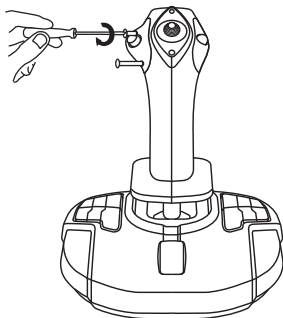
A



B



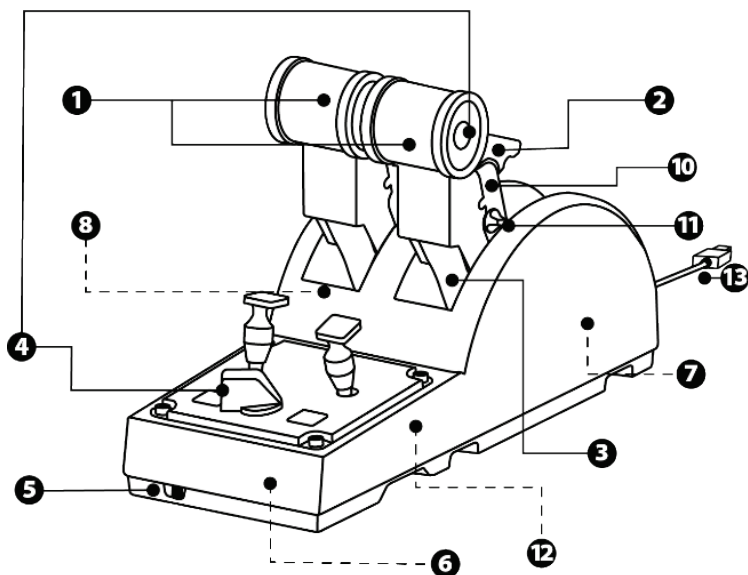
C

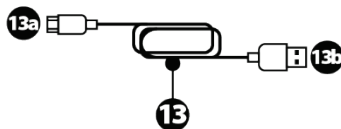
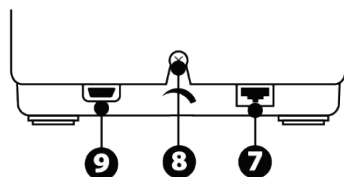
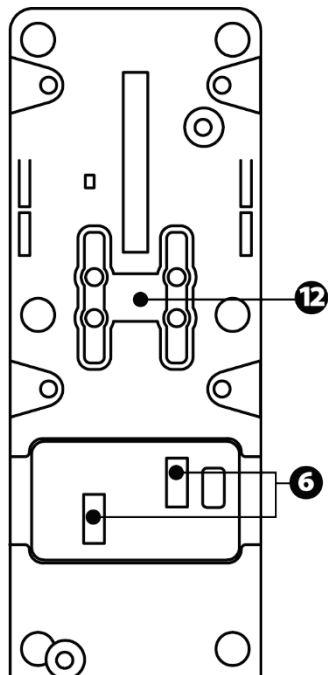


TCA QUADRANT AIRBUS EDITION

Manuale d'uso

CARATTERISTICHE TECNICHE





1. Assi X e Y della manetta
2. Meccanismo inversore di spinta per ciascun asse
3. 4 fermi per asse — 4 pulsanti virtuali per asse
4. 8 pulsanti azione
5. Selettore motori: 1/2 o 3/4
6. Connettori SATA per moduli esterni TCA Quadrant Add-On Airbus Edition (add-on venduto separatamente)
7. Connettore per sistema di timonaggio TFRP (venduto separatamente)
8. Vite di regolazione della resistenza
9. Connettore USB (tipo C)
10. Posizione barra orizzontale
11. Meccanismo di attivazione/disattivazione inversori di spinta per ciascun asse
12. Meccanismo di attivazione/disattivazione per ciascun asse
13. Cavo da USB-A a USB-C*

*- Usa esclusivamente il cavo USB (13) fornito assieme al TCA Quadrant Airbus Edition.

- Non utilizzare cavi danneggiati.

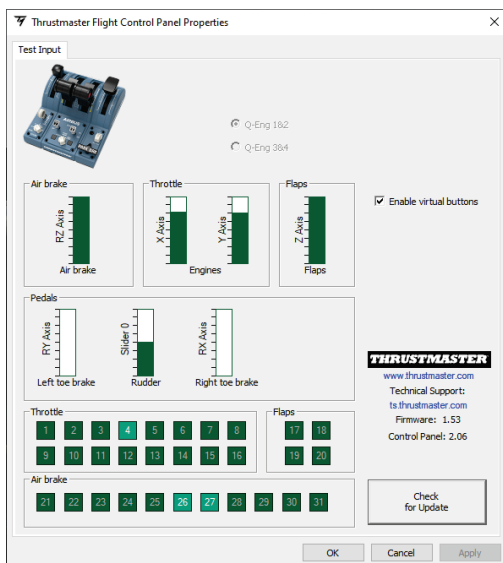
INSTALLAZIONE SU PC

1. Visita il sito <https://support.thrustmaster.com/>. Clicca su **Joystick / TCA Quadrant Airbus Edition** e seleziona **Driver**. Scarica e installa i driver per PC e la relativa interfaccia personalizzata per il Pannello di controllo di Windows.
2. Dopo aver installato i driver per PC, collega il connettore USB della periferica ad una porta USB del tuo PC.
3. Per accedere al Pannello di controllo, clicca su **Start / App / Thrustmaster / Pannello di controllo** (in Windows® 10 / 8.1 / 8).

Apparirà la finestra di dialogo **Periferiche di gioco**.

L'accessorio apparirà sullo schermo con il nome **TCA Q-Eng 1&2** (o **TCA Q-Eng 3&4**, a seconda della posizione del selettore per i motori [5]), con stato **OK**.

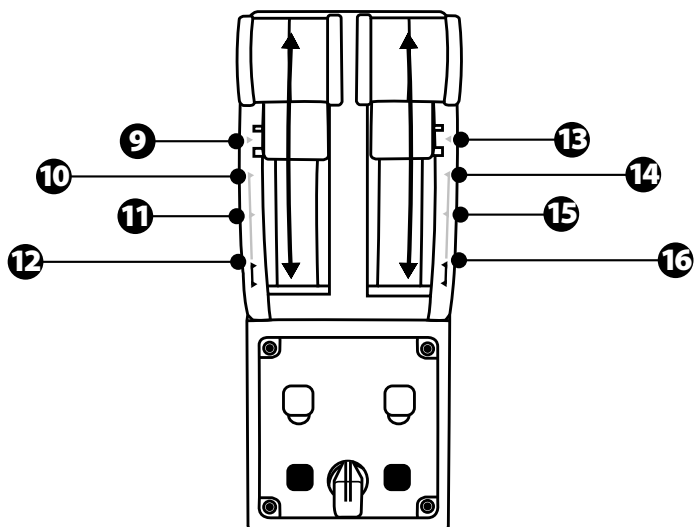
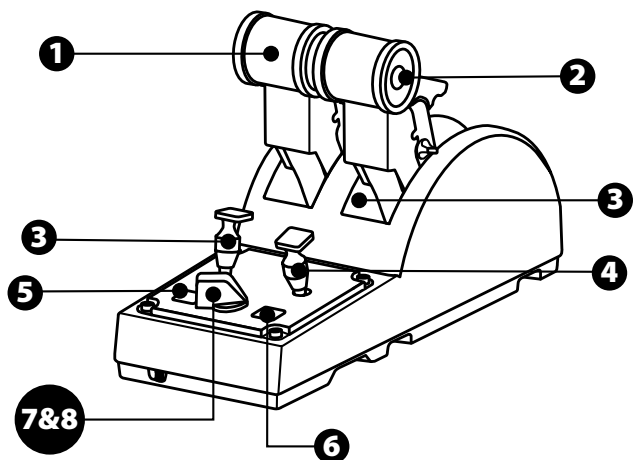
4. Nella finestra **Periferiche di gioco**, clicca su **Proprietà** per testare e visualizzare tutte le funzioni.

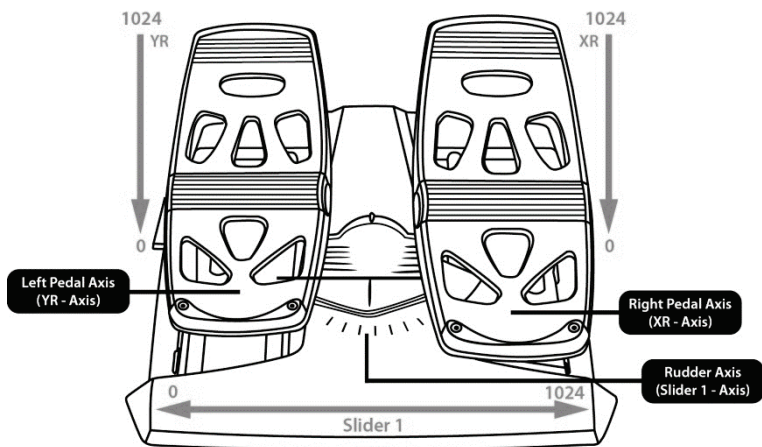
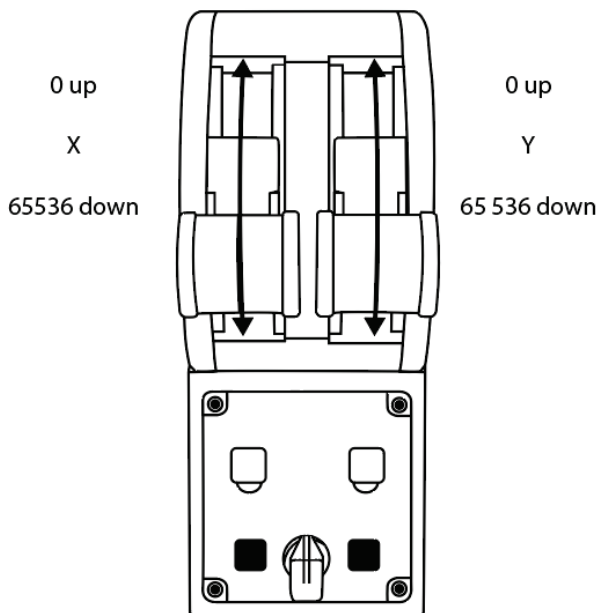


Enable virtual buttons ("Attiva pulsanti virtuali") : questa funzione ti permette di attivare o disattivare i pulsanti virtuali degli assi della manetta. Dopo aver scelto la tua modalità, clicca su **Apply** ("Applica").

Ora sei pronto per giocare!

MAPPATURA DEI 16 PULSANTI E DEI 2 ASSI



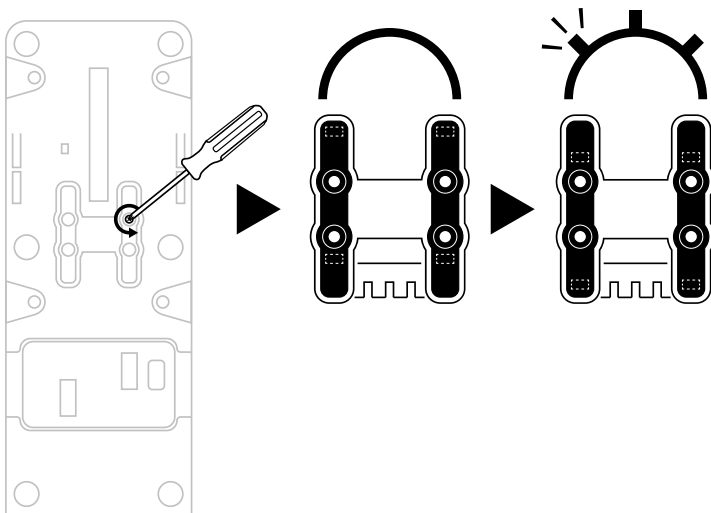


MODIFICARE GLI ASSI DEL QUADRANTE MANETTA TCA QUADRANT AIRBUS EDITION

Il quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition dispone di selettori meccanici per disattivare i blocchi/le tacche per ciascun asse. In questo modo, avrai assi più fluidi, conservando i pulsanti virtuali dal 9 al 16.

Questa opzione ti permette di modificare le sensazioni di pilotaggio in base al tipo di aereo utilizzato nella tua simulazione (aereo commerciale o aereo civile).

1. Ribalta il TCA Quadrant Airbus Edition e svita le due viti di ciascun selettore, utilizzando un cacciavite con l'apposita punta.
2. Scambia la posizione dei selettori, utilizzando gli indicatori come guida: questo sistema ti permette di scegliere tra un asse fluido e un asse con blocchi/tacche, per ciascun asse del quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition.

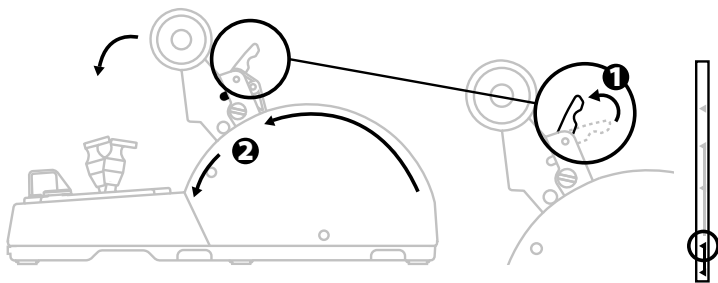


DISABILITARE GLI INVERSORI DI SPINTA DEL QUADRANTE MANETTA TCA QUADRANT AIRBUS EDITION

Il quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition dispone di pratici inversori di spinta, identici a quelli presenti sulle manette degli aerei commerciali Airbus. Per un pilotaggio più adatto all'aviazione civile, puoi disattivare il meccanismo inversore di spinta.

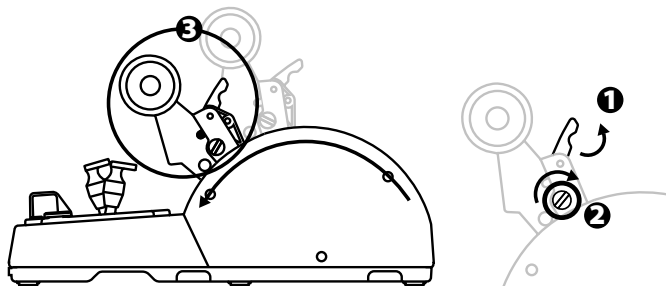
Modalità voli commerciali:

1. In fase di stop, solleva il meccanismo inversore di spinta.
2. Superando il punto di stop, attiverai l'inversore di spinta.

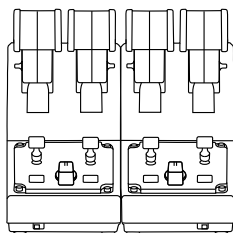


Modalità aviazione generale e civile:

1. Solleva il meccanismo inversore di spinta.
2. Ruota il selettore in posizione "0" per disattivare il meccanismo inversore di spinta.
3. La leva della manetta può ora muoversi lungo l'intero asse.

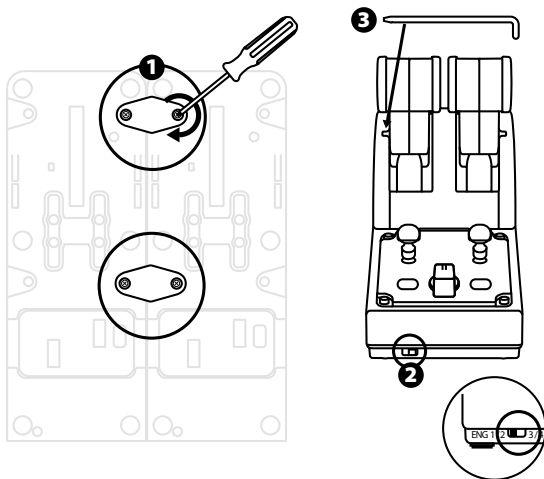


COLLEGARE DUE QUADRANTI MANETTA TCA QUADRANT AIRBUS EDITION

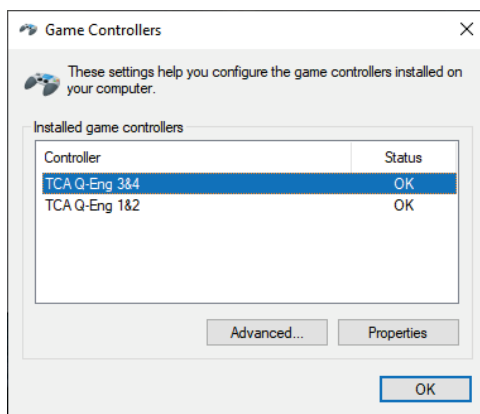


Puoi collegare un secondo quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition (venduto separatamente): in questo modo, disporrai di un totale di 4 assi, simulando, ad esempio, un aereo di linea commerciale quadrimotore.

1. Ribalta entrambi i quadranti manetta TCA Quadrant Airbus Edition e unisci tra loro le due periferiche avvitando i due blocchi di aggancio acclusi al TCA Quadrant Airbus Edition.
2. Sul secondo quadrante manetta, sposta fisicamente il selettore in posizione 3/4, in modo tale da associare i motori 3 e 4 al secondo quadrante manetta (su PC, nel Pannello di controllo).
3. Collega gli assi tra loro accoppiandoli (1/2 e 3/4), per poterli muovere all'unisono più facilmente, utilizzando la barra orizzontale inclusa in ciascun TCA Quadrant Airbus Edition.

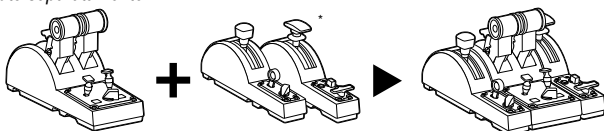


4. Una volta collegate entrambe le periferiche al tuo PC via USB, compariranno singolarmente nella finestra di dialogo **Periferiche di gioco**:



COLLEGARE IL QUADRANTE MANETTA TCA QUADRANT AIRBUS EDITION AL TCA QUADRANT ADD-ON AIRBUS EDITION*

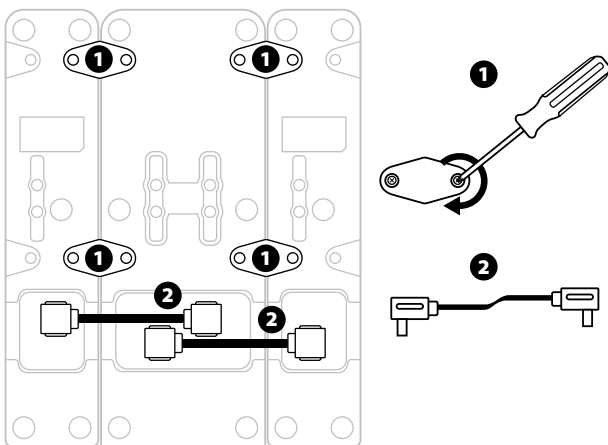
* Venduto separatamente



Il quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition ti permette di collegare i moduli aggiuntivi TCA Quadrant Add-On Airbus Edition (venduti separatamente) ad entrambi i lati del TCA Quadrant Airbus Edition.

Questa modularità aggiunge nuovi assi e nuovi pulsanti, ampliando le cinematiche di decollo, volo e atterraggio del quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition.

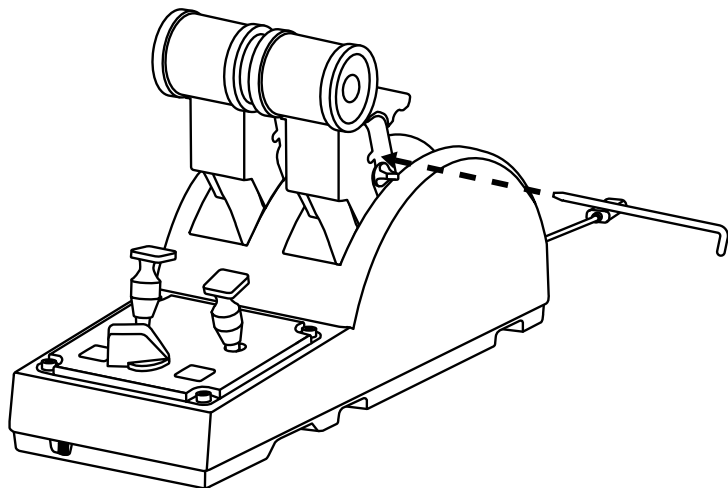
1. Ribalta il quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition e i due moduli aggiuntivi TCA Quadrant Add-On Airbus Edition, dopodiché (utilizzando un cacciavite con l'apposita punta) avvita i quattro blocchi di aggancio acclusi al quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition e al TCA Quadrant Add-On Airbus Edition, unendo tra loro le tre periferiche: il modulo Aerofreno alla sinistra del TCA Quadrant Airbus Edition e il modulo Flap a destra.
2. Collega i cavi SATA acclusi al TCA Quadrant Add-On Airbus Edition ai connettori SATA del TCA Quadrant Airbus Edition.



- Per non rischiare di danneggiare i prodotti, per avvitare/svitare le viti, utilizza un cacciavite dotato dell'apposita punta.
- Utilizza solo i cavi ufficiali forniti da Thrustmaster.

AGGANCIARE/SEPARARE I DUE INVERSORI DI SPINTA

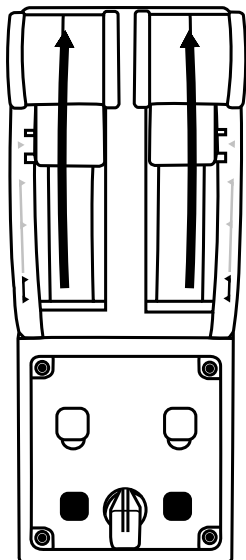
Per collegare tra loro le due leve di spinta, utilizza la barra orizzontale acclusa al quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition.



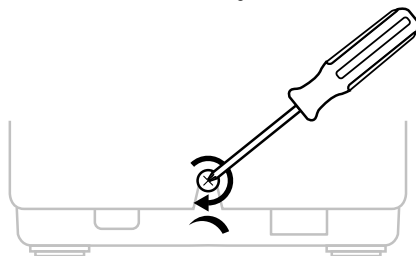
REGOLARE LA RESISTENZA

AVVISI IMPORTANTI:

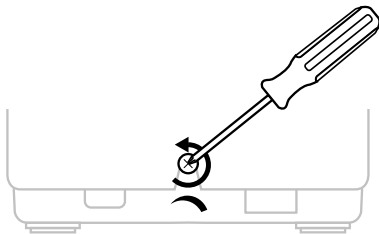
- La resistenza predefinita delle due leve di spinta è pari al 50%.
 - Per poter eseguire delle regolazioni di precisione, in base alle tue preferenze, puoi ruotare la vite di regolazione della resistenza utilizzando un cacciavite con l'apposita punta, o l'acclusa barra orizzontale.
1. Spingi completamente in avanti entrambe le leve di spinta, quindi accedi alla vite di regolazione della resistenza presente sul retro del TCA Quadrant Airbus Edition.



2. Per aumentare la resistenza, ruota la vite di regolazione in senso orario.



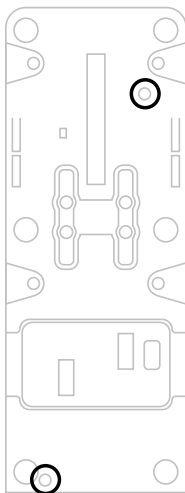
3. Per diminuire la resistenza, ruota la vite di regolazione in senso antiorario.



- Per non rischiare di danneggiare il meccanismo di resistenza, fai attenzione a non stringere troppo la vite di regolazione: appena avverti della resistenza, smetti di ruotare la vite.
- Non svitare mai del tutto la vite di regolazione, altrimenti questa potrebbe cadere all'interno del TCA Quadrant Airbus Edition.

FISSARE IL QUADRANTE MANETTA TCA QUADRANT AIRBUS EDITION A UN ABITACOLO O AD ALTRA SUPERFICIE FISSA

Per fissare il TCA Quadrant Airbus Edition a un abitacolo o ad altra superficie fissa, puoi sfruttare i due fori presenti nella parte inferiore del TCA Quadrant Airbus Edition, utilizzando delle viti M6 (non incluse).



COLLEGARE IL SISTEMA DI TIMONAGGIO TFRP* AL QUADRANTE MANETTA TCA QUADRANT AIRBUS EDITION

* Venduto separatamente

Il quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition dispone di 7 assi, di cui 3 sono riservati al sistema di timonaggio TFRP.

Il sistema di timonaggio TFRP si collega direttamente al quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition.

1. Collega il connettore maschio RJ12 del sistema di timonaggio TFRP al connettore femmina RJ12 presente sul retro del quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition.
2. Collega il connettore USB del quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition a una porta USB del tuo PC.

Avvisi importanti sulla calibrazione automatica degli assi:

- Ogni volta che colleghi il sistema di timonaggio TFRP al quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition, lascia sempre il sistema di timonaggio al centro: durante questa procedura, non appoggiare mai i tuoi piedi sui pedali del sistema di timonaggio TFRP.
- I 3 assi dei pedali si calibrano automaticamente dopo alcuni movimenti e dopo che verranno raggiunti i blocchi fisici dell'asse del timone e dei 2 assi del freno differenziale.

SOFTWARE DI PROGRAMMAZIONE AVANZATA T.A.R.G.E.T (Thrustmaster Advanced pRogramming Graphical EdiTor)

Visita il sito <https://support.thrustmaster.com>. Clicca su **Joystick / TCA Quadrant Airbus Edition**, dopodiché scegli **Software**. Scarica e installa il software di programmazione avanzata T.A.R.G.E.T.

Funzioni principali di T.A.R.G.E.T:

- Svariate configurazioni possibili per gli assi.
- Svariati livelli di programmazione possibili: Basic, Advanced e Script.
- Uso del principio del Drag and Drop.
- Possibilità di abbinare il quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition a diversi joystick Thrustmaster (HOTAS Cougar, HOTAS Warthog, T.16000M, MFD Cougar Pack, tutti compatibili anche con T.A.R.G.E.T), che verranno poi riconosciuti come singole periferiche USB.
- Accesso a profili avanzati creati dalla community Thrustmaster.



AVVISI E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

- **Il mio quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition non funziona correttamente o sembra non essere calibrato correttamente.**
 - Spegni il tuo PC e scollega il connettore USB del quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition. Dopodiché, ricollega il connettore USB, riaccendi il tuo PC e riavvia il tuo gioco.
 - Quando colleghi il connettore USB del quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition, se stai utilizzando il sistema di timonaggio TFRP (venduto separatamente), lascia sempre l'asse del timone al centro: durante questa procedura, non appoggiare mai i tuoi piedi sui pedali del sistema di timonaggio TFRP.
- **Non riesco a configurare il mio quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition.**
 - Nel menu Opzioni / Controller / Gamepad o Joystick del tuo gioco, seleziona la configurazione corretta o riconfigura completamente le opzioni del controller.
 - Per ulteriori informazioni, fai riferimento al manuale d'uso del tuo gioco o all'aiuto online.
 - Usa il software di programmazione avanzata T.A.R.G.E.T (Thrustmaster Advanced pRogramming Graphical EdiTor).
- **Il mio quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition è troppo sensibile o non sensibile abbastanza.**
 - Gli assi del quadrante manetta TCA Quadrant Airbus Edition si calibrano automaticamente dopo pochi movimenti e dopo aver raggiunto i blocchi fisici degli assi.
 - Nel menu Opzioni / Controller / Gamepad o Joystick del tuo gioco, regola la sensibilità e le zone morte per il tuo controller (se tali opzioni fossero disponibili).
 - Usa il software di programmazione avanzata T.A.R.G.E.T (Thrustmaster Advanced pRogramming Graphical EdiTor).



Questa periferica è stata concepita per essere utilizzata unicamente in ambito videoludico. È severamente vietato utilizzare questa periferica per attività di allenamento professionali.

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

© 2024 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato di proprietà di Guillemot Corporation S.A.

AIRBUS, il relativo logo e i marchi di suoi prodotti e servizi, sono marchi registrati di proprietà di Airbus. Tutti i diritti riservati.

© Airbus 2021. Tutti i diritti riservati. Accompagnato da licenza ufficiale Airbus.

Tutti gli altri marchi appartengono ai legittimi proprietari. Illustrazioni escluse. I contenuti, i design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da un Paese all'altro. Fabbricato in Cina.

RACCOMANDAZIONI SULLA TUTELA DELL'AMBIENTE



* 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.

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

www.thrustmaster.com

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

