

ENGLISH

SAITEK X52 FLIGHT CONTROL SYSTEM - PRODUCT TOUR

Joystick

5-position adjustment to suit all hand sizes.



2-Stage metal trigger
Destroy the enemy with the aid of a precise and durable, cool-touch trigger. Two-stages can be programmed with separate fire functions.

3 toggle switches
Spring loaded and conveniently positioned on the base for an extra 6 programmable flight commands.



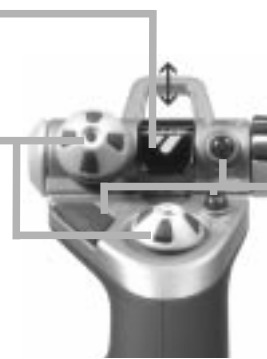
Missile Launcher
Flip up the spring-loaded safety cover to activate missile launches.

Cool-touch metal pinkie switch can be assigned shift functionality to double up on programmable commands.

2 x 8-way hat switches -1 pre-defined as point of view; select from multiple view perspectives and assign frequently used commands.

Mode selector switch
3-position rotary switch with tri-state LED to indicate program mode.

3 Fire Buttons
Backlit buttons conveniently positioned on joystick head for instant access in the heat of the battle.



3D Rudder Twist handle on joystick for precise rudder control; includes integrated rudder lock mechanism.



Precision centering mechanism
Non-contact technology on x and y axes and constant spring force reduce free play, improve control and increase durability.

General Features

Backlighting

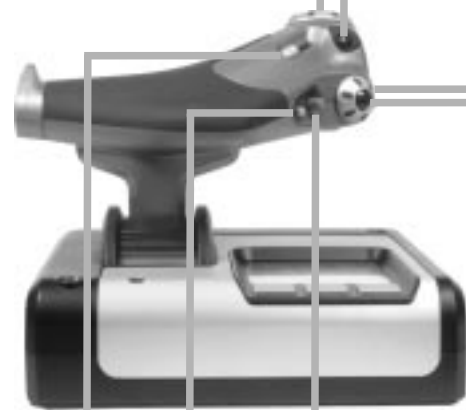
Illuminated buttons and Multi-Function Display (MFD) - ideal for low light environments, guaranteed to stand out from the crowd. Adjust brightness via Windows control panel.

Metal parts

Part metal construction for increased durability and maximum comfort during extended gameplay.

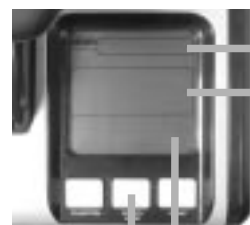
Throttle

2 Fire Buttons
Conveniently positioned on throttle head for instant access in the heat of the battle.



Left mouse button. Mouse controller, which can also function as a hat switch.

Smooth-action thumb slider provides axes for pitch, trim and yaw settings or zoom in/out view.



Multi-Function Display (MFD) screen indicates:
Mode and shift state
 Mode state is determined by mode selector on the head of the stick.
User defined Text area
 - indicates name of command assigned to button when activated.
 - supplies name of profile in use and enables on-the-fly profile selection. Profile can also be changed during gameplay by pressing clutch button and scrolling through available profiles moving the point-of-view hat switch up and down. Move the same button left to clear current profile or right to activate profile.
Multi Time Displays
Time zone (set origin and destination local times in control panel)
 Formattable date/month/time
Stopwatch for flight time

Two rotaries provide axes for pitch, trim and yaw settings.

Clutch (I) Button
Initiates 'safe mode' to allow on-the-fly profile selection, or to display button functionality on MFD without activating commands.

8-way hat switch:
Select from multiple view perspectives and assign frequently used commands.

Scroll wheel positioned on rear of throttle for index finger activation; includes built-in button.



Progressive throttle control
Super smooth action with metal tension adjustment and detents for programming idle (0-20%) and afterburner (80-100%) settings.

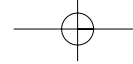
GETTING STARTED

In order for this product to function correctly please install the drivers on the CD supplied with this product.

INSTALLATION FOR USERS OF WINDOWS® XP

A) Drivers Only For Typical Users

- 1 With your computer switched on, close down any programs that are currently running and insert the Saitek Smart Technology CD into your CD-ROM drive.
- 2 When the Introduction Screen appears, click **Install Software** to continue. If the CD does not run automatically, select **Start** from the Windows® Taskbar, then **Run** and type **D:\Setup.exe** and click **OK** - where **D:** is the letter of your CD-ROM drive.
- 3 When the Welcome screen appears, click **Next** to continue.
- 4 After reading the Disclaimer, select the **I accept the terms of the Disclaimer** option and click **Next** to continue.
- 5 At the Driver Setup screen, if you haven't already done so, plug in your controller and click on **Next**.
- 6 At the Driver Setup screen, click **Next** to test your controller.
- 7 When the Saitek Controller screen appears, try out all your controller's buttons and controls to show that it is working properly. When you have finished, click **OK**. For more information on the use of the control panel, please see the *Maintaining your Controller Settings* section of this manual.
- 8 At the **Software Setup** screen, select **Do not install the SST Programming Software** and click **Next**. The Programming Software can be installed at a later date by following instruction (B). below
- 9 At the Registration screen, select **Check this box to register now** and follow the on-screen instructions, or you can choose to select this option later.
- 10 Click on **Finish** to complete the installation.



B) Drivers and Programming Software For Advanced Users

- 1 Follow points 1 – 7 of the install procedure in **A)**, then at the **Software Setup** screen, select **Install the SST Programming Software** and click **Next**.
- 2 In the following **Software Setup** screen, click **Next** and follow the on-screen instructions. At this point you will be asked to install such features as the **Saitek Magic Mouse**, **HID-compliant mouse**, **Saitek Magic Keyboard** and **HID Keyboard Device** (these are what XP calls the various elements of your Saitek controller). Continue to click on **Next** and **Finish** to accept the installation until the **Registration** screen appears.
- 3 At the **Registration** screen, select **Check this box to register now** and follow the on-screen instructions, or do not select this option and register later.
- 4 Upon completion of the installation, you have the option to **Run Profile Editor**, which will give you a view of the 3D programming environment. If you do not wish to see the Profile Editor at this point, just uncheck the box and click on **Finish** to complete the installation.

INSTALLATION FOR USERS OF WINDOWS® 2000

A) Drivers Only For Typical Users

- 1 With your computer switched on, close down any programs that are currently running and insert the Saitek Smart Technology CD into your CD-ROM drive.
- 2 When the Introduction Screen appears, click **Install Software** to continue. If the CD does not run automatically, select **Start** from the Windows® Taskbar, then **Run** and type **D:\Setup.exe** and click **OK** - where **D:** is letter of your CD-ROM drive.
- 3 When the **Welcome** screen appears, click **Next** to continue.
- 4 After reading the Disclaimer, select the **I accept the terms of the Disclaimer** option and click **Next** to continue.
- 5 At the **Device Driver Installation** screen, click on **Next** and follow the on-screen instructions.
- 6 When prompted, plug your controller's USB connector into your computer, then click on **Configure**.

- 7 When the **Controller Properties** screen appears, click **Next** to view the **Test** screen.
- 8 Now try out all your controller's buttons and controls to show that it is working properly. When you have finished, click **OK**.
- 9 At the **Programming Software** screen, select **Typical User** and click **Next**.
- 10 At the **Registration** screen, select **Register** and follow the on-screen instructions or select **Register Later** and click **Next**.
- 11 Click on **Finish** to complete the installation.

B) Drivers and Programming Software For Advanced Users

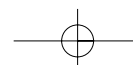
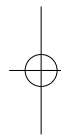
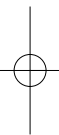
- 1 Follow points 1 – 8 of the install procedure in **A)**, then at the **Programming Software** screen, select **Advanced User** and click **Next**.
- 2 At the **Programmable Controller Drivers** screen, click **Update** and follow the on-screen instructions.
- 3 Then at the **Installation of programming software successful** screen, click **Next**.
- 4 At the **Registration** screen, select **Register** and follow the on-screen instructions or select **Register Later** and click **Next**.
- 5 Upon completion of the installation, you have the option to **Run Profile Editor**, which will give you a view of the 3D programming environment. If you do not wish to see the Profile Editor at this point, just uncheck the box and click on **Finish** to complete the installation.

INSTALLATION FOR USERS OF WINDOWS® 98 AND ME

A) Drivers Only For Typical Users

- 1 With your computer switched on, close down any programs that are currently running and insert the Saitek Smart Technology CD into your CD-ROM drive.
- 2 When the Introduction Screen appears, click **Install Software** to continue. If the CD does not run automatically, select **Start** from the Windows® Taskbar, then **Run** and type **D:\Setup.exe** (where D: is your CD drive) and click **OK**.
- 3 When the **Welcome** screen appears, click **Next** to continue.
- 4 After reading and accepting the Disclaimer, click **Next** to continue.

Note: For your controller to work, you must have a minimum of Microsoft® DirectX® 8.1 installed on your computer. The



installer will automatically recognize if this software needs to be added, and will allow you to install it directly from the Saitek Product Companion CD, if necessary.

If you are asked to install Microsoft® DirectX® 8.1, click **Install** and follow the on-screen instructions, and then restart your computer when prompted. **Make sure that you leave the Saitek CD in the drive when restarting.** After this software has been installed, you will automatically be taken to the installation to continue with the next step.

- 5 Follow the on-screen instructions and select **Yes**, I want to restart my computer now when prompted.
- 6 After the restart, at the **Device Driver Installation** screen, click on **Next** and follow the on-screen instructions.
- 7 When prompted, plug your USB connector into your computer.
- 8 When the **Controller Properties** screen appears, click **Next** to view the **Test** Screen.
- 9 Now try out all your controller buttons and controls to show that it is working properly. When you have finished, click **OK**.
- 10 At the Programming Software screen, select **Typical User** and click **Next**.
- 11 At the **Registration** screen, select **Register my Saitek controller online**, click **Next** and follow the on-screen instructions or select **Register Later** and click **Next**.
- 12 Click on **Finish** to complete the installation.

B) Drivers and Programming Software For Advanced Users

- 1 Follow points 1 – 9 of the install procedure in **A)**, then at the Programming Software screen, select **Advanced User** and click **Next**.
- 2 At the **Programmable Controller Drivers** screen, click **Update** and follow the on-screen instructions. At this point you will be asked to insert your Windows® CD, however, **DO NOT** do this, just click on **OK**. At the next screen, type **C:\windows\system** into the prompt and click **OK** and follow the on-screen instructions.
- 3 At the **Installation of programming software successful** screen, click **Next**.
- 4 At the **Registration** screen, select **Register my Saitek controller online**, click **Next** and follow the on-screen instructions or select **Register Later** and click **Next**.
- 5 Upon completion of the installation, you have the option to **Run Profile Editor**, which will give you a view of the 3D programming environment. If you do not wish to see the Profile Editor at this point, just uncheck the box and click on **Finish** to complete the installation.

MAINTAINING YOUR CONTROLLER SETTINGS

Your Saitek X52 Flight Control System (FCS) is supplied ready for use. However, we want you to use it in the way that suits you best. We've therefore included the facility for you to change various settings on your stick and throttle units. You can, for example, vary the brightness of the LED buttons, check your stick is working correctly or change the way the date is displayed on your Multi-Functional Display (MFD).

You change your controller settings in the Saitek X52 Flight Stick properties window. There are two ways you can open this window. Either:

- Double-click on the Game Controllers icon in the Control Panel and then click Properties in the Game Controllers window that is displayed. Or,
- If the SST programming software has been installed, right-click on the Saitek X52 Flight Stick profiler icon in your task bar and select Control Panel from the popup list of options displayed.

The Saitek X52 Flight Stick properties window consists of five separate tabs. You can view and change various controller settings in each tab. The settings you can change are described in the following sections.

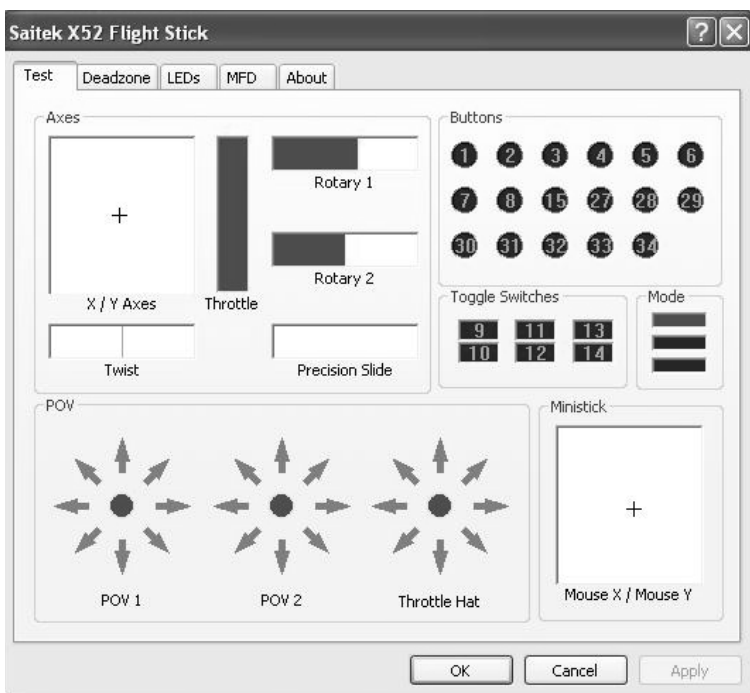
Testing your controller

You can make sure that the various features of your controller are working correctly. You do this in the Test tab of the Saitek X52 Flight Stick properties window.

To test your controllers, follow the steps below:

1 Click the Test tab.

The controller features that you can test are displayed below.



2 Test each feature as required.

The way you do this varies, depending on what the feature does. It may, for example, involve pressing the corresponding button, or turning the corresponding rotary control.

The features you can test are explained in the following sections.

Testing axes

You can test the following axes and controls:

| Feature | Explanation |
|-----------------|---|
| X/Y Axes | Move the flight stick backwards and forwards or from left to right. The + symbol moves in the X/Y Axes box, to show the drivers are picking up the stick movement correctly. |
| Twist | The vertical gray line represents the center point of the flight stick. Rotate the flight stick clockwise or anti-clockwise. This is the rudder that enables you to change direction outside the X and Y axes. If the drivers are detecting the movement correctly a red band is displayed on either side of the center point line. |
| Throttle | Move the throttle up or down to increase or decrease your acceleration. A red band shows the current rate of acceleration, ranging from 0% (no red) to the maximum acceleration at 100% (the box is filled with red). |
| Rotary 1 and 2 | Rotate the rotary controls on the throttle unit. These are user-defined via the SST programming software or within each game. They range from 0% (no red) to 100% (the box is filled with red). You may, for example, use them to control fuel mixture or radar gain. |
| Precision Slide | Move the slide control on the throttle unit. This is user-defined via the SST programming software or within each game, and ranges from 0% (no red) to 100% (the box is filled with red). You may, for example, use it to control pitch or fuel mixture. |

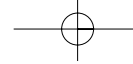
Testing buttons, toggle and mode switches

You can make sure button presses are being detected by the drivers. Press each button on your flight stick or throttle unit that you want to test, in turn. The corresponding numbered disc lights up in the Buttons panel of the Test tab.

Note: What each button does depends on the game in progress. You can, if you wish, assign functions to individual buttons using the SST programming software. See the SST programming software manual for details.

The numbered boxes in the Toggle Switches panel illuminate when you press the toggle switches on your flight stick unit.

The three red boxes in the Mode panel indicate which mode is currently selected. The top box represents mode 1, the middle box mode 2 and the lower box mode 3. Make sure your mode selector switch is working correctly by rotating the switch to change modes. The corresponding box in the Mode panel illuminates.



Testing POVs

Moving the POV controls on your flight stick in the various directions should illuminate the corresponding direction arrows in the POV panel. POV 1 is used to look around the cockpit. POV 2 can be configured to trigger four or eight different functions of your choice. See the SST programming software manual for details.

You can also make sure that movements of the Throttle Hat control cause the corresponding direction arrows in the POV panel to illuminate. As for POV 2, the throttle hat control can be configured to trigger four or eight different functions of your choice.

Testing the minystick

The minystick on the throttle unit is used to perform actions you would otherwise use your mouse for. Moving the minystick moves the + symbol in the Mouse X/Mouse Y box.

Maintaining deadzones

You can create deadzones for each range and axis your controller features move in. They reduce interference that may be caused by unintended movements of the flight stick and other controls. For example, you may want to move your stick in the X axis only, but find it difficult to avoid moving it in the Y axis as you do so. You can set up a deadzone in the Y axis so that these minor movements are not detected by the drivers.

What is a deadzone?

A deadzone is a part of the range in which an axis moves that is not detected by the drivers and so has no effect on the game in progress. It may be around the center point of the range, or at either end.

To maintain your deadzones

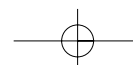
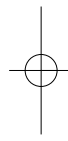
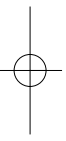
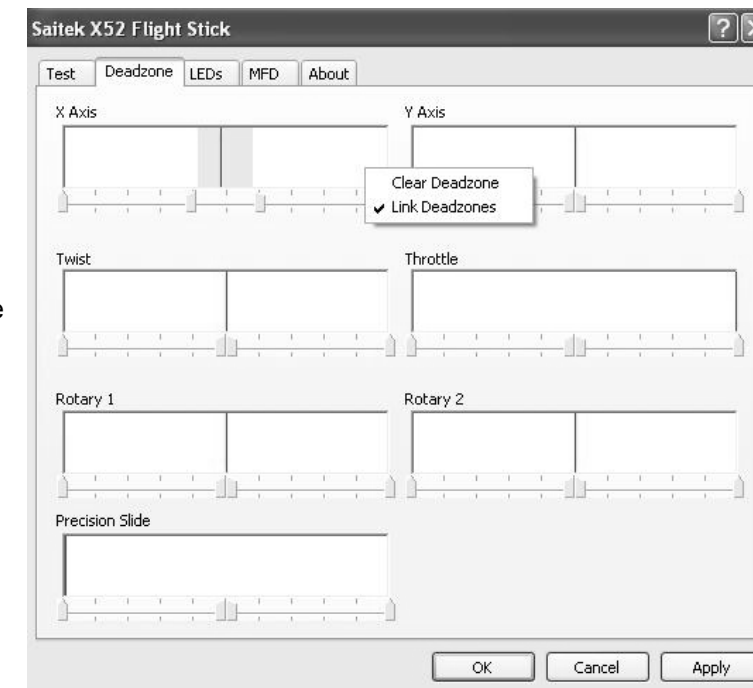
- 1 Click the Deadzone tab.
The controls you can create deadzones for are shown, as follows:

Each axis is represented by a white box that contains a red line that represents where the control is currently sitting. Moving the corresponding control moves the red line. Use this line to determine exactly where your deadzone must begin and end. Beneath each box is a sliding scale. You use this to specify the size of each deadzone.

- 2 Click on a slider on the sliding scale and drag it to where you want the deadzone to end. The area that represents the deadzone is shaded gray.
- 3 Use the center sliders to maintain the deadzone around the center point of an axis. Use the sliders at either end to create deadzones at either end of the axis.

Tips: By default, clicking on either the right or the left slider in the pair moves both sliders. You can change this if you just want to adjust one side of the deadzone. To do this, right-click anywhere in the white box and select Link Deadzones from the popup list of options displayed. Repeat this to link the pairs of sliders again.

You can clear existing deadzones for an axis by right-clicking anywhere in the white box and selecting Clear Deadzone. You can maintain deadzones for the following features of the Saitek X52 FCS:



Feature

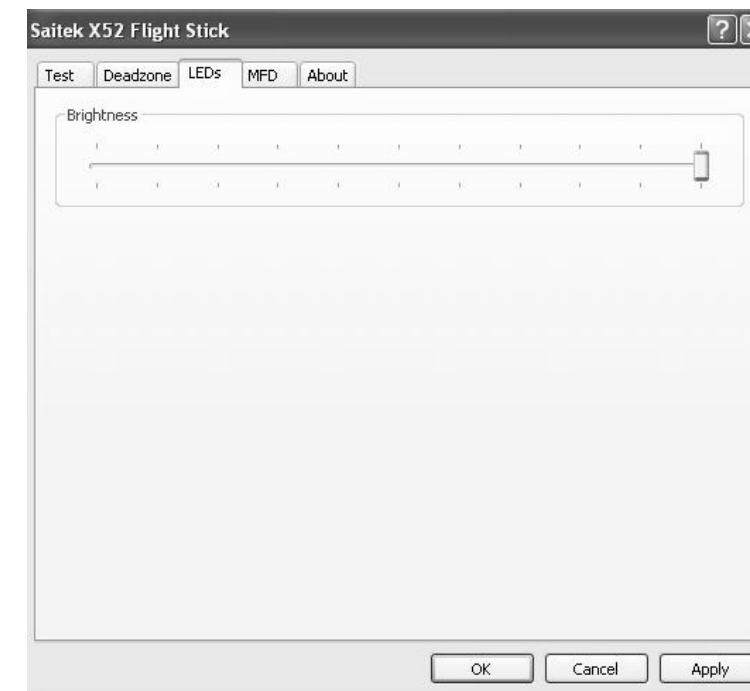
- X Axis
- Y Axis
- Twist
- Throttle
- Rotary 1
- Rotary 2
- Precision Slide control on the throttle.

Explanation

- Movements of the stick from left to right or right to left.
- Movements of the stick from back to front or front to back.
- Rotations of the stick clockwise and anti-clockwise.
- Movements of the throttle to increase or decrease your speed.
- Rotations of the small rotary control on the throttle.
- Rotations of the large rotary control on the throttle.
- Movements of the slide

Maintaining your LED brightness

The authenticity of the flight control experience provided by your Saitek X52 FCS is enhanced by a number of LEDs on the throttle unit and flight stick. You can control the appearance of these LEDs, making them brighter or dimmer according to your preference.



To maintain LED brightness

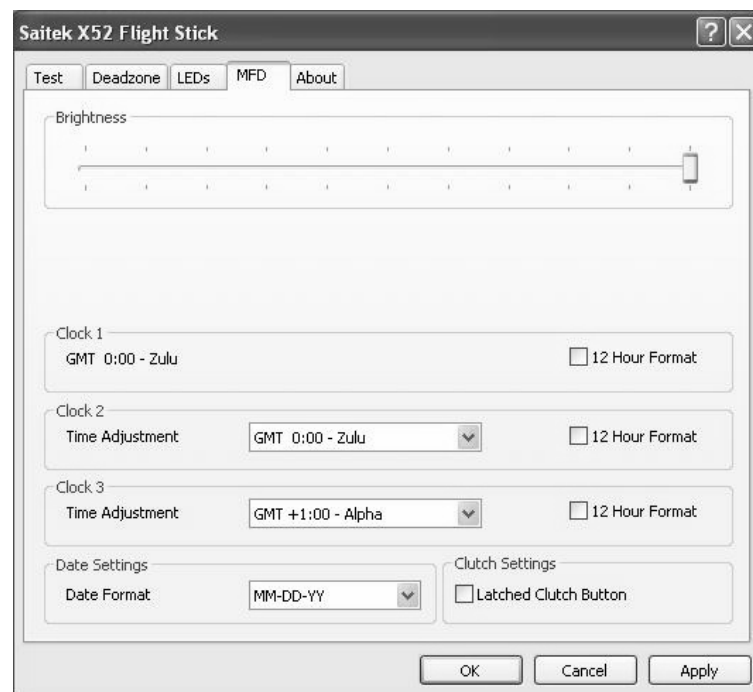
- 1 Click the LEDs tab.
A sliding scale is displayed, which you can use to choose how brightly the LEDs on your stick and throttle are displayed:
- 2 Move the slider on the scale to adjust LED brightness. The LEDs change as you move the slider, so you can make sure they are as you want them to be. You can either:
 - Click and drag the slider along the scale. Or:
 - Click a point on the scale itself, to move the slider in graduated steps along the scale.

Maintaining MFD settings

Your Saitek X52 FCS flight stick unit includes an MFD, or Multi-Functional Display. You can control the way information is displayed in your MFD by changing various settings in the MFD tab:

What is the MFD?

The MFD is a screen that displays a variety of different information including, for example, the mode currently selected and today's date. It is part of the same unit as your throttle. The MFD itself and the way it works is explained in more detail in Using the MFD.



To change the brightness of your MFD

- 1 Click the MFD tab.
A Brightness sliding scale is displayed at the top of the tab.
- 2 Change the brightness of your MFD by moving the slider along the scale. To move the slider, you can either:
 - Click and drag the slider along the scale. Or:
 - Click a point on the scale itself, to move the slider in graduated steps along the scale.

The brightness of your MFD changes as you move the slider. Use this to determine when the slider is in the right place.

Maintaining clock settings

Your MFD can display the current time in any time zone. You can choose the time zones displayed and the format in which the time for each zone is displayed.

You can have up to three different time zones available on your MFD. Greenwich Mean Time (GMT) is included by default. You can choose up to two additional time zones. When using your MFD, you switch between the three time zones, as required.

To change your clock settings

- 1 Click the MFD tab.
This tab includes three panels in which you change the way time is displayed on your MFD. They are called Clock 1, Clock 2 and Clock 3.
Note: Clock 1 is set to GMT by default. You cannot change this.
- 2 Choose additional time zones that you want to be able to view on your MFD in the Clock 2 and Clock 3 panels. You do this by selecting an option from the corresponding Time Adjustment drop-down list.
Each option is a time relative to GMT, for example GMT +1:00 is GMT plus one hour, and so on. Each time is also represented by an entry in the phonetic alphabet. For example, GMT is represented by 'Zulu' and GMT +12:00 by 'Mike'.
- 3 Choose the format you want each time to be displayed in. To do this, either check or uncheck the corresponding 12 Hour Format checkbox.
When the box is unchecked, the time is displayed in 24 hour clock format, i.e. between 00:00 and 23:59. If it is checked, the time is shown in 12 hour clock format.
- 4 Click Apply.
You can now view the current times in your chosen time zones on your MFD. See Using the MFD for details.

Maintaining date settings

The current date is displayed in the bottom right-hand corner of your MFD. You can choose how this date is displayed. You may, for example, prefer to see the month first, followed by day and year.

To change your date settings

- 1 Click the MFD tab.
The format the date is currently displayed in on your MFD is shown in the Date Settings panel.
- 2 Select the format you want the date to be displayed in from the drop-down list.
- 3 Click Apply.

Changing the way your clutch button works

The clutch button on your throttle is used to temporarily deactivate the buttons in the game in progress. This enables you to check what each button does without interrupting the game, and to select a different profile if required. See Viewing button names in Using the MFD for more information.

To change the way your clutch works, check or uncheck the Latched Clutch Button checkbox in the Clutch Settings panel and then click Apply.

When the box is checked, pressing and releasing the clutch deactivates the buttons in the game in progress. To re-activate the buttons, you must press and release the clutch again.

When the box is unchecked, the buttons are deactivated in the game only as long as the clutch is depressed. When you release the clutch, pressing buttons once again affects the game in progress.

Viewing notes and version information

Useful information about the SST programming software, along with a link by which you can download the latest version of the software, is provided. You can also view details



of the driver and software versions that you currently have installed. To view this information, click the About tab. This tab is shown above:

Using the MFD

The MFD, or Multi-Functional Display, is an integral part of your throttle unit. It displays a variety of information including button names, the current profile and today's date. It also provides a stopwatch feature.

You can change some of the settings that determine the way your MFD works. For example, you may want to increase the brightness of the display, or change the way the date is shown. You do this in the MFD tab of the Saitek X52 Flight Stick Properties window. See Maintaining MFD settings in the section Maintaining your controller settings for more information.

Features of the MFD

The MFD is divided into three sections:

- The mode section is at the top of the MFD and shows the currently selected mode. See Working with modes, below.
- The center section of the MFD is used to view the names of buttons on your flight stick and throttle, and to view and change the current profile. See Working with profile information, below.
- The time and date display is at the bottom of the MFD. It can show the current time in up to three time zones. It also includes the stopwatch. See Viewing the time and date and Using the stopwatch, below.

The layout of the MFD is shown right:

The three buttons beneath the MFD are used to change the time display and to operate the stopwatch.

Working with modes

The Saitek X52 FCS offers extensive opportunities for you to configure your controller to work the way you want it to. You do this by creating profiles, using the SST programming software. (See the SST programming software manual for details.) Within each profile,



you can create up to six different modes that determine the actions performed when you press buttons on the flight stick and throttle.

You can use your MFD to view the mode that is currently selected.

Changing the mode

You change the mode by rotating the mode selector switch on your flight stick. As you do this, the MODE number displayed on the MFD changes to reflect your selection.

Using additional modes

Three modes are available by default. You can increase this to six using the pinkie switch on your flight stick. To do this you must designate the pinkie switch to perform the same function as the Shift key, using the SST programming software. You can then select one of the additional modes by holding down the pinkie switch as you rotate the mode selector switch. When you do this, the word SHIFT is displayed in the mode section of your MFD.

Within each profile, you can use the following modes:



- Mode 1
- Mode 2
- Mode 3
- Mode 1 + Pinkie
- Mode 2 + Pinkie
- Mode 3 + Pinkie

Viewing the current modeThe mode that is currently selected is displayed in the top part of the MFD. This is shown in the following example:

If you have selected one of the three pinkie modes described above, the word SHIFT is displayed, because the pinkie switch is acting as a Shift key.

Working with profile information

You can use the center section of the MFD to view the names assigned to buttons on your flight stick and throttle. It also shows the names of the profile and mode currently selected.

Viewing button names

You can view the names assigned to buttons in the current mode. You may use the SST programming software to create a number of profiles. Each profile may include up to six different modes, assigning different functions to individual buttons for use in different games.

If you've created profiles, you can view the names you've given to buttons in the selected mode in the current profile. If not, the standard name assigned to each button is displayed. The standard name reflects the function assigned to each button when your Saitek X52 FCS is supplied.



To view the name of a button, press it as you normally would. Its name is displayed in the centreline of the MFD.

If a game is in progress, use the clutch to deactivate the buttons in the game. You can then press them and view their names without affecting the game. When supplied, the clutch is set up so that you must keep it depressed for as long as you want the buttons to remain inactive in the current game. You can change the way the clutch button works via the MFD tab of the Saitek X52 Flight Stick properties window. See *Changing the way your clutch button works in Maintaining your controller settings* for details.

Note: You cannot view button names if the Saitek X52 Flight Stick properties window is open.

Changing the current profile

You can use the MFD to change the current profile 'on the fly'. You may, for example, realise that you're not working in the correct profile for the game in progress.

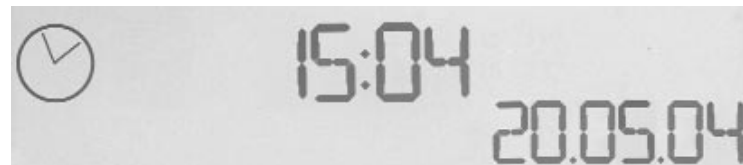
To change the profile on the fly

- 1 Press the clutch button. The LEDs on your clutch and on the main POV control on your flight stick begin to flash on and off. Pressing buttons does not affect the game in progress when the clutch is engaged.

Note: When supplied, the clutch is set up so that you must keep it depressed for as long as you want it to be engaged. You can change the way the clutch works via the MFD tab of the Saitek X52 Flight Stick properties window. See *Changing the way your clutch button works in Maintaining your controller settings* for details.

- 2 Move the main POV control on your flight stick up (north) or down (south) to scroll through your profiles. As you do this, the profile names are displayed in the bottom row of the centre section of the MFD.

Note: You can use the MFD to access any folder on your computer. To open a folder, push the POV to the right (east). To move up a level, scroll through the files and folders in the current folder until [...] is displayed, and then push the POV to the right (east).



- 3 Select the profile you want by moving the main POV control right (east) when the profile's name is displayed on the MFD. It becomes the current profile and its settings are applied when you resume the game in progress.

Tip: You can clear the current profile by moving the POV left (west). The buttons on your stick and throttle return to their default settings.

- 4 Release the clutch. The way you do this depends on your clutch settings. Either stop pressing the clutch button or press and release it.

Viewing the time and date

The lower part of the MFD displays the current time and date:

This part of the MFD can also be used as a stopwatch. You toggle between the two features by pressing the Function button. See *Using the stopwatch*, below, for more information about this feature.

Viewing the time

You can choose the time zone for which the current time is displayed from up to three available time zones. To move between the available time zones, press the up (Start/Stop) and down (Reset) buttons.

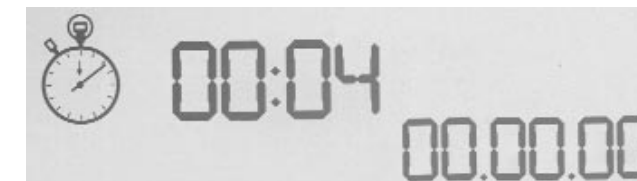
As you move between the three time zones, a number is displayed in the bottom right corner of the MFD (in place of the date). This number disappears after a few seconds.

Greenwich Mean Time (GMT) is available by default, and is represented by the number 1. You can choose which other time zones are available and the format in which each time is displayed. See *Maintaining clock settings in the section Maintaining your controller settings* for an explanation of this procedure.

Viewing the date The date is displayed in the bottom right-hand corner of the MFD. By default, it is shown in the format MMDDYY. You can change the date format, for example to DDMMYY. See *Maintaining date settings in the section Maintaining your controller settings* for an explanation of this procedure.

Using the stopwatch

The lower part of the MFD can also be used as a stopwatch. You toggle between the stopwatch and time displays by pressing the Function button. When the stopwatch is selected, the following is displayed:



To use the stopwatch

- 1 Press Start/Stop once. The number of seconds begins to increase.
- 2 Press Start/Stop again to stop the timer.
- 3 Press Reset to clear the time and return to 00:00.

Note: The timer initially shows minutes and seconds. If the time recorded reaches fifty-nine minutes and fifty-nine seconds, i.e. 59:59, it changes to show hours and minutes. This means the next reading after 59:59 is 01:00.

Using the rudder lock

You can deactivate the rudder feature on your flight stick by engaging the rudder lock. When you do this, the flight stick no longer rotates.

To use the rudder lock

- 1 Position your flight stick unit with the three toggle switches (T1 to T6) facing you. The rudder lock can be seen at the base of the flight stick, on the left hand side. If you look closer, you will see that it is labelled RLOCK.
- 2 Pull out the RLOCK switch. You may find the easiest way to do this is by using the thumb on your left hand. The twist action on the flight stick is now locked and you can no longer rotate it. You can restore the rudder feature at any time by pushing the RLOCK switch back in.

Adjusting the handle

You can optimise your comfort when using the flight stick by adjusting the height of the hand rest and pinkie switch. If your hands are small, you can place the hand rest and pinkie switch in the highest position available. This reduces the distance between the trigger switch and pinkie switch, avoiding the need for you to stretch to reach both. If you have larger hands, you can maximise this distance and operate the flight stick in greater comfort.

To adjust the handle

- 1 Position your flight stick unit with the three toggle switches (T1 to T6) facing away from you. A metal screw is clearly visible about one third of the way up the back of the handle.
- 2 Loosen the screw by turning it anti-clockwise. When the screw is loose enough, you can move it freely up and down within its slot on the back of the handle. Moving the screw also moves the hand rest and pinkie switch.

- 3 Move the screw until the hand rest and pinkie switch are at the height you want.
- 4 Place the screw in the position that best suits your preferred height. There are five positions for you to choose from.
- 5 Tighten the screw in position by turning it clockwise.

ROGER WILCO SOFTWARE

Roger Wilco is a "virtual walkie-talkie" that let's you talk to your friends as you play online games.

Highlights

- Simple to use
- Sound quality is equivalent or better than a CB radio.
- Works with hundreds of Windows games.
- Support for web integration and ICQ integration (Windows)
- Windows Game Developer Tools.
- Built-in channel browser to help you find other chatters

Disclaimer:

Roger Wilco is the property of GameSpy Industries and as such Saitek plc accepts no responsibility for this product. Any queries relating to this product should be directed to GameSpy Industries.

IMPORTANT INFORMATION

Important notice for Windows® XP users

If you have updated Windows XP to Service Pack 2 the following screen will appear when installing the Saitek Magic Mouse and Keyboard:



At this point we recommend that you select the No, not this time option and then click on Next to carry on with the installation.

A WORD ON DRIVER UPDATES

From time to time there may be updates to the driver and programming software for this product. You can check for the latest software updates by visiting the Saitek website and clicking on **Downloads**. A drop down menu will appear. Select **Drivers and Software**.

FOR WINDOWS® XP USERS; DYNAMIC UPDATES:

You can check for Driver updates using Windows update. Click on **Start** on the bottom left hand corner of your monitor and then select **Windows Update** from the menu. Click on **Driver Updates** then select from any of the update options that appear in the centre of the window. When you have selected the relevant file to download go to the left hand side of the window and select **Review and Install Updates**. Finally click on **Install Now** from the centre section.

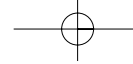
If you are using the SST Programming software then you will need to obtain an updated version to work with the new drivers that you have downloaded from Windows update. To obtain the new version of the software, open the Game Controllers icon in Control Panel, select the controller in the window and click **Properties**. At the top of the Properties window click the **About** tab and you will see a link that says “**Click here to download the SST Programming Software**”. Click on the link and Windows will give a download prompt asking if you want to open the file or save it. Choose to save it to your preferred location on your computer’s hard disk and the file will start downloading. Once the file has downloaded, find it on your hard disk and double click on it to install the programming software.

ENABLING YOUR CONTROLLER IN GAME

Most games support game controllers, which you can enable by using a **[control] options** menu within the Main Menu of the game itself.

If you are having trouble working out how to do this or if you're unsure whether the game being used supports game controllers, please refer to the user manual for that game for more help.

NOTE: Even if the game you are using does not support game controllers, it is possible to make the controller work in that game using the Saitek Smart Technology programming software (only installed if you chose to be an Advanced User when installing). Using the programming software allows you to program your controller with keyboard and mouse commands, enabling it to work in those games that only have support for keyboards and mice. For help using this powerful programming software, consult the *Programming Your Saitek Controller with Saitek Smart Technology Programming Software* section in this manual.



TROUBLESHOOTING

Q My computer is not recognizing the Saitek Controller – what's wrong?

- A**
1. Have you installed the drivers on the CD supplied with this product?
 2. Check the cable connections. Unplug your controller and plug it back in, making certain that it is securely attached.
 3. Have you tested your controller? Please refer to the "How to Test Your Controller" section in this manual for further information

Q2 The game I am playing does not recognize my controller - what's wrong?

- A**
1. Ensure that you have conducted the checks in Q1 [above]
 2. Does the game you are playing offer support for game controllers? Please refer to the "Enabling Your Controller in Game" section in this manual for further information.

HOW TO TEST YOUR CONTROLLER

- You can do this at any time by Clicking on **Start**, then **Settings** and selecting **Control Panel** in Windows (XP users may only need to click on **Start** and then **Control Panel**)
- Look for an icon called either **Game Controllers** or **Gaming Options** (XP users may have to click **Printers and Other Hardware** first).
- Open the Game Controllers/Gaming Options window then the name your controller should show up.
- Click on **Properties** and this will bring up the test screen.
- Moving your controller and pressing the buttons should result in a response in this screen; if it's responding in there then you know that the controller is okay.

PROGRAMMING YOUR SAITEK CONTROLLER WITH SAITEK SMART TECHNOLOGY PROGRAMMING SOFTWARE

Introducing Saitek Smart Technology Programming Software

Saitek Smart Technology Programming Software (SST) is the software Saitek supplies to configure your Saitek controller for enhanced functionality. SST delivers a powerful set of features, allowing you to program your device with the ultimate configuration for total interaction. Despite a level of sophistication previously unseen in the market, and because of the Saitek Smart Technology inside, the software remains simple and intuitive to use.

Features of Smart Technology Programming Software:

- Quick and easy setup in any game
- Personalize the controller settings for your favorite games
- Configure your controller with an on-screen 3D model and interface
- Multiple setup option for each controller - ideal if a controller is used by several people
- Program special moves with sophisticated timing features
- Special game setups available as 'Profiles' from the Saitek website and on the Smart Technology CD
- Download the latest version of Saitek Smart Technology software from the Saitek website

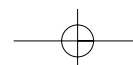
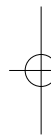
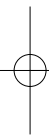
What is a Profile?

A **Profile** is a custom setup for improved gameplay – consisting of a set of commands that are pre-assigned to the buttons or axes of your controller. We have provided some profiles for popular games on the Product Companion CD that accompanies your device. These profiles should be copied to the C:\Program Files\Saitek\Software directory on your PC before use. you can then open them from within the Profile Editor software by clicking *File>Open*, at the top of the window; select the profile you wish to edit and then click Open.

How Do I Program My Controller?

After getting to know your controller, you can start creating your own personal Profiles with the Saitek Smart Technology programming software (SST). This software has virtually unlimited programming capabilities and allows you to customize the controller to your exact gaming needs.

The Profile Editor allows you to program the buttons on your controller to perform different actions within your games – this is especially useful if the game you are using does not have its own screen that allows reconfiguring of your buttons.



Getting Started

- 1 Double-click on the Saitek Smart Technology icon the install left on your desktop.
- 2 In the **Profile Editor**, choose the control to which you wish to assign a keyboard command. You do this by left-clicking on the control's cell in the control list on the right of the screen.
- 3 With the cursor flashing, type in the key commands and then click on the green tick mark when complete.
- 4 Repeat this procedure for all the buttons you would like to program and then click **File, Save** at the top of the **Profile Editor** window.
- 5 Give the profile a name (it is recommended you name it after the game for which the profile is intended) and then click **Save**.
- 6 To enable the profile either click the **Profile Now** icon at the top of the Profile Editor (it looks like a black and yellow crosshair) or right-click on the controller icon in your taskbar and select the name of the profile from the pop-up list of options.
- 7 You will notice that when a profile is loaded that the controller icon in your taskbar has a green square behind it, indicating that a profile is currently loaded. If you wish to unload a profile simply right-click on the controller icon and click **Clear Profile** from the pop-up list of options.
If you require more detailed assistance with using the SST Programming Software, click on **Help** at the top of the Profile Editor and then **Manual**.

TECHNICAL SUPPORT

Can't get your joystick to work – don't worry, we're here to help you!

Nearly all the products that are returned to us as faulty are not faulty at all - they have just not been installed properly.

If you experience any difficulty with this product, please first visit our website www.saitek.com. The technical support area will provide you with all the information you need to get the most out of your product and should solve any problems you might have.

If you do not have access to the internet, or if the website cannot answer your question, please contact your local **Saitek Technical Support Team**. We aim to offer quick, comprehensive and thorough technical support to all our users so, before you call, please make sure you have all the relevant information at hand.

To find your local Saitek Technical Support Center, please see the separate Technical Support Center sheet that came packaged with this product.

Conditions of Warranty

- 1 Warranty period is 2 years from date of purchase with proof of purchase submitted.
- 2 Operating instructions must be followed.
- 3 Product must not have been damaged as a result of defacement, misuse, abuse, neglect, accident, destruction or alteration of the serial number, improper electrical voltages or currents, repair, alteration or maintenance by any person or party other than our own service facility or an authorized service center, use or installation of non-Saitek replacement parts in the product or the modification of this product in any way, or the incorporation of this product into any other products, or damage to the product caused by accident, fire, floods, lightning, or acts of God, or any use violative of instructions furnished by Saitek plc.
- 4 Obligations of Saitek shall be limited to repair or replacement with the same or similar unit, at our option. To obtain repairs under this warranty, present the product and proof of purchase (e.g. bill or invoice) to the authorized Saitek Technical Support Center (listed on the separate sheet packaged with this product) transportation charges prepaid. Any requirements that conflict with any state or Federal laws, rules and/or obligations shall not be enforceable in that particular territory and Saitek will adhere to those laws, rules, and/or obligations.
- 5 When returning the product for repair, please pack it very carefully, preferably using the original packaging materials. Please also include an explanatory note.
- 6 IMPORTANT: To save yourself unnecessary cost and inconvenience, please check carefully that you have read and followed the instructions in this manual.
- 7 This warranty is in Lieu of all other expressed warranties, obligations or liabilities. ANY IMPLIED WARRANTIES, OBLIGATIONS, OR LIABILITIES, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, SHALL BE LIMITED IN DURATION TO THE DURATION OF THIS WRITTEN LIMITED WARRANTY. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, so the above limitations may not apply to you. IN NO EVENT SHALL WE BE LIABLE FOR ANY SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES FOR BREACH OF THIS OR ANY OTHER WARRANTY, EXPRESS OR IMPLIED, WHATSOEVER. Some states do not allow the exclusion or limitation of special, incidental or consequential damages, so the above limitation 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.

FCC Compliance and Advisory Statement

Warning: Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- 1 This device may not cause harmful interference, and
- 2 This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation

NOTE: 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. 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 off and on, 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

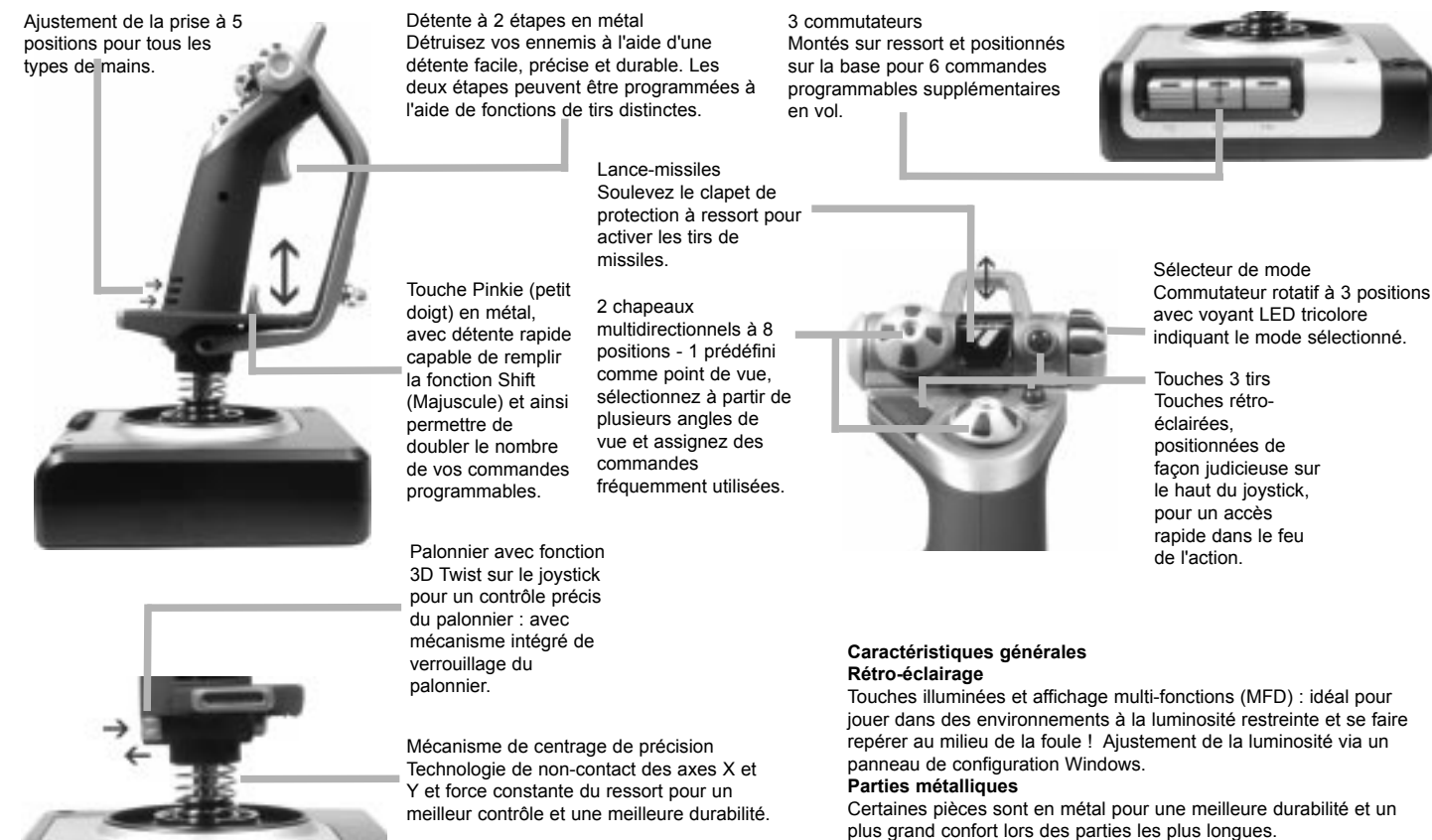
Saittek Industries, 2295 Jefferson Street, Torrance, CA 90501, USA

Canadian EMC statement

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

CONTROLEUR DE VOL SAITEK X52 - VUE GENERALE DU PRODUIT JOYSTICK



Caractéristiques générales Rétro-éclairage

Touches illuminées et affichage multi-fonctions (MFD) : idéal pour jouer dans des environnements à la luminosité restreinte et se faire repérer au milieu de la foule ! Ajustement de la luminosité via un panneau de configuration Windows.

Parties métalliques

Certaines pièces sont en métal pour une meilleure durabilité et un plus grand confort lors des parties les plus longues.

MANETTE DES GAZ

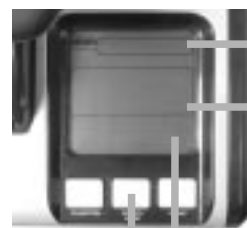
2 touches de tirs
Positionnées de façon judicieuse sur le haut du joystick pour un accès rapide dans le feu de l'action.



Bouton de souris gauche.

Simulateur de souris, pouvant également fonctionner comme chapeau multidirectionnel.

Glissière facile à actionner du pouce pour contrôler les axes de tangage, de roulis et de lacet ou pour effectuer un zoom avant/arrière.



Le système d'affichage multi-fonctions (MFD) indique :
Le mode de jeu et la fonction Shift (Majuscule)
Le sélecteur de mode sur le dessus du joystick permet de choisir le mode de jeu.

Zone de texte définie par l'utilisateur
- indique le nom de la commande assignée au bouton lorsqu'elle est activée.
- donne le nom du profil utilisé et permet de sélectionner rapidement un profil. Les profils peuvent également être modifiés pendant la partie en appuyant sur le bouton d'embrayage et en faisant défiler tous les profils disponibles en déplaçant le chapeau multidirectionnel vers le haut et vers le bas. Déplacez le chapeau vers la gauche pour désélectionner ce profil ou vers la droite pour l'activer.

Affichage multi-horaires
Fuseau horaire (régler l'heure locale à l'origine et à la destination dans le panneau de configuration)
Le jour, le mois et l'heure peuvent être formatés
Chronomètre pour la durée de vol

Deux molettes pour un contrôle des axes de tangage, de roulis et de lacet

Bouton d'embrayage (I)
Déclenchant le mode sécurité pour sélectionner rapidement un profil ou pour afficher la fonctionnalité des touches en affichage multi-fonctions sans craindre d'activer les commandes.

Chapeau multidirectionnel à 8 positions
Pour sélectionner différents angles de vue et assigner des commandes fréquemment utilisées.

Molette de défilement située à l'arrière de la manette des gaz avec activation par l'index et bouton intégré.



Contrôle progressif de la manette des gaz
Action progressive avec ajustement de la tension et de la détente pour programmer les phases de ralenti (0-20%) et de post-combustion (80-100%).

DÉMARRER

INSTALLATION POUR LES UTILISATEURS DE WINDOWS® XP

A) Pilotes pour des utilisateurs type uniquement

- 1 L'ordinateur allumé, fermez tous les programmes en cours d'exécution et insérez le CD Saitek Smart Technology dans votre lecteur de CD-ROM.
- 2 Lorsque l'écran d'introduction apparaît, cliquez sur **Installer le logiciel** pour continuer. Si le CD ne se met pas en route automatiquement, sélectionner **Démarrer** dans la barre de tâches Windows, puis **Exécuter**, puis tapez **D:\Setup.exe** (D : étant votre lecteur de CD) et cliquez sur **OK**.
- 3 Lorsque l'écran de bienvenue apparaît, cliquez sur **Suivant** pour continuer.
- 4 Après avoir lu l'avertissement, sélectionnez **I accept the terms of the Disclaimer** (J'accepte les termes de cet avertissement) et cliquez sur **Suivant** pour continuer.
- 5 A l'écran d'installation du pilote, si vous ne l'avez pas encore fait, veuillez brancher votre contrôleur et cliquer sur **Suivant**.
- 6 Cliquez sur **Suivant** dans les deux fenêtres suivantes et à l'écran de **mise à jour des drivers**, cliquez sur **Suivant** pour tester votre contrôleur
- 7 Lorsque l'écran de contrôle Saitek apparaît, essayez tous les boutons de votre contrôleur, ainsi que les contrôles, afin de vous assurer qu'ils fonctionnent correctement. Lorsque vous avez terminé, veuillez cliquer sur **OK**.
- 8 A l'écran de configuration du logiciel, sélectionnez **Ne pas installer le logiciel de programmation SST** et cliquez sur **Suivant**. Le logiciel de programmation peut être installé à une date ultérieure en suivant l'instruction (B) figurant ci-dessous.
- 9 Sur l'écran d'enregistrement, sélectionner **Cocher cette case pour enregistrer maintenant**, et suivez les instructions données à l'écran. Vous pouvez également choisir de sélectionner cette option plus tard.
- 10 Cliquez sur **Terminer** pour terminer l'installation.

B) Pilotes et Logiciel de Programmation pour les Utilisateurs Avancés

- 1 Suivez les points 1 à 7 de A). A l'écran **Configuration du logiciel**, sélectionnez **Installez le logiciel de programmation SST** et cliquez sur **Suivant**.
- 2 A l'écran Configuration du logiciel, cliquez sur **Suivant** et suivez les instructions données à l'écran. Vous êtes alors

invité(e) à installer des fonctions telles que la souris Saitek Magic Mouse ou le clavier Saitek Magic Keyboard (c'est le nom que XP donne aux différents éléments de votre contrôleur Saitek). Cliquez toujours sur **Suivant, Continuer de toute façon et Terminer** pour accepter l'installation jusqu'à ce que vous obteniez le message **Installation of programming software successful** (Installation réussie du logiciel de programmation).

- 3 A l'écran d'enregistrement, sélectionnez **Cliquez pour vous enregistrer maintenant** et suivez les instructions à l'écran, ou ne sélectionnez pas cette option pour vous enregistrer plus tard.
- 4 A la fin du processus d'installation, vous aurez la possibilité d'exécuter l'éditeur de profil (**Run Profile Editor**), ce qui vous permettra de visualiser en 3D votre environnement de programmation. Si vous ne voulez pas exécuter l'éditeur de profil, cliquez simplement sur Terminer pour compléter le processus d'installation.

INSTALLATION POUR LES UTILISATEURS DE WINDOWS® 2000

A) Pilotes pour des utilisateurs type uniquement

- 1 L'ordinateur allumé, fermez tous les programmes en cours d'exécution et insérez le CD Saitek Smart Technology dans votre lecteur de CD-ROM.
- 2 Quand l'écran d'introduction apparaît, cliquez sur Installer le logiciel pour continuer. Si le CD ne démarre pas automatiquement, sélectionnez **Démarrer** dans la barre des tâches Windows® puis Exécuter. Tapez alors **D:\Setup.exe** et cliquez sur OK (D:\ correspond à votre lecteur de CD-ROM).
- 3 Lorsque l'écran de bienvenue apparaît, cliquez sur **Suivant** pour continuer.
- 4 Après avoir lu l'avertissement, sélectionnez **I accept the terms of the Disclaimer** (J'accepte les termes de cet avertissement) et cliquez sur **Suivant** pour continuer.
- 5 L'écran Device Driver Installation (Installation du pilote) s'affiche. Cliquez sur **Suivant** et suivez les instructions données à l'écran.
- 6 Lorsqu'on vous y invite, branchez le connecteur USB de votre contrôleur à votre ordinateur puis cliquez sur **Configure** (Configurer).
- 7 Une fois l'écran **Controller Properties** affiché, cliquez sur **Suivant** pour afficher l'écran Test.
- 8 Essayez maintenant tous les boutons et contrôles de votre contrôleur afin de vérifier qu'il fonctionne correctement. Lorsque vous avez terminé, veuillez cliquer sur **OK**.
- 9 A l'écran Programming Software (Logiciel de programmation), cliquez sur **Typical User** (Usager typique) puis sur **Suivant**.
- 10 A l'écran Registration (Enregistrement), sélectionnez **Register my Saitek controller online** (Enregistrer en ligne

mon contrôleur Saitek) et suivez les instructions données à l'écran ou sélectionnez **Register Later** (Enregistrer plus tard) et cliquez sur **Suivant**.

- 11 Cliquez sur **Terminer** pour terminer l'installation.

B) Pilotes et Logiciel de Programmation pour les Utilisateurs Avancés

- 1 Suivez les points 1 à 8 de A). A l'écran Programming Software (Logiciel de programmation), sélectionnez **Advanced User** (Utilisateur avancé) et cliquez sur **Suivant**.
- 2 A l'écran Programmable Controller Drivers (Pilotes du contrôleur programmable), cliquez sur **Update** (Mise à jour) et suivez les instructions données à l'écran.
- 3 A l'écran Installation of programming software successful (Installation réussie du logiciel de programmation), cliquez sur **Suivant**.
- 4 A l'écran Registration (Enregistrement), sélectionnez **Register** (Enregistrer) et suivez les instructions données à l'écran ou sélectionnez **Register Later** (Enregistrer plus tard) et cliquez sur **Suivant**.
- 5 A la fin du processus d'installation, vous aurez la possibilité d'exécuter l'éditeur de profil (Run Profile Editor), ce qui vous permettra de visualiser en 3D votre environnement de programmation. Si vous ne voulez pas exécuter l'éditeur de profil, cliquez simplement sur **Terminer** pour compléter le processus d'installation.

INSTALLATION POUR LES UTILISATEURS DE WINDOWS® 98 ET ME

A) Pilotes pour des utilisateurs type uniquement

- 1 L'ordinateur allumé, fermez tous les programmes actifs et insérez le CD Saitek Smart Technology dans votre lecteur de CD-Rom.
- 2 Lorsque l'écran d'introduction apparaît, cliquez sur **Installer le logiciel** pour continuer. Si le CD ne se met pas en route automatiquement, sélectionner **Démarrer** dans la barre de tâches Windows, puis **Exécuter**, puis tapez **D:\Setup.exe** (D : étant votre lecteur de CD) et cliquez sur **OK**.
- 3 Dans le premier écran qui s'affiche, cliquez sur **Suivant** pour continuer.
- 4 Après avoir lu et accepté l'avertissement, cliquez sur **Suivant** pour continuer.

NB : Votre contrôleur ne fonctionnera que si la version 8.1 (ou une version plus récente) de Microsoft® DirectX® a été installée sur votre ordinateur. Cet assistant d'installation détectera automatiquement si une version de ce logiciel a déjà été installée. Vous aurez également la possibilité, si nécessaire, d'installer ce logiciel directement à partir du

CD Saitek Product Companion.

Si l'assistant vous invite à installer Microsoft® DirectX® 8.1, cliquez sur **Installer** et suivez les instructions données à l'écran. Redémarrez votre ordinateur lorsqu'on vous y invite. **Vérifiez que votre CD Saitek est dans votre lecteur de CD-Rom avant de redémarrer votre ordinateur.** Une fois ce logiciel installé, l'installation de votre pilote reprend automatiquement à l'étape suivante.

- 5 Suivez les instructions à l'écran et, lorsqu'on vous y invite, sélectionnez **Oui, je veux redémarrer mon ordinateur maintenant.**
- 6 Après avoir redémarré l'ordinateur, l'écran d'**Installation du pilote du périphérique** s'affiche. Cliquez sur **Suivant** et suivez les instructions données à l'écran.
- 7 Lorsqu'on vous y invite, connectez votre contrôleur au port USB de votre ordinateur.
- 8 L'écran **Propriétés du contrôleur** s'affiche. Cliquez sur **Suivant** pour afficher l'écran **Test**.
- 9 Essayez maintenant tous les boutons et contrôles de votre contrôleur afin de vérifier qu'il fonctionne correctement.
- 10 A l'écran **Logiciel de programmation**, sélectionnez **Utilisateur type** puis cliquez sur **Suivant**.
- 11 A l'écran d'**Enregistrement**, sélectionner **Enregistrer en ligne mon contrôleur Saitek**, cliquez sur **Suivant** et suivez les instructions données à l'écran ou sélectionnez **Enregistrer plus tard** et cliquez sur **Suivant**.
- 12 Cliquez sur **Terminer** pour terminer l'installation.

B) Pilotes et Logiciel de Programmation pour les Utilisateurs Avancés

- 1 Suivez les étapes d'installation 1 à 9 de A) puis, à l'écran du logiciel de programmation, sélectionnez **Utilisateur avancé** et cliquez sur **Suivant**.
- 2 A l'écran **Pilotes du contrôleur programmable**, cliquez sur **Mise à jour** et suivez les instructions données à l'écran. Vous êtes alors invité à insérer le CD Windows®. **NE PAS** insérer le CD : cliquez simplement sur **OK**. A l'écran suivant, tapez **C:\windows\system** dans l'invitation, cliquez sur **OK** et suivez les instructions données à l'écran.
- 3 A l'écran **Installation** réussie du logiciel de programmation, cliquez sur **Suivant**.
- 4 A l'écran d'**Enregistrement**, sélectionnez **Enregistrer en ligne mon contrôleur Saitek**, cliquez sur **Suivant** et suivez les instructions données à l'écran ou sélectionnez **Enregistrer plus tard** et cliquez sur **Suivant**.
- 5 Une fois l'installation terminée, vous pourrez alors, si vous le désirez, **Exécuter l'Editeur de profil**, ce qui vous permettra de visualiser en 3 dimensions votre environnement de programmation. Si vous ne désirez pas exécuter l'éditeur de profil, il vous suffit de désactiver la case à cocher et de cliquer sur **Terminer** pour achever l'installation.

GESTION DES RÉGLAGES DE VOTRE CONTRÔLEUR

Votre simulateur de vol Saitek X52 est fourni prêt à l'emploi. Cependant, nous voulons que vous l'utilisiez au maximum de ses potentialités. Pour cette raison, nous avons intégré un système vous permettant de modifier les différents réglages de votre joystick et de votre manette des gaz. Vous pourrez, par exemple, faire varier l'intensité lumineuse des diodes LED, vérifier si votre joystick fonctionne correctement ou modifier la façon dont la date est affichée sur votre affichage multi-fonctions (MFD).

Pour cela, il vous suffit de changer les réglages de votre contrôleur dans la fenêtre de propriétés Saitek X52 Flight Stick. Vous pouvez ouvrir cette fenêtre de deux façons différentes :

- En double-cliquant sur l'icône Contrôleurs de jeu dans le Panneau de configuration puis en cliquant sur Propriétés dans la fenêtre Contrôleurs de jeu ainsi affichée.

- ou -

- Si le logiciel de programmation SST a été installé, cliquez à droite sur l'icône de création de profil Saitek X52 Flight Stick dans votre barre des tâches et sélectionnez Panneau de configuration dans la liste des options qui s'affiche à l'écran.

La fenêtre de propriétés Saitek X52 Flight Stick est composée de cinq onglets différents. Vous pouvez visualiser et changer les différents réglages du contrôleur dans chaque onglet. Les réglages que vous pouvez changer sont décrits dans les sections suivantes.

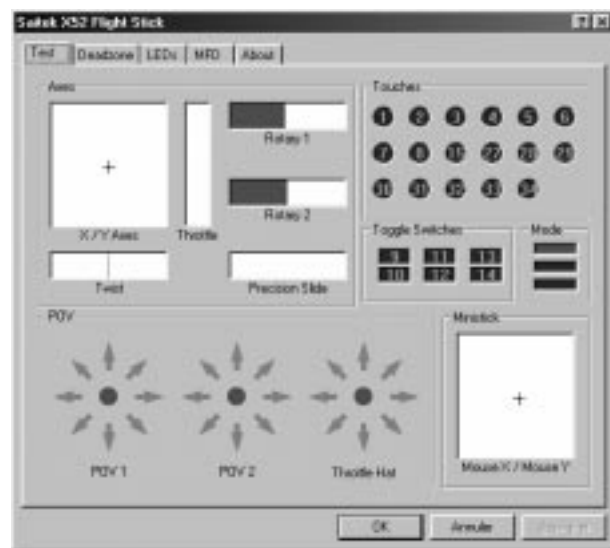
Tester votre contrôleur

Vous pouvez vous assurer que les différentes caractéristiques de votre contrôleur fonctionnent correctement. Pour cela, cliquez sur l'onglet Test dans la fenêtre de propriétés Saitek X52 Flight Stick.

Pour tester vos contrôleurs, suivez les étapes suivantes :

- 1 Cliquez sur l'onglet Test.

Les caractéristiques du contrôleur que vous pourrez tester sont affichées, comme indiqué ci-dessous :



- 2 Testez les caractéristiques à évaluer. Pour cela, tout dépend de la caractéristique en question et de ses fonctions. Vous devrez, par exemple, parfois appuyer sur la touche correspondante ou tourner la commande rotative correspondante.

Les caractéristiques que vous pouvez tester sont décrites dans les sections suivantes.

Tester les axes

Vous pouvez les axes et les contrôles suivants :

Caractéristique

X/Y Axes (Axes X/Y)

Twist

Throttle (Manette des gaz)

Rotary 1 et 2

Precision Slide (glissière de précision)

Explication

Déplacez le joystick vers l'avant et vers l'arrière ou de gauche à droite. Le symbole + se déplace dans la fenêtre X/Y Axes pour indiquer que les pilotes détectent correctement les mouvements du joystick.

La ligne grise verticale représente le point central du manche à balai. Faites tourner le manche à balai dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse. Le palonnier vous permet de changer de direction en dehors des axes X et Y. Si les pilotes détectent correctement le mouvement, une bande rouge est affichée de chaque côté de la ligne de point centrale.

Déplacez la manette des gaz vers le haut ou vers le bas pour augmenter ou diminuer l'accélération. Une bande rouge indique le pourcentage actuel d'accélération, allant de 0% (pas de rouge) à une accélération maximale de 100% (le cadre est entièrement rouge).

Faites tourner les commandes rotatives situées sur l'unité de la manette des gaz. Celles-ci sont définies grâce au logiciel de programmation SST ou au sein de chaque jeu. Ils vont de 0% (pas de rouge) à 100% (le cadre est entièrement rouge). Vous pouvez, par exemple, les utiliser pour contrôler le mélange de carburant ou l'intensité du radar.

Faites tourner la commande à glissière sur l'unité de la manette des gaz. Celle-ci est définie via le logiciel de programmation SST ou au sein de chaque jeu, et va de 0% (pas de rouge) à 100% (le cadre est entièrement rouge). Vous pourrez, par exemple, l'utiliser pour contrôler le tangage ou le mélange de carburant.

Tester les touches, les commutateurs et les commutateurs de mode

Vous pourrez vous assurer que lorsque vous appuyez sur une touche ou un bouton, cette action est bien détectée par les pilotes. Appuyez, l'un après l'autre, sur chaque touche de votre joystick ou de votre manette des gaz que vous désirez tester. Le cercle numéroté correspondant s'allume dans le panneau Touches de l'onglet Test.

NB : La fonction de chacune des touches dépend du jeu utilisé. Vous pouvez, si vous le désirez, assigner des fonctions différentes pour chaque touche en utilisant le logiciel de programmation SST. Se référer au Manuel de programmation SST pour de plus amples détails.

Les touches numérotées dans le panneau Toggle Switches s'allument lorsque vous appuyez sur les commutateurs de votre joystick.

Les trois encadrés rouges dans le panneau Mode indiquent le mode actuellement sélectionné. L'encadré supérieur représente le mode 1, celui du milieu le mode 2 et l'encadré inférieur le mode 3. Assurez-vous que le commutateur de sélection de mode fonctionne correctement en faisant tourner le commutateur pour changer de mode. L'encadré correspondant dans le panneau Mode s'allume alors.

Tester le commutateur Point de vue (POV)

Déplacez les commandes POV de votre joystick dans différentes directions et vous verrez (normalement) les flèches correspondantes s'allumer dans le panneau POV. POV 1 sert à regarder autour de vous dans le cockpit. POV 2 peut être configuré pour déclencher quatre ou huit fonctions différentes de votre choix. Se référer au Manuel de programmation SST pour de plus amples détails.

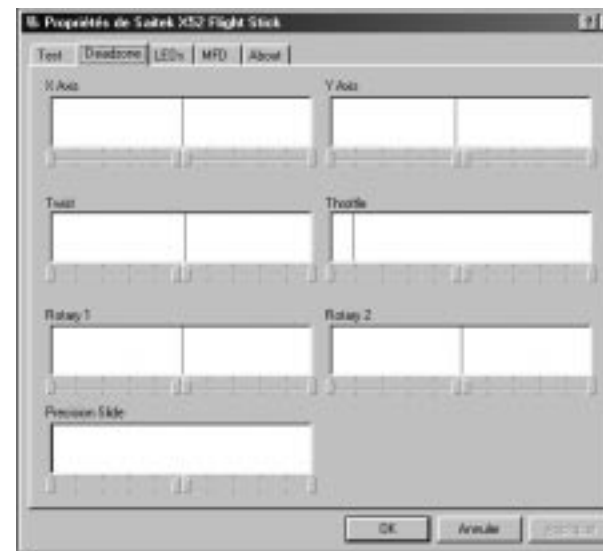
Vous pouvez également vérifier que les mouvements de la commande Throttle Hat (chapeau multi-directionnel) allument bien toutes les flèches dans le panneau POV. Pour POV 2, la commande du chapeau multi-directionnel peut être configurée pour déclencher quatre ou huit fonctions différentes de votre choix.

Tester le mini-stick

Le mini-stick sur la manette des gaz sert à effectuer des actions pour lesquelles vous utiliseriez généralement la souris. En déplaçant le mini-stick, le symbole + se déplace dans l'encadré Mouse X/Mouse Y.

Gestion des zones mortes

Vous pouvez définir des zones mortes pour chaque gamme/axe dans lequel/dans laquelle les caractéristiques de votre contrôleur se déplacent. Ces zones mortes permettront de réduire les interférences causées par des mouvements non voulus du manche à balai et des autres commandes. Par exemple, vous préférerez peut-être déplacer votre stick uniquement sur l'axe X, mais avoir du mal à éviter, ce faisant, de le déplacer sur l'axe Y. Vous pouvez ainsi définir une zone morte dans l'axe Y de façon à ce que ces petits mouvements ne soient pas détectés par les pilotes de jeu.



Qu'est-ce qu'une zone morte ?

Une zone morte est une partie de la plage de mouvements dans laquelle un déplacement de l'axe n'est pas détecté par les pilotes, et donc n'a aucun effet sur la partie en cours. Cette zone peut être définie comme étant au centre de la plage, ou à chaque extrémité de celle-ci.

Pour gérer vos zones mortes

- 1 Cliquez sur l'onglet Deadzone (Zone morte).
Les commandes pour lesquelles vous pouvez définir des zones mortes s'affichent, comme indiqué ci-dessous :
Chaque axe est représenté par un encadré blanc contenant une ligne rouge qui représente l'endroit où la commande est actuellement réglée. En déplaçant la commande correspondante, vous déplacerez la ligne rouge. Utilisez cette ligne pour déterminer exactement l'emplacement où votre zone morte doit commencer et se terminer. En dessous de chaque encadré, vous trouverez une échelle à glissière. Vous pourrez l'utiliser pour spécifier la taille de chaque zone morte.
- 2 Cliquez sur une glissière et faites-la glisser à l'endroit où vous désirez que la zone morte se termine. La zone représentant la zone morte est surlignée en gris.
- 3 Utilisez les glissières centrales pour maintenir la zone morte autour du point central d'un axe. Utilisez les glissières

situées de chaque côté pour créer des zones mortes à chaque extrémité de l'axe.

Conseils : Par défaut, vous pourrez déplacer les deux glissières par paire en cliquant soit sur celle de droite, soit sur celle de gauche. Vous pouvez changer ce réglage si vous voulez uniquement ajuster un côté de la zone morte.

Pour cela, cliquez à droite n'importe où dans l'encadré blanc et sélectionnez Link Deadzones dans la liste d'options qui apparaît à l'écran. Réitérez cette action pour que les paires de glissières soient à nouveau liées dans leurs déplacements.

Vous pouvez remettre à blanc la zone morte d'un axe en cliquant à droite n'importe où dans l'encadré blanc et en sélectionnant Clear Deadzone.

Vous pouvez définir les caractéristiques suivantes des zones mortes de votre contrôleur de simulation de vol Saitek X52 :

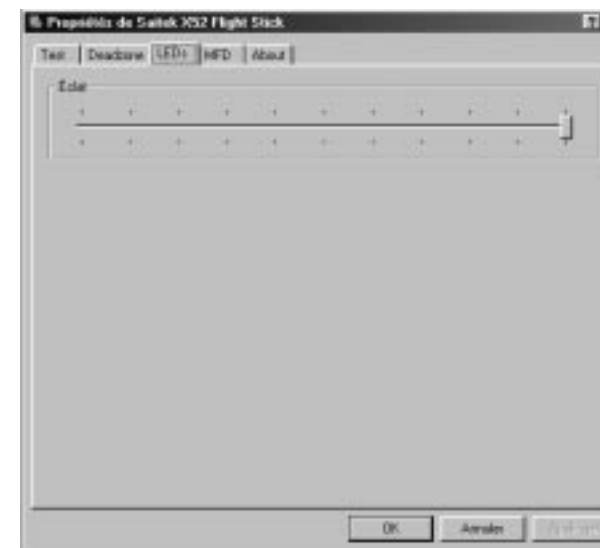
| Caractéristique | Explication |
|-----------------|---|
| X Axis | Mouvements du joystick de gauche à droite ou de droite à gauche. |
| Y Axis | Mouvements du joystick de l'arrière à l'avant ou de l'avant à l'arrière. |
| Twist | Rotation du joystick dans le sens des aiguilles d'une montre et dans le sens inverse. |
| Throttle | Mouvements de la manette des gaz pour augmenter ou diminuer l'accélération. |
| Rotary 1 | Rotations de la petite commande rotative sur la manette des gaz. |
| Rotary 2 | Rotations de la grande commande rotative sur la manette des gaz. |
| Precision Slide | Mouvement de la commande à glissière sur la manette des gaz. |

Gestion de la luminosité des diodes LED

La simulation de vol est rendue d'autant plus crédible grâce aux différentes diodes LED situées sur la manette des gaz et sur le joystick de votre contrôleur de jeu Saitek X52. Vous pouvez modifier l'apparence de ces diodes LED, en rendant l'intensité lumineuse plus ou moins forte, selon vos préférences.

Pour gérer la luminosité des diodes LED

- 1 Cliquez sur l'onglet LEDs.
Une commande à glissière s'affiche. Utilisez-la pour sélectionner l'intensité lumineuse des LED sur votre joystick et votre manette des gaz :

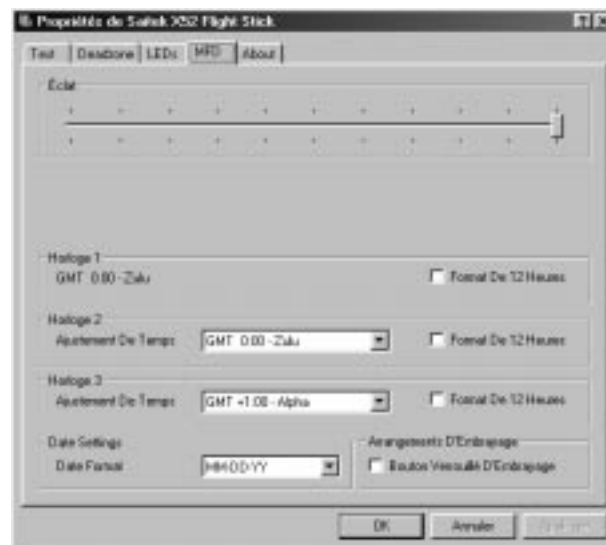


- 2 Déplacez la glissière sur l'échelle pour ajuster la luminosité des diodes. Les diodes LED changent d'aspect lorsque vous déplacez la glissière : choisissez donc l'apparence qui vous convient le mieux. Vous pouvez :

- Cliquer et faire glisser la glissière le long de l'échelle.
- ou -
- Cliquer sur un point de l'échelle pour déplacer la glissière par étapes graduées le long de cette échelle.

Gestion des réglages de l'affichage multi-fonctions (MFD)

Votre contrôleur de simulation de vol Saitek X52 comprend un MFD, ou Affichage multi-fonctions. Vous pouvez contrôler la façon dont les informations sont affichées dans votre MFD en modifiant les différents réglages dans l'onglet MFD :



Qu'est-ce que le MFD ?

Le MFD est un écran qui affiche différentes informations, notamment le mode actuellement sélectionné ou la date actuelle. Cela fait partie de la même unité que votre manette des gaz. Le MFD et son fonctionnement sont décrits plus en détail dans la partie intitulée Utilisation du MFD.

Pour changer la luminosité de votre MFD

- 1 Cliquez sur l'onglet MFD.
Une échelle à glissière intitulée Eclat est affichée en haut de l'onglet.

- 2 Modifiez la luminosité de votre MFD en déplaçant la glissière le long de l'échelle. Pour déplacer la glissière, vous pouvez :

- Cliquer et faire glisser la glissière le long de l'échelle.
- ou -
- Cliquer sur un point de l'échelle pour déplacer la glissière par étapes graduées le long de cette échelle.

La luminosité de votre MFD change au fur et à mesure que vous déplacez la glissière. Utilisez cette méthode pour déterminer le bon emplacement de la glissière.

Gestion des réglages de l'horloge

Votre MFD peut afficher l'heure actuelle dans tous les fuseaux horaires. Vous pouvez sélectionner les fuseaux horaires affichés et le format dans lequel l'heure de chaque fuseau est affichée.

Vous pouvez avoir jusqu'à trois fuseaux horaires différents sur votre MFD. L'heure du méridien de Greenwich (GMT) est incluse par défaut. Vous pouvez choisir jusqu'à deux fuseaux horaires supplémentaires. Lorsque vous utiliserez votre MFD, vous pourrez basculer d'un fuseau horaire à l'autre, en fonction de vos besoins.

Pour changer les réglages de l'horloge

- 1 Cliquez sur l'onglet MFD.
Cet onglet est composé de trois panneaux, dans lesquels vous pourrez changer la façon dont l'heure est affichée sur votre MFD. Ceux-ci s'appellent Horloge 1, Horloge 2 et Horloge 3.
NB : L'horloge 1 est réglée par défaut à l'heure du méridien de Greenwich (GMT). Ce réglage ne peut pas être modifié.
- 2 Dans les panneaux Horloge 2 et Horloge 3, sélectionnez les fuseaux horaires que vous désirez visualiser dans votre MFD. Pour cela, sélectionnez une option dans le menu déroulant Ajustement de Temps correspondant.
Chaque option est exprimée en fonction de l'heure du méridien de Greenwich, par exemple GMT +1:00 correspond à l'heure GMT plus une heure, et ainsi de suite. Chaque fuseau horaire est également représenté par une entrée dans l'alphabet phonétique. Par exemple, GMT est représenté par 'Zulu' et GMT +12:00 par 'Mike'.
- 3 Sélectionnez le format dans lequel vous désirez afficher chaque fuseau horaire. Pour cela, cochez ou non la case Format de 12 Heures. Si la case n'est pas cochée, l'heure est affichée en format 24 heures (c'est-à-dire entre 00:00 et 23:59). Si elle est cochée, l'heure est affichée en format 12 heures.
- 4 Cliquez sur OK.

Vous pouvez maintenant afficher l'heure actuelle dans les fuseaux horaires sélectionnés dans votre MFD. Voir Utilisation du MFD pour de.s informations plus détaillées.

Gestion des réglages des dates

La date actuelle est affichée en bas à droite de votre MFD. Vous pouvez régler la façon dont la date est affichée. Vous préférez peut-être voir le mois en premier, suivi du jour et de l'année.

Pour changer les réglages de la date

- 1 Cliquez sur l'onglet MFD.

Le format dans lequel la date est affichée sur votre MFD est indiqué dans le panneau Date Settings.

- 2 Pour cela, sélectionnez le format dans lequel vous désirez afficher la date dans le menu déroulant correspondant.
- 3 Cliquez sur OK.

Changer la façon dont votre bouton d'embrayage fonctionne

Le bouton d'embrayage sur votre manette des gaz est utilisé pour désactiver temporairement les boutons dans le jeu en cours. Ceci vous permet de vérifier la fonction de chaque bouton ou touche sans interrompre la partie, et de sélectionner un profil différent si nécessaire. Pour plus d'information, voir Affichage des noms de boutons dans la partie Utilisation du MFD.

Pour changer la façon dont votre embrayage fonctionne, cochez ou non la case Bouton verrouillé d'embrayage dans le panneau Arrangements d'embrayage puis cliquez sur OK.

Une fois la case cochée, appuyez sur l'embrayage et relâchez-le pour désactiver les boutons dans le jeu en cours. Pour réactiver les boutons, appuyez sur l'embrayage et relâchez-le à nouveau.

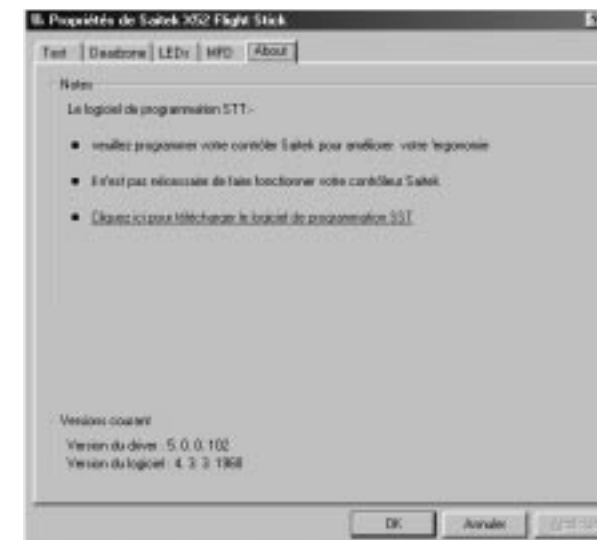
Lorsque la case est vide, les boutons sont désactivés dans le jeu tant que vous n'avez pas appuyé sur l'embrayage.

Lorsque vous relâchez l'embrayage, le fait d'appuyer à nouveau sur les boutons affecte la partie en cours.

Notes de visualisation et informations sur la version

Des informations utiles sur le logiciel de programmation SST sont fournies, ainsi qu'un lien vers le site Internet où vous pourrez télécharger la version la plus récente du logiciel. Vous pourrez également visualiser les détails des versions des pilotes et du logiciel que vous avez installé.

Pour visualiser ces informations, cliquez sur l'onglet About. Cet onglet est indiqué ci-dessous :



Utilisation du MFD

Le MFD (ou affichage multi-fonctions) fait partie intégrante de votre manette des gaz. Il affiche différentes informations, notamment le nom des boutons, le profil en cours d'utilisation et la date du jour. Il peut également fonctionner comme chronomètre.

Vous pouvez changer certains réglages qui déterminent la façon dont votre MFD fonctionne. Par exemple, vous voudrez peut-être augmenter la luminosité de l'affichage, ou modifier l'affichage de la date. Pour cela, cliquez sur l'onglet MFD dans la fenêtre de propriétés Saitek X52 Flight Stick. Pour de plus amples informations, voir le chapitre intitulé Gestion des réglages du MFD dans la partie Gestion des réglages de votre contrôleur.

Caractéristiques du MFD

Le MFD est divisé en trois parties :

- La partie Mode, en haut du MFD, affiche le mode actuellement sélectionné. Voir Travailler avec les modes, ci-dessous.

- La partie centrale du MFD sert à visualiser les noms des boutons sur votre manche à balai et votre manette des gaz, et à afficher et changer le profil en cours. Voir Travailler avec les informations des profils, ci-dessous.
- La date et l'heure sont affichées en bas de l'écran MFD. L'heure peut être affichée dans trois fuseaux horaires différents. Cet écran comprend également la fonction chronomètre. Voir Afficher la date et l'heure et Utilisation du chronomètre, ci-dessous.

L'illustration suivante vous donnera une idée de l'aspect de l'écran MFD.



Les trois boutons en dessous du MFD servent à changer l'affichage de l'heure et à faire fonctionner le chronomètre.

Travailler avec les modes

Le contrôleur Saitek X52 vous offre des possibilités très importantes pour configurer votre contrôleur de la façon dont vous désirez qu'il fonctionne. Vous y parviendrez en créant des profils à l'aide du logiciel de programmation SST. (Se référer au Manuel de programmation SST pour de plus amples détails) Dans chaque profil, vous pouvez créer jusqu'à six modes différents qui déterminent les actions réalisées lorsque vous appuyez sur les boutons sur le manche à balai et la manette des gaz.

Vous pouvez vous servir du MFD pour afficher le mode actuellement sélectionné.

Changer le mode

Vous pouvez changer le mode en faisant tourner le sélecteur de mode sur votre manche à balai. En faisant cela, le numéro de MODE affiché sur le MFD change pour refléter votre sélection.

Utiliser d'autres modes

Trois modes sont disponibles par défaut. Vous pouvez changer ce nombre jusqu'à six en utilisant la touche Pinkie (petit doigt) sur votre manche à balai. Pour cela, vous devez assigner à la touche Pinkie les mêmes fonctions que la touche Shift (Majuscule) en utilisant le logiciel de programmation SST. Vous pourrez alors sélectionner l'un des modes supplémentaires en maintenant la touche Pinkie

enfouée tout en faisant tourner la molette de sélection de mode. En faisant cela, le mot SHIFT s'affiche dans la partie sélection de mode de votre MFD.

Dans chaque profil, vous pourrez utiliser les modes suivants :

- Mode 1
- Mode 2
- Mode 3
- Mode 1 + Pinkie
- Mode 2 + Pinkie
- Mode 3 + Pinkie

Affichage du mode actuel

Le mode actuellement sélectionné est affiché en haut du MFD. Ceci est indiqué dans l'exemple suivant :



Si vous avez sélectionné l'un des trois modes Pinkie décrits ci-dessus, le mot SHIFT (Majuscule) s'affiche parce la touche Pinkie fonctionne comme la touche Majuscule.

Travailler avec les informations des profils



La partie centrale du MFD sert à visualiser les noms assignés aux boutons de votre manche à balai et de votre manette des gaz. Il affiche également les noms du profil et du mode actuellement sélectionnés.

Affichage des noms des boutons

Vous pouvez afficher les noms assignés aux boutons dans le mode actuel. Vous pouvez utiliser le logiciel de programmation SST pour créer plusieurs profils. Chaque profil peut inclure jusqu'à six modes différents, en assignant différentes fonctions aux boutons individuels à utiliser dans les différents jeux.

Si vous avez créé des profils, vous pourrez afficher les noms que vous avez donnés aux boutons dans le mode sélectionné dans le profil en cours. Si ce n'est pas le cas, le nom standard assigné à chaque bouton s'affiche. Le nom standard reflète la fonction assignée à chaque bouton de votre contrôleur de simulation Saitek X52 lors de son achat initial.

Pour afficher le nom d'un bouton, appuyez sur celui-ci, comme vous le feriez normalement. Son nom s'affiche dans la ligne centrale du MFD.

Si une partie est en cours, utilisez le bouton d'embrayage pour désactiver les boutons dans la partie. Vous pourrez alors appuyer sur ces boutons et afficher leur nom sans affecter le jeu. S'il est fourni, le bouton d'embrayage est réglé de telle façon que vous devriez le garder non enfoncé si vous voulez que les boutons restent inactifs dans le jeu en cours. Vous pourrez changer la façon dont le bouton d'embrayage fonctionne à partir de l'onglet MFD dans la fenêtre de propriétés Saitek X52 Flight Stick. Pour de plus amples informations, voir le chapitre intitulé Gestion des réglages de votre contrôleur dans la partie Gestion des réglages de votre contrôleur.

NB : Vous ne pouvez pas afficher les noms des boutons si la fenêtre de propriétés Saitek X52 Flight Stick est ouverte.

Changer le profil actuel

Vous pouvez utiliser le MFD pour changer rapidement le profil actif. Il se peut, par exemple, que vous réalisiez que vous n'utilisez pas le bon profil pour la partie en cours.

Pour changer rapidement de profil

- 1 Appuyez sur le bouton d'embrayage. Les diodes LED et sur la commande POV (point de vue) principale sur votre manche à balai commencent à clignoter. Le fait d'appuyer sur les boutons n'affecte pas la partie en cours lorsque l'embrayage est enfoncé.

NB : Selon les réglages d'usine, le bouton d'embrayage est réglé de façon à être maintenu non enfoncé pour pouvoir l'engager. Vous pourrez changer la façon dont le bouton d'embrayage fonctionne à partir de l'onglet MFD dans la fenêtre de propriétés Saitek X52 Flight Stick. Pour de plus amples informations, voir le chapitre intitulé Modifier le fonctionnement de votre bouton d'embrayage dans la partie Gestion des réglages de votre contrôleur.

- 2 Déplacez la commande POV (point de vue) de votre manche à balai vers le haut (nord) ou vers le bas (sud) pour faire défiler les différents profils. Les noms des profils sont alors affichés dans la ligne inférieure de la partie centrale du MFD.

NB : Vous pouvez utiliser le MFD pour accéder à différents dossiers de votre ordinateur. Pour ouvrir un dossier, appuyez à droite (est) sur le POV. Pour accéder au dossier parent, faites défiler les fichiers et les dossiers dans le dossier actuel jusqu'à ce que [...] soit affiché, puis appuyez à droite (est) sur le POV.

- 3 Sélectionnez le profil que vous désirez en déplaçant la commande POV sur la droite (est) lorsque le nom du profil est affiché dans le MFD. Celui-ci devient alors le profil actuel et ses réglages sont appliqués lorsque vous reprenez la partie en cours.

Conseil : Vous pouvez remettre à blanc le profil actuel en déplaçant le POV vers la gauche (ouest). Les boutons de votre joystick et de votre manette des gaz retournent alors à leurs réglages par défaut.

- 4 Relâchez l'embrayage. Pour ce faire, tout dépend des réglages de votre bouton d'embrayage. Soit vous arrêtez d'appuyer sur le bouton d'embrayage, soit vous appuyez sur ce bouton et vous le relâchez.

Affichage de l'heure et de la date

La partie inférieure du MFD affiche l'heure actuelle et la date :

Cette partie du MFD peut également être utilisée comme chronomètre. Vous pouvez basculer d'une fonction à l'autre en appuyant sur Function. Voir Utilisation du chronomètre, ci-dessous, pour tout complément d'informations sur cette caractéristique.



Affichage de l'heure

Vous pouvez choisir le fuseau horaire sur lequel l'heure actuelle sera affichée. Vous avez le choix entre un maximum de trois fuseaux horaires. Pour changer de fuseau horaire (parmi ceux disponibles), appuyez sur les boutons Haut (Start/Stop) et Bas (Reset).

En changeant de fuseau horaire, vous remarquerez qu'un nombre est affiché en bas à droite du MFD (à la place de la date). Ce nombre disparaît au bout de quelques secondes.

L'heure du méridien de Greenwich (GMT) est disponible par défaut. Elle est représentée par le numéro 1. Vous pouvez

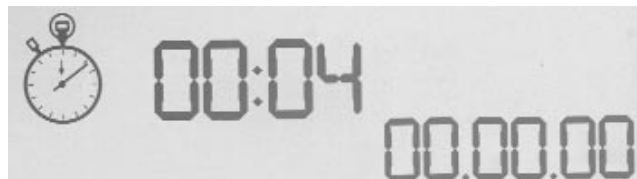
sélectionner les autres fuseaux horaires disponibles et le format dans lequel l'heure est affichée. Voir Gestion des réglages de l'horloge dans la partie Gestion des réglages de votre contrôleur pour une explication de cette procédure.

Affichage de la date

La date est affichée en bas à droite de l'écran MFD. Par défaut, la date est affichée en format MMJJAA. Vous pouvez changer le format de la date, par exemple pour sélectionner JJMMAA. Voir Gestion des réglages de la date dans la partie Gestion des réglages de votre contrôleur pour une explication de cette procédure.

Utilisation du chronomètre

La partie inférieure du MFD peut également être utilisée comme chronomètre. Vous pouvez basculer de l'affichage du chronomètre à celui de la date en appuyant sur la touche Fonction. Lorsque le chronomètre est sélectionné, vous verrez l'affichage suivant :



Pour utiliser le chronomètre

- 1 Appuyez une fois sur la touche Start/Stop. Le nombre de secondes commence à défilier.
- 2 Appuyez à nouveau sur Start/Stop pour arrêter le chronomètre.
- 3 Appuyez sur Reset pour réinitialiser le chronomètre à 00:00.

NB : Au départ, le chronomètre indique les minutes et les secondes. Si le temps affiché atteint 59 minutes et 59 secondes, c'est-à-dire 59:59, l'affichage passera alors aux heures et aux minutes. Donc, après 59:59, vous verrez s'afficher 01:00.

Utilisation du verrouillage du palonnier

Vous pouvez désactiver la fonction palonnier de votre manche à balai en engageant le verrouillage du palonnier. Lorsque vous faites cela, le manche à balai ne tournera plus.

Pour utiliser le verrouillage du palonnier

- 1 Positionnez votre manche à balai avec les trois commutateurs (T1 à T6) face à vous. Le verrouillage du palonnier est situé sur la base du manche à balai, sur le côté gauche. Si vous regardez de plus près, vous remarquerez qu'il est étiqueté RLOCK.
- 2 Tirez le commutateur RLOCK. Pour cela, la façon la plus simple consiste à utiliser le pouce de votre main gauche. L'action de rotation de votre manche à balai est maintenant verrouillée et vous ne pourrez plus le faire tourner. Vous pourrez restaurer la fonction du palonnier à tout moment en enfonçant à nouveau le commutateur RLOCK.

Ajustement du manche

Pour un meilleur confort d'utilisation du manche à balai, veuillez ajuster la hauteur du repose-main et de la touche Pinkie (petit doigt). Si vous avez de petites mains, mettez le repose-main et la touche Pinkie (petit doigt) dans la position la plus haute. Ceci permet de réduire la distance entre la gâchette et la touche Pinkie, vous évitant ainsi d'avoir à vous avancer pour les atteindre toutes les deux. Si vous avez de grandes mains, vous pouvez augmenter cette distance au maximum, pour utiliser le manche à balai dans les meilleures conditions de confort.

Pour ajuster le manche

- 1 Mettez le manche à balai avec les trois commutateurs (T1 à T6) dans la direction opposée à vous. Une vis métallique est clairement visible, environ au tiers de la distance en remontant à l'arrière du manche à balai.
- 2 Desserrez cette vis en la tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Lorsque la vis est suffisamment desserrée, vous pourrez la déplacer librement vers le haut et vers le bas à l'intérieur de sa fente à l'arrière du manche à balai. En déplaçant la vis, vous déplacerez également le repose-main et la touche Pinkie (petit doigt).
- 3 Déplacez la vis jusqu'à ce que le repose-main et la touche Pinkie (petit doigt) soient à la hauteur voulue.
- 4 Mettez la vis dans la position convenant le mieux à votre hauteur optimale. Vous avez le choix entre cinq positions différentes.
- 5 Resserrez la vis en position en la tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

LOGICIEL ROGER WILCO

Roger Wilco est " talkie-walkie virtuel " qui vous permet de parler à vos amis lorsque vous jouez avec eux à des jeux en ligne.

Principaux avantages

- Facile à utiliser
- Qualité sonore meilleure ou équivalente à celle d'une radio CB
- Fonctionne avec des centaines de jeux Windows
- Soutien pour une intégration web et ICQ (Windows)
- Outils de développement de jeu Windows
- Navigateur de canal intégré pour vous aider à trouver d'autres interlocuteurs

Avertissement :

Roger Wilco est la propriété de GameSpy Industries et, en tant que tel, Saitek plc n'acceptera aucune responsabilité pour ce produit. Ainsi, toutes les questions relatives à ce produit devront être adressées à GameSpy Industries.

INFORMATION IMPORTANTE

INFORMATION IMPORTANTE POUR LES UTILISATEURS DE WINDOWS® XP

Si vous avez effectué une mise à jour Windows XP Service Pack 2, l'écran suivant va apparaître lorsque vous installerez la souris magique et le clavier :



Lors de cette étape, nous recommandons que vous sélectionniez l'option **No, not this time** (Non, pas cette fois-ci) puis que vous cliquiez sur Suivant afin de poursuivre l'installation.

UN MOT SUR LES MISES A JOUR DU PILOTE

De temps à autre, il peut y avoir des mises à jour du pilote et du logiciel de programmation pour ce produit. Vous pouvez vous tenir informé(e) des toutes dernières mises à jour en vous rendant sur le site Internet de Saitek et en cliquant sur Téléchargements. Un menu déroulant va apparaître. Sélectionnez **Pilotes + Logiciels**.

MISES A JOUR DYNAMIQUES POUR LES UTILISATEURS DE WINDOWS® XP

Si vous utilisez le Logiciel de Programmation SST, alors vous devrez vous procurer une version mise à jour qui fonctionne avec les nouveaux pilotes que vous avez téléchargés sur la mise à jour Windows. Afin d'obtenir la nouvelle version du logiciel, ouvrez l'icône **Contrôleurs de Jeu** dans le Panneau de configuration, sélectionnez le contrôleur dans la fenêtre et cliquez sur **Propriétés**. En haut de la fenêtre des **Propriétés**, cliquez sur l'onglet **A propos** et vous verrez un lien disant : **Cliquez ici pour télécharger le Logiciel de Programmation SST**. Cliquez sur le lien, et Windows vous donnera une invite de téléchargement, vous demandant si vous souhaitez ouvrir le fichier ou l'enregistrer. Choisissez de l'enregistrer à l'endroit que vous préférez sur le disque dur de votre ordinateur, et le fichier va commencer à se télécharger. Une fois le fichier téléchargé, trouvez-le sur votre disque dur et double-cliquez dessus afin d'installer le logiciel de programmation.

MISE EN SERVICE DE VOTRE CONTRÔLEUR DANS LE JEU

La plupart des jeux supportent les contrôleurs de jeu, que vous pouvez mettre en service en utilisant un menu d'options (de contrôle) que vous trouverez directement dans le menu principal du jeu.

Si vous rencontrez des difficultés durant la mise en service, ou si vous n'êtes pas sûr(e) que le jeu que vous utilisez supporte les contrôleurs de jeu, merci de vous référer au manuel d'utilisation de ce jeu pour une aide plus appropriée.

NOTE : Même si le jeu que vous utilisez ne supporte pas les contrôleurs de jeu, il est possible de faire fonctionner votre contrôleur dans ce jeu en utilisant le logiciel de programmation Saitek Smart Technology (ce dernier ne sera installé que si vous avez choisi d'être un **Utilisateur Avancé** lors de la mise en service). Le fait d'utiliser le logiciel de programmation vous permet de programmer votre contrôleur à l'aide des commandes du clavier et de la souris, lui permettant ainsi de fonctionner avec des jeux qui ne supportent en principe que des claviers et des souris. Si vous avez besoin d'aide lors de l'utilisation de ce logiciel de programmation, consultez dans ce manuel la section Programmation de votre contrôleur Saitek à l'aide du logiciel Saitek Smart Technology.

DÉPANNAGE

- Q1 Mon ordinateur ne reconnaît pas le contrôleur Saitek : quel est le problème ?
- 1 Avez-vous installé les pilotes sur le CD fourni avec ce produit ?
 - 2 Vérifier les connexions du câble. Débranchez votre contrôleur et branchez-le à nouveau, en vous assurant qu'il est solidement attaché.
 - 3 Avez-vous testé votre contrôleur ? Merci de vous référer à la section " Comment tester votre contrôleur " de ce manuel pour plus d'informations.
- Q2 Le jeu auquel je joue ne reconnaît pas mon contrôleur : quel est le problème ?
- 1 Assurez-vous que vous avez bien effectué les contrôles mentionnés dans la Question 1 [ci-dessus].
 - 2 Est-ce que le jeu auquel vous jouez offre un support pour les contrôleurs de jeux ? Merci de vous référer à la section " Mise en service de votre contrôleur dans le jeu " de ce manuel pour plus d'informations.

COMMENT TESTER VOTRE CONTRÔLEUR

1. Vous pouvez effectuer ceci à n'importe quel moment en cliquant sur Démarrer, puis sur Paramètres. Sélectionnez ensuite Panneau de configuration dans Windows (les utilisateurs de XP ne devront peut-être cliquer que sur Démarrer puis sur Panneau de configuration).
2. Recherchez une icône nommée soit Contrôleurs de jeu soit Options de jeu (les utilisateurs de XP ne devront peut-être d'abord cliquer que sur Imprimantes et autres matériels).
3. Ouvrez la fenêtre Contrôleurs de jeu / Options de jeu : le nom de votre contrôleur de jeu devrait apparaître.
4. Cliquez sur Propriétés : l'écran de test devrait apparaître.

PROGRAMMATION DE VOTRE CONTRÔLEUR SAITEK À L'AIDE DU LOGICIEL SAITEK SMART TECHNOLOGY

Introduction au logiciel de programmation Saitek Smart Technology

Le logiciel de programmation Saitek Smart Technology (ou SST) est le logiciel fourni avec votre contrôleur pour vous permettre d'améliorer encore plus les fonctionnalités de votre produit Saitek. SST met en effet à votre disposition une

série d'outils puissants qui vous permettent de programmer entièrement votre contrôleur, pour une configuration personnalisée. Malgré un degré de sophistication jusqu'ici inégalé sur le marché, le logiciel reste cependant simple et facile à utiliser grâce à la technologie intelligente développée par Saitek.

Pour un guide complet sur la programmation de votre contrôleur Saitek, veuillez visiter le site web Saitek à l'adresse suivante : www.saitek.com.

Caractéristiques du logiciel de programmation Saitek Smart Technology:

- Installation rapide et facile, quel que soit le jeu
- Possibilité de personnaliser les configurations de votre contrôleur pour vos jeux préférés
- Configuration du contrôleur à l'aide d'une interface graphique et d'un modèle en 3D
- Option "configuration multiple" pour chaque contrôleur : idéal si le contrôleur est utilisé par plusieurs personnes
- Possibilité de programmer des mouvements spécifiques avec des caractéristiques de minutage sophistiquées
- Paramètres de jeux (ou "profils") disponibles sur le site web de Saitek
- Possibilité de télécharger la mise à jour du logiciel Saitek Smart Technology à partir du site Web de Saitek.

Qu'est-ce qu'un Profil de jeu ?

Un Profil de jeu est un fichier de configuration qui améliore votre jouabilité : c'est une série de commandes qui affecte aux boutons et manettes de votre contrôleur une action pré-programmée. Nous avons fourni des profils pour des jeux populaires sur le CD "Product Companion" qui accompagne votre périphérique. Vous devriez copier ces profils sur le répertoire "C:\Program Files \Saitek\Software" de votre PC avant toute utilisation. Vous pouvez les ouvrir depuis le logiciel Éditeur de Profil (Profile Editor) en cliquant sur "File>Open" en haut de la fenêtre, sélectionner le profil que vous souhaitez éditer et cliquer sur "Ouvrir" (Open).

Comment programmer mon contrôleur ?

Une fois familiarisé(e) avec votre contrôleur, vous pourrez commencer à créer vos propres Profils de jeu à l'aide du logiciel de programmation Saitek Smart Technology (SST). Ce logiciel vous permet d'utiliser des fonctionnalités de programmation quasiment illimitées et de personnaliser votre contrôleur en fonction de vos besoins précis pour chaque jeu.

L'Éditeur de profil vous permet de programmer toutes les touches de votre joystick de façon à ce qu'elles effectuent des actions spécifiques dans chaque jeu. Cette fonctionnalité est particulièrement utile si le jeu que vous utilisez ne comporte pas d'écran permettant de configurer les touches de votre contrôleur.

Introduction

- 1 Double-cliquez sur l'icône Saitek Smart Technology à gauche de votre bureau.
- 2 Dans l'**Éditeur de profil**, sélectionnez les commandes que vous désirez assigner à chaque commande du clavier. Pour cela, cliquez à gauche sur la cellule de commande dans la liste des commandes située à droite de l'écran.
- 3 Lorsque le curseur clignote, tapez les commandes du clavier. Une fois terminé, cochez la case verte.
- 4 Répétez l'opération pour les autres touches à programmer et cliquez sur **Fichier, Enregistrer** en haut de la fenêtre **Éditeur de profil**.
- 5 Donnez un nom au profil (nous vous recommandons de lui donner le nom du jeu pour lequel le profil est destiné) puis cliquez sur **Enregistrer**.
- 6 Pour activer le profil, cliquez sur l'icône **Activer le profil maintenant** en haut de l'Éditeur de profil (l'icône ressemble à un viseur noir et jaune) ou cliquez à droite sur l'icône de votre contrôleur dans la barre des tâches et sélectionnez le nom du profil dans le menu déroulant.
- 7 Vous remarquerez que lorsqu'un profil est chargé, l'icône du contrôleur dans votre barre des tâches apparaît avec, derrière elle, un carré vert. Ceci indique qu'un profil est actuellement chargé. Si vous désirez désactiver un profil déjà chargé, il vous suffit de cliquer à droite sur l'icône du contrôleur et de cliquer sur **Désactiver le profil** dans le menu déroulant.

Si vous souhaitez une aide plus détaillée lors de l'utilisation du Logiciel de Programmation SST, cliquez sur **Aide** en haut de l'Éditeur de Profil, puis sur **Manuel**.

SUPPORT TECHNIQUE

Je ne peux pas démarrer. Ne vous inquiétez pas, nous sommes là pour vous aider !

La plupart des produits qui nous sont retournés comme étant défectueux ne le sont pas du tout en réalité : ils n'ont tout simplement pas été installés correctement.

Si vous rencontrez la moindre difficulté avec ce produit, merci de vous rendre tout d'abord sur notre site web www.saitek.com. La section **Support Technique** vous fournira toute l'information dont vous avez besoin pour tirer le meilleur parti de votre produit, et devrait vous aider à résoudre tous les problèmes que vous pourriez éventuellement rencontrer.

Si vous n'avez pas accès à Internet, ou si vous ne trouvez pas de réponse à votre question sur notre site web, merci de

bien vouloir contacter l'équipe locale du Support Technique Saitek. Notre objectif consiste à offrir un support technique complet et approfondi à tous nos utilisateurs, donc, avant de nous appeler, merci de bien vouloir vérifier que vous avez toute l'information requise à portée de main.

Pour trouver votre équipe locale du Support Technique Saitek, merci de vous référer à la feuille " Centre de Support Technique " qui vous a été fournie dans l'emballage de ce produit.

Conditions de garantie

- 1 La période de garantie est de deux ans à compter de la date d'achat, avec soumission d'une preuve d'achat.
- 2 Les instructions de fonctionnement doivent être correctement suivies.
- 3 Le produit ne doit pas avoir été endommagé par une dégradation, une utilisation non conforme, une négligence, un accident, une destruction ou une altération du numéro de série, l'utilisation de voltages ou courants électriques inadaptés, la réparation, la modification ou la maintenance par toute personne ou tiers autre que notre propre Service Après Vente ou un centre de réparation agréé, l'utilisation ou l'installation de pièces de remplacement qui ne soient pas des pièces Saitek, ou la modification du produit de quelque manière que ce soit, ou l'introduction de ce produit dans n'importe quel autre produit, ou des dommages causés au produit par un accident, le feu, des inondations, la foudre, les catastrophes naturelles, ou toute utilisation allant à l'encontre des instructions fournies par Saitek PLC.
- 4 Les obligations de Saitek sont limitées à la réparation ou au remplacement par un produit identique ou similaire, à notre convenance. Afin d'obtenir la réparation d'un produit sous cette garantie, veuillez présenter le produit et sa preuve d'achat (c'est à dire le ticket de caisse ou une facture) au Centre de Support Technique Saitek agréé (la liste vous est fournie sur une feuille séparée se trouvant également dans l'emballage du produit), en ayant au préalable payé les frais d'envoi. Toute condition en contradiction avec des lois, règles et/ou obligations fédérales ou étatiques ne pourra pas être appliquée dans ce territoire spécifique et Saitek adhèrera à ces lois, règles et/ou obligations.
- 5 Lors du renvoi du produit en vue d'une réparation, veuillez s'il vous plaît à l'emballer soigneusement, en utilisant de préférence l'emballage d'origine. Merci également de bien vouloir inclure une note explicative.
- 6 **IMPORTANT** : afin de vous permettre d'éviter des coûts et des désagréments inutiles, merci de vérifier soigneusement que vous avez lu et suivi les instructions figurant dans ce manuel.

Cette garantie agit en lieu et place de toutes les autres garanties, obligations et responsabilités. TOUTES GARANTIES, OBLIGATIONS OU RESPONSABILITES IMPLICITES, INCLUANT SANS RESTRICTION LES GARANTIES ET CONDITIONS IMPLICITES DE QUALITE OU D'ADAPTABILITE A UN USAGE SPECIFIQUE, SONT LIMITEES, EN DUREE, A LA DUREE DE CETTE GARANTIE LIMITEE ECRITE. Certains Etats n'autorisent pas de restrictions de durée de la garantie, auquel cas les restrictions décrites ci-dessus ne vous sont pas

applicables. EN AUCUN CAS NOUS NE POURRONS ETRE TENUS POUR RESPONSABLES POUR DES DEGATS SPECIFIQUES OU RESULTANT D'UNE INFRACTION A CETTE GARANTIE OU A TOUTE AUTRE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, QUELLE QU'ELLE SOIT. Certains Etats n'autorisent pas l'exclusion ou la restriction des dégâts accidentels, indirects, spéciaux ou induits, auquel cas la restriction ci-dessus ne vous est pas applicable. Cette garantie vous accorde des droits légaux spécifiques, et vous pouvez également bénéficier d'autres droits variant d'un Etat à l'autre.

SAITEK X52 FLIGHT CONTROL SYSTEM - PRODUCT TOUR

Joystick

5-Positionen-Griffanpassung für alle Handgrößen

2-Stufen-Auslöser aus Metall Vernichten Sie den Feind mithilfe eines präzisen und dauerhaften Cool-Touch-Auslösers. Zwei Stufen können mit unterschiedlichen Feuerfunktionen programmiert werden.

3 Umschalter Abgefedert und praktisch am Gehäuse angeordnet, ermöglichen sie 6 zusätzliche Flugbefehle.

Raketenwerfer Klappen Sie die abgefederte Schutzhülle hoch, um Geschosse zu aktivieren.

Cool-Touch Pinkie-Switch aus Metall für den kleinen Finger zur Zuweisung der Umschaltfunktion, um die verfügbaren programmierbaren Befehle zu verdoppeln.

Zwei 8-Wege Coolie Hats (einer als Rundblickschalter vordefiniert). Treffen Sie die Wahl zwischen verschiedenen Perspektiven und weisen Sie häufig benutzte Befehle zu.

3D-Drehgriff mit Ruder auf dem Joystick für die präzise Rudersteuerung mit Arretiermechanismus.

Kontaktlose Technologie auf den X- und Y-Achsen und konstante Federkraft reduzieren Freilauf, verbessern die Steuerung und verlängern die Lebensdauer.

Modusauswahlschalter 3-Positionen-Drehschalter mit 3-Status-LED zur Anzeige des Programmmodus.

3 Feuer Tasten Hintergrundbeleuchtete Tasten, die praktisch an der Oberseite des Joysticks angebracht sind - für den sofortigen Zugriff in der Hitze des Gefechts.

Allgemeine Funktionen Hintergrundbeleuchtung

Beleuchtete Tasten und Multifunktionsanzeige (MFD) - besonders geeignet bei geringer Beleuchtung, setzt sich garantiert von der Konkurrenz ab. Helligkeit über die Windows-Systemsteuerung anpassbar.

Metalteile

Teilweise Konstruktion aus Metall für verlängerte Lebensdauer und maximalen Komfort bei langer Spieldauer.

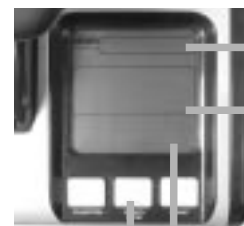
Schubregler

2 Feuer Tasten Praktisch auf der Oberseite des Schubreglers angebracht - für den sofortigen Zugriff in der Hitze des Gefechts.

Linke Maustaste.

Mauscontroller kann auch als Rundblickschalter fungieren.

Präziser Daumenschieberegler bietet Achsen für Winkel-, Anpassungs- und Giereinstellungen oder Zoom In/Out-Ansicht.



Multifunktionsanzeige-(MFD)-Ansicht zeigt an: **Modus und Einstellung der Umschaltfunktion.** Die Moduseinstellung wird durch die Modusauswahl an der Oberseite des Joysticks festgelegt.

Benutzerdefiniertes Textfeld

- zeigt den einer Taste zugewiesenen Befehlsnamen an, sofern aktiviert. - gibt den Namen des verwendeten Einstellungsprofils an und ermöglicht sofortige Profilschaltung. Profile können auch während des Spielvorganges gewechselt werden, indem Sie die Kupplungstaste drücken und durch Auf- und Abbewegung des Rundblickschalters durch die verfügbaren Profile scrollen. Bewegen Sie dieselbe Taste zum Löschen des aktuellen Profils nach links oder zur Aktivierung des Profils nach rechts.

Multizeitanzeigen

Zeitzone (stellen Sie die ursprüngliche und die Zielortszeit in der Systemsteuerung ein)
Formatierbare Angabe von Datum/Monat/Zeit
Stoppuhr für die Flugzeit

Zwei Drehregler bieten Achsen für Winkel-, Anpassungs- und Giereinstellungen

Kupplungstaste (I) Aktiviert den "Safe Mode" zur sofortigen Profilauswahl oder zur Darstellung der Tastenfunktionalität auf der MFD, ohne die Befehle zu aktivieren.

8-Wege-Rundblickschalter Zur Auswahl von mehreren Ansichtsperspektiven und Zuweisung häufig verwendeter Befehle.

Drehrad an der Unterseite des Schubreglers vervollständigt die Mausfunktionalität für Aktivierung mit dem Zeigefinger; enthält eingebaute Taste.

Stufenloser Schubregler Superfeinabstimmung dank eines stufenlosen Schubreglers mit einstellbarer Vorspannung und Arretierung für Nachbrenner (80-100%) und Leerlauf (0-20%).

DIE ERSTEN SCHRITTE

Um den korrekten Betrieb dieses Produktes sicherzustellen, installieren Sie bitte die Treiber von der mitgelieferten CD-ROM. Die Force Effekte werden erst unterstützt, sobald die korrekten Treiber dafür installiert wurden.

INSTALLATION UNTER WINDOWS® XP

A) Basisinstallation (nur Treiber)

- 1 Schalten Sie Ihren PC ein, und schließen Sie alle laufenden Programme. Legen Sie die Saitek Smart Technology CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk
- 2 Im Begrüßungsbildschirm klicken Sie bitte auf **Software installieren**, um fortzufahren. Wenn die CD nicht automatisch startet, wählen Sie bitte **Start** in der Windows Menüleiste, dann **Ausführen** und hier geben Sie **D:\Setup.exe** (ohne Anführungszeichen) ein und klicken Sie **OK**. Falls D:\ nicht der Laufwerksbuchstabe Ihres CD Laufwerks ist ändern Sie diesen entsprechend.
- 3 Im Willkommen-Fenster, klicken Sie auf **Weiter**, um mit der Installation zu beginnen.
- 4 Haben Sie den Haftungsausschluss gelesen, akzeptieren Sie diesen und klicken **Weiter**.
- 5 Wenn das **Treiber-Setup** Fenster erscheint, schließen Sie Ihren Controller an, sofern Sie dies nicht schon getan haben.
- 6 Klicken Sie in den folgenden Fenstern auf **Weiter**, um die Installation fortzusetzen. Nachdem Sie im Fenster **Treiber-Installation** auf **Weiter** klicken, können Sie Ihren Controller testen.
- 7 Wenn das Saitek Controller Fenster erscheint, probieren Sie bitte alle Knöpfe und Achsen aus, um zu sehen, ob Ihr Joystick ordnungsgemäß funktioniert. Nach dem Test klicken Sie bitte auf **OK**.
- 8 Im Fenster **Software Setup** wählen Sie bitte **SST Programmier-Software NICHT installieren** und klicken Sie auf **Weiter**. Sie können die SST Programmier-Software zu einem späteren Zeitpunkt nachträglich installieren. Führen Sie hierzu die Schritte wie im folgenden Abschnitt B) beschrieben aus.
- 9 Im Fenster **Registrieren** wählen Sie bitte **Markieren Sie dieses Feld, um sich zu registrieren** und folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Wenn Sie sich später registrieren möchten, dann markieren Sie diese Box nicht..
- 10 Um die Installation zu beenden, klicken Sie auf **Fertig stellen**. Ihr Saitek Controller ist nun spielbereit!

B) Komplette Installation (Treiber und Programmier-Software)

- 1 Führen Sie die oberen Schritte 1-7 aus bis das Fenster zur Einrichtung der Programmiersoftware erscheint. Wählen

Sie hier die Option für fortgeschrittene Spieler und klicken Sie **Weiter**.

- 2 Im Fenster **Treiber** klicken Sie auf Update und folgen den Anweisungen. Jetzt werden Sie gefragt, ob Sie Funktionen wie Saitek Magic Mouse oder Saitek Magic Keyboard installieren wollen (dies sind XP-Namen für einige Funktionen Ihres Controllers). Bestätigen Sie mit **Weiter** bis Sie mit **Fertigstellen** die Installation abschliessen. Sie erhalten die Meldung, dass die Installation erfolgreich abgeschlossen wurde.
- 3 Im Fenster **Registrieren** wählen Sie bitte **Markieren Sie dieses Feld, um sich zu registrieren** und folgen sie den Bildschirmanweisungen. Wenn Sie sich später registrieren möchten, dann wählen Sie nicht diese Box aus.
- 4 Nach Abschluss der Installation können Sie sofort den Profileditor starten - heisst die Programmierung beginnen. Entscheiden Sie sich dafür, nicht sofort zu programmieren, klicken Sie **Fertigstellen**, um dies zu übergehen. Ihr Saitek Controller ist spielbereit.

INSTALLATION UNTER WINDOWS® 2000

A) Basisinstallation (nur Treiber)

WICHTIG: Bitte schliessen Sie Ihren Controller ERST NACH DER INSTALLATION an

- 1 Schalten Sie Ihren PC ein, und schliessen Sie alle laufenden Programme. Legen Sie die Saitek Smart Technology CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
- 2 Wenn das Start-Fenster erscheint, klicken Sie bitte auf **Software installieren**, um fortzufahren. Startet die CD nicht automatisch, rufen Sie diese unter **Start > Ausführen** und dann mit Eingabe von **D:\Setup.exe** auf.
- 3 Bei der Einführung, klicken Sie auf **Weiter**, um zur Installation zu gelangen.
- 4 Haben Sie die Konditionen gelesen, akzeptieren Sie diese und klicken auf **Weiter**.
- 5 Klicken Sie im nächsten Fenster auf **Weiter**, und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.
- 6 Werden Sie dazu aufgefordert, schliessen Sie Ihren Controller über den USB-Anschluss an den PC und klicken **Konfigurieren**.
- 7 Im Fenster **Controller Eigenschaften** klicken Sie auf **Weiter**, um zum Fenster Test zu gelangen.
- 8 Überprüfen Sie jetzt alle Tasten und Achsen auf ihre Funktionalität. Ist der Test beendet, bestätigen Sie mit **OK**.
- 9 Im Fenster Programmierung wählen Sie die Option für normale Nutzung und klicken **Weiter**.
- 10 Unter **Registrierung** können Sie auswählen, ob Sie sich sofort oder später registrieren wollen. Klicken Sie **Weiter**.
- 11 Um die Installation zu beenden, klicken Sie auf Fertigstellen. Ihr Saitek Controller ist nun spielbereit!

B) Komplette Installation (Treiber und Programmier-Software)

- 1 Folgen Sie den Schritten 1-8 der Basisinstallation, und wählen Sie dann die Option für **fortgeschrittene Anwender**. Bestätigen Sie mit **Weiter**.
- 2 Unter **Treiber**, klicken Sie **Update** und folgen den Anweisungen.
- 3 Kommt die Meldung, dass die Installation erfolgreich war, klicken Sie **Weiter**.
- 4 Unter **Registrierung** können Sie auswählen, ob Sie sich sofort oder später registrieren wollen. Klicken Sie **Weiter**.
- 5 Nach Abschluss der Installation können Sie sofort den Profileditor starten - heisst die Programmierung beginnen. Entscheiden Sie sich dafür, nicht sofort zu programmieren, klicken Sie **Fertigstellen**, um dies zu übergehen. Ihr Saitek Controller ist spielbereit.

INSTALLATION UNTER WINDOWS® 98 UND ME

A) Basisinstallation (nur Treiber)

Mit dieser Installation richten Sie NUR Treiber für Ihren Controller ein. Die volle Installation wird separat beschrieben und richtet Software + Treiber ein

- 1 Im **Begrüßungsbildschirm** klicken Sie bitte auf **Software installieren**, um fortzufahren. Wenn die CD nicht automatisch startet, wählen Sie bitte **Start** in der Windows Menüleiste, dann **Ausführen** und hier geben Sie **D:\Setup.exe** (ohne Anführungszeichen) ein und klicken Sie **OK**. Falls D:\ nicht der Laufwerksbuchstabe Ihres CD Laufwerks ist ändern Sie diesen entsprechend.
- 2 Wenn das Start-Fenster erscheint, klicken Sie bitte auf **Software installieren**, um fortzufahren.
- 3 Klicken Sie im ersten Fenster auf **Weiter**, um fortzufahren.
- 4 Nachdem Sie die Nutzungsbedingungen des Herstellers gelesen haben, klicken Sie bitte auf **Weiter**, um fortzufahren.

Hinweis: Sie müssen mindestens Microsoft DirectX 8.1 (oder eine neuere Version) auf Ihrem Rechner installiert haben, damit Ihr Saitek Controller funktionsbereit ist. Die Installationsroutine überprüft automatisch, ob diese Software noch installiert werden muss, und wird diese, falls notwendig, direkt von der Saitek Produkt CD laden.

Wenn Sie dazu aufgefordert werden Microsoft DirectX 8.1 zu installieren, klicken Sie bitte auf **Installieren**, folgen Sie anschließend den Bildschirmanweisungen und starten Sie danach Ihren PC neu. Bitte versichern Sie sich, dass sich die Saitek CD noch in Ihrem CD-ROM Laufwerk befindet, wenn Sie den PC neustarten. Sobald Microsoft®

DirectX® 8.1 installiert ist, wird die Installation automatisch mit dem nächsten Schritt fortfahren.

- 5 Folgen Sie den Bildschirm-Anweisungen und wählen Sie **Ja, ich möchte den Computer jetzt neustarten**, wenn diese Aufforderung erscheint.
- 6 Nach dem Neustart erscheint das Gerätetreiber-Installationsfenster. Klicken Sie auf **Weiter** und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.
- 7 Wenn die Installation abgeschlossen ist, stecken Sie bitte Ihren Controller am USB Anschluss Ihres Rechners an.
- 8 Erscheint das Fenster **Controller Eigenschaften**, klicken Sie bitte auf **Weiter**, um zum Test-Fenster zu gelangen.
- 9 Überprüfen Sie jetzt alle Tasten und Achsen auf ihre Funktionalität. Ist der Test beendet, bestätigen Sie mit **OK**.
- 10 Im Fenster **Programmiersoftware** wählen Sie die Option für normale Nutzung und klicken Sie danach auf **Weiter**.
- 11 Wählen Sie bitte im Registrierungsfenster **Registrierung meines Saitek Controllers Online**. Klicken Sie dann **Weiter** und folgen Sie den Bildschirmanweisungen oder wählen Sie **Später Registrieren** und klicken Sie **Weiter**.
- 12 Klicken Sie anschließend auf **Fertigstellen**, um die Installation zu beenden. Ihr Saitek Controller ist nun fertig installiert und spielbereit.

B) Komplette Installation (Treiber und Programmier-Software)

Diese Installation wird den entsprechenden Treiber und die Saitek Smart Technology Programmierungssoftware für Saitek Controller installieren.

- 1 Folgen Sie Punkt 1 - 9 der Basisinstallation. Wählen Sie in dem **Programmierungssoftware**-Fenster dann **Fortgeschrittene Benutzer** aus und klicken Sie **Weiter**.
- 2 Im Fenster **Treiber** klicken Sie **Update** und folgen Sie den Bildschirmanweisungen. An diesem Punkt werden Sie aufgefordert, eine Windows® CD einzulegen. Folgen Sie **NICHT** dieser Aufforderung, sondern klicken Sie einfach auf **OK**. Im nächsten Fenster tippen Sie **C:\windows\system** ein und klicken Sie **OK**. Folgen Sie den weiteren Anweisungen am Bildschirm.
- 3 Wenn das Fenster Installation der Programmierungssoftware war erfolgreich erscheint, klicken Sie **Weiter**.
- 4 Wählen Sie bitte im Registrierungsfenster **Registrierung meines Saitek Controllers Online**. Klicken Sie dann **Weiter** und folgen Sie den Bildschirmanweisungen oder wählen Sie **Später Registrieren** und klicken Sie **Weiter**.
- 5 Nach der Installation haben Sie die Option, den Profil-Editor zu starten, der Ihnen die Programmierungsumgebung Ihres Controllers in einer dreidimensionalen Ansicht zeigt. Wenn Sie dies nicht wünschen, entfernen Sie das Häkchen in der Box und klicken Sie auf **Installation fertigstellen**. Ihr Saitek Controller ist nun zum Einsatz bereit.

CONTROLLER-EINSTELLUNGEN VORNEHMEN

Ihr Saitek X52 Flugsteuerungssystem (FCS) wird betriebsfertig geliefert. Damit Sie es jedoch entsprechend Ihren eigenen Wünschen einstellen und verwenden können, haben Sie die Möglichkeit, verschiedene Einstellungen auf Ihren Joystick- und Schubreglereinheiten vorzunehmen. Sie können zum Beispiel die Helligkeit der LED-Tasten anpassen, überprüfen, ob Ihr Joystick korrekt funktioniert oder das auf der Multi-Funktionsanzeige (MFD) dargestellte Datumsformat einstellen.

Sie können die Anpassung der Controller-Einstellungen in der Einstellungsansicht des Saitek X52-Flight Stick vornehmen. Sie können das Fenster auf zweierlei Arten öffnen. Entweder:

- Das Game Controllers-Symbol in der Systemsteuerung doppelklicken und dann im angezeigten Game Controllers-Fenster auf Eigenschaften klicken.

oder

- Falls die SST-Programming-Software installiert ist, das Saitek X52-Flight Stick-Profilesymbol in der Taskleiste rechts anklicken und die Option Systemsteuerung aus der Popup-Liste auswählen.

Das Eigenschaftsfenster des Saitek X52-Flight Sticks besteht aus fünf verschiedenen Leisten. Sie können in jeder Leiste verschiedene Controller-Einstellungen einsehen und abändern. Die vornehmbaren Einstellungen werden in den folgenden Abschnitten beschrieben.

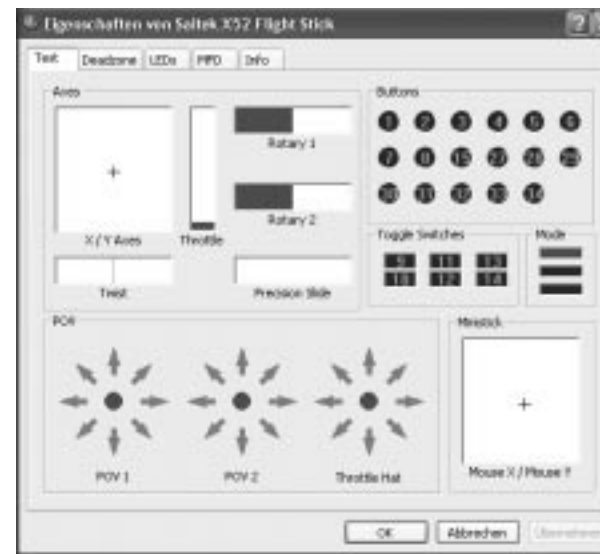
Controller testen

Über die Test-Leiste des Eigenschaftsfensters des Saitek X52-Flight Sticks können Sie sicherstellen, dass die verschiedenen Funktionen Ihres Controllers funktionieren.

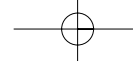
Zur Überprüfung Ihrer Controller befolgen Sie die Schritte unten:

- 1 Klicken Sie auf die Test-Leiste.

Die überprüfbaren Eigenschaften werden folgendermaßen angezeigt:



- 2 Testen Sie jede Funktion nach Bedarf. Der Testablauf hängt von der ausgewählten Funktion ab. Sie müssen dabei z. B. die entsprechende Taste drücken oder die entsprechende Drehkontrolle drehen. Die überprüfbaren Funktionen werden in den folgenden Abschnitten erklärt.



Achsen testen

Sie können die folgenden Achsen und Steuerelemente testen:

| Funktion | Erläuterung |
|--------------------|---|
| X-/Y-Achsen | Bewegen Sie den Flight Stick nach hinten und nach vorne bzw. von links nach rechts. Das + Symbol bewegt sich in der X-/Y-Achsen-Zelle um anzuzeigen, dass die Treiber die Bewegung des Sticks korrekt registrieren. |
| Drehung | Die vertikale graue Linie stellt den Mittelpunkt des Flight Sticks dar. Drehen Sie den Flight Stick im oder gegen den Uhrzeigersinn. Das ist das Ruder, das Ihnen Richtungsänderungen außerhalb der X- und Y-Achsen ermöglicht. Wenn die Treiber die Bewegung korrekt erkennen, erscheint ein rotes Band an beiden Seiten der Mittelpunktlinie. |
| Schubregler | Bewegen Sie den Schubregler zur Erhöhung oder Verringerung der Beschleunigung nach oben oder unten. Ein rotes Band zeigt die aktuelle Beschleunigungsstufe an, von 0 % (kein Rot) bis zur maximalen Beschleunigung bei 100 % (die Zelle ist rot ausgefüllt). |
| Drehregler 1 und 2 | Drehen Sie die Drehregler der Schubregler-Einheit. Diese werden über die SST-Programming-Software oder während jedes Spiels benutzerdefiniert. Sie reichen von 0 % (kein Rot) bis 100 % (die Zelle ist rot ausgefüllt). Sie können sie z. B. zur Einstellung des Treibstoffgemisches oder zur Radarverstärkung verwenden. |
| Präzisionsschieber | Bewegen Sie den Präzisionsschieber auf der Schubregler-Einheit. Die Funktion wird über die SST-Programming-Software oder während jedes Spiels benutzerdefiniert und reicht von 0 % (kein Rot) bis 100 % (die Zelle ist rot ausgefüllt). Sie können ihn z. B. zur Einstellung der Propellersteigung oder des Treibstoffgemisches verwenden. |

Testschalter, Umschalter und Modusauswahlschalter

Sie können überprüfen, ob das Drücken der Tasten von den Treibern erkannt wird. Drücken Sie nacheinander jede zu überprüfende Taste auf Ihrem Flight Stick oder auf der Schubreglereinheit. Die entsprechende nummerierte Scheibe leuchtet in der Schalter-Leiste auf der Test-Leiste auf.

Hinweis: Die Funktion jeder Taste hängt vom aktuellen Spiel ab. Sie können nach Wunsch einzelnen Tasten bestimmte

Funktionen unter Verwendung der SST-Programming-Software zuweisen. Einzelheiten dazu finden Sie im SST-Programming-Software-Handbuch.

Die nummerierten Zellen in der Umschalter-Leiste leuchten auf, wenn Sie die Umschalter auf Ihrem Flight Stick drücken. Die drei roten Zellen auf der Modus-Leiste zeigen den ausgewählten Modus an. Die obere Zelle zeigt Modus 1, die mittlere Zelle Modus 2 und die untere Zelle Modus 3 an. Stellen Sie sicher, dass Ihr Modusauswahlschalter korrekt funktioniert, indem Sie den Schalter zum Umschalten zwischen den Betriebsarten verwenden. Die entsprechende Zelle in der Modus-Leiste leuchtet auf.

POVs testen (Point of View / Rundumblickschalter)

Wenn Sie die POV-Steuerungen auf Ihrem Flight Stick in verschiedene Richtungen bewegen, sollten die entsprechenden Richtungspfeile in der POV-Leiste aufleuchten. POV 1 wird zur Innenansicht des Cockpits verwendet. POV 2 kann dazu verwendet werden, vier bzw. acht verschiedene Funktionen Ihrer Wahl auszulösen. Einzelheiten dazu finden Sie im SST-Programming-Software-Handbuch.

Sie können auch sicherstellen, dass durch Bewegungen der Rundumblicksteuerung die entsprechenden Richtungspfeile in der POV-Leiste aufleuchten. Bei POV 2 kann die Rundumblicksteuerung konfiguriert werden, sodass vier oder acht verschiedene Funktionen Ihrer Wahl ausgelöst werden.

Ministick testen

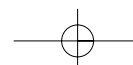
Der Ministick auf der Schubreglereinheit wird für Funktionen verwendet, die Sie üblicherweise mit der Maus durchführen würden. Durch die Bewegung des Ministicks erscheint das + Symbol in der Maus X/Maus Y-Zelle.

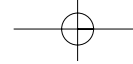
Einstellen von toten Zonen

Sie können für jeden Bereich und jede Achse, in denen sich Ihre Controller-Funktionen bewegen, tote Zonen erstellen. Dadurch werden Störungen reduziert, die durch unabsichtliche Bewegungen des Flight Sticks und anderer Steuerelemente entstehen. Angenommen, Sie möchten z. B. Ihren Stick nur auf der X-Achse bewegen, aber finden es schwierig, ihn dabei nicht gleichzeitig auch auf der Y-Achse zu bewegen. Sie können eine tote Zone auf der Y-Achse erstellen, damit der Treiber diese kleinen Bewegungen nicht wahrnimmt.

Was ist eine tote Zone?

Eine tote Zone ist ein Teilbereich, in dem sich eine Achse bewegt, ohne von den Treibern erkannt zu werden. Diese Bewegung hat daher keine Auswirkung auf das aktive Spiel. Die tote Zone kann um den Mittelpunkt des Bereichs oder an beiden Enden eingestellt werden.

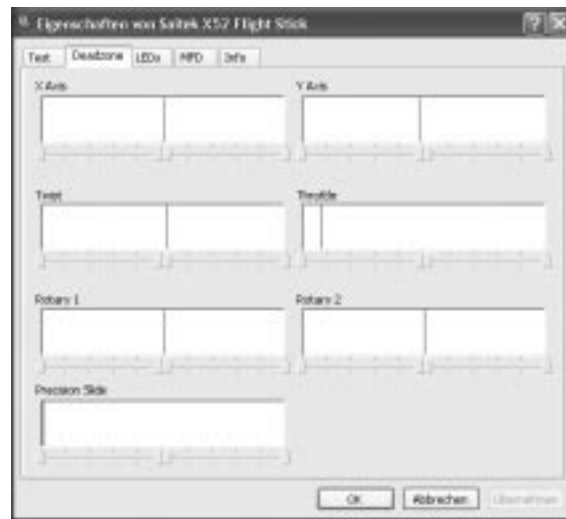




Einstellen der toten Zonen

1 Klicken Sie die Tote Zone-Leiste (Deadzone).

Die Steuerelemente, für die Sie toten Zone einrichten können, werden folgendermaßen dargestellt:



Jede Achse wird von einer weißen Zelle dargestellt, die eine rote Linie enthält. Diese stellt wiederum dar, an welcher Stelle sich das Kontrollelement derzeit befindet. Durch Bewegung des entsprechenden Steuerelements wird die rote Linie bewegt. Verwenden Sie diese rote Linie, um genau festzulegen, wo Ihre tote Zone beginnen und enden soll. Unterhalb jeder Zelle befindet sich eine Skala. Diese verwenden Sie, um die Größe der jeweiligen toten Zone fest zulegen.

- 2 Klicken Sie auf einen Schieber auf der Skala und ziehen Sie ihn ans Ende der toten Zone. Der Bereich, der die tote Zone darstellt, ist grau schattiert.
- 3 Verwenden Sie die Mittelschieber zur Einstellung der toten Zone um den Achsenmittelpunkt. Verwenden Sie die Schieber an beiden Enden, um tote Zonen an beiden Achsenenden zu erstellen.

Tipps: In der Grundeinstellung bewirkt das Anklicken des rechten oder des linken Schiebers, dass sich beide Schieber bewegen. Sie können dies abändern, falls nur eine Seite der toten Zone angepasst werden soll. Um dies zu ermöglichen, klicken Sie irgendwo in der weißen Zelle rechts und wählen Sie tote Zonen verbinden aus der Popup-Liste der dargestellten Optionen. Wiederholen Sie dies, um die Schieberpaare wieder aneinander zu koppeln.

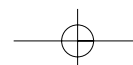
Sie können bestehende tote Zonen für eine Achse löschen, indem Sie irgendwo in der weißen Zelle rechts klicken und Tote Zone löschen auswählen.

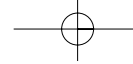
Sie können tote Zonen für die folgenden Funktionen des Saitek X52 Flugsteuerungssystems einstellen:

| Funktion | Erläuterung |
|--------------------|---|
| X-Achse | Bewegung des Sticks von links nach rechts und umgekehrt. |
| Y-Achse | Bewegung des Sticks von hinten nach vorne und umgekehrt. |
| Drehung | Drehung des Sticks im und gegen den Uhrzeigersinn. |
| Schubregler | Bewegung des Schubreglers zur Erhöhung oder Verringerung der Geschwindigkeit. |
| Drehregler 1 | Drehung der kleinen Drehregler auf dem Schubregler |
| Drehregler 2 | Drehung der großen Drehregler auf dem Schubregler |
| Präzisionsschieber | Bewegung des Präzisionsschiebers auf dem Schubregler. |

LED-Helligkeit einstellen

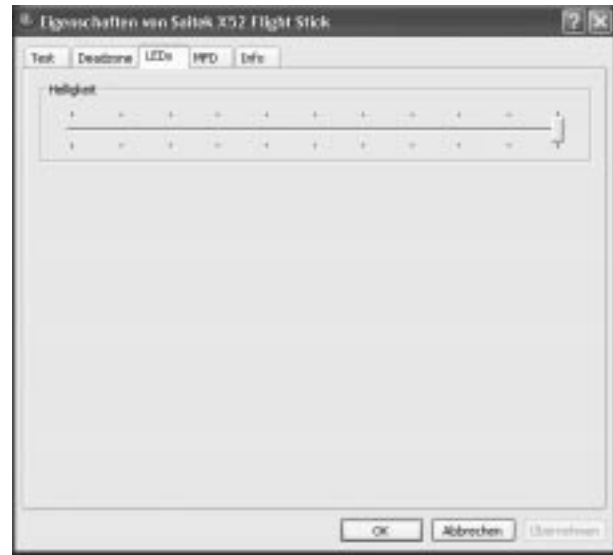
Die Lebensnähe des Flugssteuerungserlebnisses mit Ihrem Saitek X52 wird durch eine Anzahl von LEDs auf dem Schubregler und dem Flight Stick verbessert. Sie können das Erscheinungsbild dieser LEDs einstellen, indem Sie diese gemäß Ihren Vorlieben heller oder dunkler einstellen.





LED-Helligkeit einstellen

- 1 Klicken Sie auf die LEDs-Leiste.
Eine Skala wird angezeigt, die Sie für die Auswahl der Helligkeit der LEDs auf Ihrem Stick und Schubregler verwenden können.



- 2 Bewegen Sie den Schieber auf der Skala, um die LED-Helligkeit einzustellen. Die Helligkeit der LEDs verändert sich, während Sie den Schieber bewegen. Somit können Sie die Einstellung gemäß Ihren Wünschen vornehmen. Sie können entweder:
 - Den Schieber anklicken und die Skala entlang ziehen.
 oder
 - Eine Stelle direkt auf der Skala anklicken, um den Schieber schrittweise die Skala entlang zu bewegen.

MFD-Einstellungen vornehmen

Ihr Saitek X52 Flight Stick verfügt über eine MFD oder Multifunktionsanzeige. Durch Anpassung unterschiedlicher Einstellungen in der MFD-Leiste können Sie festlegen, wie Informationen auf Ihrer MFD dargestellt werden.

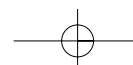
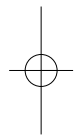


Was ist die MFD?

Die MFD ist eine Anzeige, die eine Vielzahl unterschiedlicher Informationen wie z. B. den derzeit ausgewählten Modus und das aktuelle Datum anzeigt. Sie ist ein Teil derselben Einheit wie Ihr Schubregler. Die MFD und ihre Funktionsweise werden genau in MFD verwendet erklärt.

Die Helligkeit Ihrer MFD anpassen

- 1 Klicken Sie die MFD-Leiste an.
Eine Helligkeitsskala erscheint oben an der Leiste.



2 Passen Sie die Helligkeit Ihrer MFD an, indem Sie den Schieber entlang der Skala bewegen. Um den Schieber zu bewegen, können Sie entweder:

- Den Schieber anklicken und die Skala entlang ziehen.

oder

- Eine Stelle direkt auf der Skala anklicken, um den Schieber schrittweise die Skala entlang zu bewegen.

Die Helligkeit Ihrer MFD ändert sich, während Sie den Schieber bewegen. Dadurch können Sie feststellen, wenn sich der Schieber an der richtigen Stelle befindet.

Uhreinstellungen anpassen

Ihre MFD kann die aktuelle Zeit in jeder Zeitzone anzeigen. Sie können die angezeigten Zeitzonen und das dafür verwendete Zeitformat auswählen.

Sie können bis zu drei verschiedene Zeitzonen auf Ihrer MFD verfügbar haben. Mittlere Greenwich-Zeit (GMT) ist in der Grundeinstellung vorhanden. Sie können bis zu zwei zusätzliche Zeitzonen auswählen. Bei Verwendung der MFD können Sie zwischen drei Zeitzonen nach Bedarf umschalten.

Anpassung der Uhreinstellungen

- 1 Klicken Sie die MFD-Leiste an
Diese Leiste verfügt über drei Leisten, in denen Sie das in der MFD dargestellte Zeitformat ändern können. Diese lauten Uhr 1, Uhr 2 und Uhr 3.
Hinweis: Uhr 1 ist auf GMT voreingestellt. Diese Einstellung kann nicht geändert werden.
- 2 Wählen Sie zusätzliche Zeitzonen, die Sie auf Ihrer MFD in den Leisten Uhr 2 und Uhr 3 sehen möchten. Dies wird durch die Auswahl einer Option über die entsprechenden Zeitanpassung-Dropdown-Liste vorgenommen.
Bei jeder Option handelt es sich um eine auf GMT bezogene Zeitangabe, z. B. GMT + 1:00 bedeutet GMT plus eine Stunde usw. Jede Zeit wird durch einen Eintrag in der Lautschrift dargestellt. Z. B. GMT wird als "Zulu" und GMT +12:00 als "Mike" dargestellt.
- 3 Wählen Sie das gewünschte Zeitformat für jede Zeitangabe. Dazu aktivieren oder deaktivieren Sie die entsprechende 12 Stunden-Format-Option.
Wenn die Option deaktiviert ist, wird die Zeit im 24-Stunden-Format angezeigt, d. h. zwischen 00:00 und 23:59. Ist sie aktiviert, wird die Zeit im 12-Stunden-Format angezeigt.

4 Klicken Sie Anwenden.

Sie können die aktuelle Zeit in den ausgewählten Zeitzonen auf der MFD ansehen. Weitere Informationen finden Sie in Verwenden der MFD.

Datumseinstellungen anpassen

Das aktuelle Datum wird rechts unten in Ihrer MFD angezeigt. Sie können auswählen, wie das Datum angezeigt wird. Vielleicht wollen Sie z. B. zuerst den Monat, gefolgt von Tag und Jahr sehen.

Datumseinstellungen ändern

- 1 Klicken Sie die MFD-Leiste an.
Das aktuelle Datumsformat wird in der Leiste Datumeinstellungen angezeigt.
- 2 Wählen Sie das Datumsformat Ihrer Wahl aus der Dropdown-Liste.
- 3 Klicken Sie auf Anwenden.

Funktionsweise des Kupplungsschalters ändern

Der Kupplungsschalter auf Ihrem Schubregler wird dazu verwendet, vorübergehend die Tasten des aktiven Spiels zu deaktivieren. Das gibt Ihnen die Möglichkeit, die Funktion jeder Tasten ohne Unterbrechung des Spiels zu überprüfen und bei Bedarf ein anderes Profil auszuwählen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Tastennamen prüfen in Verwenden der MFD.

Zur Überprüfung der Funktionsweise Ihrer Kupplung aktivieren oder deaktivieren Sie die Option Arretierte Kupplungstaste in der Leiste Kupplungseinstellungen und klicken danach auf Anwenden.

Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Tasten im aktiven Spiel beim Drücken und Loslassen der Kupplung deaktiviert.

Wenn diese Option deaktiviert ist, werden die Tasten im Spiel nur so lange deaktiviert, während die Kupplung gedrückt gehalten wird. Sobald Sie die Kupplung loslassen, funktionieren die Tasten im aktiven Spiel wieder.

Hinweise und Versionsinformationen ansehen.

Nützliche Informationen über die SST-Programming-Software, gemeinsam mit einem Link, über den Sie die neueste Softwareversion herunterladen können, werden zur Verfügung gestellt. Sie können auch genauere Informationen zur aktuell installierten Treiber- und Softwareversion ansehen.

Um diese Informationen anzusehen, klicken Sie die Info-Leiste: Unten sehen Sie eine Abbildung der Leiste:



Verwenden der MFD

Die MFD oder Multifunktionsanzeige ist ein wesentlicher Bestandteil Ihrer Schubreglereinheit. Sie zeigt eine Vielzahl von Informationen an, wie z. B. Tastennamen, aktuelles Profil und Datum. Außerdem bietet sie eine Stoppuhrfunktion.

Sie können einige der Einstellungen anpassen, die die Funktionsweise der MFD festlegen. Angenommen, Sie möchten z. B. die Helligkeit der Anzeige erhöhen oder das angezeigte Datumsformat ändern. Diese Einstellung können sie in der MFD-Leiste des Fensters Eigenschaften des Saitek X52-Flight Sticks vornehmen. Weitere Informationen finden Sie in MFD-Einstellungen vornehmen im Abschnitt Controllereinstellungen vornehmen.

Funktionen der MFD

Die MFD ist in drei Teile gegliedert:

- Der Betriebsmodus-Teil befindet sich oben auf der MFD und zeigt den ausgewählten Betriebsmodus an. Siehe Arbeiten mit Betriebsmodi unten.

- Der mittlere Bereich der MFD wird dazu verwendet, die Bezeichnungen der Tasten auf Ihrem Flight Stick und Schubregler anzusehen bzw. um das aktuelle Profil anzusehen und zu verändern. Siehe Arbeiten mit Profilinformation unten.
- Die Zeit- und Datumsanzeige befindet sich unten auf der MFD. Die aktuelle Zeit wird in bis zu drei Zeitzonen angezeigt. Ferner enthält sie die Stoppuhr. Siehe Zeit und Datum ansehen und Stoppuhr verwenden unten.



Das Layout der MFD wird in der folgenden Abbildung dargestellt: Die drei Tasten unterhalb der MFD dienen zur Einstellung der Zeitanzeige und Bedienung der Stoppuhr.

Arbeiten mit Betriebsmodi

Das Saitek X52 bietet Ihnen umfangreiche Konfigurationsmöglichkeiten, damit Ihr Controller entsprechend Ihren Vorlieben funktioniert. Dies ist durch die Erstellung von Profilen unter der Verwendung der SST-Programming-Software möglich. (Weitere Informationen finden Sie in der Anleitung der SST-Programming-Software). In jedem Profil können Sie bis zu sechs verschiedene Betriebsmodi einstellen, die die auf Tastendruck auf dem Flight Stick und Schubregler auszuführenden Abläufe festlegen. Sie können Ihre MFD zum Ansehen des aktiven Betriebsmodus verwenden.

Betriebsmodus ändern

Sie können den Betriebsmodus durch Drehen der Modusauswahl auf Ihrem Flight Stick ändern. Dabei ändert sich die angezeigte BETRIEBSMODUS-Nummer entsprechend auf der MFD.

Zusätzliche Betriebsmodi verwenden

Drei Betriebsmodi sind in der Grundeinstellung verfügbar. Mithilfe des Pinkie-Switch auf dem Flight Stick (für den kleinen Finger) können Sie diese auf sechs Modi erweitern. Dazu weisen Sie dem Pinkie-Switch unter der Verwendung der SST-Programming-

Software die Funktion der Umschalt-Taste zu. Sie können dann einen der zusätzlichen Betriebsmodi auswählen, indem Sie beim Drehen der Modusauswahl den Pinkie-Switch gedrückt halten. Die MFD zeigt in der Modusauswahl das Wort SHIFT.

Mit jedem Profil können Sie die folgenden Betriebsmodi verwenden:

- Modus 1
- Modus 2
- Modus 3
- Modus 1 + Pinkie
- Modus 2 + Pinkie
- Modus 3 + Pinkie

Den aktuellen Betriebsmodus ansehen

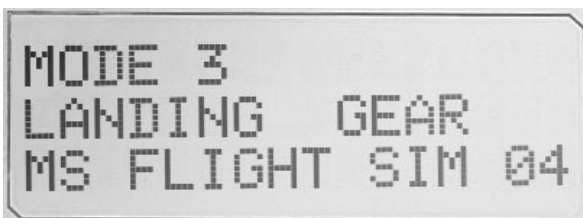


Der aktive Betriebsmodus wird im oberen Bereich der MFD angezeigt. Dies wird im folgenden Beispiel illustriert:

Falls Sie einen der drei Betriebsmodi bei aktiviertem Pinkie-Switch ausgewählt haben, erscheint das Wort SHIFT in der Anzeige, da der Pinkie-Schalter als Umschalt-Taste fungiert.

Mit Profilinginformationen arbeiten

Sie können den mittleren Bereich der MFD zur Ansicht der Bezeichnungen verwenden, die den Tasten auf Ihrem Flight Stick und Schubregler zugewiesen wurden. Ferner werden Profilenames und aktuelle Betriebsmodi angezeigt.



Tastenbezeichnungen ansehen

Sie können die den Tasten zugewiesenen Bezeichnungen im aktiven Betriebsmodus ansehen. Sie können die SST-Programming-Software verwenden, um eine Anzahl von Profilen zu erstellen. Jedes Profil kann bis zu sechs verschiedene Betriebsmodi umfassen, wobei den einzelnen Tasten verschiedene Funktionen zur Verwendung in verschiedenen Spielen zugewiesen werden.

Wenn Sie Profile erstellt haben, können Sie die den Tasten im ausgewählten Betriebsmodus im aktiven Profil zugewiesenen Bezeichnungen ansehen. Falls dies nicht der Fall ist, werden die den Schaltern zugewiesenen Standardbezeichnungen angezeigt. Die Standardbezeichnung benennt die jeder Taste werksmäßig zugewiesene Funktion.

Um den Namen einer Taste anzusehen, drücken Sie diese wie üblich. Ihre Bezeichnung wird in der mittleren Zeile der MFD angezeigt.

Wenn ein Spiel läuft, verwenden Sie den Kupplungsschalter, um die Tasten im Spiel zu deaktivieren. Sie können sie dann drücken und ihre Bezeichnungen ansehen, ohne das Spiel zu beeinflussen. In der Grundeinstellung ist die Kupplung so eingestellt, dass Sie sie gedrückt halten müssen, solange die Tasten im aktiven Spiel deaktiviert bleiben sollen. Sie können die Funktionsweise des Kupplungsschalters über die MFD-Leiste des Eigenschaftensfensters des Saitek X52-Flight Sticks ändern. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Funktionsweise des Kupplungsschalters ändern.

Hinweis: Sie können die Tastenbezeichnungen nicht ansehen, wenn das Eigenschaftensfenster des Saitek X52-Flight Sticks geöffnet ist.

Das aktuelle Profil ändern

Sie können die MFD zur direkten Änderung des aktuellen Profils verwenden. Unter Umständen merken Sie z. B., dass Sie nicht mit dem korrekten Profil für das aktive Spiel arbeiten.

Um Profile direkt zu ändern.

- 1 Drücken Sie den Kupplungsschalter. Die LEDs auf Ihrer Kupplung und auf der Haupt-POV-Steuerung Ihres Flight Sticks blinken. Bei aktiver Kupplung hat das Drücken der Tasten keinen Einfluss auf das Spiel. In der Grundeinstellung ist die Kupplung so eingestellt, dass Sie sie gedrückt halten müssen, solange sie aktiv sein soll. Sie können die Funktionsweise des Kupplungsschalters über die MFD-Leiste des Eigenschaftensfensters des Saitek X52-Flight Sticks ändern. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Funktionsweise des Kupplungsschalters ändern in Controller-Einstellungen vornehmen.
- 2 Bewegen Sie die Haupt-POV-Steuerung auf Ihrem Flight Stick nach oben (Norden) oder unten (Süden), um durch

Ihre Profile zu scrollen. Dabei werden die Profilnamen in der unteren Zeile des mittleren Bereichs der MFD angezeigt.

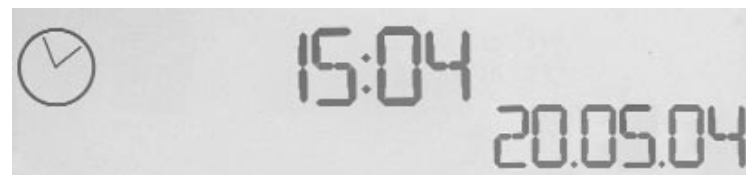
Hinweis: Sie können die MFD dazu verwenden, um auf jedes Verzeichnis auf Ihrem Computer zuzugreifen. Um ein Verzeichnis zu öffnen, bewegen Sie die POV nach rechts (Osten). Um auf eine höhere Hierarchiestufe zu wechseln, scrollen Sie durch die Dateien und Verzeichnisse im aktuellen Verzeichnis, bis [...] angezeigt wird, und drücken Sie die POV nach rechts (Osten).

- 3 Wählen Sie das gewünschte Profil, indem Sie die Haupt-POV-Steuerung nach rechts (Osten) bewegen, wenn der Profilnamen auf der MFD angezeigt wird. Ihre Auswahl wird zum aktuellen Profil, dessen Einstellungen aktiv werden, wenn Sie das aktive Spiel fortsetzen.

Tipp: Sie können das aktuelle Profil löschen, indem Sie die POV nach links (Westen) bewegen. Die Tasten auf Ihrem Stick und dem Schubregler kehren zu ihrer Grundeinstellung zurück.

- 4 Lassen Sie die Kupplung los. Wie Sie das machen, hängt von Ihren Kupplungseinstellungen ab. Entweder lassen Sie sie los bzw. Sie drücken sie und lassen sie los.

Uhrzeit und Datum ansehen



Der untere Teil der MFD zeigt die aktuelle Uhrzeit und das Datum an:

Dieser Teil der MFD kann auch als Stoppuhr verwendet werden. Sie wechseln zwischen diesen beiden Funktionen, indem Sie die Funktions-Taste drücken. Weitere Informationen finden Sie in Stoppuhr verwenden.

Zeit ansehen

Sie können die Zeitzone, für die die aktuelle Uhrzeit angezeigt wird, aus bis zu drei verfügbaren Zeitzonen auswählen. Um zwischen den verfügbaren Zeitzonen zu wechseln, drücken Sie die Tasten "Weiter" (Start/Stop) und "Zurück" (Reset).

Wenn Sie zwischen den drei Zeitzonen wechseln, wird unten rechts in der MFD (an der Stelle des Datums) eine Nummer angezeigt. Diese Nummer verschwindet nach ein paar Sekunden.

In der Grundeinstellung ist die mittlere Greenwich-Zeit (GMT) verfügbar, die durch die Nummer 1 dargestellt wird. Sie können auswählen, welche anderen Zeitzonen verfügbar sind und in welchem Format diese Zeitangaben dargestellt werden. Weitere Informationen über diesen Vorgang finden Sie in Uhreinstellungen anpassen im Abschnitt Controller-Einstellungen vornehmen.

Datum ansehen

Das Datum wird unten rechts in der MFD angezeigt. In der Grundeinstellung wird es im Format MMTTJJ dargestellt. Sie können das Datumsformat z. B. auf TTMMJJ umstellen. Weitere Informationen über diesen Vorgang finden Sie in Datumseinstellungen anpassen im Abschnitt Controller-Einstellungen vornehmen.

Stoppuhr verwenden

Der untere Bereich der MFD kann auch als Stoppuhr verwendet werden. Sie wechseln zwischen der Stoppuhr und der Zeitanzeige durch Drücken der Funktions-Taste. Wenn die Stoppuhr ausgewählt ist, wird Folgendes angezeigt:



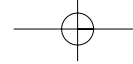
Verwenden der Stoppuhr

- 1 Drücken Sie einmal Start/Stop. Die Sekundenanzahl erhöht sich.
- 2 Drücken Sie erneut Start/Stop, um den Timer zu stoppen.
- 3 Drücken Sie Reset, um die Uhr auf 00:00 zurückzustellen.

Hinweis: Der Timer zeigt anfangs Minuten und Sekunden. Wenn die aufgezeichnete Zeit neunundfünfzig Minuten und neunundfünfzig Sekunden erreicht, d. h. 59:59, wechselt die Anzeige auf Stunden und Minuten. Das bedeutet, dass nach 59:59 die nächste Anzeige 01:00 ist.

Ruderarretierung verwenden

Sie können die Ruderfunktion auf Ihrem Flight Stick deaktivieren, indem Sie die Ruderarretierung aktivieren.



Verwenden der Ruderarretierung

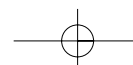
- 1 Positionieren Sie Ihren Flight Stick so, dass die drei Umschalter (T1 bis T6) in Ihre Richtung zeigen. Die Ruderarretierung finden Sie unten links am Flight Stick. Bei genauer Ansicht sehen Sie die Bezeichnung RLOCK.
- 2 Ziehen Sie den RLOCK-Schalter - am besten mit dem linken Daumen - heraus.
Die Drehfunktion auf dem Flight Stick ist nun gesperrt, und Sie können ihn nicht mehr drehen.
Sie können die Ruderfunktion jederzeit wieder aktivieren, indem Sie den RLOCK-Schalter hineindrücken.

Griff anpassen

Sie können den Komfort des Flight Sticks optimieren, indem Sie die Höhe der Handauflage und des Pinkie-Switch anpassen. Falls Sie kleine Hände haben, sollten Sie beide auf die höchste verfügbare Position stellen. Damit wird der Abstand zwischen dem Auslöser und dem Pinkie-Switch verringert, und Sie müssen Ihre Hand nicht strecken, um beide zu erreichen. Falls Sie große Hände haben, können Sie die Distanz erhöhen und damit den Flight Stick mit mehr Komfort bedienen.

Anpassung des Griffs

- 1 Positionieren Sie Ihren Flight Stick so, dass die drei Umschalter (T1 bis T6) in Ihre Richtung weisen. Eine Metallschraube ist ungefähr im unteren Drittel an der Hinterseite des Griffs deutlich zu sehen.
- 2 Lockern Sie die Schraube durch Drehen gegen den Uhrzeigersinn.
Sobald die Schraube locker genug ist, können Sie diese frei innerhalb ihres Schlitzes an der Hinterseite des Griffs nach oben und unten bewegen.
Durch Bewegen der Schraube wird auch die Handauflage und der Pinkie-Switch bewegt.
- 3 Bewegen Sie die Schraube, bis die Handauflage und der Pinkie-Switch sich in einer für Sie angenehmen Höhe befinden.
- 4 Platzieren Sie die Schraube in der von Ihnen bevorzugten Höhe.
- 5 Drehen Sie die Schraube im Uhrzeigersinn fest.



ROGER WILCO SOFTWARE

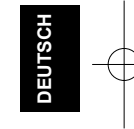
Roger Wilco ist ein "virtueller Walkie-Talkie", der es Ihnen ermöglicht, mit Freunden beim Online-Spielen zu sprechen.

Highlights

- Einfache Verwendung
- Tonqualität entspricht oder übertrifft CB-Radio
- Funktioniert mit hunderten von Windows-Spielen.
- Unterstützung für Webintegration und ICQ-Integration (Windows)
- Windows Game Developer Tools
- Eingebauter Channel-Browser ermöglicht es Ihnen, andere Chatter zu finden.

Haftungsausschluss:

Roger Wilco ist das Eigentum von GameSpy Industries, und als solches übernimmt Saitek Plc keine Verantwortung für dieses Produkt. Ein Link zur Webseite von GameSpy Industries wird zur Verfügung gestellt - alle Anfragen zu diesem Produkt sollten an GameSpy Industries gerichtet werden.



WICHTIGE INFORMATIONEN

WICHTIGE INFORMATION FÜR WINDOWS XP NUTZER

Wenn Sie Ihr Windows XP auf den Service Pack 2 upgedated haben, wird folgendes Fenster bei der Installation der Magic Maus und Tastatur erscheinen:



An dieser Stelle empfehlen wir Ihnen, die Option **Nein, zu einem späteren Zeitpunkt auszuwählen** und dann klicken Sie auf **Weiter**, um mit der Installation fortzufahren.

ANMERKUNGEN ZUR TREIBER-AKTUALISIERUNG

Falls notwendig werden neuere Versionen der Treiber und der Programmier-Software für dieses Produkt veröffentlicht. Sie erhalten jeweils die aktuellste Software auf der Saitek Website unter der Rubrik **Downloads** unter dem Menüpunkt **Treiber + Software**.

NUR FÜR BENUTZER VON WINDOWS® XP ; DYNAMISCHE UPDATES:

Wenn Sie die SST Programmiersoftware benutzen, besorgen Sie sich die aktuellste Version, um mit den neuesten Treibern, die Sie beim **Windows Update** heruntergeladen haben, zu arbeiten.

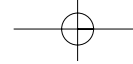
Um die neueste Softwareversion zu erhalten, öffnen Sie das Game-Controller Icon im Infobereich der Symbolleiste, wählen Sie den Controller im Fenster aus und klicken Sie auf **Eigenschaften**. Im oberen Teil des Eigenschaftsfensters klicken Sie auf **Über** und Sie kommen auf den Link **Klicken Sie hier, um die SST Programmiersoftware herunterzuladen**. Klicken Sie auf den Link und Windows wird Sie zum Öffnen oder Speichern der Datei auffordern. Speichern Sie die Datei in einem Ordner Ihrer Wahl auf der Festplatte. Wenn die Datei heruntergeladen ist, starten Sie die Installation mit einem Doppelklick.

EINSTELLEN DES CONTROLLERS IM SPIEL

Die meisten Spiele unterstützen Game-Controller. Starten Sie ein beliebiges Spiel und kontrollieren Sie die Einstellungen der Spielesteuerung, die Sie meistens über das Hauptmenü erreichen. Stellen Sie sicher, dass die Option **Gamepad** oder **Joystick** aktiviert ist.

Falls Sie Schwierigkeiten haben den Controller zu aktivieren oder wissen möchten, ob das Spiel überhaupt Controller unterstützt, wenden Sie sich bitte an den jeweiligen Hersteller.

Hinweis: Sollte ein Spiel keine Unterstützung für Game-Controller anbieten, haben Sie dennoch die Möglichkeit mit Hilfe der Saitek Smart Technology Programmier-Software (nur verfügbar, wenn Sie bei der Treiber-Installation **Fortgeschrittene Benutzer** gewählt haben) Ihren Controller mit diesem Spiel zu verwenden. Mit Hilfe der Programmier-Software können Sie beliebige Maus- und Tastaturbefehle mit Ihrem Controller ausführen und somit auch Spiele steuern, die nur Maus und Tastatur unterstützen. Für Hilfestellungen zu dieser umfangreichen Software lesen Sie bitte den **Abschnitt Einführung in die Programmier-Software** in dieser Anleitung..



PROBLEMLÖSUNGEN

- Frage 1 Mein PC erkennt den Saitek Controller nicht - woran liegt das?
- 1 Haben Sie die Treiber von der beiliegenden CD installiert?
 - 2 Überprüfen Sie die Verbindung zum PC. Stecken Sie den Controller ab und wieder an, stellen Sie sicher dass der Stecker richtig sitzt
 - 3 Haben Sie den Controller getestet? Lesen Sie bitte dazu den Abschnitt "Testen des Controllers" in dieser Anleitung.
- Frage 2 Das Spiel erkennt meinen Controller nicht - was muss ich tun?
- 1 Überprüfen Sie die Schritte aus Frage1 [siehe oben]
 - 2 Unterstützt das Spiel überhaupt Game-Controller? Lesen Sie bitte dazu den Abschnitt "Einstellen des Controllers im Spiel" in dieser Anleitung.

TESTEN DES CONTROLLERS

- 1 Klicken Sie hierzu auf **Start > Einstellungen** und wählen Sie Systemsteuerung. (XP Nutzer klicken auf **Start** und dann direkt auf Systemsteuerung)
- 2 Suchen Sie nach dem Eintrag Spieloptionen oder Gamecontroller (XP Nutzer müssen unter Umständen vorher auf **Drucker und andere Hardware** klicken)
- 3 In dem folgenden Fenster sehen Sie den Namen Ihres Controllers, dahinter sollte als Status **OK** stehen.
- 4 Klicken Sie auf **Eigenschaften**, um Ihr Gerät zu testen und zu kalibrieren.

WIE SIE IHREN SAITEK CONTROLLER MIT DER SAITEK SMART TECHNOLOGY SOFTWARE PROGRAMMIEREN

Einführung in die Programmiersoftware

Saitek Smart Technology (SST) ist eine Software, mit der Sie Ihren Saitek Controller unabhängig von den Einstellmöglichkeiten in Spielen an Ihre eigenen Bedürfnisse anpassen können. Die SST beinhaltet eine Vielzahl von Funktionen, um Ihr Eingabegerät mit einer persönlichen Konfiguration zu versehen um maximalen Spielgenuss zu erreichen. Obwohl die SST sehr viele Möglichkeiten bietet, bleibt Sie dennoch einfach und intuitiv zu benutzen.

Die komplette Anleitung zur Programmierung Ihres Saitek Controllers, finden Sie auf der Saitek Homepage unter www.saitek.de.
Eigenschaften der Saitek Smart Technology Programmiersoftware:

- Schnelle und leichte Konfiguration für jedes Spiel
- Passt den Controller optimal an Ihre Lieblingsspiele an
- Konfiguration des Eingabegeräts mit Hilfe eines 3D Modells und einer Benutzeroberfläche
- Mehrfachkonfigurationen sind für jeden Controller möglich - ideal falls der Controller von mehreren Personen verwendet wird
- Programmierung komplexer Eingaben mit umfangreichen Zeiteinstellungen
- Vorgefertigte Einstellungen für spezielle Spiele sind als "Profile" auf der Saitek Webseite und auf der Smart Technology CD-ROM hinterlegt
- Die aktuellste Version der Saitek Smart Technology Software finden Sie zum Download auf der Saitek Homepage.

Was ist ein Profil?

Ein Profil ist eine spezielle Einstellung für verbesserten Spielablauf, bestehend aus einer Reihe von Befehlen, die den Buttons oder Achsen an Ihrem Controller im Voraus zugeteilt werden. Wir stellen Ihnen einige Spielprofile für die bekanntesten Spiele auf der Treiber CD, die mit Ihrem Controller geliefert wird, zur Verfügung. Bitte kopieren Sie diese Profile erst auf Ihren PC in C:\Program Files\Saitek\Software, bevor Sie nutzen. Anschliessend können Sie die Profile einfach mit dem Profil-Editor öffnen, indem Sie erst Datei>öffnen oben am Fenster anklicken, dann das gewünschte Profil auswählen und dann öffnen klicken.

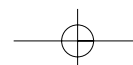
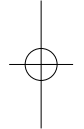
Wie kann ich meinen Controller programmieren?

Nachdem Sie sich mit Ihrem Saitek Controller besser vertraut gemacht haben, können Sie damit beginnen, Ihre persönlichen Spielprofile mit der Saitek Smart Technologie Programmiersoftware (SST) zu erstellen. Diese Software stellt nahezu unbegrenzte Programmiermöglichkeiten zur Verfügung und ermöglicht es, Ihren Saitek Controller an Ihre persönlichen Spielanforderungen anzupassen.

Mit dem Profileditor können Sie die Steuerelemente Ihres Eingabegerätes für verschiedenste Spiele oder Spielsituationen beliebig belegen. Das ist besonders hilfreich, wenn im Spiel selbst keine Konfigurationsmöglichkeit des Controllers zur Verfügung steht.

Und so geht's:

- 1 Doppelklicken Sie auf das Smart Technology Symbol rechts unten in der Systemleiste auf Ihrem Desktop.
- 2 Im **Profileditor** wählen Sie eine Taste am Controller aus, der Sie einen Tastaturbefehl zuweisen wollen. Dies tun Sie, indem Sie in der Liste im rechten Teil des Bildschirms mit der Maus links klicken.



- 3 Daraufhin erscheint ein Fenster mit einem blinkenden Cursor auf dem Bildschirm. Betätigen Sie einfach die Tasten auf Ihrer Tastatur, die Sie der jeweiligen Controllertaste zuweisen wollen und klicken Sie auf den grünen Haken, wenn Sie fertig sind.
- 4 Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle Tasten, die Sie programmieren möchten und klicken Sie dann auf **Datei speichern** im oberen Teil des Profileditors.
- 5 Benennen Sie das Profil nach Wunsch (in der Regel ist es sinnvoll das Profil nach dem jeweiligen Spiel, für das es bestimmt ist zu benennen) und klicken Sie anschließend auf **Speichern**.
- 6 Um das erstellte Profil im Spiel zu nutzen, klicken Sie auf **Profil aktivieren** im oberen Bereich des Profileditors (ein schwarzgelbes Fadenkreuzsymbol), oder rechtsklicken Sie auf das Joystick-Symbol in Ihrer Taskleiste und wählen dann das Profil aus dem erscheinenden Menü aus.
- 7 Sie werden bemerken, dass sobald ein Profil aktiviert ist, das Joystick-Symbol in Ihrer Taskleiste grün hinterlegt ist. Wenn Sie ein Profil deaktivieren möchten, rechtsklicken Sie einfach auf das Joystick-Symbol und wählen Sie Profil löschen.

Wenn Sie ausführliche Hilfe für die Benutzung der SST Programmiersoftware benötigen, klicken Sie auf **Hilfe** in der Menüleiste des Profil Editors und dann auf **Handbuch**.

TECHNISCHER SUPPORT

Probleme - keine Angst, wir lassen Sie nicht im Stich!

Wussten Sie, dass fast alle Produkte, die als fehlerhaft an uns zurückgeschickt werden, überhaupt nicht defekt sind? Sie wurden einfach nicht richtig installiert!

Sollten Sie Probleme mit diesem Produkt haben, besuchen Sie bitte zuerst unsere Website www.saitek.de. Unsere Website, speziell der Bereich Technischer Support, wurde erstellt, damit Sie von Ihrem Saitek-Produkt die bestmögliche Leistung erhalten.

Sollten Sie trotzdem noch Probleme haben oder kein Internetanschluss haben, dann stehen Ihnen unsere Produktspezialisten im Saitek Technical Support Team zur Verfügung, die Sie telefonisch um Rat und Hilfe bitten können.

Wir möchten, dass Sie viel Freude an Ihrem Gerät haben. Bitte rufen Sie uns an, falls Sie Probleme oder Fragen haben. Bitte stellen Sie auch sicher, dass Sie alle relevanten Informationen zu Hand haben, bevor Sie anrufen.

Rufnummern und Adressen finden Sie auf der mit dem Produkt gelieferten Liste der Zentren für Technischen Support.

Garantiebedingungen

- 1 Die Garantiezeit beträgt 2 Jahre ab dem nachgewiesenen Kaufdatum.

- 2 Die Bedienungsanleitung ist zu beachten.
- 3 Die Garantie ist ausgeschlossen bei
 - Verunstaltung des Geräts, unsachgemäßer oder missbräuchlicher Benutzung, mangelnder Sorgfalt, Unfall, Beseitigung oder Änderung der Seriennummer; Anschluss an eine falsche Spannung oder Stromart; Reparatur, Umbau oder Wartung des Geräts durch fremde Personen außerhalb unserer Serviceeinrichtung oder eines autorisierten Servicecenters; Verwendung oder Einbau von nicht von Saitek stammenden Ersatzteilen in das Gerät oder sonstigen Veränderungen: Einbau in andere Geräte; Beschädigung des Geräts durch höhere Gewalt (z.B. Unfall, Brand, Hochwasser oder Blitzschlag) oder eine den Anweisungen von Saitek zuwider laufende Benutzung des Geräts.
- 4 Die Garantiepflicht beschränkt sich darauf, dass Saitek das Gerät nach eigener Wahl entweder repariert oder durch ein gleiches oder ähnliches Gerät ersetzt. Zur Inanspruchnahme der Garantie sind dem autorisierten Saitek Technical Support Center (Anschrift liegt dem Gerät in der Verpackung bei) Gerät und Kaufbeleg (z.B. Kassenzettel oder Rechnung) frachtfrei zu übersenden.
- 5 Bei Einsendung des Geräts zur Reparatur ist eine angemessene Verpackung (vorzugsweise die Originalverpackung) zu wählen und eine Schilderung des Problems beizufügen.
- 6 **WICHTIGER HINWEIS:** Achten Sie zur Vermeidung unnötiger Kosten und Unannehmlichkeiten darauf, die Anweisungen in dieser Bedienungsanleitung sorgfältig durchzulesen und zu beachten.

SISTEMA DI CONTROLLO DI VOLO SAITEK X52 - DATI SUL PRODOTTO JOYSTICK

Regolazione a 5 posizioni per mani di tutte le dimensioni.



Grilletto metallico a 2 stadi
Distruggete il nemico con l'aiuto di un grilletto preciso e durevole, freddo al tatto. I due stadi possono essere programmati con funzioni di sparo separate.

Lanciamissili
Aprite a scatto il coperchio di sicurezza caricato a molla per attivare i lanciamissili.

All'interruttore metallico freddo al tatto per il mignolo (Pinky) può essere assegnata la funzionalità di shift per raddoppiare i comandi programmabili.

Impugnatura Rudder Twist 3D sul joystick per il controllo preciso del timone; comprende il meccanismo di blocco integrato del timone.

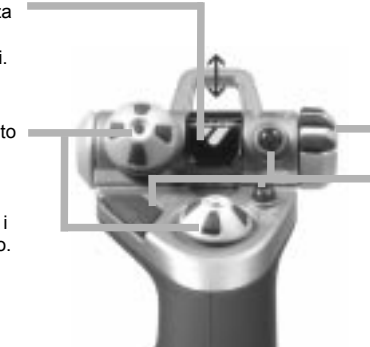


Meccanismo di centraggio di precisione
La tecnologia senza contatto sugli assi x e y e la forza a molla costante riducono il gioco libero, migliorano il controllo e aumentano la durabilità.

3 interruttori Toggle
Con molla di richiamo e posizionati in modo conveniente sulla base per altri 6 comandi di volo programmabili.



Selettore di modo
Interruttore rotativo a 3 posizioni con LED a 3 stati per indicare il modo del programma.



3 pulsanti di fuoco
Pulsanti retroilluminati in posizione conveniente sulla testa del joystick, immediatamente accessibili nel cuore della battaglia.

Funzionalità generali
Retroilluminazione
Pulsanti illuminati e display multifunzione (MFD) - ideali per ambienti poco illuminati. Garantiti per farsi notare! La luminosità viene regolata attraverso il Pannello di controllo in Windows.
Parti metalliche
Costruzione parzialmente metallica per maggiore durata e massima comodità per giocare per lunghi periodi di tempo.

THROTTLE

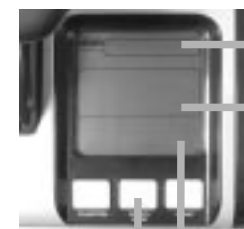
2 pulsanti di sparo
In posizione conveniente sulla testa del throttle per accesso immediato nel calore della battaglia.



Pulsante sinistro del mouse

Controller del mouse, che può anche funzionare come interruttore Hat.

L'agile cursore per il pollice fornisce gli assi per le configurazioni di Pitch (Rateo / Angolo di salita), Trim (Correttori) e Yaw (Angolo di deriva / Imbardata) o ingrandimento/riduzione di zoom.



Lo schermo del display multifunzione (MDF) indica:
Stato di modo e Shift
Lo stato di modo viene determinato dal selettore di modo sulla testa del joystick.
L'area di testo definita dall'utente
- indica il nome del comando assegnato al pulsante quando è attivato.
- fornisce il nome del profilo in uso e abilita la selezione del profilo al volo (on-the-fly). Il profilo può essere anche modificato durante il gioco, premendo il pulsante Clutch (frizione) e scorrendo i profili disponibili, spostando l'interruttore Hat del punto di vista verso l'alto e verso il basso. Spostate lo stesso pulsante a sinistra per cancellare il profilo attuale o a destra per attivarlo.
Display di diversi orari
Fusi orari (regolate l'ora locale di origine e di destinazione nel quadro di comando)
Data/mese/ora formattabile
Cronometro per le ore di volo

Due interruttori rotativi forniscono gli assi per l'impostazione di Pitch (Rateo / Angolo di salita), Trim (Correttori) e Yaw (Angolo di deriva / Imbardata)

Pulsante Clutch (frizione) (I)
Inizia il 'modo sicuro' per consentire la selezione del profilo al volo (on the fly) o visualizzare la funzionalità dei pulsanti sul display multifunzione (MFD) senza attivare i comandi

Interruttore Hat a 8 direzioni
Selezionate fra prospettive di vista multiple e assegnate i comandi usati spesso.

La ruota di scorrimento situata sulla parte posteriore del throttle completa la funzionalità del mouse per l'attivazione con l'indice; comprende un pulsante incorporato.

Controllo throttle progressivo
Azione agilissima con regolazione della tensione del metallo e detent per programmare le impostazioni Idle (0-20%) e Afterburner (80-100%).

COME INIZIARE

INSTALLAZIONE PER GLI UTENTI DI WINDOWS® XP

A) Driver soltanto per gli utenti tipici

- 1 Con il computer acceso, chiudi qualsiasi programma in esecuzione e inserisci il CD Saitek Smart Technology nel drive del CD-ROM.
- 2 Nel momento in cui appare la schermata Introduzione, fai clic su **Installa software** per continuare. Se il CD non si avvia automaticamente, seleziona **Avvio** dalla barra delle applicazioni di Windows®, poi **Esegui** e digita **D:\Setup.exe** (D: rappresenta il tuo drive CD-ROM) e fai clic su **OK**.
- 3 Quando appare la schermata di Benvenuto, fai clic su **Avanti** per continuare.
- 4 Dopo aver letto la liberatoria, selezionare l'opzione **Accetto i termini della liberatoria** e fare clic su **Avanti** per continuare.
- 5 Se non l'hai ancora fatto, quando compare la schermata Installazione dei driver, collega il controller e fai clic su **Avanti**.
- 6 Seleziona **continua** nelle 2 successive schermate e nella schermata Driver Setup, seleziona **Avanti** per testare il tuo controller.
- 7 Quando compare la schermata Saitek Controller, prova tutti i pulsanti del controller e i comandi per verificarne il corretto funzionamento. Al termine, fai clic su **OK**.
- 8 Alla schermata Software Setup, seleziona **Non installare il software SST** e seleziona **Avanti**. Il software di programmazione può essere installato successivamente, seguendo le istruzioni (B) sotto.
- 9 Alla schermata **Registrazione**, selezionare **Spuntare questa casella per effettuare la registrazione adesso** e seguire le istruzioni a schermo, o scegliere di selezionare questa opzione più tardi.
- 10 Fare clic su **Finisci** per completare l'installazione.

B) Driver e software di programmazione per utenti avanzati

- 1 Seguire i punti 1 - 7 della procedura di installazione in A), poi alla schermata Software Setup, selezionare **Installa il software SST** e fare clic su **Avanti**.
- 2 Alla schermata Software Setup, fai clic su **Avanti** e segui le istruzioni a schermo. A questo punto, ti sarà chiesto di

installare funzionalità come il Saitek Magic Mouse e Saitek Magic Keyboard (XP chiama così i vari elementi della periferica Saitek). Continua a cliccare su **Avanti**, **Continua comunque** e **Finisci** per accettare l'installazione fino a quando viene visualizzata la schermata Installazione del software di programmazione riuscita.

- 3 Alla schermata Registrazione, seleziona **Seleziona questa casella per registrarti** ora e segui le istruzioni a video, oppure non selezionare questa opzione e fai clic su **avanti**.
- 4 Al completamento dell'installazione, compare l'opzione **Esegui Editor Profili**, che visualizza l'ambiente di programmazione 3D. Se non intendi vedere l'Editor Profili a questo punto, fai clic su **Finisci** per completare l'installazione. La tua periferica Saitek adesso è pronta per l'uso con i tuoi giochi preferiti

INSTALLAZIONE PER UTENTI DI WINDOWS® 2000

A) Soltanto Driver per gli utenti tipici

- 1 Con il computer acceso, chiudere tutti i programmi in esecuzione e inserire il CD Saitek Smart Technology nel drive del CD-ROM.
- 2 Quando appare la schermata introduttiva, seleziona **Installa software** per continuare.
- 3 Quando viene visualizzata la schermata di Benvenuto, fai clic su **Avanti** per continuare. Se il CD non viene eseguito automaticamente seleziona **Avvio** in Windows®, quindi **Esegui**, digita **D:\Setup.exe** e fai clic su **OK** - dove D:\ è la lettera del tuo CD-ROM.
- 4 Dopo aver letto l'esonero, selezionate l'opzione **Accetto i termini dell'esonero** e fate clic su **Avanti** per continuare.
- 5 Alla schermata **Installazione driver periferica**, fai clic su **Avanti** e segui le istruzioni a schermo.
- 6 Al prompt, inserisci nel computer il connettore USB della periferica, e poi fai clic su **Configura**.
- 7 Quando viene visualizzata la schermata Proprietà periferica, fai clic su **Avanti** per visualizzare la schermata Test.
- 8 Quindi, prova tutti i pulsanti del controller e i comandi per verificarne il corretto funzionamento. Al termine, fai clic su **OK**.
- 9 Alla schermata Software di programmazione, seleziona **Utente tipico** e fai clic su **Avanti**.
- 10 Alla schermata Registrazione, seleziona **Registra la mia periferica Saitek online** e segui le istruzioni sullo schermo o seleziona **Registra più tardi** e fai clic su **Avanti**.
- 11 Fai clic su **Finisci** per completare l'installazione.

B) Driver e software di programmazione per utenti avanzati

- 1 Segui i punti 1 - 8 della procedura di installazione in A), poi alla schermata Software programmazione, seleziona **Utente avanzato** e fai clic su **Avanti**.
- 2 Alla schermata Driver periferica programmabili, fai clic su **Aggiorna** e segui le istruzioni sullo schermo.
- 3 Poi alla schermata Installazione del software di programmazione riuscita, fai clic su **Avanti**.
- 4 Alla schermata Registrazione, seleziona **Registra** e segui le istruzioni sullo schermo o seleziona **Registra più tardi** e fai clic su **Avanti**.
- 5 Al completamento dell'installazione, compare l'opzione **Esegui Editor Profili**, che visualizza l'ambiente di programmazione 3D. Se non vuoi vedere l'Editor Profili a questo punto, fai clic su **Finisce** per completare l'installazione.

INSTALLAZIONE PER GLI UTENTI DI WINDOWS® 98 E ME

A) Soltanto Driver per gli utenti tipici

- 1 Con il computer acceso, chiudere tutti i programmi aperti e inserire il CD Saitek Smart Technology nel lettore di CD-ROM.
- 2 Nel momento in cui appare la schermata Introduzione, fai clic su **Installa software** per continuare. Se il CD non si avvia automaticamente, seleziona **Avvio** dalla barra delle applicazioni di Windows®, poi **Esegui** e digita **D:\Setup.exe** (D: rappresenta il tuo drive CD-ROM) e fai clic su **OK**.
- 3 Quando compare la prima schermata, fare clic su **Avanti** per continuare.
- 4 Dopo aver letto e accettato l'Esonero di responsabilità, fare clic su **Avanti** per continuare.

NB: Affinché il periferica Saitek funzioni, si deve avere almeno Microsoft® DirectX® 8.1 installato sul computer. L'installatore riconosce automaticamente se questo software deve essere aggiunto e consente l'installazione diretta dal CD Saitek Product Companion, se necessario.

Se viene richiesto di installare Microsoft® DirectX® 8.1, fare clic su **Install** e seguire le istruzioni a schermo, e riavvia poi il computer quando viene richiesto. **Accertarsi di aver lasciato il CD Saitek nel lettore quando si riavvia il computer.** Quando questo software è installato, guida l'utente automaticamente all'installazione per passare allo stadio successivo.

- 5 Seguire le istruzioni sullo schermo e selezionare **Sì, voglio riavviare il mio computer** quando richiesto.
- 6 Dopo il riavvio, alla schermata **Installazione driver periferica**, fare clic su **Avanti** e seguire le istruzioni sullo schermo.
- 7 Quando viene richiesto, inserire il connettore USB della periferica nel PC.
- 8 Quando si visualizza la schermata **Proprietà Periferica**, fare clic su **Avanti** per visualizzare la schermata Test.
- 9 Quindi, prova tutti i pulsanti del controller e i comandi per verificarne il corretto funzionamento. Al termine, fai clic su **OK**.
- 10 Alla schermata Software di programmazione, selezionare **Utente tipico** e fare clic su **Avanti**.
- 11 Alla schermata Registrazione, selezionare **Registra la mia periferica di gioco Saitek online**, fare clic su **Avanti** e seguire le istruzioni a schermo o selezionare **Registra più tardi** e fare clic su **Avanti**.
- 12 Fare clic su **Finisce** per completare l'installazione.

B) Driver e software di programmazione per utenti avanzati

- 1 Seguire i punti 1-9 della procedura di installazione in A), poi alla schermata Software di programmazione, selezionare **Utente avanzato** e fare clic su **Avanti**.
- 2 Alla schermata Driver Periferica Programmabili, fare clic su **Aggiorna** e seguire le istruzioni a schermo. A questo punto ti viene chiesto di inserire il CD Windows®, però, **NON** farlo, e fai clic su **OK**. Alla schermata successiva digitare **C:\windows\system** nel prompt e fare clic su **OK** e seguire le istruzioni a schermo.
- 3 Alla schermata Installazione di software di programmazione riuscita, fare clic su **Avanti**.
- 4 Alla schermata Registrazione, selezionare **Registra la mia periferica di gioco Saitek online**, fare clic su **Avanti** e seguire le istruzioni a schermo o selezionare **Registra più tardi** e fare clic su **Avanti**.
- 5 Quando l'installazione è completa, puoi **Eseguire Editor Profili**, che permette di visualizzare l'ambiente di programmazione in 3D. Se non vuoi vedere l'Editor Profili a questo punto, deseleziona la casella e clicca su **Finisci** per completare l'installazione.

MANTENIMENTO DELLE IMPOSTAZIONI DELLA PERIFERICA

Il Saitek X52 Flight Control System (FCS) è fornito pronto per l'uso. Vogliamo tuttavia che possiate utilizzarlo nel modo che soddisfa meglio le vostre esigenze. Abbiamo perciò incluso la funzionalità per consentirvi di modificare varie impostazioni del joystick e del throttle. Per esempio potete modificare la luminosità dei pulsanti a LED, controllare il corretto funzionamento del joystick o modificare come viene visualizzata la data nel display multifunzionale (MFD).

Potete modificare le impostazioni della periferica nella finestra delle proprietà del Saitek X52 Flight Stick. Potete aprire questa finestra in due modi.

- Potete fare doppio clic sull'icona Periferiche di gioco in Pannello di controllo e fare poi clic su Proprietà nella finestra Periferiche di gioco visualizzata.

oppure

- Se è stato installato il software di programmazione SST, potete fare doppio clic sull'icona profiler Saitek X52 Flight Stick nella barra degli strumenti e selezionare Pannello di controllo dalla tendina delle opzioni visualizzata.

La finestra delle proprietà del Saitek X52 Flight Stick comprende cinque schede separate. Potete visualizzare e modificare varie impostazioni della periferica in ciascuna scheda. Le impostazioni che potete modificare sono descritte nelle sezioni che seguono.

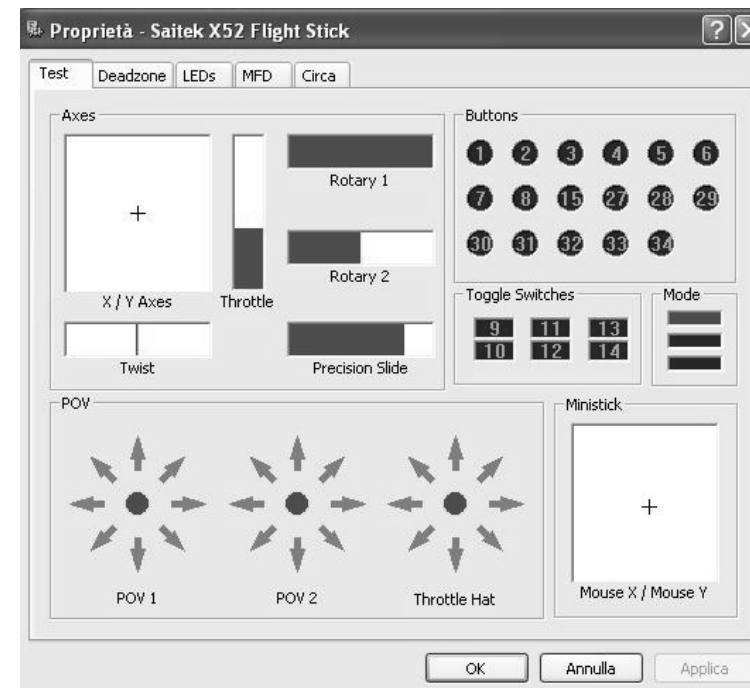
COLLAUDO DELLA PERIFERICA

Potete controllare il corretto funzionamento delle varie funzionalità della periferica. Potete farlo nella scheda Test della finestra delle proprietà del Saitek X52 Flight Stick.

Per effettuare il test delle periferiche, seguite le seguenti istruzioni:

- 1 Fate clic sulla scheda Test.

Le funzionalità della periferica che potete testare sono visualizzate nel modo seguente:



- 2 Verificate ciascuna funzionalità secondo le esigenze. Il modo in cui le verificate varia a seconda della funzionalità: ad esempio, può comportare premere il pulsante corrispondente o la rotazione del comando rotativo corrispondente. Le funzionalità che potete controllare sono spiegate nelle sezioni che seguono.

Controllo degli assi

Potete testare i seguenti assi e comandi:

| Funzionalità | Spiegazione |
|---------------------|---|
| X/Y Axes | Spostate il joystick avanti e indietro o da sinistra a destra. Il simbolo + si sposta nella casella X/Y Axes, per indicare che i driver rilevano correttamente il movimento del joystick. |
| Twist | La linea grigia verticale rappresenta il punto centrale del joystick. Ruotate il joystick in senso orario o antiorario. Questo è il timone che vi consente di modificare la direzione all'esterno degli assi X e Y. Se i driver rilevano correttamente il movimento, una banda rossa viene visualizzata ai lati della linea del punto centrale. |
| Throttle | Spostate il throttle verso l'alto o il basso per aumentare o ridurre l'accelerazione. Una banda rossa mostra la velocità attuale di accelerazione, che va da 0% (assenza di rosso) all'accelerazione massima al 100% (la casella è totalmente rossa). |
| Rotary 1 e Rotary 2 | Ruotate i comandi rotativi sull'unità del throttle. Questi sono definiti dall'utente mediante il software di programmazione SST o in ciascun gioco, e vanno da 0% (assenza di rosso) a 100% (la casella è totalmente rossa). Potete fra l'altro utilizzarli per controllare la miscela del carburante o il guadagno del radar. |
| Precision Slide | Spostate il controllo a cursore sull'unità del throttle. Questo è definito dall'utente mediante il software SST di programmazione o in ciascun gioco, e va da 0% (assenza di rosso) a 100% (la casella è totalmente rossa). Ad esempio potete utilizzarlo per controllare il beccheggio o la miscela di carburante. |

Controllo di pulsanti, interruttori a levetta e di modo

Potete accertarvi che le pressioni sui pulsanti siano rilevate dai driver. Premete ciascun pulsante a turno sul joystick o sull'unità throttle che volete testare. Il numero corrispondente si accende nel pannello Buttons (Pulsanti) della scheda Test.

NB: La funzione di ciascun pulsante dipende dal gioco attuale. Se preferite, potete assegnare funzioni ai singoli pulsanti utilizzando il software di programmazione SST. Vedere i particolari nel Manuale del software di programmazione SST.

Le caselle numerate nel pannello Toggle Switches si illuminano quando premete gli interruttori a levetta del joystick per la simulazione di volo.

Le tre caselle rosse nel pannello Mode indicano il Modo attualmente selezionato. La casella in alto rappresenta il Modo 1, la casella centrale il Modo 2 e la casella inferiore il Modo 3. Controllate che il selettore del modo funzioni correttamente, ruotando l'interruttore per cambiare i modi. La casella corrispondente nel pannello Mode s'illumina.

Controllo dei POV

Quando spostate i comandi POV del joystick per la simulazione di volo nelle varie direzioni si illuminano le frecce di direzione corrispondenti nel pannello POV. POV 1 viene utilizzato per guardare nella cabina dell'aereo. POV 2 può essere configurato per attivare quattro o otto funzioni diverse di vostra scelta. Vedere i particolari nel Manuale del software di programmazione SST.

Potete accertarvi che i movimenti del comando Throttle Hat facciano accendere le corrispondenti frecce di direzione nel pannello POV. Nel caso del POV 2, il controllo del Throttle Hat può essere configurato per attivare da quattro a otto funzioni diverse di vostra scelta.

Controllo del ministick

Il ministick sull'unità throttle viene utilizzato per eseguire azioni per le quali usereste altrimenti il mouse. Quando spostate il ministick spostate il simbolo + nella casella Mouse X/Mouse Y.

Mantenimento delle zone morte

Potete creare zone morte per ciascun range e asse in cui si muovono le funzionalità della vostra periferica. Le zone morte riducono le interferenze che possono essere causate da movimenti non intenzionali del joystick e di altri comandi. Ad esempio, potete scegliere di spostare il joystick soltanto nell'asse X, ma trovate difficile evitare di spostarlo nell'asse Y mentre lo fate. Potete stabilire una zona morta nell'asse Y così che questi movimenti minori non siano rilevati dai driver.

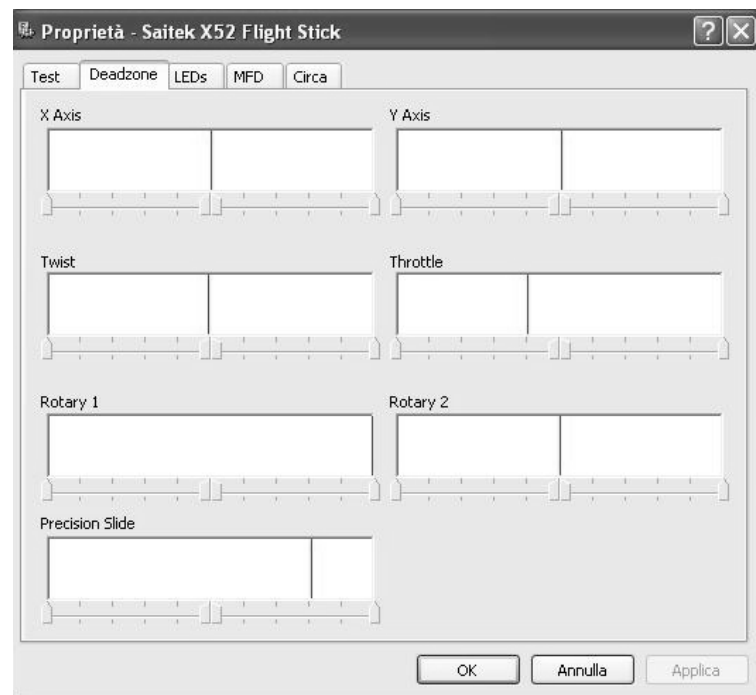
Che cos'è una zona morta?

Una zona morta è una parte del range in cui si sposta un asse che non viene rilevata dai driver e non ha quindi alcun effetto sul gioco in corso. Può essere attorno al punto centrale del range o ad uno dei lati.

Per mantenere le zone morte

1 Fate clic sulla scheda Deadzone.

Sono illustrati sotto i comandi per i quali potete creare le zone morte:



Ciascun asse è rappresentato da una casella bianca contenente una linea rossa che rappresenta dove il comando si trova attualmente. Spostando il comando corrispondente, spostate la linea rossa. Utilizzate questa linea per determinare esattamente dove deve iniziare e finire la vostra zona morta. Sotto ciascuna casella si trova una scala a cursore. Utilizzatela per specificare le dimensioni di ciascuna zona morta.

- 2 Fate clic sul cursore della scala e trascinatelo dove volete si concluda la zona morta. L'area che rappresenta la zona morta è grigia e ombreggiata.
- 3 Utilizzare i cursori centrali per mantenere la zona morta attorno al punto centrale di un asse. Utilizzare i cursori alle estremità per creare le zone morte alle estremità dell'asse.

Suggerimenti: Per default, quando cliccate sul cursore a destra o a sinistra nella coppia fate spostare entrambi i cursori. Potete modificare questo se volete regolare soltanto un lato della zona morta. Per farlo, fate clic con il pulsante destro in qualsiasi punto della casella bianca e selezionate Link Deadzones (Collega Zone Morte) dall'elenco a comparsa delle opzioni visualizzato. Ripetete questo per collegare nuovamente le coppie di cursori.

Potete cancellare le zone morte esistenti per un asse facendo clic con il pulsante destro in qualsiasi punto della casella bianca e selezionando Clear Deadzone (Cancella Zone Morte).

Potete mantenere le zone morte per le seguenti funzionalità del Saitek X52 FCS:

| Funzionalità | Spiegazione |
|-----------------|---|
| X Axis | Movimenti del joystick da sinistra a destra o da destra a sinistra. |
| Y Axis | Movimenti del joystick avanti/indietro e indietro/avanti. |
| Twist | Rotazioni del joystick in senso orario e antiorario. |
| Throttle | Movimenti del throttle per aumentare o ridurre la velocità. |
| Rotary 1 | Rotazioni del piccolo controllo rotativo sul throttle. |
| Rotary 2 | Rotazioni del grande controllo rotativo sul throttle. |
| Precision Slide | Movimenti del controllo a cursore sul throttle. |

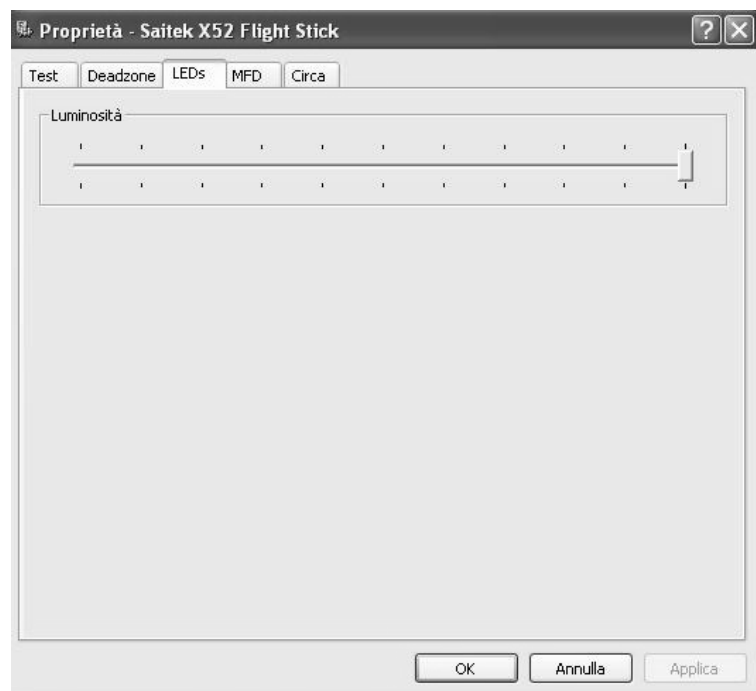
Mantenimento della luminosità dei LED

L'autenticità dell'esperienza del controllo di volo fornita dal Saitek X52 FCS è accresciuta da una serie di LED sul throttle e sul joystick. Potete controllare l'aspetto di questi LED, rendendoli più o meno luminosi secondo le vostre preferenze.

Per mantenere la luminosità dei LED

1 Fate clic sulla scheda LEDs.

Visualizzate una scala con cursore, che potete utilizzare per scegliere la luminosità con cui sono visualizzati i LED sul joystick e sul throttle:



2 Spostate il cursore sulla scala per regolare la luminosità dei LED. I LED cambiano mentre spostate il cursore, perciò accertatevi che si trovino dove volete.

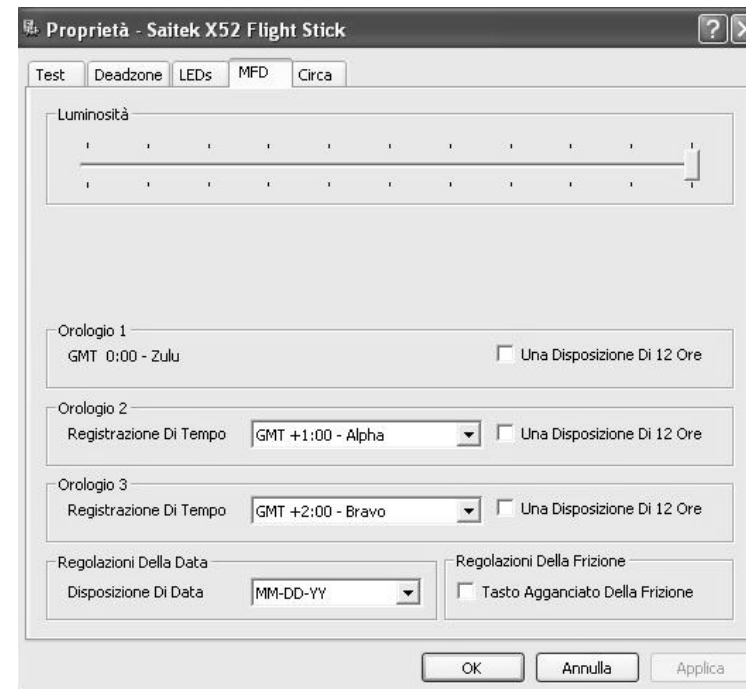
- Fate clic e trascinate il cursore lungo la scala.

oppure

- Fate clic su un punto della scala stessa, per spostare il cursore in passi graduati lungo la scala.

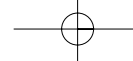
Mantenimento delle impostazioni del display multifunzionale (MFD)

Il joystick X52 FCS per la simulazione di volo comprende un display multifunzionale (MFD). Potete controllare il modo in cui sono visualizzate le informazioni nel display multifunzionale modificando varie impostazioni nella scheda MFD:



Cos'è il display multifunzionale (MFD)?

Il display multifunzionale è uno schermo che visualizza una serie di dati diversi fra cui, fra gli altri, il modo attualmente selezionato e la data odierna. Appartiene alla stessa unità del throttle. Il display multifunzionale stesso e il modo in cui funziona sono spiegati in modo più particolareggiato in Utilizzo del display multifunzionale (MFD).



Modifica della luminosità del display multifunzionale (MFD)

- 1 Fate clic sulla scheda MFD.

Nella parte superiore della scheda visualizzate la scala con cursore Luminosità.

- 2 Cambiate la luminosità del display MFD spostando il cursore lungo la scala. Per spostare il cursore potete:

- Fare clic e trascinare il cursore lungo la scala.

oppure

- Fare clic su un punto della scala stessa, per spostare il cursore in passi graduati lungo la scala.

La luminosità del display MFD cambia mentre spostate il cursore. Usate questa funzionalità per determinare quando il cursore si trova nella giusta posizione.

Mantenimento delle impostazioni dell'orologio

Il display multifunzionale può visualizzare l'ora attuale in qualsiasi fuso orario. Potete scegliere le zone orarie visualizzate e il formato in cui viene visualizzato ciascun fuso orario.

Potete avere un massimo di tre fusi orari diversi disponibili sul display multifunzionale. L'ora di Greenwich (GMT) è inclusa per default. Potete selezionare fino ad altri due fusi orari. Quando usate il display multifunzionale, passate da un fuso all'altro, a scelta.

Per modificare le impostazioni dell'orologio

- 1 Fate clic sulla scheda MFD.

Questa scheda comprende tre pannelli in cui modificate il modo in cui l'ora è visualizzata sul vostro display MFD: Orologio 1, Orologio 2 e Orologio 3.

NB: Orologio 1 è regolato a GMT (ora di Greenwich) per default e non potete modificarlo.

- 2 Selezionate gli altri fusi orari che volete visualizzare sul display nei pannelli Orologio 2 e Orologio 3. Potete farlo selezionando un'opzione dalla corrispondente tendina Registrazione Di Tempo.

Ciascuna opzione è un orario relativo a GMT, ad esempio GMT +1:00 è GMT più un'ora, e così via. Ciascun orario è inoltre rappresentato da una voce in ordine alfabetico. Ad esempio, GMT è rappresentato da 'Zulu' e GMT +12:00 da 'Mike'.

- 3 Selezionate il formato in cui volete visualizzare ciascun orario. Per farlo, selezionate o deselectionate la casella Una Disposizione Di 12 Ore.

Quando la casella non è selezionata, l'ora è visualizzata in formato d'orologio di 24 ore, cioè fra 00:00 e 23:59. Se è selezionata l'ora è visualizzata nel formato d'orologio di 12 ore.

- 4 Fate clic su Applica.

Adesso potete visualizzare le ore attuali nei fusi orario che avete selezionato nel display MFD. Vedere i particolari nella sezione Utilizzo del display multifunzionale (MFD).

Mantenimento delle impostazioni della data

La data corrente è visualizzata nell'angolo destro inferiore del display MFD. Potete selezionare il modo in cui sarà visualizzata questa data. Ad esempio potete scegliere di vedere prima il mese, poi il giorno e l'anno.

Per modificare le impostazioni della data

- 1 Fate clic sulla scheda MFD.

Il formato in cui la data è visualizzata attualmente nel display è indicata nel pannello Regolazioni Della Data.

- 2 Dall'elenco a discesa selezionate il formato in cui volete sia visualizzata la data.

- 3 Fate clic su Applica.

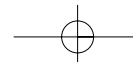
Modifica del modo in cui funziona il pulsante della frizione

Il pulsante della frizione sul throttle viene utilizzato per disattivare temporaneamente i pulsanti del gioco attuale. Questo vi consente di controllare la funzione di ciascun pulsante senza interrompere il gioco, e di selezionare un profilo diverso, se necessario. Vedere ulteriori informazioni a riguardo in Visualizzazione dei nomi dei pulsanti nella sezione Utilizzo del display multifunzionale (MFD).

Per modificare il modo in cui funziona la frizione, selezionate la casella Tasto Agganciato Della Frizione nel pannello Regolazioni Della Frizione e fate poi clic su Applica.

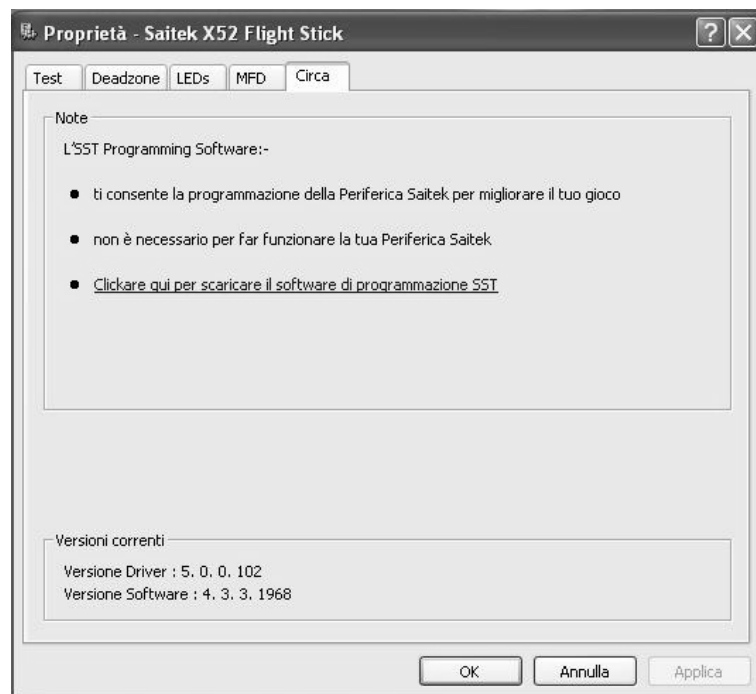
Quando la casella è selezionata, premendo e rilasciando la frizione, disattivate i pulsanti nel gioco in corso. Per riattivare i pulsanti, dovete premere e rilasciare nuovamente la frizione.

Quando la casella non è selezionata, i pulsanti sono disattivati nel gioco soltanto se è premuta la frizione. Quando rilasciate la frizione, se premete nuovamente i pulsanti produce un effetto sul gioco in corso.



Visualizzazione di note e informazioni sulla versione

Sono fornite informazioni utili sul software di programmazione SST, con un link con cui potete scaricare la versione più recente del software. Potete inoltre visualizzare i particolari del driver e delle versioni software attualmente installati. Per visualizzare queste informazioni, fate clic sulla scheda Circa. Questa scheda è illustrata di seguito:



Utilizzo del display multifunzionale (MFD)

Il display multifunzionale (MFD) è una parte integrale dell'unità throttle. Visualizza una serie di informazioni, fra cui i nomi dei pulsanti, il profilo attuale e la data odierna. Fornisce inoltre la funzionalità di cronometro. Potete modificare alcune delle impostazioni che determinano il modo in cui funziona il display MFD. Ad esempio potete aumentare la luminosità del display, o modificare il modo in cui visualizzate la data. Potete farlo nella scheda MFD della finestra Proprietà - Saitek X52 Flight Stick. Vedere ulteriori informazioni in Manutenzione delle impostazioni del display multifunzionale (MFD) nella sezione Manutenzione delle impostazioni della periferica.

Funzionalità del display multifunzionale

Il display multifunzionale è diviso in tre sezioni:

- La sezione del modo si trova nella parte superiore del display e mostra il modo attualmente selezionato. Vedere Utilizzo dei Modi, sotto.
- La sezione centrale del display è utilizzata per visualizzare i nomi dei pulsanti sul joystick e throttle, e per visualizzare e modificare il profilo attuale. Vedere Utilizzo delle informazioni sul profilo, sotto.
- Visualizzate l'ora e la data nella parte inferiore del display multifunzionale. Potete visualizzare l'ora attuale in un massimo di tre fusi orari. Comprende anche il cronometro. Vedere Visualizzazione dell'ora e della data e Utilizzo del cronometro, sotto.

Il layout del display MFD è illustrato nell'immagine che segue: I tre pulsanti sotto il display multifunzionale sono utilizzati per modificare il display dell'ora e per azionare il cronometro.



Utilizzo dei Modi

Il Saitek X52 FCS vi permette di configurare la periferica esattamente nel modo che preferite. Lo fate creando dei profili, utilizzando il software di programmazione SST. (Vedere i particolari nel Manuale del software di programmazione SST.) All'interno di ciascun profilo, potete creare un massimo di sei modi diversi che determinano le azioni eseguite quando premete i pulsanti del joystick per la simulazione di volo e del throttle.

Potete utilizzare il display MFD per visualizzare il modo che è attualmente selezionato.

Modifica del modo

Potete modificare il modo facendo ruotare il selettore di modo sul joystick. Mentre lo fate, il numero di MODO visualizzato sul display multifunzionale cambia per riflettere la vostra selezione.

Utilizzo di modi aggiuntivi

Tre modi sono disponibili per default. Potete aumentare il numero a sei, utilizzando l'interruttore Pinkie (da mignolo) del joystick. Per farlo dovete designare l'interruttore Pinkie per eseguire la stessa funzione del tasto Shift, utilizzando il software di programmazione SST. Potete quindi selezionare uno dei modi aggiuntivi tenendo premuto l'interruttore Pinkie mentre ruotate il selettore di modo. Quando lo fate, la parola SHIFT è visualizzata nella sezione del modo del vostro display multifunzionale.

All'interno di ciascun profilo, potete usare i seguenti modi:

- Modo 1
- Modo 2
- Modo 3
- Modo 1 + Pinkie
- Modo 2 + Pinkie
- Modo 3 + Pinkie

Visualizzazione del modo attuale

Il modo attualmente selezionato è visualizzato nella parte superiore del display multifunzionale, illustrato nel seguente esempio.



Se avete selezionato uno dei tre modi Pinkie descritti sopra, la parola SHIFT è visualizzata, perché l'interruttore Pinkie agisce come tasto Shift.

Utilizzo delle informazioni sul profilo

Potete usare la sezione centrale del display multifunzionale per visualizzare i nomi assegnati ai pulsanti del joystick e del throttle. Indica anche i nomi del profilo e del modo attualmente selezionati.



Visualizzazione dei nomi dei pulsanti

Potete visualizzare i nomi assegnati ai pulsanti nel modo attuale. Potete usare il software di programmazione SST per creare diversi profili. Ciascun profilo può includere un massimo di sei modi diversi, assegnando diverse funzioni a singoli pulsanti per l'uso in giochi diversi.

Se avete creato dei profili, potete visualizzare i nomi che avete dati ai pulsanti nel modo selezionato nel profilo attuale. In caso contrario, viene visualizzato il nome standard assegnato a ciascun pulsante. Il nome standard riflette la funzione assegnata a ciascun pulsante quando viene fornito il vostro Saitek X52 FCS.

Per visualizzare il nome di un pulsante, premetelo come fareste normalmente. Il nome del pulsante è visualizzato nella linea centrale del display multifunzionale.

Se è in corso un gioco, usate la frizione per disattivare i pulsanti nel gioco. Potete poi premerli e visualizzarne i nomi senza produrre alcun effetto sul gioco. Quando l'unità viene fornita, la frizione è impostata in modo tale che dovete tenerla premuta fino a quando volete che i pulsanti rimangano inattivi nel gioco attuale. Potete modificare il modo in cui il pulsante della frizione funziona mediante la scheda MFD della finestra della proprietà del Saitek X52 Flight Stick. Vedere i particolari in Modifica del modo di funzionamento del pulsante della frizione nella sezione Manutenimento delle impostazioni della periferica.

NB: Non potete visualizzare i nomi dei pulsanti se la finestra delle proprietà del Saitek X52 Flight Stick è aperta.

Modifica del profilo attuale

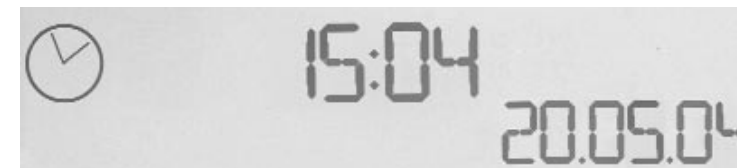
Potete utilizzare il display multifunzionale per modificare il profilo 'al volo'. Potete ad esempio rendervi conto che non avete il profilo giusto per il gioco in corso.

Per modificare il profilo al volo

- 1 Premete il pulsante della frizione. I LED sulla frizione e sul comando POV principale del joystick iniziano a lampeggiare. La pressione sui pulsanti non produce alcun effetto sul gioco in corso quando la frizione è innestata. NB: Quando l'unità viene fornita, la frizione è impostata in modo tale che dovete tenerla premuta fino a quando volete che sia innestata. Potete modificare il funzionamento della frizione tramite la scheda MFD della finestra delle proprietà del Saitek X52 Flight Stick. Vedere i particolari Modifica del modo di funzionamento del pulsante della frizione nella sezione Manutenimento delle impostazioni della periferica.
- 2 Spostate il comando POV principale del joystick in alto (Nord) o basso (Sud) per scorrere i profili. Mentre lo fate, i nomi dei profili sono visualizzati nella riga inferiore della sezione centrale del display multifunzionale. NB: Potete usare il display multifunzionale per accedere a qualsiasi cartella del computer. Per aprire una cartella spingete il POV a destra (Est). Per salire di un livello, scorrete i file e le cartelle nella cartella attuale fino a quando visualizzate [...] e spingete poi il POV a destra (Est).
- 3 Selezionate il profilo richiesto spostando il comando POV principale a destra (Est) quando visualizzate il nome del profilo nel display. Questo diventa il profilo attuale e le relative impostazioni sono applicate quando riprendete il gioco in corso. Suggestivo: potete cancellare il profilo attuale spostando il POV a sinistra (Ovest). I pulsanti del joystick e del throttle ritornano alle impostazioni predefinite.
- 4 Rilasciate la frizione. Il modo in cui lo fate dipende dalle impostazioni della frizione. Smettete di premere il pulsante della frizione o premetelo e rilasciatelo.

Visualizzazione dell'ora e della data

Nella parte inferiore del display multifunzionale visualizzate l'ora e la data attuale:



Questa parte del display multifunzionale può essere utilizzata anche come cronometro. Passate da una funzione all'altra premendo il pulsante Funzione. Vedere ulteriori informazioni su questa funzionalità sotto nella sezione Utilizzo del cronometro.

Visualizzazione dell'ora

Potete scegliere il fuso orario per cui è visualizzata l'ora attuale da un massimo di tre zone orarie disponibili. Per spostarvi fra i fusi orari disponibili, premete i pulsanti Su (Start/Stop) e giù (Reset).

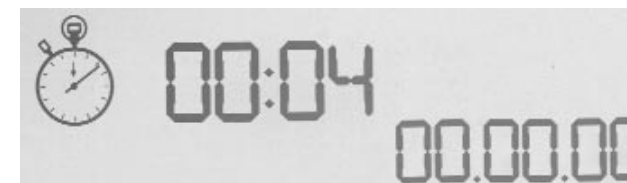
Mentre vi spostate fra i fusi orari, un numero è visualizzato nell'angolo destro in basso del display (invece della data). Questo numero scompare dopo qualche secondo.

L'ora di Greenwich (GMT) è disponibile per default ed è rappresentata dal numero 1. Potete scegliere quali altre zone orarie sono disponibili e il formato in cui è visualizzata ciascuna ora. Vedere una spiegazione di questo procedimento in Manutenimento delle impostazioni dell'orologio nella sezione Manutenimento delle impostazioni della periferica.

Visualizzazione della data

La data è visualizzata nell'angolo destro inferiore del display multifunzionale. Per default, è visualizzata nel formato MMGGAA. Potete modificare il formato della data, ad esempio a GGMMAA. Vedere una spiegazione di questo procedimento in Manutenimento delle impostazioni della data nella sezione Manutenimento delle impostazioni della periferica.

Utilizzo del cronometro



La parte inferiore del display può essere utilizzata anche come cronometro. Premendo il pulsante Funzione passate dalla visualizzazione del cronometro a quella dell'ora. Quando selezionate cronometro, visualizzate sullo schermo:

Per utilizzare il cronometro

- 1 Premete Start/Stop una volta. Il numero di secondi inizia a salire.
- 2 Premete Start/Stop di nuovo per fermare il timer.
- 3 Premete Reset per cancellare l'ora e ritornare a 00:00.

NB: Inizialmente il timer indica i minuti e i secondi. Se l'ora registrata raggiunge cinquantanove minuti e cinquantanove secondi (59:59) cambia per indicare le ore e i minuti. Ciò significa che la lettura dopo 59:59 è 01:00.

Utilizzo del blocco del timone

Potete disattivare la funzionalità del timone del joystick per la simulazione di volo attivando il blocco del timone. Quando attivate il blocco, il joystick non ruota più.

Per usare il blocco del timone

- 1 Mettete il joystick per la simulazione di volo con i tre interruttori a levetta (da T1 a T6) davanti a voi. Il blocco del timone è visibile alla base del joystick, sulla sinistra. Se guardate più attentamente, vedrete che è marcato con RLOCK.
- 2 Tirate l'interruttore RLOCK. Probabilmente potete farlo più facilmente con il pollice della mano sinistra. L'azione di rotazione del joystick è così bloccata e non potete più ruotarlo.

Potete ripristinare la funzionalità del timone in qualsiasi momento spingendo nuovamente in dentro l'interruttore RLOCK.

Regolazione dell'impugnatura

Potete ottimizzare la vostra comodità quando usate il joystick regolando l'altezza del poggiamano e dell'interruttore da mignolo (Pinkie). Se avete le mani piccole, potete mettere il poggiamano e l'interruttore Pinkie nella posizione più alta possibile. Questo riduce la distanza fra l'interruttore del grilletto e l'interruttore Pinkie, evitando il bisogno di allungare la mano per raggiungerli entrambi. Se avete le mani più grandi, potete massimizzare questa distanza e utilizzare il joystick di simulazione di volo più comodamente.

Per regolare l'impugnatura

- 1 Mettete il joystick per la simulazione di volo con i tre interruttori a levetta (da T1 a T6) rivolti lontano da voi. Una vite di metallo è chiaramente visibile a circa un terzo dell'altezza sulla parte posteriore dell'impugnatura.
- 2 Allentate la vite girandola in senso antiorario. Quando la vite è sufficientemente allentata, potete muoverla liberamente verso l'alto e il basso nella relativa scanalatura sulla parte posteriore dell'impugnatura.

Spostando la vite, spostate anche il poggiamano e l'interruttore Pinkie.

- 3 Spostate la vite fino a quando il poggiamano e l'interruttore Pinkie sono all'altezza desiderata.
- 4 Mettete la vite nella posizione più appropriata per la vostra altezza preferita. Potete scegliere fra cinque posizioni.
- 5 Chiudete la vite in posizione girandola in senso orario.

ROGER WILCO SOFTWARE

Roger Wilco è un walkie-talkie virtuale che vi permette di parlare con gli amici mentre giocate online.

Punti principali

- Semplice da usare
- La qualità del suono è equivalente a o migliore di quella di una radio CB.
- Funziona con centinaia di giochi in Windows.
- Supporto per l'integrazione Web e l'integrazione ICQ (Windows).
- Windows Game Developer Tools.
- Browser di canali incorporato per assistervi a trovare altri chatter

Esonero:

Roger Wilco appartiene a GameSpy Industries e come tale Saitek plc declina qualsiasi responsabilità per questo prodotto. Rivolgere perciò qualsiasi richiesta di informazioni relativa a questo prodotto a GameSpy Industries.

INFORMAZIONI IMPORTANTI

AVVISO IMPORTANTE PER GLI UTENTI WINDOWS® XP

Se avete aggiornato Windows XP con il Service Pack 2, installando il Magic Mouse e la tastiera Saitek apparirà la seguente finestra:



A questo punto raccomandiamo di selezionare l'opzione No, not this time e poi fare click su Next per proseguire l'installazione.

BREVI COMMENTI SUGLI AGGIORNAMENTI DEI DRIVER

Periodicamente sono disponibili aggiornamenti dei driver e del software di programmazione per questo prodotto. E' possibile verificare la disponibilità degli aggiornamenti più recenti visitando il sito web Saitek e facendo clic su **Download**. Visualizza un menu a discesa. Seleziona **Driver e Software**.

PER GLI UTENTI DI WINDOWS® XP - AGGIORNAMENTI DINAMICI

Con il software di programmazione SST è necessario avere una versione aggiornata che operi con i nuovi driver scaricati da Windows update. Per ottenere una nuova versione del software, aprire l'icona Game Controllers (Controller del gioco) nel pannello di controllo, selezionare il controller all'interno della finestra e cliccare su **Proprietà**. Sulla parte superiore della finestra Proprietà cliccare su **About** (Informazioni) e verrà visualizzato un link con la scritta: **Click here to download the SST Programming Software** (Cliccare qui per scaricare il software di programmazione SST). Cliccare sul link indicato e Windows farà comparire un prompt per il download che chiede se si desidera aprire o salvare il file sul disco. Scegliere di salvare nella posizione che si preferisce sull'hard disk del computer, quindi il download del file inizia. Una volta terminato il download, trovare il file sull'hard disk e cliccarci sopra due volte per installare il software di programmazione.

ABILITAZIONE DELLA PERIFERICA NEL GIOCO

La maggior parte dei giochi supportano le periferiche di gioco, che è possibile abilitare utilizzando un menu di opzioni [controllo] contenuto nel Menu Principale del gioco stesso.

Se avete difficoltà nel farlo o se siete incerti se il gioco utilizzato supporta le periferiche di gioco, consultate il manuale per l'uso del gioco per ottenere ulteriori informazioni.

NB: Anche se il gioco che utilizzate non supporta le periferiche di gioco, è possibile far funzionare la periferica in quel gioco per mezzo del software di programmazione Saitek Smart Technology (solo installato se scegliete l'installazione per Utente Avanzato). Il software di programmazione vi permette di programmare la periferica con comandi da tastiera e mouse, che permette alla periferica di funzionare soltanto nei giochi che hanno il supporto per mouse e tastiere. Per ulteriori informazioni su questo potente software di programmazione, consultate la sezione del manuale intitolata **Programmazione della periferica di gioco Saitek con il software di programmazione Saitek Smart Technology**.

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

- D1 Il mio computer non riconosce la periferica di gioco Saitek - perché?
- 1 Avete installato i driver sul CD fornito con questo prodotto?
 - 2 Controllate i collegamenti dei cavi. Disinserite la spina della periferica e reinsertela, accertandovi che sia inserita correttamente.
 - 3 Avete testato la periferica? Consultate la sezione **Come testare la periferica** del manuale per avere ulteriori informazioni.
- D2 Il gioco non riconosce la mia periferica - perché?
- 1 Accertatevi di aver effettuato i controlli alla D1 [sopra].
 - 2 Il gioco a cui giocate offre il supporto per le periferiche di gioco? Consultate la sezione del manuale intitolata "Abilitazione della periferica nel gioco" per avere ulteriori informazioni. Assistenza tecnica

COME TESTARE LA PERIFERICA

- 1 Potete farlo in qualsiasi momento, facendo clic su **Avvio**, quindi Impostazioni e selezionando Pannello di controllo in Windows (gli utenti XP possono solo fare clic su Avvio e quindi su Pannello di controllo)
- 2 Visualizzate l'icona chiamata Periferiche di gioco o Opzioni di gioco (gli utenti XP devono a volte fare clic prima su **Stampanti** e altro **hardware**).
- 3 Aprite la finestra Periferiche di gioco/Opzioni di gioco; dovrete visualizzare il nome della vostra periferica.
- 4 Fate clic su **Proprietà** e questo vi permette di visualizzare la schermata di test.

PROGRAMMAZIONE DELLA PERIFERICA DI GIOCO SAITEK CON IL SOFTWARE DI PROGRAMMAZIONE SAITEK SMART TECHNOLOGY

Presentazione del software di programmazione Saitek Smart Technology

Saitek Smart Technology Programming Software (SST) è il software fornito da Saitek per configurare la periferica di gioco Saitek per una migliore funzionalità. L'SST fornisce un potente gruppo di funzionalità e consente la programmazione

della periferica di gioco con la configurazione migliore per la totale interazione. Nonostante un livello di sofisticatezza mai visto prima sul mercato e grazie alla presenza della Saitek Smart Technology all'interno, il software è semplice e intuitivo da usare. Per una guida completa sulla programmazione della periferica Saitek, visitate il sito web Saitek a www.saitek.com.

Funzionalità del software di programmazione Smart Technology

- Rapida e facile configurazione in qualsiasi gioco
- Personalizzazione delle configurazioni della periferica per i vostri giochi preferiti
- Configurazione della periferica con un modello e un'interfaccia tridimensionale sullo schermo
- Opzione di configurazione multipla per ciascuna periferica - ideale se una periferica è utilizzata da diverse persone
- Mosse speciali di programmazione con evolute funzionalità per la determinazione dei tempi
- Configurazioni speciali di gioco disponibili come 'Profili' dal sito web Saitek e sul CD Smart Technology
- Scaricamento della versione più recente del software Saitek Smart Technology dal sito web Saitek

Definizione di un profilo

Un Profilo è una configurazione personalizzata per un gioco migliore - comprendente un gruppo di comandi preassegnati ai pulsanti o agli assi della periferica di gioco. Sul CD che accompagna il vostro sistema di controllo, abbiamo preparato alcuni profili per i giochi più diffusi. Questi profili devono essere copiati prima dell'uso nella directory C:\Program Files\Saitek\Software del vostro PC. Fatto ciò, potete aprirli con il software Profile Editor facendo click su File>Open nella parte alta della finestra; selezionate il profilo che intendete modificare e fate click per aprirlo.

Come programmo la mia periferica di gioco?

Quando conosci tutte le parti della tua periferica di gioco, puoi iniziare a creare i tuoi profili personalizzati con il software di programmazione Saitek Smart Technology (SST). Questo software è dotato di capacità di programmazione virtualmente illimitate e ti consente di personalizzare la periferica secondo le tue esigenze di gioco precise.

Il Profile Editor ti consente di programmare i pulsanti sul joystick per eseguire diverse azioni con i tuoi giochi - ciò è particolarmente utile se il tuo gioco non è dotato di schermata incorporata che ti permette di riconfigurare i pulsanti.

Istruzioni iniziali

- 1 Fare doppio clic sull'icona Saitek Smart Technology per l'installazione, sulla sinistra del desktop.
- 2 In **Editor Profili**, scegliere il comando a cui si desidera assegnare un comando della tastiera, facendo clic con il pulsante sinistro sulla cella di controllo nell'elenco di controllo sulla destra dello schermo.

- 3 Con il cursore che lampeggia, digitare i comandi e poi, per concludere, fare clic sulla spunta verde.
- 4 Ripetere questo procedimento per tutti i pulsanti che devono essere programmati e fare poi clic su **File, Salva** nella parte superiore della finestra Editor Profili.
- 5 Assegnare un nome al profilo (consigliamo di chiamarlo con il nome del gioco per cui il profilo è inteso) e fare poi clic su **Salva**.
- 6 Per abilitare il profilo, fare clic sull'icona **Profilo Adesso** nella parte superiore dell'Editor Profili (ha l'aspetto di un cursore a croce nero-giallo) o fare clic con il pulsante destro sull'icona della periferica nella barra degli strumenti e selezionare il nome del profilo dall'elenco a comparsa delle opzioni.
- 7 Quando un profilo viene caricato, dietro l'icona della periferica nella barra degli strumenti c'è un quadrato verde che indica che il caricamento di profilo è attualmente in corso. Per scaricare un profilo fare semplicemente clic con il pulsante destro sull'icona della periferica e fare clic su **Cancella Profilo** dall'elenco a comparsa delle opzioni.
Per ulteriore assistenza dettagliata sull'utilizzo del software di programmazione SST, fare clic sull'**Help** (Guida) sopra il Profile Editor, quindi **Manual** (Manuale).

AVVIO IMPOSSIBILE? NON PREOCCUPATEVI, SIAMO QUI PER AIUTARTI!

Quasi tutti i prodotti che ci vengono resi come difettosi non sono affatto difettosi - semplicemente non sono stati installati correttamente.

Se avete delle difficoltà con questo prodotto, visitate prima di tutto il nostro sito Web www.saitek.com. L'area dell'assistenza tecnica vi fornirà tutte le informazioni che vi occorrono per ottenere il meglio dal vostro prodotto e per risolvere qualsiasi problema da voi riscontrato.

Se non avete accesso a Internet o il sito Web non è in grado di rispondere alla vostra domanda, rivolgetevi al vostro Team Assistenza Tecnica Saitek locale. Offriamo l'assistenza tecnica rapida, vasta e completa a tutti i nostri utenti. Prima di chiamarci accertatevi di avere tutte le informazioni pertinenti a portata di mano.

Troverete nel foglio separato fornito con questo prodotto i dati relativi al vostro Centro di Assistenza Tecnica locale.

Condizioni della garanzia

- 1 Il periodo di garanzia è di 2 anni dalla data d'acquisto con presentazione della prova d'acquisto.
- 2 Seguire le istruzioni per il funzionamento.
- 3 Il prodotto non deve essere stato danneggiato a causa di deturpazione, uso errato, abuso, negligenza, incidente, distruzione o alterazione del numero di serie, incorrette tensioni o correnti elettriche, riparazione, modifiche o

manutenzione effettuate da qualsiasi persona o riparatore dal nostro servizio di manutenzione o un centro di manutenzione autorizzato, utilizzo o installazione di parti di ricambio non Saitek nel prodotto o la modifica di questo prodotto in qualsiasi modo, o l'incorporazione di questo prodotto in qualsiasi altro prodotto, o danni al prodotto provocato da incidente, incendio, inondazione, fulmini o forza maggiore, o qualsiasi uso che contravviene alle istruzioni fornite da Saitek plc.

- 4 Gli obblighi di Saitek saranno limitati alla riparazione o sostituzione con la stessa unità o con un'unità simile, a scelta di Saitek. Per ottenere le riparazioni ai sensi della presente garanzia, presentare il prodotto e la prova d'acquisto (ad es. la ricevuta o la fattura) al Centro Assistenza Tecnica Saitek (elencato nel foglio separato contenuto nella confezione di questo prodotto), con le spese di trasporto prepagate. Qualsiasi condizione eventualmente in conflitto con qualsiasi legge, regolamento e/o obbligo statale o federale non sarà applicabile in quel territorio particolare e Saitek aderirà a quelle leggi, regole e/o obblighi.
- 5 Quando il prodotto viene reso per la riparazione, imballarlo molto attentamente, preferibilmente utilizzando i materiali d'imballaggio originali. Includere inoltre una nota esplicativa.
- 6 **IMPORTANTE:** per risparmiare costi e inconvenienti inutili, controllare attentamente di aver letto e seguito le istruzioni in questo manuale.
- 7 Questa garanzia sostituisce tutte le altre garanzie, gli obblighi o le responsabilità esplicite. LA DURATA DI QUALSIASI GARANZIA, OBBLIGO, O RESPONSABILITÀ IMPLICITI, COMPRESI MA NON LIMITATI ALLE GARANZIE IMPLICITE DI RESPONSABILITÀ E IDONEITÀ PER UNO SCOPO PARTICOLARE, SARÀ LIMITATA ALLA DURATA DELLA PRESENTE GARANZIA LIMITATA SCRITTA. Alcuni Stati non consentono limitazioni sulla durata di una garanzia implicita, perciò le suddette limitazioni possono non essere pertinenti nel vostro caso. **NON SAREMO MAI RESPONSABILI PER QUALSIASI DANNO SPECIALE O CONSEGUENTE PER VIOLAZIONE DI QUESTA O DI QUALSIASI ALTRA GARANZIA, ESPLICITA O IMPLICITA, DI QUALSIASI TIPO.** Alcuni Stati non consentono l'esclusione o la limitazione di danni speciali, incidentali o conseguenti, per cui la suddetta limitazione può non applicarsi nel vostro caso. La presente garanzia vi conferisce diritti legali speciali, e potete avere anche altri diritti che variano da uno Stato all'altro.

SISTEMA DE CONTROL DE VUELO SAITEK X52: PERSPECTIVA GENERAL JOYSTICK

Ajuste de 5 posiciones para adaptarse a todos los tamaños de mano.



Disparador metálico de 2 fases
Destruya al enemigo con la ayuda de un disparador preciso y duradero con un tacto fresco. Se pueden programar dos fases con funciones de disparo independientes.

Al interruptor metálico para el meñique de tacto fresco se le puede asignar funcionalidad de cambio para doblar los comandos programables.

Mango de torsión de timón 3D en el joystick para un control preciso del timón y que incluye un mecanismo de enclave de timón integrado.

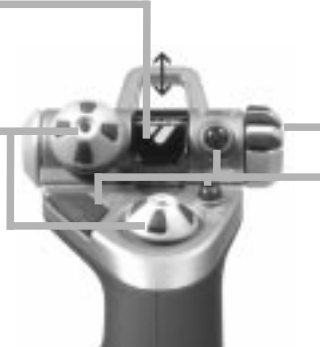


Mecanismo de centrado de precisión
La tecnología de no-contacto en los ejes X e Y y la fuerza de resorte constante reducen el juego libre, mejoran el control y aumentan la duración.

Lanzamisiles
Levante la cubierta de seguridad accionada por resorte para activar el lanzamisiles.

2 interruptores de sombrerete de 8 vías:1 predefinido como punto de mira; seleccione entre varias perspectivas de mira y asigne comandos de uso frecuente.

3 interruptores de palanca
Accionados por resorte y convenientemente situados en la base para 6 comandos de vuelo extra programables.



Conmutador selector de modo
Un conmutador giratorio de 3 posiciones con tres estados LED para indicar el modo de programación.

3 botones de disparo
Botones con luz posterior convenientemente situados en el cabezal del joystick para un acceso instantáneo en medio de la batalla.

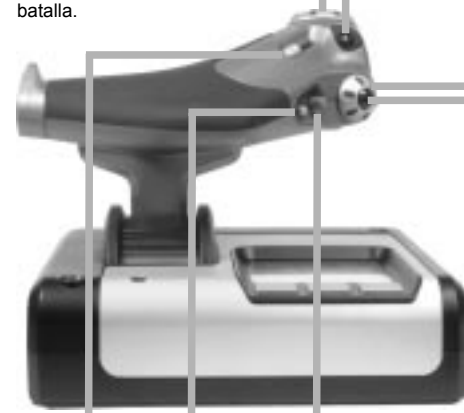


Características generales

Iluminación posterior
Botones iluminados y visualización multifuncional: ideal para entornos poco iluminados, garantizado para resaltar. Ajuste el brillo a través del panel de control de Windows.
Piezas metálicas
Construcción parcialmente metálica para mayor duración y máxima comodidad durante juegos prolongados.

PALANCA DE GASES

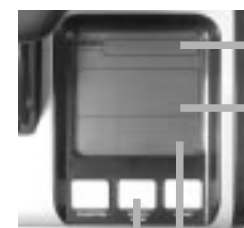
2 botones disparadores
Colocados convenientemente en el cabezal de la palanca de gases para un acceso instantáneo en medio de la batalla.



Botón izquierdo del ratón.

Controlador de ratón, que también puede funcionar como un interruptor de sombrerete.

El mando deslizante de pulgar de acción suave proporciona ejes para los valores de cabeceo, equilibrado y derrape o visualización ampliada/reducida.



La pantalla de visualización multifuncional indica:

Estado de modo y de cambio

El estado de modo se determina mediante el selector de modos del cabezal de la palanca.

Área de texto definido por el usuario

- indica el nombre del comando asignado al botón cuando éste se activa.
- suministra el nombre del perfil en uso y activa la selección de perfil en vuelo. El perfil también se puede cambiar durante el juego pulsando el botón de embrague y desplazándose por los perfiles disponibles moviendo el interruptor de sombrerete de punto de mira hacia arriba y abajo. Mueva el mismo botón hacia la izquierda para despejar el perfil actual o hacia la derecha para activar el perfil.

Visualizaciones horarias varias

Zona horaria (establezca las horas de origen y destino locales en el panel de control)

Día/mes/hora formateables

Cronómetro para el tiempo de combate

Dos giratorios proporcionan ejes para los valores de cabeceo, equilibrado y derrape

Botón de embrague (I)
Inicia el "modo seguro" para permitir la selección de perfil en vuelo o para visualizar la funcionalidad del botón en el visualizador multifuncional sin activar los comandos.

Interruptor de sombrerete de 8 vías
Seleccione entre varias perspectivas de visualización y asigne comandos de uso frecuente.

Rueda de desplazamiento:
situada en la parte trasera de la palanca de gases para activación con el dedo índice: incluye un botón incorporado.



Control de palanca de gases progresivo
Acción extra suave con ajuste de tensión metálica y retenes para programación de marcha lenta (0-20%) y postquemador (80-100%).

CÓMO EMPEZAR

Para que este producto funcione correctamente se ruega instalar los controladores del CD suministrado con el producto. Los efectos de fuerza de este joystick no funcionarán a no ser que se hayan instalado los controladores correctos.

INSTALACIÓN PARA USUARIOS DE WINDOWS® XP

A) Controladores solamente para usuarios normales

- 1 Con el ordenador enchufado, cierre cualquier programa que esté en ejecución e inserte el CD de Smart Technology de Saitek en la unidad de CD-ROM.
- 2 Cuando aparezca la pantalla de introducción, haga clic en **Instalar software** para continuar. Si el CD no comienza automáticamente, seleccione **Inicio** en la barra de tareas de Windows® y luego Ejecutar y teclee **D:\Setup.exe** (en que D: es la unidad de CD) y haga clic en **Aceptar**.
- 3 Cuando aparezca la pantalla de Bienvenido haga clic en **Siguiente** para continuar.
- 4 Tras leer la Declaración de limitación de responsabilidad, seleccione **Acepto las condiciones de la Declaración de limitación de responsabilidad** y haga clic en **Siguiente** para proseguir.
- 5 En la pantalla de Configuración de controlador, enchufe el controlador, si no lo ha hecho ya, y haga clic en **Siguiente**.
- 6 Pulsar en continuar en las dos siguientes pantallas. Pulsar siguiente para probar el stick.
- 7 Cuando aparezca la pantalla de Controlador Saitek, pruebe todos los botones y mandos del controlador para comprobar que funcionen bien. Cuando haya finalizado, haga clic en **Aceptar**.
- 8 En la ventana de configuración del software seleccionar **No instalar el software SST** y pulsar **siguiente**. El software de programación se puede instalar posteriormente siguiendo las instrucciones (B) de más adelante.
- 9 En la pantalla de Registro seleccione **Marcar esta casilla para registrar ahora** y siga las instrucciones de pantalla o puede elegir seleccionar esta opción posteriormente.
- 10 Haga clic en **Finalizar** para completar la instalación.

B) Controladores y software de programación para usuarios avanzados

- 1 Siga los puntos 1 - 7 del proceso de instalación de la sección A) y luego, en la pantalla **Software Setup**, seleccione **Install the SST Programming Software** y haga clic en **Siguiente**.

- 2 En la pantalla de **Software Setup** haga clic en **Next** y siga las instrucciones de pantalla. En esta fase se le pedirá instalar prestaciones como el Ratón mágico de Saitek y el Teclado mágico de Saitek (esto es lo que XP denomina los diferentes elementos del controlador de Saitek). Prosigua haciendo clic en **Siguiente**, Continuar de cualquier manera y **Finalizar** para aceptar la instalación hasta que aparezca la pantalla de El software de programación se ha instalado con éxito.
- 3 En la ventana de registro seleccionar **regístrase ahora** y siga las instrucciones en pantalla. O regístrese mas tarde.
- 4 Una vez completada la instalación, dispone de la opción de Ejecutar el editor de perfiles, que le aportará una visualización del entorno de programación 3D. Si no desea ver el editor de perfiles en este momento, sólo tiene que hacer clic en **Finalizar** para completar la instalación.

INSTALACIÓN PARA LOS USUARIOS DE WINDOWS® 2000

A) Controladores solamente para usuarios normales

- 1 Con el ordenador enchufado, cierre cualquier programa que esté en ejecución e inserte el CD de Smart Technology de Saitek en la unidad de CD-ROM.
- 2 Cuando aparezca la pantalla de introducción, haga clic en **Instalar software** para continuar. Si el CD no comienza automáticamente, seleccione **Inicio** en la barra de tareas de Windows® y luego Ejecutar y teclee **D:\Setup.exe** (en que D: es la unidad de CD) y haga clic en **Aceptar**.
- 3 Cuando aparezca la pantalla de Bienvenido haga clic en Siguiente para continuar.
- 4 Tras leer la Declaración de limitación de responsabilidad, seleccione **Acepto las condiciones de la Declaración de limitación de responsabilidad** y haga clic en **Siguiente** para proseguir.
- 5 En la pantalla de Instalación de controlador de dispositivo haga clic en **Siguiente** y siga las instrucciones de pantalla.
- 6 Cuando se le indique, enchufe el conector USB del controlador en el ordenador y luego haga clic en **Configurar**.
- 7 Cuando aparezca la pantalla de Propiedades del controlador haga clic en **Siguiente** para visualizar la pantalla de Prueba.
- 8 Ahora pruebe todos los botones y mandos del controlador para comprobar que funcionen bien. Cuando haya finalizado, haga clic en **Aceptar**.
- 9 En la pantalla de Software de programación seleccione **Usuario normal** y haga clic en **Siguiente**.

10 En la pantalla de Registro seleccione **Registrar mi controlador Saitek en-línea** y siga las instrucciones de línea o seleccione Registrarse más adelante y haga clic en **Siguiente**.

11 Haga clic en **Finalizar** para completar la instalación.

B) Controladores y software de programación para usuarios avanzados

1 Siga los puntos 1 - 8 del proceso de instalación de la sección A) y luego, en la pantalla Software de programación, seleccione **Usuario avanzado** y haga clic en **Siguiente**.

2 En la pantalla de Impulsores de controladores programables haga clic en **Actualizar** y siga las instrucciones de pantalla.

3 Luego, en la pantalla de El software de programación se ha instalado con éxito haga clic en **Siguiente**.

4 En la pantalla de Registro seleccione **Registrar** y siga las instrucciones de pantalla o seleccione **Registrar más adelante** y haga clic en **Siguiente**.

5 Una vez completada la instalación, dispone de la opción de Ejecutar el editor de perfiles, que le aportará una visualización del entorno de programación 3D. Si no desea ver el editor de perfiles en este momento, sólo tiene que hacer clic en **Finalizar** para completar la instalación.

INSTALLAZIONE PER UTENTI DI WINDOWS® 98 Y ME

A) Controladores solamente para usuarios normales

1 Con el ordenador encendido, cerrar cualquier programa actualmente en ejecución e insertar el CD Saitek Smart Technology en la unidad de CD-ROM.

2 Cuando aparezca la pantalla de introducción, haga clic en **Instalar software** para continuar. Si el CD no comienza automáticamente, seleccione **Inicio** en la barra de tareas de Windows® y luego Ejecutar y teclee **D:\Setup.exe** (en que D: es la unidad de CD) y haga clic en **Aceptar**.

3 Cuando aparezca la primera pantalla, hacer clic en **Siguiente** para proseguir.

4 Tras leer y aceptar la Declinación de responsabilidad, hacer clic en **Siguiente** para proseguir.

Nota: Para que funcione su controlador, deberá tener como mínimo Microsoft® DirectX® 8.1 instalado en el ordenador. El instalador reconocerá automáticamente si se precisa agregar este software y le permitirá instalarlo directamente del CD que acompaña al producto Saitek en caso necesario.

Si se le pide instalar Microsoft® DirectX® 8.1, haga clic en **Instalar** y siga las instrucciones de pantalla y luego

reinicie el ordenador cuando así se le solicite. Asegúrese de dejar el CD de Saitek en la unidad cuando reinicie el sistema. Una vez que se haya instalado este software, se le llevará automáticamente al proceso de instalación para proseguir en el paso siguiente.

5 Siga las instrucciones de pantalla y, cuando así se indique, seleccione **Sí**, quiero reiniciar mi ordenador ahora.

6 Tras el reinicio, en la pantalla de Instalación de controlador de dispositivos haga clic en **Siguiente** y siga las instrucciones de pantalla.

7 Cuando se le pida, enchufe el conector USB del controlador en su ordenador.

8 Cuando aparezca la pantalla de Propiedades del controlador, haga clic en **Siguiente** para visualizar la pantalla de Prueba.

9 Ahora pruebe todos los botones y mandos del controlador para comprobar que funcionen bien. Cuando haya finalizado, haga clic en **Aceptar**.

10 En la pantalla de Software de programación, seleccione **Usuario normal** y haga clic en **Siguiente**.

11 En la pantalla de Registro, seleccione **Registrar mi controlador Saitek en-línea**, haga clic en **Siguiente** y siga las instrucciones de pantalla o seleccione **Registrar más adelante** y haga clic en **Siguiente**.

12 Haga clic en **Finalizar** para completar la instalación.

B) Controladores y software de programación para usuarios avanzados

1 Siga los puntos 1 - 9 del proceso de instalación de la sección A) y luego, en la pantalla de Software de programación, seleccione la ficha de Usuario avanzado y haga clic en **Siguiente**.

2 En la pantalla de Impulsores de controlador programables, haga clic en **Actualizar** y siga las instrucciones de pantalla. En este punto se le pedirá que inserte el CD de Windows®; no obstante, **NO** lo haga, simplemente haga clic en **Aceptar**. En la pantalla siguiente, teclee C:\windows\system tras el mensaje, haga clic en **Aceptar** y siga las instrucciones de pantalla.

3 En la pantalla de El software de programación se instaló con éxito haga clic en **Siguiente**.

4 En la pantalla de Registro, seleccione **Registrar mi controlador Saitek en-línea**, haga clic en **Siguiente** y siga las instrucciones de pantalla o seleccione **Registrar más adelante** y haga clic en **Siguiente**.

5 Una vez completada la instalación, dispone de la opción de Ejecutar el Editor de perfiles, que le proporcionará una visualización del entorno de programación 3D. Si no quiere ver el Editor de perfiles en este momento, sólo tiene que desmarcar la casilla y hacer clic en **Finalizar** para completar la instalación.

MANTENIMIENTO DE LOS VALORES DEL CONTROLADOR

El sistema de control de vuelo (FCS) Saitek X52 se suministra listo para utilizar. No obstante, deseamos que lo utilice de la manera más apropiada para usted. Consecuentemente, hemos incluido una prestación para que cambie varios valores de las unidades de palanca de vuelo y palanca de gases. Puede cambiar, por ejemplo, el brillo de los botones LED, comprobar que la palanca de vuelo funcione correctamente o cambiar la forma de ver la fecha en el formato de visualización multifuncional (MFD).

Los valores del controlador se cambian en la ventana de propiedades de Saitek X52 Flight Stick. Puede acceder a esta ventana de dos maneras:

- Haciendo clic doble en el icono de Controladores de juego del Panel de control y luego en la pestaña de Propiedades de la ventana de Controladores de juego que se visualiza.

-o-

- Si se ha instalado el software de programación SST, haciendo clic con el botón derecho en el icono de creación de perfiles de Saitek X52 Flight Stick de la barra de tareas y seleccionando Panel de control en la lista emergente de opciones que se visualiza.

La ventana de propiedades de Saitek X52 Flight Stick consiste en cinco pestañas diferentes. Puede ver y cambiar varios valores del controlador en cada pestaña. En las secciones siguientes se describen los valores que puede cambiar.

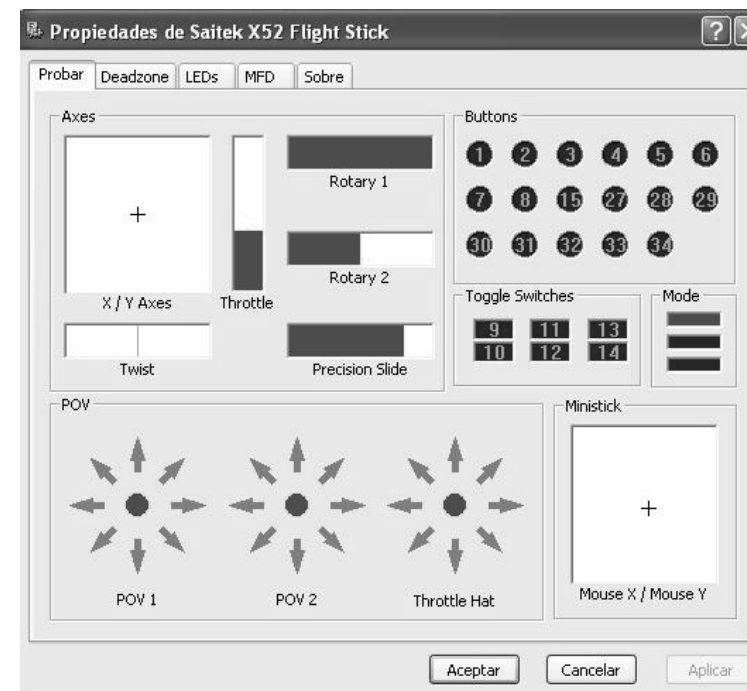
Modo de probar el controlador

Puede asegurar que funcionen correctamente las diferentes funciones del controlador. Esto lo hace en la pestaña de Test de la ventana de propiedades de Saitek X52 Flight Stick.

Para probar los controladores siga los pasos siguientes:

- Haga clic en la pestaña de Test.

Se visualizan las prestaciones del controlador que puede probar, de la manera que sigue:



- 2 Pruebe cada función según se requiera. La forma de hacer esto varía en función de lo que haga la prestación. Podría, por ejemplo, tener que pulsar el botón correspondiente o girar el control rotatorio correspondiente.

En las secciones siguientes se explican las prestaciones que puede probar.

Probar los ejes

Puede probar los ejes y controles siguientes:

| Prestación | Explicación |
|-----------------------------------|--|
| Ejes X/Y | Mueve la palanca de vuelo hacia atrás y adelante o de izquierda a derecha. El signo de + del cuadro X/Y Axes [Ejes X/Y] para comprobar que los drivers recogen correctamente el movimiento de la palanca de vuelo. |
| Torsión | La línea gris vertical representa el punto central de la palanca de vuelo. Gire la palanca a derecha o izquierda. Esto es el timón que le permite cambiar de dirección fuera de los ejes X e Y. Si los drivers detectan el movimiento correctamente, se visualiza una banda roja a cada lado de la línea del punto central. |
| Palanca de gases | Mueve la palanca de gases arriba y abajo para aumentar o disminuir la aceleración. Una banda roja muestra el índice actual de aceleración, que va desde 0% (sin rojo) hasta la aceleración máxima del 100% (el cuadro se llena de rojo). |
| Controles giratorios 1 y 2 | Gira los controles giratorios de la unidad de la palanca de gases. Éstos se definen a través del software de programación SST o en cada juego. Van desde 0% (sin rojo) hasta la aceleración máxima del 100% (el cuadro se llena de rojo). Puede utilizarlos para, por ejemplo, controlar la mezcla de combustible o la amplificación de radar. |
| Regleta de precisión | Mueve el control de regleta de la unidad de la palanca de gases. Esto lo define el usuario a través del software de programación SST o en cada juego y va desde 0% (sin rojo) hasta la aceleración máxima del 100% (el cuadro se llena de rojo). Puede utilizarla para, por ejemplo, controlar el cabeceo o la mezcla de combustible. |

Probar los botones, los conmutadores de palanca y los conmutadores selectores de modo

Puede asegurar que los drivers detectan las pulsaciones de botón. Pulse por turno cada botón de la palanca de vuelo o de la unidad de la palanca de gases que desee probar. Se enciende el disco numerado correspondiente en el panel de Botones de la pestaña de Test.

Nota: Lo que haga cada botón dependerá del juego en curso. Si así lo desea, puede asignar funciones a botones individuales utilizando el software de programación SST. Consulte el Manual del software de programación SST para los detalles.

Los cuadros numerados del panel de Interruptores de palanca se iluminan cuando pulsa los interruptores de palanca de la unidad de la palanca de vuelo.

Los tres cuadros rojos del panel de Modos indican qué modo está seleccionado actualmente. El cuadro superior representa el modo 1, el mediano el modo 2 y el inferior el modo 3. Asegure que el conmutador selector de modos funciona bien girando el conmutador para cambiar de modos. Se iluminará el cuadro correspondiente del panel de Modos.

Probar los puntos de mira [POVs]

Si se mueven los controles de punto de mira de la palanca de vuelo en las diferentes direcciones, se deberían iluminar las flechas de dirección correspondientes del panel POV. El POV 1 se utiliza para mirar alrededor de la cabina y el POV 2 se puede configurar para activar cuatro u ocho direcciones de su elección. Consulte el Manual del software de programación SST para los detalles.

También puede comprobar que los movimientos del control de Sombrerete de la palanca de gases haga que se iluminen las flechas de dirección correspondientes del panel de POV. En cuanto al POV 2, el control de sombrerete de la palanca de gases se puede configurar para activar cuatro u ocho funciones de su elección.

Probar la minipalanca

La minipalanca de la unidad de la palanca de gases se utiliza para ejecutar acciones para las que de otra manera se tendrían que utilizar el ratón. Si se mueve la minipalanca, se mueve el signo de + del cuadro de X/Y de ratón.

Mantenimiento de las zonas muertas

Puede crear zonas muertas por cada campo y eje en que se muevan las prestaciones del controlador. Reducen la interferencia que se podría causar debido a movimientos no intencionales de la palanca de vuelo y otros controles. Podría, por ejemplo, mover la palanca solamente en el eje X pero experimentar dificultades para evitar moverla en el eje Y. Puede establecer una zona muerta en el eje Y de manera que los drivers no detecten estos movimientos menores.

¿Qué es una zona muerta?

Una zona muerta es una parte del campo en el que se mueve un eje que no detectan los drivers, por lo que no tiene efecto en el juego en curso. Puede estar alrededor del punto central del campo o en cualquiera de los extremos.

Mantenimiento de las zonas muertas

1 Haga clic en la pestaña de Deadzone [zonas muertas].

Se muestran los controles para los que puede crear zonas muertas, de la manera que sigue:

Cada eje se representa por un cuadro blanco que contiene una línea roja que representa dónde se asienta actualmente el control. Si se mueve el control correspondiente se mueve la línea roja. Utilice esta línea para determinar dónde debe comenzar y acabar exactamente la zona muerta. Debajo de cada cuadro hay una escala gradual. Ésta se usa para especificar el tamaño de cada zona muerta.

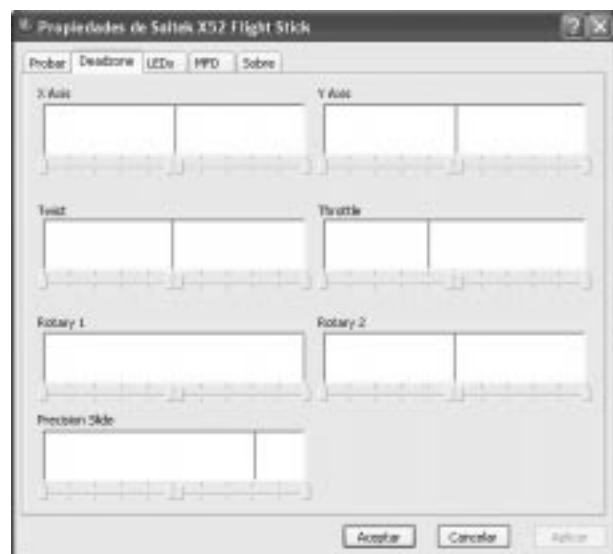
2 Haga clic en una regleta de la escala gradual y arrástrela a dónde desee que finalice la zona muerta. El área que representa la zona muerta cambia a tono gris.

3 Utilice las regletas del centro para mantener la zona muerta alrededor del punto central de un eje. Utilice las regletas de cada extremo para crear zonas muertas en cada extremo del eje.

Consejos prácticos: Por defecto, si se hace clic en la regleta derecha o izquierda del par se mueven ambas regletas. Si sólo desea ajustar un lado de la zona muerta, puede

cambiar esto. Para hacerlo, haga clic con el botón derecho en cualquier parte del cuadro blanco y seleccione Link Deadzones [Enlazar zonas muertas] en la lista emergente de opciones que se visualiza. Repita esto para volver a enlazar de nuevo los pares de regletas.

Puede eliminar zonas muertas existentes de un eje haciendo clic con el botón derecho en cualquier parte del cuadro blanco y seleccionando Clear Deadzone [Eliminar zona muerta].



Puede mantener zonas muertas para las siguientes prestaciones del Saitek X52 FCS:

Prestación Explicación

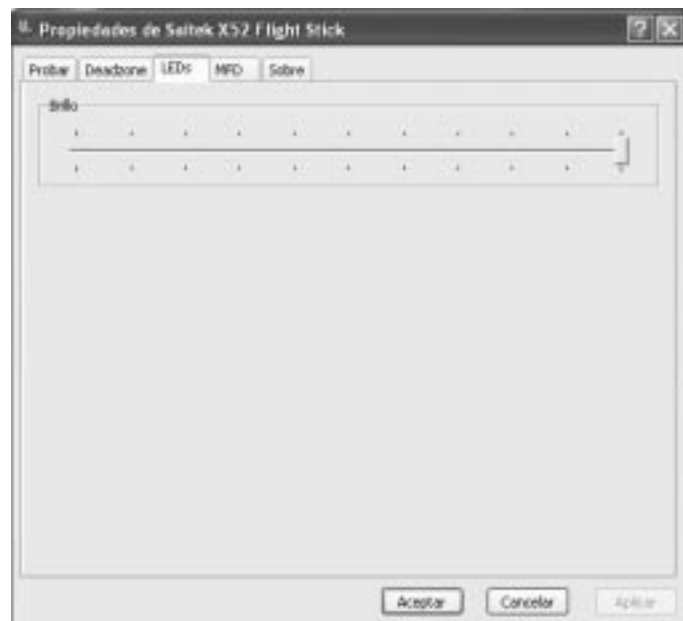
| | |
|----------------------|--|
| Eje X | Movimientos de la palanca de derecha a izquierda o viceversa. |
| Eje Y | Movimientos de la palanca de atrás adelante o viceversa. |
| Torsión | Rotaciones de la palanca a derecha e izquierda. |
| Palanca de gases | Movimientos de la palanca de gases para aumentar o disminuir la velocidad. |
| Control giratorio 1 | Rotaciones del control giratorio pequeño de la palanca de gases. |
| Control giratorio 2 | Rotaciones del control giratorio grande de la palanca de gases. |
| Regleta de precisión | Movimientos del control de regleta de la palanca de gases. |

Mantenimiento del brillo de los LED

La autenticidad de la experiencia de control de vuelo proporcionada por el Saitek X52 FCS se mejora mediante una serie de LED en la unidad de la palanca de gases y en la palanca de vuelos. Puede controlar el aspecto de estos LED, haciendo que aumente o disminuya su brillo de acuerdo a sus preferencias.

Para mantener el brillo de los LED

- Haga clic en la pestaña de LEDs.
Se visualiza una escala gradual que puede utilizar para elegir la cantidad de brillo de los LED de la palanca de vuelo y la palanca de gases:
- Mueva la regleta de escala para ajustar el brillo del LED. Los LED cambian según mueva la regleta, así que se puede asegurar que queden como usted quiere. Puede o bien:
 - Hacer clic en la regleta y arrastrarla a lo largo de la escala. O,
 - Hacer clic en un punto de la misma escala para mover la regleta en pasos graduales a lo largo de la escala.



Mantenimiento de los valores MFD

La unidad de la palanca de vuelo Saitek X52 FCS incluye una visualización multifuncional (MFD). Puede controlar la forma en que se visualiza la información en el MFD cambiando varios valores en la pestaña de MFD:

¿Qué es el MFD?

El MFD es una pantalla que visualiza una variedad de información, incluyendo, por ejemplo, el modo actualmente seleccionado y la fecha actual. Es parte de la misma unidad que la palanca de gases. En la sección Utilización del MFD se explica más a fondo el MFD mismo y la forma en que funciona.

Para cambiar el brillo del MFD

- Haga clic en la pestaña de MFD.
Se visualiza una escala gradual de Brillo en la parte superior de la pestaña.
 - Cambie el brillo del MFD moviendo la regleta por la escala. Para mover la regleta puede o bien:
 - Hacer clic en la regleta y arrastrarla a lo largo de la escala.
- o-
- Hacer clic en un punto de la misma escala para mover la regleta en pasos graduales a lo largo de la escala.
- El brillo del MFD cambiará según mueva la regleta. Utilice esto para determinar cuándo la regleta se encuentra en el lugar correcto.

Mantenimiento de los valores del reloj

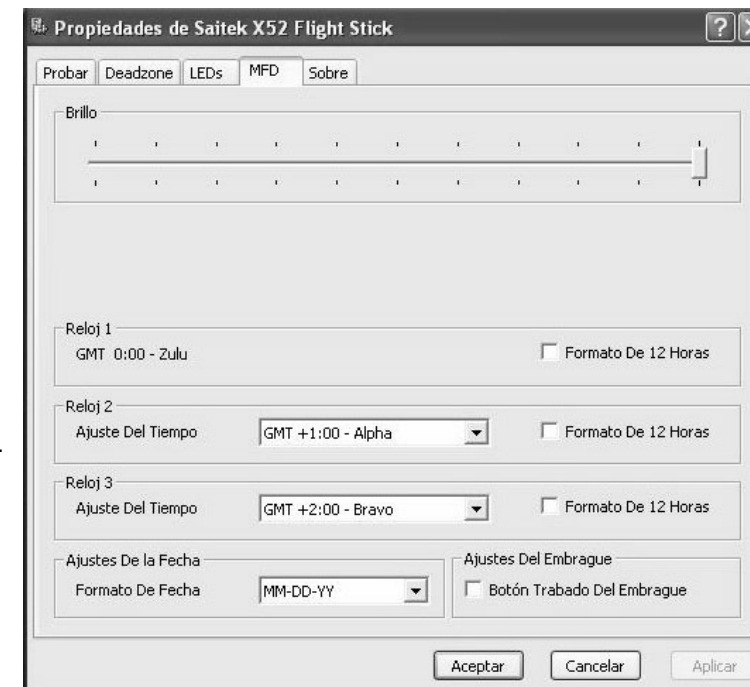
El MFD puede visualizar la hora actual en cualquier zona horaria. Puede elegir las zonas horarias a visualizar y el formato en que se muestre la hora en cada zona.

Puede tener hasta tres zonas horarias diferentes disponibles en el MFD. Por defecto se incluye la hora del meridiano de Greenwich. Puede elegir hasta dos zonas horarias adicionales. Cuando utiliza el MFD puede cambiar entre las tres zonas horarias según lo requiera.

Para cambiar los valores del reloj

- Haga clic en la pestaña de MFD.
Esta pestaña incluye tres paneles en los que puede cambiar la forma en que se visualice la hora en el MFD. Se llaman Reloj 1, Reloj 2 y Reloj 3.

Nota: Reloj 1 está configurado por defecto en la hora del meridiano de Greenwich. No puede cambiar esto.



- 2 Elija las zonas horarias adicionales que desee poder ver en el MFD en los paneles del Reloj 2 y del Reloj 3. Puede hacer esto seleccionando una opción de la lista desplegable de Ajuste horario.
Cada opción es una hora con relación a la del meridiano de Greenwich (GMT), por ejemplo, GMT +1:00 es GMT más una hora, y así sucesivamente. Cada hora también se representa por una entrada del alfabeto fonético inglés. Por ejemplo, GMT se representa por 'Zulu' y GMT +12:00 por 'Mike'.
- 3 Elija el formato en que desea que se visualice cada hora. Para hacer esto puede marcar o desmarcar la casilla correspondiente de Formato de 12 horas.
Cuando la casilla no está marcada, la hora se visualiza en un formato de reloj de 24 horas, es decir entre 00:00 y 23:59. Si está marcada, la hora se muestra en un formato de reloj de 12 horas.
- 4 Haga clic en Aplicar.
Ahora puede ver las horas actuales en las zonas horarias elegidas en el MFD. Para los detalles, consulte la sección Utilización del MFD.

Mantenimiento de los valores de fecha

La fecha actual se visualiza en la esquina inferior derecha del MFD. Puede elegir el modo en que se visualice la fecha. Podría preferir, por ejemplo, ver primero el mes seguido del día y del año.

Para cambiar los valores de fecha

- 1 Haga clic en la pestaña de MFD.
En el panel de Valores de fecha se visualiza en formato en que actualmente se ve la fecha en el MFD.
- 2 Seleccione en la lista desplegable el formato en que se desea que se visualice la fecha.
- 3 Haga clic en Aplicar.

Cambio de la forma en que funciona el botón de embrague

El botón de embrague de la palanca de gases se utiliza para desactivar temporalmente los botones en el juego en curso. Esto le permite comprobar qué hace cada botón sin interrumpir el juego, así como seleccionar un perfil diferente si así lo desea. Para más información, consulte la sección Visualización de los nombres de los botones utilizando el MFD.

Para cambiar la forma en que funciona el embrague, marque o desmarque la casilla de Botón de embrague trabado del panel de Valores de embrague y luego haga clic en Aplicar.

Cuando la casilla está marcada si se pulsa y suelta el embrague se desactivan los botones del juego en curso. Para

volver a activar los botones deberá pulsar y soltar el embrague de nuevo.

Cuando la casilla está desmarcada, los botones se desactivan en el juego solamente mientras el embrague esté pulsado. Cuando se suelta el embrague, la pulsación de botones vuelve a tener efecto en el juego en curso.

Visualización de notas e información de versión

Se proporciona información útil acerca del software de programación SST, conjuntamente a un enlace mediante el cual se puede descargar la última versión del software. También puede ver detalles de las versiones del driver y del software que tiene instaladas actualmente.

Para ver esta información haga clic en la pestaña de Sobre. Esta pestaña se muestra a continuación:

Utilización del MFD

El MFD o visualización multifuncional es una parte integral de la unidad de la palanca de gases. Visualiza una variedad de información, incluyendo nombres de los botones, el perfil actual y la fecha actual. También proporciona una prestación de cronómetro.

Puede cambiar algunos de los valores para determinar la forma en que funcione el MFD. Podría, por ejemplo, incrementar el brillo de la visualización o cambiar la forma en que se muestre la fecha. Puede hacer esto en la pestaña de MFD de la ventana de Propiedades de Saitek X52 Flight Stick. Para más información, consulte el apartado Mantenimiento de los valores de MFD de la sección Mantenimiento de los valores del controlador.



Prestaciones del MFD

El MFD se divide en tres secciones:

- La sección de modos se encuentra en la parte superior del MFD y muestra el modo actualmente seleccionado. Véase Trabajar con modos, más adelante.
- La sección central del MFD se utiliza para ver los nombres de los botones de la palanca de vuelo y la palanca de gases, así como para ver y cambiar el perfil actual. Véase Trabajar con información de perfil, más adelante.
- La visualización de la hora y la fecha se encuentra en la parte inferior del MFD. Puede mostrar la hora actual hasta en tres zonas horarias. También incluye un cronómetro. Consúltase Visualización de fecha y hora y Utilización del cronómetro, más adelante.

En la imagen siguiente se muestra el diseño del MFD:

Los tres botones debajo del MFD se utilizan para cambiar la visualización de hora y para operar el cronómetro.

Trabajar con modos

El Saitek X52 FCS ofrece amplias oportunidades de configuración del controlador para que opere como usted desee. Puede hacer esto mediante la creación de perfiles utilizando el software de programación SST. (Consúltase el Manual del software de programación SST para los detalles.) En cada perfil puede crear hasta seis modos diferentes que determinen las acciones ejecutadas cuando se pulsen los botones de la palanca de vuelo y la palanca de gases.

Puede utilizar el MFD para ver el modo actualmente seleccionado.

Cambio de modo

Puede cambiar el modo girando el conmutador selector de modos de la palanca de vuelo. Cuando hace esto, el número de MODO visualizado en el MFD cambia para reflejar la selección que ha hecho.

Uso de modos adicionales

Por defecto, hay tres modos disponibles. Puede incrementar este número hasta seis utilizando el interruptor para el meñique de la palanca de vuelo. Para hacer esto deberá designar el interruptor para meñique para que ejecute la misma acción que la tecla de Mayús., utilizando el software de programación SST. Luego puede seleccionar uno de los



modos adicionales manteniendo pulsado el interruptor para meñique según gira el conmutador selector de modos. Cuando hace esto, se visualiza la palabra MAYÚS. en la sección de modos del MFD.

Puede usar los modos siguientes con cada perfil:

- Modo 1
- Modo 2
- Modo 3
- Modo 1 + Interruptor de meñique
- Modo 2 + Interruptor de meñique
- Modo 3 + Interruptor de meñique

Visualización del modo actual

El modo actualmente seleccionado se visualiza en la parte superior del MFD. Esto se muestra en el ejemplo siguiente:



Si ha seleccionado uno de los tres modos de interruptor para meñique descritos anteriormente, se visualiza la palabra MAYÚS. porque el interruptor para meñique está actuando como una tecla de Mayús.

Trabajar con la información de perfil

Puede utilizar la sección central del MFD para ver los nombres asignados a los botones de la palanca de vuelo y la palanca de gases. También se muestran los nombres del perfil y el modo actualmente seleccionado.



Visualización de los nombres de los botones

Puede ver los nombres asignados a los botones en el modo actual. Puede usar el software de programación SST para crear una serie de perfiles. Cada perfil puede incluir hasta seis modos diferentes, asignando funciones diferentes a botones individuales para utilizar en juegos distintos.

Si ha creado perfiles puede ver los nombres que ha dado a los botones en el modo seleccionado en el perfil actual. De no ser así, se visualiza el nombre de serie asignado a cada botón. El nombre de serie refleja la función asignada a cada botón cuando se suministra el Saitek X52 FCS.

Para ver el nombre de un botón, púlselo como lo haría normalmente. Se visualizará el nombre en la línea central del MFD.

Si un juego está en curso, utilice el embrague para desactivar los botones del juego. Luego puede pulsarlos y ver sus nombres sin que se vea afectado el juego. Al suministrarse, el embrague está configurado de manera que debe mantenerlo pulsado durante el tiempo que desee que los botones permanezcan inactivos en el juego actual. Puede cambiar la forma en que desea que funcione el botón del embrague a través de la pestaña de MFD de la ventana de propiedades de Saitek X52 Flight Stick. Para los detalles, consulte Cambio de la forma de funcionamiento del botón de embrague en la sección de Mantenimiento de los valores del controlador.

Nota: No puede ver los nombres de los botones si está abierta la ventana de propiedades de Saitek X52 Flight Stick.

Cambio del perfil actual

Puede utilizar el MFD para cambiar el perfil actual "sobre la marcha". Por ejemplo, puede darse cuenta de que no está utilizando el perfil correcto para el juego en curso.

Para cambiar el perfil sobre la marcha

- 1 Pulse el botón de embrague. Los LED del embrague y del control POV principal de la palanca de vuelo comienzan a destellar. Pulsar los botones no afecta el juego en curso cuando está activado el embrague.

Nota: Cuando se suministra, el embrague está configurado para que tenga que mantenerlo pulsado durante todo el tiempo que desee que esté activado. Puede cambiar la forma en que funciona el embrague a través de la pestaña de MFD de la ventana de propiedades de Saitek X52 Flight Stick. Para los detalles, consulte Cambio de la forma de funcionamiento del botón de embrague en la sección de Mantenimiento de los valores del controlador.

- 2 Mueva el control POV principal de la palanca de vuelo hacia arriba (norte) o hacia abajo (sur) para desplazarse a través de los perfiles. Según hace esto se visualizan los nombres de los perfiles en la fila inferior de la sección central del MFD.

Nota: Puede utilizar el MFD para acceder a cualquier carpeta de su ordenador. Para abrir una carpeta, empuje el POV hacia la derecha (este). Para subir un nivel, desplácese por los archivos y las subcarpetas de la carpeta actual hasta que se visualice [...] y luego empuje el POV hacia la derecha (este).

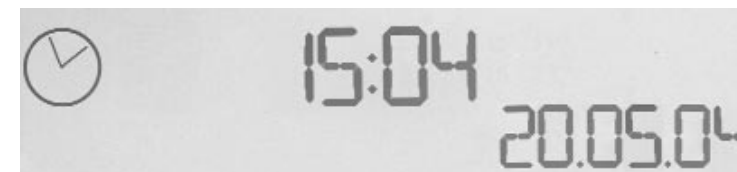
- 3 Seleccione el perfil que desee moviendo el control POV principal hacia la derecha (este) cuando se visualice el nombre del perfil en el MFD. Se convierte en el perfil por defecto y sus valores se aplican cuando reanuda el juego en el que está.

Consejo práctico: Puede eliminar el perfil actual moviendo el POV hacia la izquierda (oeste). Los botones de la palanca de vuelo y de la palanca de gases regresan a sus valores por defecto.

- 4 Suelte el embrague. La forma de hacer esto depende de los valores del embrague. Bien deje de pulsar el botón de embrague o púlselo y suéltelo.

Visualización de la hora y la fecha

La sección inferior del MFD visualiza la hora y la fecha actuales:



Esta parte del MFD también se puede utilizar como un cronómetro. Para conmutar entre las dos prestaciones, pulse el botón de Función. Para más información acerca de esta prestación, consulte Utilización del cronómetro, más adelante.

Visualización de la hora

Puede elegir la zona horaria en la que visualizar la hora actual entre tres zonas horarias disponibles. Para desplazarse entre las zonas horarias disponibles, pulse los botones de arriba (Inicio/Parada) y abajo (Reposición).

Según se desplaza entre las tres zonas horarias, se visualiza un número en la esquina inferior derecha del MFD (en lugar de la fecha). Este número desaparece tras unos pocos segundos.

La hora del meridiano de Greenwich (GMT) está disponible por defecto y se representa por el número 1. Puede elegir qué otras zonas horarias estén disponibles y el formato en que se visualiza cada hora. Para una explicación de este

procedimiento, consulte Mantenimiento de los valores de reloj en la sección Mantenimiento de los valores del controlador.

Visualización de la fecha

La fecha se visualiza en la esquina inferior derecha del MFD. Por defecto, se muestra en el formato MMDDAA. Puede cambiar el formato de fecha a, por ejemplo, DDMMAA. Para una explicación de este procedimiento, consulte Mantenimiento de los valores de fecha en la sección Mantenimiento de los valores del controlador.

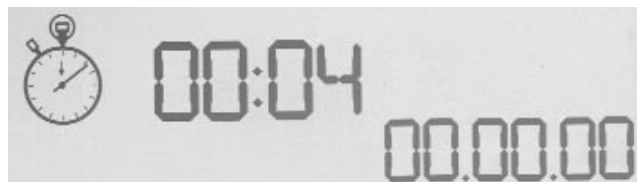
Uso del cronómetro

La parte inferior del MFD también se puede utilizar como un cronómetro. Puede conmutar entre visualizaciones de cronómetro y de hora pulsando el botón de Función. Cuando se selecciona el cronómetro, se visualiza lo siguiente:

Para utilizar el cronómetro

- 1 Pulse una vez Inicio/Parada. Comienza a incrementarse el número de segundos.
- 2 Pulse Inicio/Parada de nuevo para detener el temporizador.
- 3 Pulse Reposición para despejar la hora y regresar a 00:00.

Nota: El temporizador muestra inicialmente minutos y segundos. Si la hora llega a cincuenta y nueve minutos y cincuenta y nueve segundos, es decir, 59:59, cambia para mostrar horas y minutos. Esto significa que la siguiente lectura tras 59:59 es 01:00.



Utilización del enclavamiento de timón

Puede desactivar la prestación de timón de la palanca de vuelo activando el enclavamiento de timón. Cuando hace esto, la palanca de vuelo deja de girar.

Para utilizar el enclavamiento de timón

- 1 Coloque la unidad de palanca de vuelo con los tres conmutadores de palanca (T1 a T6) mirando hacia usted. El

enclavamiento de timón se puede ver en la base de la palanca de vuelo, en el lado izquierdo. Si mira más de cerca, verá que lleva la etiqueta RLOCK.

- 2 Dé al conmutador RLOCK. Puede resultarle más fácil usando el pulgar de la mano izquierda. La acción de torsión de la palanca de vuelo ahora queda enclavada y ya no la puede girar.

Puede restaurar la prestación de timón en cualquier momento volviendo a pulsar el conmutador RLOCK.

Ajuste del mango

Puede optimar la comodidad al usar la palanca de vuelo ajustando la altura del mango y del interruptor para meñique. Si tiene manos pequeñas puede colocar el reposamanos y el interruptor para meñique en la posición más elevada posible. Esto reduce la distancia entre el interruptor disparador y el interruptor para el meñique, evitando la necesidad de estirarse para alcanzarlos. Si tiene manos grandes, puede maximizar esta distancia y operar la palanca de vuelo con mayor comodidad.

Para ajustar el mango

- 1 Coloque la unidad de la palanca de vuelo con los tres interruptores de palanca (T1 a T6) de espaldas a usted. Se ve claramente un tornillo de metal alrededor de un tercio hacia arriba en la parte posterior del mango.
- 2 Afloje el tornillo girándolo a la izquierda. Cuando el tornillo esté lo suficientemente flojo, puede moverlo libremente arriba y abajo en su ranura de la parte posterior del mango. Mover el tornillo también mueve el reposamanos y el interruptor para el meñique.
- 3 Mueva el tornillo hasta que el reposamanos y el interruptor para meñique se encuentren a la altura deseada.
- 4 Coloque el tornillo en la posición que más se ajuste a la altura que usted prefiera. Puede elegir entre cinco posiciones.
- 5 Apriete el tornillo en su posición girándolo a la derecha.

SOFTWARE ROGER WILCO

Roger Wilco es un "walkie-talkie virtual" que le permite hablar con sus amigos mientras juega en-línea.

Puntos destacados

- Fácil de usar
- La calidad de sonido es equivalente o superior a la de una radio de banda ciudadana.
- Funciona con cientos de juegos de Windows.
- Soporta integración en web e integración ICQ (Windows).
- Herramientas para los desarrolladores de juegos en Windows.
- Sintonizador de canales integrado para ayudarle a buscar a otros comunicantes.

Declinación de responsabilidad:

Roger Wilco es propiedad de GameSpy Industries y por lo tanto Saitek plc no acepta responsabilidad por este producto. Por lo que cualesquiera cuestiones relacionadas con este producto se deberían dirigir a GameSpy Industries.

INFORMACIÓN IMPORTANTE

NOTA IMPORTANTE PARA USUARIOS DE WINDOWS XP

Si se ha actualizado el sistema a Windows XP Service Pack 2 la siguiente pantalla aparecerá al instalar el raton o el teclado Saitek:



Recomendamos seleccionar la opción No en este momento y seleccionar el botón de Siguiente para seguir con la instalación.

UNA BREVE EXPLICACIÓN SOBRE LAS ACTUALIZACIONES DE CONTROLADORES

De tiempo en tiempo podría haber actualizaciones de controladores y software de programación de este producto. Puede comprobar si hay actualizaciones visitando el sitio web de Saitek y haciendo clic en **Descargas**. Aparecerá una ventana desplegable. Seleccione **Controladores y software**.

PARA LOS USUARIOS DE WINDOWS® XP: ACTUALIZACIONES DINÁMICAS:

Si utiliza el software de programación SST, entonces necesitará obtener una versión actualizada para que funcione con los controladores nuevos que ha descargado de **Actualización de Windows**. Para obtener la versión nueva del software, abra el icono de Controladores de juegos del Panel de control, seleccione el controlador en la ventana y haga clic en **Propiedades**. En la parte superior de la ventana de Propiedades, haga clic en la pestaña de Acerca de y verá un enlace que dice: **Haga clic aquí para descargar el software de programación SST**. Haga clic en el enlace y Windows mostrará una indicación de descarga preguntándole si desea abrir o guardar el archivo. Elija guardarlo en la ubicación de su elección del disco duro del ordenador y el archivo comenzará a descargar. Una vez que haya descargado el archivo, encuéntrelo en el disco duro y haga clic doble en el mismo para instalar el software de programación.

ACTIVACIÓN DEL CONTROLADOR DURANTE UN JUEGO

La mayoría de los juegos soportan controladores de juego, que puede activar usando el menú de opciones [control] del menú principal del juego mismo.

Si tiene problemas para saber cómo hacer esto o no está seguro de si el juego en uso soporta controladores de juego, rogamos que consulte el manual del usuario del juego para obtener ayuda al respecto.

NOTA: Incluso si el juego en uso no soporta controladores de juego, resulta posible que el controlador funcione en dicho juego utilizando el software de programación Saitek Smart Technology (instalado solamente si eligió la opción de Usuario avanzado durante la instalación). El software de programación le permite programar el controlador con comandos de teclado y ratón, permitiendo que funcione en los juegos que sólo tienen soporte para teclados y ratones. Para ayuda sobre la utilización de este potente software de programación, consulte la sección Modo de programar el controlador de Saitek con el software Saitek Smart Technology de este manual.

RESOLUCIÓN DE FALLOS

- P1 Mi ordenador no reconoce el controlador de Saitek: ¿cuál es el problema?
- 1 ¿Ha instalado los controladores del CD suministrado con este producto?
 - 2 Revise las conexiones eléctricas. Desenchufe el controlador y vuelva a enchufarlo, asegurando que está bien metido.
 - 3 ¿Ha probado el controlador? Rogamos que consulte la sección "Modo de probar el controlador" de este manual para más información.
- P2 El juego que estoy usando no reconoce el controlador: ¿cuál es el problema?
- 1 Asegure que ha realizado las comprobaciones descritas en la pregunta P1 [anterior]
 - 2 ¿Ofrece el juego en el que está soporte para controladores de juego? Rogamos que consulte la sección Activación del controlador durante un juego de este manual para más información.

MODO DE COMPROBAR EL CONTROLADOR

- 1 Puede hacer esto en cualquier momento haciendo clic en **Inicio**, seguido de **Configuración** y seleccionando Panel de control en Windows (los usuarios de XP sólo tienen que hacer clic en Inicio seguido de Panel de control)
- 2 Busque un icono llamado Controladores de juegos u Opciones de juego (los usuarios de XP podrían tener que hacer clic primeramente en **Impresoras y otro hardware**).
- 3 Abra la ventana de Controladores de juego/Opciones de juego y debería aparecer el nombre de su controlador.
- 4 Haga clic en Propiedades y aparecerá la pantalla de prueba.

PROGRAMACIÓN DE SU CONTROLADOR SAITEK FORCE CON EL SOFTWARE DE PROGRAMACIÓN SAITEK SMART TECHNOLOGY

Introducción del software de programación Saitek Smart Technology

El software de programación Saitek Smart Technology (SST) es el software que proporciona Saitek para configurar su controlador Saitek para una funcionalidad mejorada. SST ofrece un potente conjunto de prestaciones, permitiéndole programar su dispositivo con la configuración más avanzada para una interacción total. A pesar del nivel de sofisticación, nunca antes visto en el mercado, gracias a la Saitek Smart Technology incorporada el software permanece sencillo de utilizar e intuitivo.

Para una guía completa de cómo programar el controlador de Saitek, visite el sitio web de Saitek www.saitek.com.

Prestaciones del software de programación Smart Technology:

- Configuración rápida y sencilla con cualquier juego
- Personalización de los valores del controlador para sus juegos favoritos
- Configuración del controlador con un modelo e interfaz tridimensional en pantalla
- Opción de configuración múltiple para cada controlador: idóneo en los casos en que varias personas utilicen el mismo controlador
- Configuración de movimientos especiales con prestaciones de sincronización sofisticadas
- Disponibles configuraciones de juego especiales en forma de "perfiles" en el sitio web de Saitek y en el CD Smart Technology
- Descarga de la última versión del software Saitek Smart Technology desde el sitio web de Saitek

¿Qué es un Perfil?

Un Perfil es una configuración específica para un mejor juego, que consiste en un conjunto de comandos preasignados a los botones o ejes del controlador. El disco que acompaña al producto o el sitio de web de Saitek (www.saitek.com) incluyen más de doscientos perfiles preestablecidos. Si requiere perfiles nuevos o mejorados, sírvase consultar el sitio de web, que se actualiza periódicamente

¿Cómo programo el controlador?

Una vez que se familiarice con su controlador de juegos puede comenzar a crear sus propios perfiles personales con el software de programación Saitek Smart Technology (SST). Este software tiene capacidades de programación

prácticamente ilimitadas y le permite personalizar el controlador para ajustarlo a sus necesidades de juego exactas.

El Editor de perfiles le permite programar los botones de su palanca de mando para que ejecuten diferentes acciones en sus juegos: esto resulta especialmente útil si el juego que se está utilizando no tiene pantalla propia que permita reconfigurar los botones.

Puesta en marcha

- 1 Haga clic doble en el icono de Smart Technology de Saitek que la instalación deja en el escritorio.
- 2 En el Editor de perfiles elija el control al que desea asignar un comando de teclado. Esto se hace haciendo clic con el botón izquierdo en la celda del control de la lista de controles de la parte derecha de la pantalla.
- 3 Con el cursor parpadeando, teclee los comandos de tecla y luego haga clic en el símbolo de confirmación verde cuando haya finalizado.
- 4 Repita este procedimiento con todos los botones que desearía programar y luego haga clic en **Archivo, Guardar** de la parte superior de la ventana del Editor de perfiles.
- 5 Dé un nombre al perfil (se recomienda llamarlo con el nombre del juego para el que se hace el perfil) y luego haga clic en **Guardar**.
- 6 Para activar el perfil haga clic en el icono Perfil ahora de la parte superior del Editor de perfiles (tiene el aspecto de una cruz negra y amarilla) o haga clic con el botón derecho en el icono del controlador de la barra de tareas y seleccione el nombre del perfil en la lista emergente de opciones.
- 7 Observará que cuando se carga un perfil el icono del controlador de la barra de tareas tiene un cuadrado verde detrás del mismo, lo que indica que actualmente hay un perfil cargado. Si desea descargar un perfil sólo tiene que hacer clic con el botón derecho en el icono del controlador y hacer clic en Despejar perfil en la lista emergente de opciones.

Si requiere una asistencia más detallada sobre cómo usar el software de programación SST, haga clic en **Ayuda** en la parte superior del Editor de perfiles y luego en Manual.

ASISTENCIA TÉCNICA

¿No puede empezar?: No se preocupe, ¡aquí estamos para ayudarle!

Casi la totalidad de los productos que nos devuelven como averiados no tienen ningún fallo: es simplemente que no se han instalado correctamente.

Si experimenta alguna dificultad con este producto, rogamos que visite primeramente nuestro sitio web:

www.saitek.com.

El área de asistencia técnica le proporcionará toda la información que necesita para obtener el mayor rendimiento de su producto y debería resolver cualesquiera problemas que pudiese tener.

Si no dispone de acceso a Internet o si no encuentra en el sitio web respuesta a su pregunta, rogamos que se ponga en contacto con el equipo de asistencia técnica de Saitek. Nuestro objetivo es ofrecer asistencia técnica rápida y completa a todos nuestros usuarios, así que le rogamos que antes de llamar tenga a mano toda la información relevante.

Para hallar el Centro de asistencia técnica de Saitek de su localidad, rogamos que consulte la hoja de Centros de asistencia técnica incluida en el paquete de este producto.

Condiciones de la garantía

- 1 El período de garantía es de 2 años desde la fecha de compra con presentación de comprobante.
- 2 Se deben seguir las instrucciones de funcionamiento.
- 3 El producto no se deberá haber dañado como resultado de modificación, uso indebido, abuso, negligencia, accidente, destrucción o alteración del número de serie, tensiones o corrientes eléctricas inadecuadas, reparación, modificación o mantenimiento por parte de cualquier persona que no sea de nuestras instalaciones de servicio o de un centro de servicio autorizado, uso o instalación de piezas de repuesto que no sean de Saitek en el producto o modificación de este producto de cualquier manera o la incorporación de este producto en cualesquiera otros productos o daños causados por accidente, incendio, inundación, rayos o fuerza mayor o por cualquier uso que viole las instrucciones suministradas por Saitek plc.
- 4 Las obligaciones de Saitek se limitarán a reparar o sustituir la unidad por otra igual o similar, según optemos. Para obtener reparaciones de acuerdo a esta garantía, deberá presentar el producto y comprobante de compra (p. ej., una factura o un albarán) al Centro de asistencia técnica de Saitek autorizado (listado en una hoja separada empaquetada con este producto) y pagando los gastos de transporte. Cualesquiera requisitos que entren en conflicto con cualesquiera leyes, normas y/u obligaciones estatales o federales no serán aplicables en dicho territorio en particular y Saitek se atendrá a dichas leyes, normas y/u obligaciones.
- 5 Cuando se devuelva el producto para reparar, rogamos que se empaquete con mucho cuidado, preferentemente utilizando los materiales de envasado originales. Se ruega adjuntar una nota explicativa.
- 6 **IMPORTANTE:** Para ahorrarse costes e inconvenientes innecesarios, rogamos que compruebe cuidadosamente que ha leído y seguido las instrucciones de este manual.
- 7 Esta garantía sustituye a cualesquiera otras garantías, obligaciones o responsabilidades explícitas.

CUALESQUIERA GARANTÍAS, OBLIGACIONES O RESPONSABILIDADES IMPLÍCITAS, INCLUYENDO, SIN LIMITARSE A LO MISMO, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD Y APTITUD PARA UN FIN PARTICULAR, SE LIMITARÁN EN CUANTO A DURACIÓN AL PERÍODO DE ESTA GARANTÍA LIMITADA ESCRITA. Algunos estados no permiten limitaciones en cuanto al tiempo de duración de una garantía implícita, así que las limitaciones anteriores podrían no ser aplicables para usted. EN NINGÚN CASO SEREMOS RESPONSABLES DE NINGÚN DAÑO ESPECIAL O INDIRECTO POR INCUMPLIMIENTO DE ESTA O CUALESQUEIRA OTRAS GARANTÍAS, EXPLÍCITAS O IMPLÍCITAS Y DE LA NATURALEZA QUE FUESEN. Algunos estados no permiten la exclusión o limitación de daños especiales, incidentales o indirectos, así que la limitación anterior podría no aplicarse a usted. Esta garantía le da derechos legales específicos y también podría tener otros derechos, que varían entre estados.

