

**Saitek®**



# **X-56 RHINO H.O.T.A.S. SYSTEM™**

**HANDS ON THROTTLE AND STICK**

## **ANVÄNDARHANDBOK**

## Välkomstmeddelande från utvecklarna

Saitek Pro Flight-teamet tackar dig för att du köpt den här banbrytande Pro Flight hårdvaran. Du kan vara säker på att vi har använt stora mängder kunskap, skicklighet och nyskapande i den här utvecklingsfasen, precis om med alla produkter vi utvecklat under åren. Tack vare vår trogna grupp av betatestare – som består av riktiga piloter och sim-piloter – har vi skapat en hårdvara som kommer att uppfylla dina behov under många år. Om du kombinerar den här produkten med andra i sortimentet, t.ex. Combat Rudder-pedaler och Pro Flight-instrumentpaneler, kommer du att kunna skaffa all din stridsflygarutrustning hos Saitek Pro Flight.

## SaitekProFlight-teamet



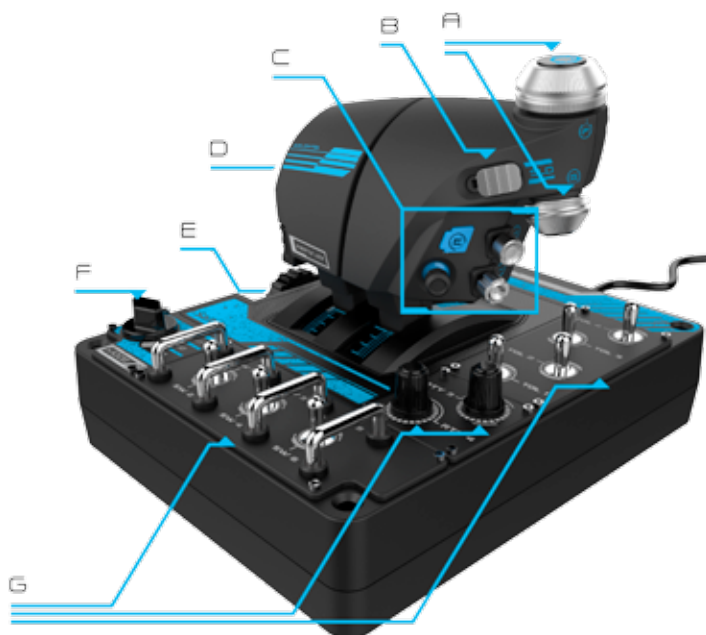
## SPAK - ÖVERSIKT

- A. POV
- B. Mini analoga spaken
- C. Thumb HAT, Witches och Castle
- D. Spakknappar med avtryckare och 2 huvudknappar
- E. X, Y och Rz-axlar; höjdroder-, skevroder och roderaxlar
- F. Pinkie- och Flying Pinkie-flygning
- G. F.E.E.L. Fjädersystem



## GASREGLAGE - ÖVERSIKT

- A. Vridreglage med nedfällda knappar
- B. Skjutreglage med 2 lägen
- C. Tumkontroller med 2 HAT, tumknapp och musknapp
- D. 2 gasreglage med gasreglagelås
- E. Spänningsjustering för gasreglage
- F. Lägesknapp med 3 lägen
- G. Baskontroller med 7 brytare och 2 vridreglage



## KOMMA IGÅNG

### Installation av drivrutiner och programvara

#### Windows® 8/10 (32- och 64-bit)

##### A) Endast drivrutiner

1. Hämta och installera X-56 Rhino drivrutiner från [www.saitek.com](http://www.saitek.com)
2. Läs igenom ansvarsfriskrivningen och välj **"Jag accepterar ansvarsfriskrivningens villkor"**. Klicka på **"Nästa"** för att fortsätta.
3. När du kommer till ikopplingsskärmen, anslut spak- och gasreglageenheterna till datorn. Klicka på **"Nästa"** när denna knapp markeras.
4. Windows säkerhets-popupruta kommer att fråga **"Vill du installera den här programvaran?"** Innan du klickar på **"Installera"** ska du markera rutan vid **"Lita alltid på programvara från Mad Catz Ltd"**. Nu kan du klicka på **"Installera"**.
5. På nästa skärm klickar du **"Nästa"** för att komma till kontrolltestsidan.
6. Använd kontrolltestsidan för att testa axlar, knappar och funktioner på din X-56. Efter att du testat, klickar du på **"OK"** för att fortsätta.
7. Klicka på **"Slutför"** på sista skärmen. Nu är dina drivrutiner installerade.

##### B) H.U.D. Programvara

1. Hämta och installera X-56 Rhino-programvaran från [www.saitek.com](http://www.saitek.com)
2. Efter att du klickat på **"Kör setup.exe"** kommer Windows 8 att försvinna från Metro/Startskärmen och fråga dig i en popupruta **"Tillåter du att följande program kan användas för att ändra den här datorn?"**. Klicka på **"Ja"**.
3. Läs igenom ansvarsfriskrivningen, välj **"Jag accepterar ansvarsfriskrivningens villkor"** och klicka sedan på **"Nästa"** för att fortsätta. Nu kommer H.U.D.-programvaran att installeras.
4. På den sista skärmen markerar du rutan för att köra H.U.D.-programmet efter att du klickat på **"Slutför"**, eller avmarkerar rutan om du bara vill slutföra installationen.

##### C) .NET Framework

1. Om det här är den första Mad Catz-produkten du installerar kan du ombes att installera .NET Framework efter att installationen av H.U.D.-programvaran installerats. **Detta rekommenderas starkt; H.U.D.-programvaran behöver den här funktionsuppdateringen från Microsoft.**
2. Klicka på **"Hämta och installera den här filen"**. Datorn kommer då att hämta rätt filer från Internet.
3. När installationen slutförts klickar du på **"Stäng"**.

## Windows® 7 (32- och 64-bit)

---

### A) Endast drivrutiner

1. Hämta och installera X-56 Rhino drivrutiner från **www.saitek.com**
2. Läs igenom ansvarsfriskrivningen och välj "**Jag accepterar ansvarsfriskrivningens villkor**". Klicka på "**Nästa**" för att fortsätta.
3. När du kommer till ikopplingsskärmen, anslut spak- och gasreglageenheterna till datorn. Klicka på "**Nästa**" när denna knapp markeras.
4. Windows säkerhets-popupruta kommer att fråga "**Vill du installera den här programvaran?**" Innan du klickar på "**Installera**" ska du markera rutan vid "**Lita alltid på programvara från Mad Catz Ltd**". Nu kan du klicka på "**Installera**".
5. På nästa skärm klickar du "**Nästa**" för att komma till kontrolltestsidan.
6. Använd kontrolltestsidan för att testa axlar, knappar och funktioner på din X-56. Efter att du testat, klickar du på "**OK**" för att fortsätta.
7. Klicka på "**Slutför**" på sista skärmen. Nu är dina drivrutiner installerade.

### B) H.U.D. Programvara

1. Hämta och installera X-56 Rhino-programvaran från **www.saitek.com**
3. Läs igenom ansvarsfriskrivningen, välj "**Jag accepterar ansvarsfriskrivningens villkor**" och klicka sedan på "**Nästa**" för att fortsätta. Nu kommer H.U.D.-programvaran att installeras.
4. På den sista skärmen markerar du rutan för att köra H.U.D.-programmet efter att du klickat på "**Slutför**", eller avmarkerar rutan om du bara vill slutföra installationen.

### C) .NET Framework

1. Om det här är den första Mad Catz-produkten du installerar kan du ombes att installera .NET Framework efter att installationen av H.U.D.-programvaran installerats. **Detta rekommenderas starkt; H.U.D.-programvaran behöver den här funktionsuppdateringen från Microsoft.**
2. Klicka på "**Hämta och installera den här filen**". Datorn kommer då att hämta rätt filer från Internet.
3. När installationen slutförts klickar du på "**Stäng**".

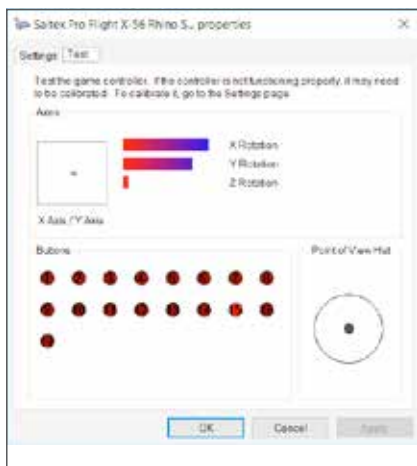
## KONTROLLENS INSTÄLLNINGAR

För att verifiera att X-56 fungerar korrekt ska du öppna sidan Spelkontroller och klicka på kontrollens flik för Egenskaper.

Så här gör du detta på de olika operativsystemen:

### Windows® 8/10 (32- och 64-bit)

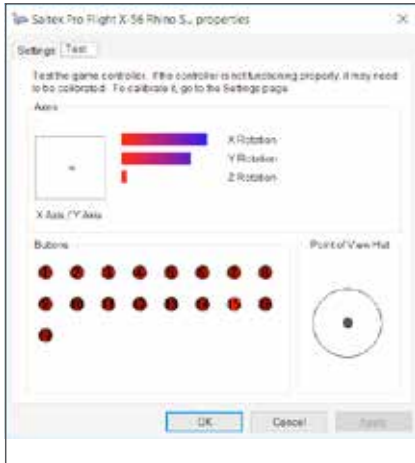
1. Från Metro/Startskärmen klickar du på ikonen för **"Kontrollpanelen"**.  
OBS: Om det inte finns någon ikon för Kontrollpanelen på din Metro/Startskärm, skriver du in **"kontrollpanel"**, så visas ikonen för Kontrollpanelen.
2. Dubbelklicka på ikonen för **"Enheter och skrivare"**. OBS: Om du inte ser den här ikonen ska du kontrollera att du valt stora ikoner.
3. Leta upp X-56 Rhino i enhetslistan och högerklicka på ikonen. Välj **"Spelenhetsinställningar"**.
4. I fönstret Spelkontroller ska X-56 Rhino finnas med på listan och vara markerad. Klicka på **"Egenskaper"** för att komma till kontrolltestskärmen.



På kontrolltestskärmen kan du testa alla funktioner, axlar, knappar och vridreglage mm. Efter att du testat allt, klickar du på **"OK"** två gånger för att komma tillbaka till skrivbordet.

### Windows® 7 (32- och 64-bit)

1. Klicka på Windowsikonen i systemfältet. För markören över menyn **"Alla program"**. Klicka på mappen **"Spel"** och sedan på ikonen för **"Spelutforskaren"**.
2. Klicka på **"Verktyg"** (med den nedåttekande pilen) i listan i fönstrets övre del. Klicka på **"Indataenheter"** i rullmenyn.
3. X-56 Rhino ska finnas med på listan och vara markerad. Klicka på **"Egenskaper"** för att komma till kontrolltestskärmen.



På kontrolltestskärmen kan du testa alla funktioner, axlar, knappar och vridreglage mm. Efter att du testat allt, klickar du på "OK" två gånger för att komma tillbaka till skrivbordet.



## F.E.E.L. Fjäderspänningssystem

De olika fjädrarna på Rhino-spakens skaft kommer att ge olika känsla. Du kan också använda spaken utan fjäder, vilket ger dig sammanlagt fem olika typer av kraft.

Varje fjäder har sin egen unika känsla och märkning. De är märkta med en färg högst upp på varje fjäder – röd, gul, blå och grön. I den här tabellen ser du en lista över några av de kalkyler som används för differentiering:



	RED	GREEN	YELLOW	BLUE	Notes
k = Rankning	1	2	3	4	
OD = Yttre diameter	33	33	33	33	
d = Trådens diameter	1.8	1.8	1.8	1.8	
E = Elasticitetsmodul ( 210000 )	210000	210000	210000	210000	N/mm2
FL = Fri längd	52	47	42	36	Icke-komprimerad
WL = Arbetslängd	30.8	30.8	30.8	30.8	Färdigkomprimerad
P1L = Längd i position 1	25.8	25.8	25.8	25.8	Full arbetskomprimering
n = Totalt antal varv	4.5	4.5	4.5	4.5	Aktiva varv (6,5 varv i fjäder)
D = Medeldiameter	31.2	31.2	31.2	31.2	
Rankning K= $Ed^4 / 8n D^3$	1.70	1.70	1.70	1.70	N/mm
Belastning vid utbrytning BL = FL-WL x k	36.12	27.60	19.08	8.86	N
Belastning vid P1L SoL = FL - SL x k	44.64	36.12	27.60	17.38	N
Stress= $8 \times P \times D / 3,14 \times d^3$	608.50	492.38	376.25	236.90	N/mm2
% UTS ( M4 pianotråd )	30.89	24.99	19.10	12.03	%

## Byta eller ta bort en fjäder

Följ de här stegen för att sätta i, byta eller ta bort en fjäder. Kontrollera att avtryckaren är vänd bort från dig och X-56 Rhino-logoplattan är vänd mot dig.

1. Vrid låsramen (del B) motsols tills spaken kan tas bort från basen.
2. Ta bort förseglingsringen (del C) genom att föra in händerna på vardera sidan under ringen och lyfta upp den. Förseglingsringen har utformats så att den är styv.
3. Dra isär låsklämmorna (del D) som sitter under belastningen från fjädern. Ta bort ena halvan först, håll fast fjädern och ta sedan bort den andra halvan.
4. Ta bort fjädern (del E) och byt ut den mot en annan fjäder eller lämna bort fjädern helt.

Återmontera genom att utföra ovanstående steg i motsatt ordningsföljd. Var noga med att fästa förseglingsringen (del C) ordentligt och dra åt låsramen (del D) ordentligt på spakens bas.



1. Vrid låsramen motsols



2. Ta bort spaken



3. Ta bort förseglingsringen



4. Dra isär låsklämmorna



5. Ta bort fjädern

## Översikt av H.U.D. Programvara

H.U.D.-programmet ger dig möjlighet att programmera din X-56 Rhino med ett stort antal tangentbordskommandon, från enkla kommandon med en tangent till verkligt avancerade, tidsbegränsade och macrobaserade kommandon. Du kan också programmera alla axlar med tangentbordskommandon och programmera muskommandon.

Dessutom kan du ändra responskurvor och deadband för huvudaxlarna. Detta kommer att beskrivas längre fram i handboken.

### Det finns två sätt att starta H.U.D.-programmet.

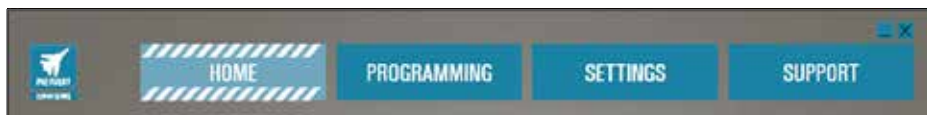
1. Från ikonen på skrivbordet som ser ut så här:
2. Från startmenyn:



När H.U.D.-programmet startat kommer du att se hemskärmen. Om det är första gången du kör H.U.D.-programmet ska du välja språk. Därefter kommer du till hemskärmen. För att byta språk går du till språkmenyn genom att klicka på flaggikonen längst ner i högra hörnet på hemskärmen.

### H.U.D.-programmets huvudflikar är:

1. HEM
2. PROGRAMMERING
3. INSTÄLLNINGAR
4. SUPPORT



## HEMFLIKEN

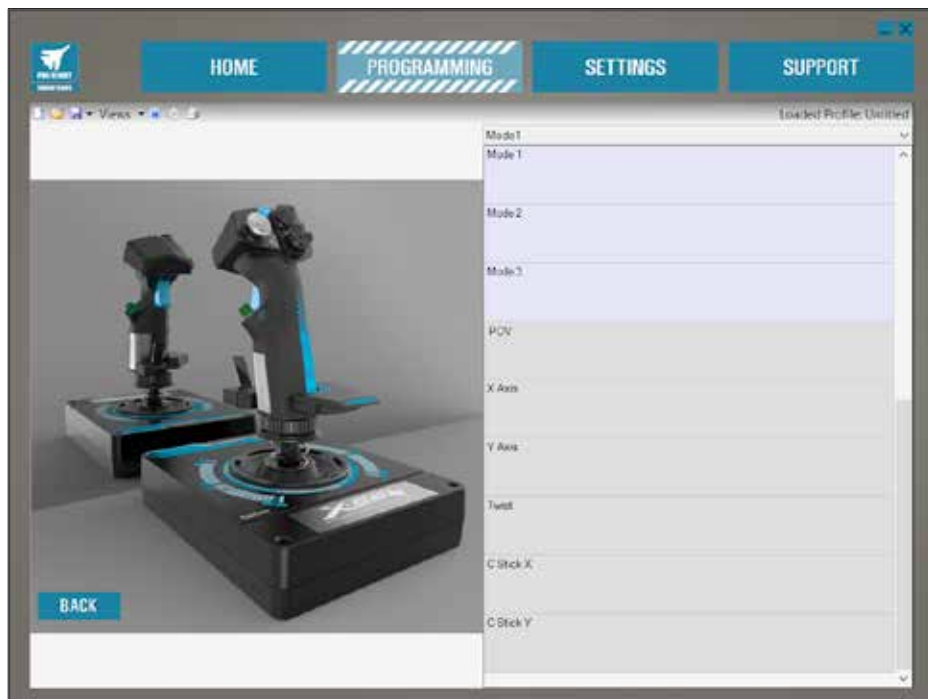


"På hemskärmen ser du:

- En närbild av produkten
- Relaterade produkter som vi tror du kan vara intresserad av
- Live Facebook-feed från Saitek Pro Flight
- Kortkommandon för de sociala medierna och webbplatserna Saitek.com, Twitter, YouTube, Instagram, mm.
- Flaggikonen för val av språk"

## PROGRAMMERINGSFLIKEN

När du väljer PROGRAMMERINGSFLIKEN visas X-56:s programmeringsmiljö.



Du ser en högupplöst bild av den kontroll du ska programmera till vänster på skärmen. Till höger på skärmen ser du en lista med kommandorutor som kallas för "celler".

Högst upp på bildpaneler ser du ikoner för spaken och gasreglaget. Då du klickar på en av dem väljer du att programmera den enheten.

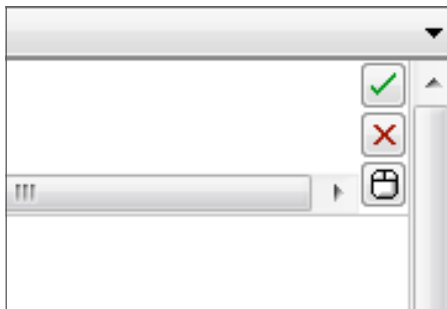
Under PROGRAMMERINGSFLIKEN kan du imitera din kontroll för att direkt kopiera de tangentbordskommandon du vill använda i dina favoritspel. Kommandona sparas då i det vi kallar en profil.

### Skapa din första profil

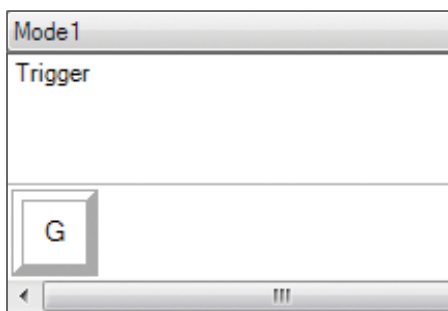
En profil är en samling sparade, programmerade kontrollkommandon. Om du till exempel vill att en knapp/hatt på en styrspek ska göra en viss sak i spelet som vanligtvis kräver en genväg på tangentbordet, kan du "tilldela" knappen det kommandot. Om du vill att knapp A ska aktivera landningsstället (G-tangenten på tangentbordet) kan du använda H.U.D.-programmet för att tilldela knappen den funktionen. Du kan också skapa mer komplicerade tilldelningar, t.ex. "shift+F2", eller till och med tidsbegränsade kommandon och macros.

## Skapa din första profil

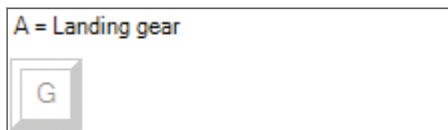
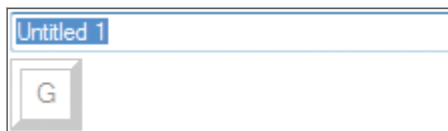
1. Du kan antingen föra markören över cellen eller trycka på den knapp på kontrollen som du vill skapa en profil för. Om du för markören över cellen för knapp **A**, kommer knapp **A** att lysa upp på 3D-bilden av styrspaken. Du kan också klicka på knapp **A** på styrspaken så lyser motsvarande cell.



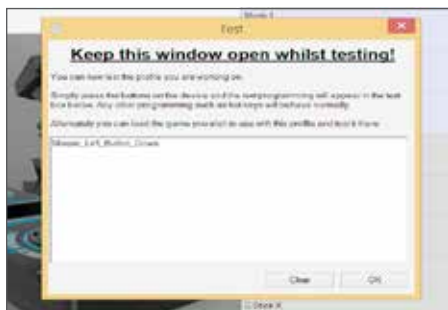
2. När rätt cell lyser ska du vänsterklicka på den. Då visas en stor blinkande markör till vänster i cellen. Du ser också en grön bock, ett rött X och en musikon till höger i cellen.



3. Cellen är nu klar för tangentbordskommandot. Använd tangentbordet och tryck på de tangenter du vill att knapp **A** på spaken ska aktivera. För det här exemplet kommer vi att använda G-tangenten som vanligtvis aktiverar landningsstället. När du trycker på "**G**" på tangentbordet ska en stor ruta med bokstaven "**G**" visas i cellen, som på bilden här:



4. Om det är rätt tangentbordskommando, klickar du på den gröna bocken till höger. Om inte, ska du klicka på det röda krysset och göra om proceduren där du skriver in tangentbordskommandot i cellen. Efter att du tryckt på den gröna bocken, kommer kommandonamn-rutan att visas med namnet "**Örubricerad**" (bilden nedan till vänster). Välj ett namn för kommandot och skriv in det i rutan. För det här exemplet väljer vi namnet "**Landningsställ**". Tryck på Enter för att slutföra cellen. Knapp **A** = Landningsställ, vilket är G-tangenten på ditt tangentbord (bilden nedan till höger).



5. Testa din profil genom att öppna fönstret "Test". Ovanför 3D-bildene ser du sju olika ikoner. Den andra ikonen från höger som ser ut som ett silverfärgat kugghjul är märkt "Testprofil".

Klicka på den här ikonen. Ett nytt fönster öppnas. Det kommer redan att finnas en blinkande ikon i testområdet. Tryck på knapp **A** på din X-56. Då visas bokstaven "G" i fönstret, vilket visar att din första programmerade knapp fungerar.

Stäng fönstret genom att klicka på ikonen för "OK" längst ner till höger i testfönstret.

6. Du kan lägga till andra tangentbordskommandon och sedan testa dem. Kom bara ihåg att spara ditt arbete innan du stänger H.U.D.-programmet.



7. För att få programmeringen som du precis skapat att fungera i ditt spel måste du först spara den som en profil och sedan aktivera den. Det här kan du göra med ett enda klick. I raden med ikoner precis ovanför 3D-bilden ser du en ikon som ser ut som ett blått mål. För markören över ikonen så visas ett verktygstips med rubriken "Profil":

Klicka på den här ikonen så visas en vanlig Windows spara-ruta. Ge din profil ett namn och spara den. Efter att profilen sparats aktiveras den och du kan stänga H.U.D.-programmet och spela ditt spel. Din X-56 kommer nu att reagera enligt din programmering.

8. H.U.D.-programmet har många andra kraftfulla programmeringsfunktioner som vi inte ännu gått igenom. Du kan till exempel programmera axlar, musrörelser och musknappar, hattar och speciella tidsbegränsade och komplicerade kommandon. En fullständig lista över funktioner och en fullständig bruksanvisning finns under **SUPPORTFLIKEN**. Där kan du klicka på "Läs H.U.D.-programmeringshandboken" eller titta på den specialgjorda H.U.D.-programmeringsvideon.

## Profilredigeringsikoner



### 1. Ny profil

Öppnar en tom profil som du kan redigera/skapa.

### 2. Öppna profil

Öppnar en tidigare skapad profil för redigering.

### 3. Spara profil

Sparar en ny profil eller skriver över en befintlig profil. Med rullmenyn intill "Spara" kan du välja "Spara som" för att spara den aktuella profilen på en annan plats eller under ett annat namn.

### 4. Vyer

Du kan ändra vyn i din profilredigerare så att endast programmeringscellerna visas (dvs. ingen bild). När du klickar på knappen "Vyer" igen kommer standardvyn tillbaka och bilden visas.

### 5. Profil

Om du arbetar på en profil som du vill använda omedelbart för att genast börja flyga, ska du klicka här.

### 6. Profiltest

Öppnar testfönstret - speciellt användbart för test av avancerade tidsbegränsade och macrobaserade kommandon innan du flyger.

### 7. Skriv ut

Skickar aktuell profil till ditt systems standardskrivare.



## FLIKEN INSTÄLLNINGAR

Under fliken INSTÄLLNINGAR kan du ändra deadzone och responskurvor för alla axlar på både spaken och gasreglaget.

### Responskurvor

Beroende på flygplanstyp, kan du vilja att din styrspak ska vara mer eller mindre känslig kring axlarnas mitt eller slutpunkter. Om du t.ex. flyger en F/18 på ett återtankningsuppdrag på 25 000 fots höjd, kommer du att utföra mycket precisa rörelser för att komma i rätt position. Med en grundare responskurva kring mittpunkten på styrspakens X- och Y-axlar kan du styra ditt plan med mycket stor precision.

### Deadband

Deadband, som ibland kallas deadzone eller neutral zon, är det område där en axel rör sig utan att detekteras av drivrutinerna och utan inverkan på spelets framskridande. Den kan befinna sig kring mitten eller någondera änden av axelområdet.

### Justering av axelområde

Justering av axelområdet, eller axelmättnad, krymper axelns rådataområde.

### Justering av fysisk axel

Justering av fysisk axel, eller fysisk mättnad, krymper hela axeldataområdet till en liten fysisk rörelse med spaken.

### S-kurvor och J-kurvor

De två typerna av justerbara kurvor kallas S-kurvor och J-kurvor. J-kurvor är linjära axlar, som gasreglage och vridreglage. S-kurvor är icke linjära, som X- och Y-axlar.



Den första skärmen har rubriken "VÄLJ ENHET SOM SKA MODIFIERAS".

Välj antingen spaken eller gasreglaget.

Följande alternativ visas på skärmen "MODIFIERING AV SPAK/AXEL"



1. Namn på den del som ska modifieras
2. Axlar som kan modifieras
3. Manuell axeljustering och testområde
4. Fjädersvärden - för referens vid ändring av axeldata
5. Tillbakaknapp
6. Skjutreglage för justering av fysisk axel
7. Rutor för manuella axelattribut
8. Justering av deadzone
9. Justering av axelkurva
10. Förinställda profiler
11. Knapp för Använd
12. Knapp för Ångra

## 1. Namn på den del som ska modifieras

Detta är spak- eller gasreglageenheten. För att ändra den del du inte för tillfället arbetar med använder du Tillbakaknappen (5) för att gå tillbaka till skärmen för val av enhet.

## 2. Axlar som kan modifieras

De av spakens axlar som kan modifieras är:

- X-axel
- Y-axel
- Roderaxel

De av gasreglageaxlar som kan modifieras är:

- Vänster gasreglage
- Höger gasreglage
- Vridreglage 1
- Vridreglage 2
- Vridreglage 3
- Vridreglage 4

## 3. Manuell axeljustering och testområde

Visar hur aktuella responskurvor/deadband/mättnadspunkter är inställda för den valda axeln. Du kan också justera deadzone i mitten, områdesmättnad, fysisk mättnad och responskurva på den valda axeln. Ett kikarsikte visar den fysiska positionen på den axel du manipulerar.

## 4. Fjädersvärden

En referensdel för justering av spakens axlar. Du kan välja olika axelkurvor eller deadzone beroende vilken fjäder du har monterat på spaken. Den här referensdelen visas inte när du modifierar gasreglageaxlar.

## 5. Tillbakaknapp

Tar dig till skärmen för val av enhet.

## 6. Skjutreglage för justering av fysisk axel

Ger dig möjlighet att flytta axlarnas ändpunkter in mot mitten, antingen med X-axelns vänster och höger ytterdelar eller uppåt och nedåt längs Y-axeln. Det liknar hur du ställer in en deadzone i axelns ändpunkter.

## 7. Rutor för manuella axelattribut

Ger dig möjlighet att föra in rådata för att ställa in deadband, kurva, områdesmättnad och fysisk mättnad. Det är mycket användbart om du redan har dessa data eller får dem från en tredje part. T.ex. från en forumpost om hur man ställer in responskurva för F/A-18F.

## 8. Skjutreglage för justering av deadband

Justerar deadband kring mittpunkten på den axel du valt.

## 9. Skjutreglage för justering av axelkurva

Krymper axelområdet i stället för att t.ex. gå från 0 till 65555 kan du krympa den till från 300 till 62555.

## 10. Förinställda profiler

Vill du inte skapa dina egna kurvor? Vi har inkluderat två förinställda kurvor att välja bland:

1. J-kurvor – ger en enda manipuleringspunkt och är idealiska för gasreglage och vridreglage.
2. S-kurvor – ger två manipuleringspunkter och är idealiska för att ställa in X- och Y-axlar.

## 11. Knapp för Använd

Sparar manipulerad kurva på vald axel. När kurvan sparats kommer axeln att fungera enligt detta, i alla spel, tills axeln justeras och sparas på nytt eller tills du trycker på återställningsknappen.

## 12. Knapp för Ångra

Återställer responskurvorna på den valda axeln till standardinställning - mycket användbart när du experimenterar med kurvor och deadband.

## Ändring av axelattribut

### Meddelanden om axelstatus

Du behöver hålla reda på flera olika meddelanden i rutan för axelmarkeringar medan du manipulerar och använder axeldata. Till vänster ser du en lista med de nuvarande enheternas axlar. Färgerna visar status för var och en av axlarna.



Ljusblått i den större rutan anger den aktuella valda axeln.



Orange i den större rutan anger den axel som inte är vald. Grönt i den mindre rutan anger att data på inställningssidan och data på enheten är synkroniserade för denna axel.



Gult i den mindre rutan anger att data för denna axel har modifierats på inställningssidan men inte ännu synkroniserats till enheten.



För att synkronisera data, klickar du på "Använd" längst ner till höger. Hela rutan blir gul och börjar sedan fyllas med grönt för att visa att data på inställningssidan synkroniseras till enheten. När alla data är helt synkroniserade kommer den större rutan att åter bli ljusblå och den mindre rutan förblir grön. När axelrutan blir grön sparas data från inställningssidan till den fysiska enheten. Huvudrutan för axeln blir blå och snedstrecket blir grönt.



När axelrutan blir grön sparas data från inställningssidan till den fysiska enheten. Huvudrutan för axeln blir blå och snedstrecket blir grönt.

### Inställning av deadband

För att ställa in deadband på en axel, flytta på skjutreglaget för justering av deadband (del 8). Du kommer att se hur axeln börjar separera från mitten i det manuella justeringsområdet. Deadzone blir större ju längre skjutreglaget flyttas.

### Inställning av responskurva

För att ställa in responskurva på en axel, flytta på skjutreglaget för justering av axelkurva (del 9). Vid inställning av en S-kurva ser du kurvan forma sig som ett S för att visa kurvan under och över axelns mittpunkt.

Vid inställning av en J-kurva ser du hur hela axeln böjs då skjutreglaget flyttas. Du kan också ändra båda kurvorna genom att flytta punkterna i delen för manuell justering (del 3). Om du flyttar punkterna i området, 2 för en S-kurva och 1 för en J-kurva, kommer kurvan att justeras till de nya punkterna.

### Inställning av axelområde

För att ställa in axelområde, flytta på skjutreglaget för justering av axelkurva (del 9). Då krymper data för axeln från den helt negativa och helt positiva sidan. Nu kommer axeln att endast leverera upp till de punkter du ställt in.

## Inställning av fysisk axel

För att ställa in fysiskt axelområde, flytta på skjutreglaget för justering av fysisk axel (del 6). Då det här skjutreglaget flyttas krymps minimum- och maximumområdet för den fysiska axeln. Efter att du flyttat på skjutreglagen för att ställa in axel kommer du att se att minimum- och maximumområdet har krympt varje gång du rör den fysiska axeln.

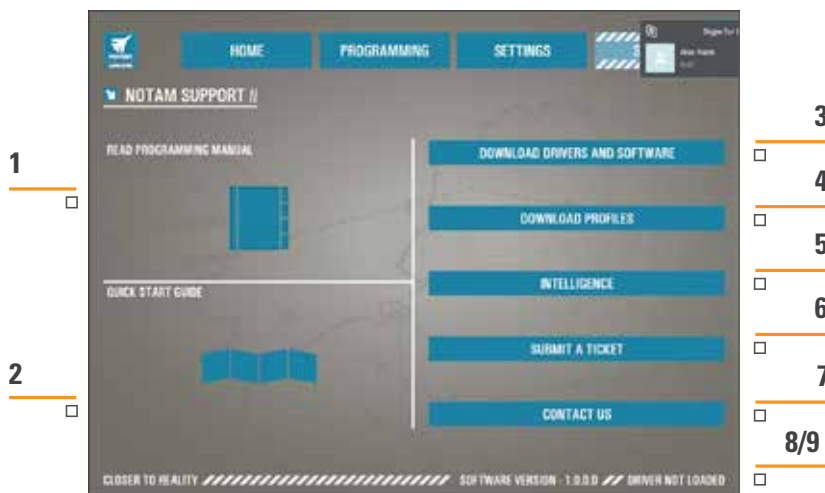
## Spara en inställning

För att spara en inställning så att du kan använda den, klickar du på knappen "Använd" längst ner i högra hörnet på skärmen (del 13). När du tryckt på "Använd" kommer axelikonen (del 1) att bli gul och sedan fyllas med grönt. Slutsegmentet fyllt med grönt och en blå huvudaxel anger att alla data har sparats.

Se avsnittet "Meddelanden om axelstatus" för mer information om axelmeddelanden.

## FLIKEN SUPPORT

Under fliken SUPPORT har du tillgång till ett antal supportrelaterade aktiviteter.



1. Se videor om X-56 Rhino online
2. Se Snabbstartsguiden i PDF-format
3. Hämta de senaste drivrutinerna och programvarorna
4. Hämta profiler
5. Kunskapsbas
6. Skicka en begäran
7. Kontakta oss
8. Se programvaruversion
9. Se drivrutinsversion"

**Se Handboken i PDF-format**

Öppnar en PDF-version av den här handboken.

**Se Snabbstartsguiden i PDF-format**

Öppnar en PDF-version av Snabbstartsguiden.

**Hämta de senaste drivrutinerna och programvarorna**

Öppnar webbsidan med X-56 drivrutiner och programvaror där du kan hämta de senaste drivrutinerna och programvarorna.

**Hämta profiler**

Öppnar webbsidan med X-56 profiler där du hittar alla de senaste profilerna som du kan hämta.

**Kunskapsbas**

Öppnar webbsidan med svar på de vanligaste frågorna om X-56. Om du har problem med installationen kan för du försöka med det här först. Då kan du undvika att behöva kontakta teknisk support.

**Skicka en begäran**

Om du mot förmodan skulle ha problem med din X-56 får du gärna skicka en begäran till vårt tekniska supportteam i världsklass.

**Kontakta oss**

Om du föredrar att tala med någon i vårt tekniska supportteam, eller vill tala om något annat kan du klicka på den här länken för att öppna en webbsida med all kontaktinformation.

**Programvaruversion**

De här siffrorna anger den programvaruversion som för närvarande är installerad - användbart om du vill uppgradera din programvara.

**Drivrutinsversion**

De här siffrorna anger den drivrutinsversion som för närvarande är installerad - användbart om du vill uppgradera dina drivrutiner.

## PROBLEMLÖSNING

### Q Varför känner min dator inte igen Pro Flight-kontrollen?

- A 1. Har du hämtat och installerat drivrutinerna från [www.saitek.com](http://www.saitek.com)?
- A 2. Kontrollera kabelanslutningarna. Koppla ur din kontroll och anslut den igen, se till att den sitter i ordentligt.
- A 3. Om du använder USB-portar som är riktade framåt eller uppåt, prova med att ansluta till portar på datorns baksida.
- A 4. Om du använder ett nav, kontrollera att det har strömtillförsel.

### Q2 Varför känner spelet jag spelar inte igen min Pro Flight-kontroll?

- A 1. Gå igenom kontrollerna i F1 [ovan].
- A 2. Stöder spelet du spelar spelkontroller? Se efter i ditt spels användarhandbok som bör innehålla information om spelkontroller. Om det inte gör det kan du använda det kraftfulla programmeringsprogrammet för att emulera musen och tangentbordet med din X-56 Rhino.

### Q3 Varför fungerar inte kontrollens knapp eller axel?

- A 1. Testa din produkt i spelkontrollens panel enligt instruktionerna som du hittar i den här användarhandbokens tidigare avsnitt.
- A 2. Om du fortfarande har problem med kontrollen ska du kontakta teknisk support på <http://support.madcatz.com/Tickets/Submit>

### Q4 Vad kan jag göra om det fattas en del på min kontroll?

- A 1. Kontakta teknisk support för hjälp: <http://support.madcatz.com/Tickets/Submit>

### Q5 Varför reagerar mitt plan inte korrekt på axlarna i flygsimulatorspel som FSX?

- A 1. X-56 spak och gasreglage är oberoende enheter och båda har en X- och en Y-axel osv. Gå till ditt spels kontrollinställningar och gör inställningar för din X-56 Rhino. För mer detaljerad information om hur du gör det här, gå till vår sida med vanliga frågor: <http://support.madcatz.com>

### Q6 Hur ändrar jag ljusstyrkan på LED-ljusen på min X-56?

- A 1. Installera programvaran så visas skjutreglaget för ljusstyrka under fliken INSTÄLLNINGAR.

### Q7 Varför är mina axlar ocentrerade eller rör sig kaotiskt?

- A 1. Gå till sidan med vanliga frågor i under support på Saiteks webbsida. Där hittar du enkla instruktioner för hur du återställer kalibreringen. Du hittar alla adresser i avsnittet om teknisk support i den här användarhandboken.



## TEKNISK SUPPORT

Kan inte komma igång? Oroa dig inte, vi är här för att hjälpa dig! Nästan alla produkter som returneras till oss som felaktig är inte fel alls - de har bara inte installerats korrekt. Om du får problem med den här produkten, vänligen först besöka vår hemsida <http://support.madcatz.com>. Den teknisk support kommer att ge dig all information du behöver för att få ut det mesta av din produkt och bör lösa eventuella problem du kan ha. Om du inte har tillgång till Internet, eller om webbplatsen inte kan svara på din fråga, kontakta din lokala Mad Catz Teknisk Support Team. Vi strävar efter att erbjuda snabba, omfattande och grundlig teknisk support till alla våra användare så, innan du ringer, se till att du har all relevant information till hands.

**Saitek®**

 **CLOSER TO REALITY™**