

T.16000M FCS

THRUSTMASTER



T.16000M FCS flight stick

Exklusive Präzision: H.E.A.R.T* HallEffect AccuRate Technology™! 3-D (Hall Effect) Magnetsensoren am Stick (*US Patent: US08471815): 256-mal größere Präzision als bei derzeitigen Systemen (16-Bit Auflösung; 16000 x 16000 Werte!).

Magnete gewährleisten reibungsfreie Aktion für rasiermesserscharfe Präzision, die niemals vergeht!

Die Schraubenfeder (2.8 mm im Durchmesser) im Stick ermöglicht feste, lineare und glatte Spannung.

Völlig beidhändiger Joystick!

3 abnehmbare Komponenten ermöglichen die vollständige Anpassung des Joysticks für links- oder rechtshändige Nutzung.

Fliegen mit je einem Joystick in jeder Hand ist nun in allen Spielen, die zwei Joysticks unterstützen, wirklich möglich!

16 Action-Buttons mit fühlbarer Erkennung der Buttons im Stil der Blindenschrift!

12 an der Basis und 4 am Stick + einen achtwegigen Point of View (POV) Kopfschalter.

Ein Schalter ermöglicht den Nutzern die Konfiguration der 12 Buttons an der Basis links- oder rechtshändige Nutzung.

4 unabhängige Achsen inkl. Drehruder (gesteuert durch die Drehung des Sticks).

Ergonomischer Trigger für die Bremse (Zivil-Flug) oder Schnellfeuer (Militär-Flug, Weltraum-Simulation).

Mehrwege-Kopfschalter (für Panoramasicht).

Ergonomisches Design für optimalen Komfort.

Große Handstütze für weniger Stress.

Gewichtete Basis für verbesserte Stabilität.

Thrustmaster Flugprodukt-Ecosystem

Dieses Produkt ist Teil einer Reihe von Flugsimulator-Peripheriegeräten, die miteinander kombiniert werden können: Ein komplettes Ecosystem mit dem FCS Flightstick, dem TWCS Schieberegler, den TFRP Ruderpedalen und den MFD (Multi-Functional Display) Cockpit-Panels. Diese Elemente sind kompatibel mit oder ohne T.A.R.G.E.T, der fortschrittlichen Programmiersoftware. Mit T.A.R.G.E.T können Sie zwei T.16000M FCS Flightsticks miteinander kombinieren. Einen in der linken Hand, den anderen in der rechten Hand und so mit beiden Händen spielen.

Dieses Produkt wird nicht unter Lizenz von Microsoft Corporation vertrieben und wird von selbiger auch nicht unterstützt.

*US Patent: US08471815 / Franz. Patent: FR2940846B1

T.A.R.G.E.T Programmiersoftware

Thrustmaster Advanced pROgramming Graphical EdiTOR Software: Kombiniert andere Geräte von Thrustmaster (so werden diese als eigenständiges USB-Gerät erkannt) und zum Laden oder Kreieren spezifischer Mapping-Profile für jedes Spiel.

