

## Sistema de control de vuelo Saitek Pro Flight Yoke System Incluye 1 Cuadrante de aceleración Pro Flight Throttle Quadrant

### **Precisión, Realismo y Control.**

El Sistema de vuelo Saitek Pro Flight Yoke system es de alta ingeniería para satisfacer las necesidades de los verdaderos seguidores de la simulación de vuelo.

Eje de acero inoxidable, controles ergonómicos y cronómetro integrados y un Cuadrante de aceleración (Flight Throttle Quadrant) por separado para asegurar una excelente, precisa y totalmente realista experiencia de vuelo.

Utilice el concentrador o equipo de redes USB integrado para poder conectar de forma fácil las otras piezas de la gama de productos Saitek ProFlight como el Cuadrante de aceleración "Throttle Quadrant Pro" o el tablero de mando "Pro Flight Instrumental Panel" (se venden por separado).

Timing para medir con exactitud la duración de cada etapa de su plan de vuelo.

El cuadrante de aceleración de separado del yoke tiene interruptores adicionales que permiten configurar múltiples combinaciones con el acelerador, flaperones, altura o paso de la hélice. Se puede montar en donde desee al lado del piloto o del co-piloto, para que los controles estén donde quiera.

La abrazadera del anclaje a la mesa tiene 2 posiciones y mantiene fijados su yoke y su cuadrante de aceleración de un modo seguro.

### **Especificaciones:**

- 14 botones.
- POV Hat Switch.
- 3 modos.
- Flags sobre Yoke.
- Permite montar 3 relojes de instrumental.
- Módulo para 3 niveles de cuadrantes.



**SISTEMA YOKE PRO VUELO DE SAITEK****Requerimientos:**

Conectividad: USB 2.0

Windows XP, XP64 and Windows Vista (Todas la versiones)

**CARACTERISTICAS TÉCNICAS**

Caracterizado por sus controles realistas configurables para todos los software de simulación de vuelo importantes lo que le proporcionará experiencias de vuelo más realistas.

**Alpaelectronica  
Saitek Pro Flight Yoke System**

Conmutador localizador de 8 puntos de vista  
direccionales

Conmutador basculante de doble dirección

Botón de función única (detrás del mango  
izquierdo)

Conmutador basculante de doble  
dirección

Botón de función única

Interruptor Modo de 3 posiciones  
(detrás del mango derecho)



Función de duración exacta y  
cronómetro para medir la duración  
de cada etapa de vuelo.  
El visualizador también indica el  
modo de programación seleccionado.

Perillas de palanca separables para configurar cualquier combinación de acelerador, flaperones, mezcla (altura) o paso de la hélice.

# Alpaelectronica Saitek Cuadrante de aceleración

Palancas de viaje suaves con un botón de detención 0

Tres conmutadores basculantes de doble dirección



## Controles de Yugo de Vuelo y funciones correspondientes en el Simulador de Vuelo de Microsoft

Función		Función por defecto en FS 9 y FS X
Eje de Yugo	eje X eje Y	Alerones Elevador
Botones principales	Botón 1 T1 (botón 3) T2 (botón 4) T3 (botón 5) T4 (botón 6) T5 (botón 7) T6 (botón 8) Botón 2 POV	Frenos (emplear / soltar) Ajustar elevador hacia abajo Ajustar elevador hacia arriba Flaperones se repliegan progresivamente Flaperones se extienden progresivamente Visualizar / esconder tablero de rodillas Mecanismo de aterrizaje hacia arriba / abajo Vistas (ciclo) Vista panorámica
Otros Controles	Interruptor modo	El Modo cambia cuando se utiliza el Software de Programación de Saitek, Smart Technology (SST)
Botones de Reloj	Función Iniciar / Detener Reiniciación	Cambio de reloj / cronómetro Cronómetro inicio / detener Reiniciar el cronómetro

## Controles de Cuadrante y funciones correspondientes en el Simulador de Vuelo de Microsoft

Función		Función por Defecto en FS 9 y FS X
Eje de Cuadrante	eje Z eje Rx eje Ry	Acelerador Flaperones Deflector
Botones de eje	botón Z botón Rx botón Ry	Asignable durante el juego Asignable durante el juego Asignable durante el juego
Interruptor de Palanca	T1 (botón 15) T2 (botón 16) T3 (botón 17) T4 (botón 18) T5 (botón 19) T6 (botón 20)	Asignable durante el juego Asignable durante el juego Asignable durante el juego Asignable durante el juego Asignable durante el juego Asignable durante el juego

## Visión general de las funciones

