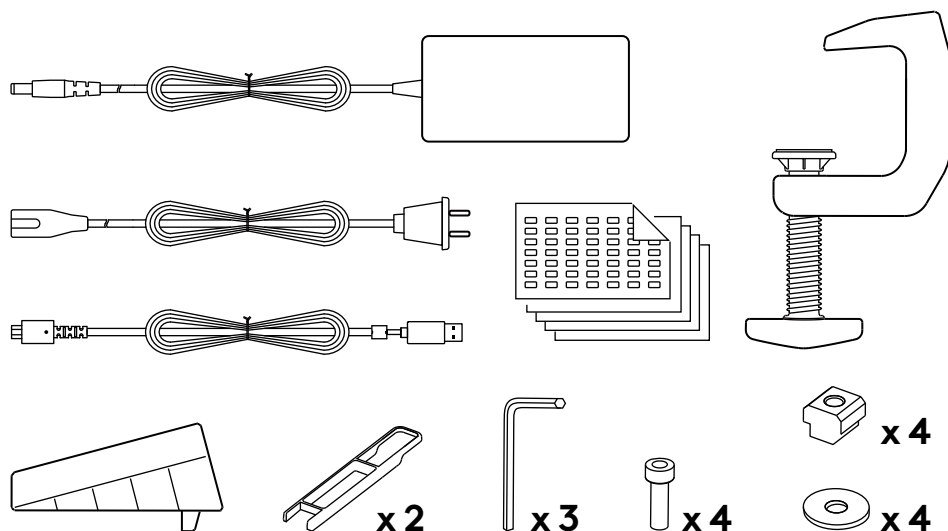
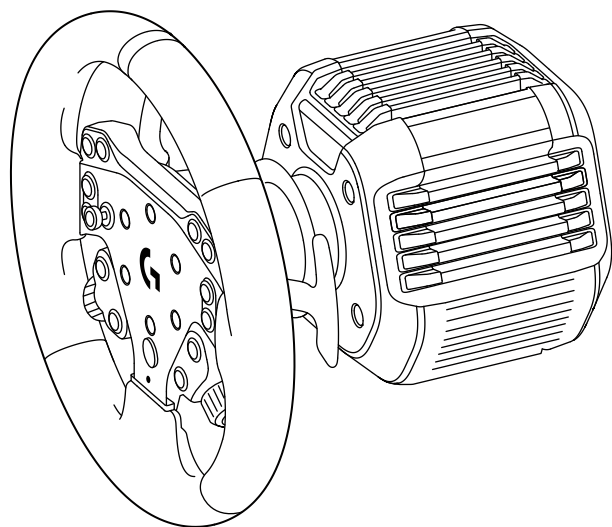


# RS50 SYSTEM/BASE

for PlayStation®5 consoles, PlayStation®4 consoles and PC  
pour consoles PlayStation®5, PlayStation®4 et PC

**SETUP GUIDE | GUIDE D'INSTALLATION**





## ENGLISH . . . . . 3

- RS Wheel Hub, RS Round Wheel, Desk Mount/Clamp and Stickers not included in RS50 Base

## FRANÇAIS. . . . . 28

- RS Wheel Hub, RS Round Wheel, support/pince de bureau et autocollants non inclus dans RS50 Base

## ESPAÑOL . . . . . 53

- El RS Wheel Hub, el RS Round Wheel, el soporte o la abrazadera de escritorio y las etiquetas no están incluidos en RS50 Base

## PORTUGUÊS . . . . . 78

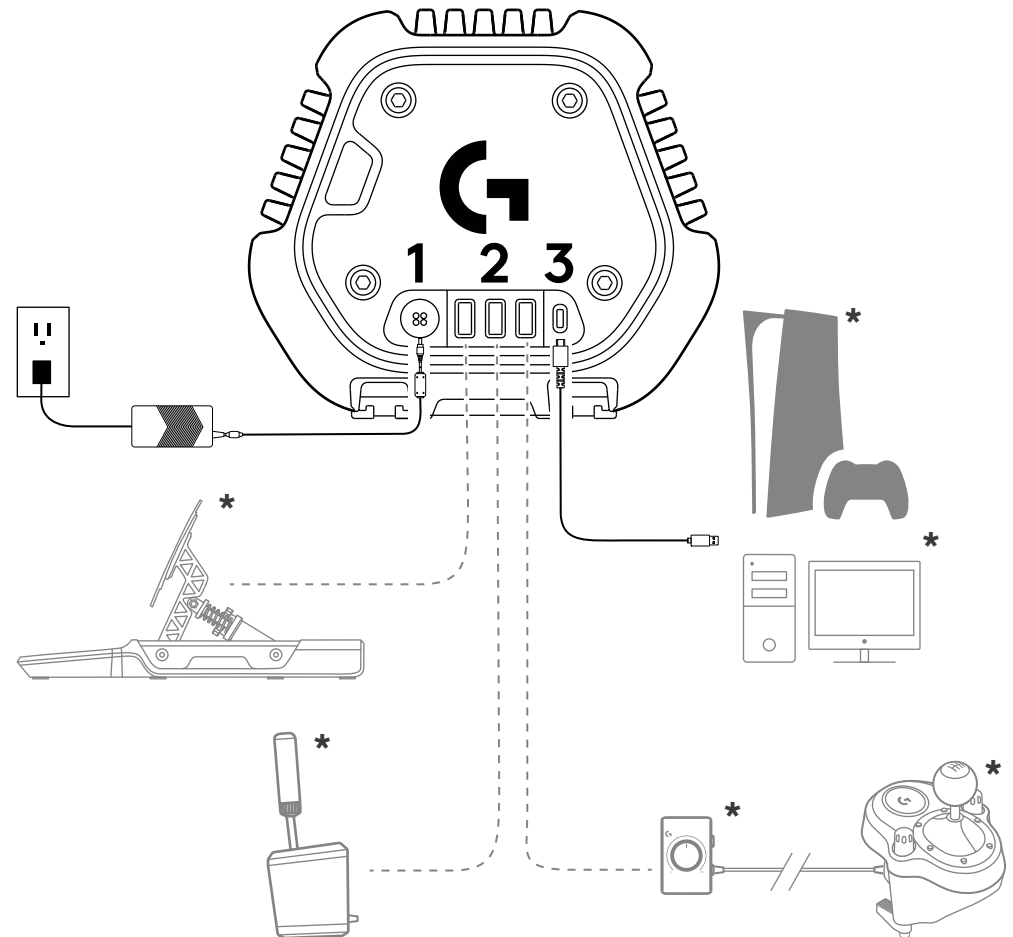
- RS Wheel Hub, RS Round Wheel, suporte/grampo de mesa e adesivos não incluídos na RS50 Base

# CONNECTIVITY

- 1 Power connector.
- 2 Peripheral ports<sup>1</sup>
- 3 USB connection to PC/console

**NOTE:** not a standard USB connection. Only Logitech racing peripherals will function in these ports. Other USB peripherals will not function and should not be connected.

\* Sold separately

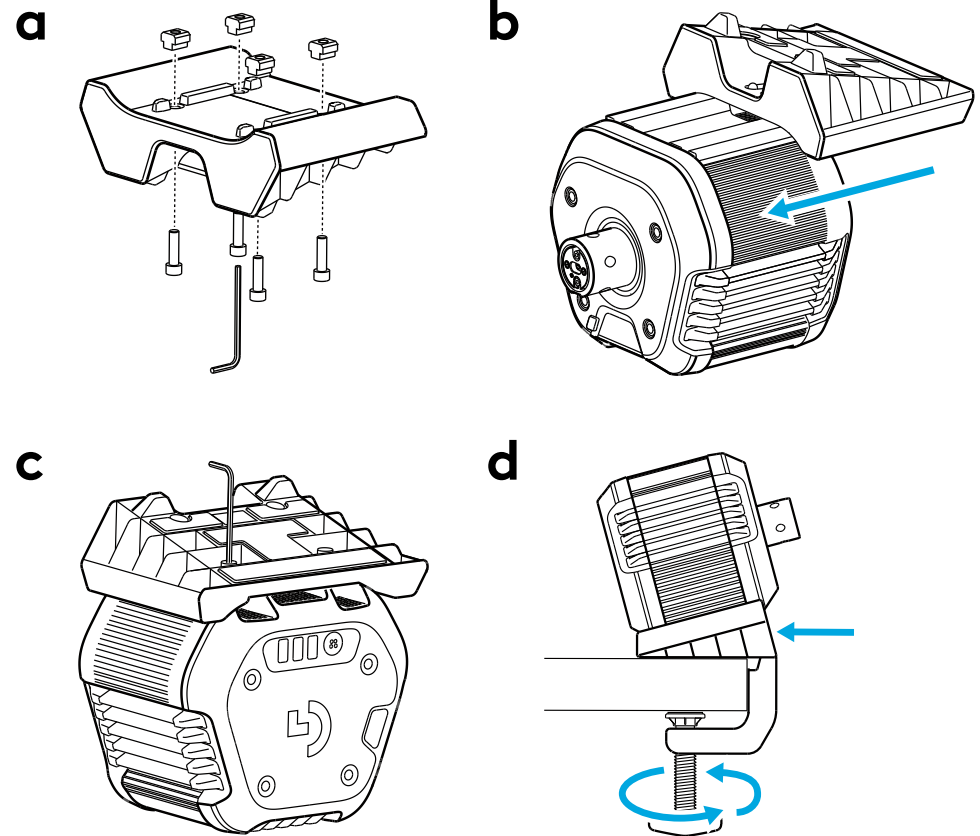


# INSTALLATION

## DESK

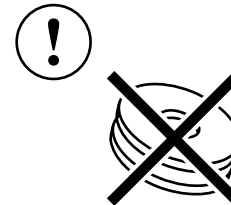
(For RS50 System owners, or RS50 Base owners who purchase the Table Clamp separately)

- a. Attach each of the T-nuts to the desk mount as indicated, ensuring that they are not fully tightened; they will need to be loose for the next step. The included washers do not need to be used for the desk installation method.
- b. Place the wheel base on your desk upside down and then slide the desk mount into the slots on the bottom of the wheel base, sliding from the back of the base (where the USB ports are located) towards the front until it stops.
- c. Tighten the bolts using the hex key to lock the desk mount in place.
- d. Place the assembled base and desk mount onto your desk, ensuring the feet at the bottom are aligned against the edge. Insert the clamp into the hole at the front and then tighten by adjusting the screw handle. Once the clamp has come into contact with the desk you only need between a half and one full turn of the handle to achieve the correct level of clamping. Do not overtighten.



### NOTE:

- The washers are not required for the desk installation method. Keep them safe in case you ever decide to upgrade to a racing seat.
- Do also be aware of the construction of your desk and its suitability for clamping a high-torque wheel to it. Some desks use a hollow-core construction, for example, where you have a top piece of material and a bottom piece. Those pieces are likely to be thin and are unlikely to stand up to the forces applied when the wheel is clamped in place.





## RACING SEAT

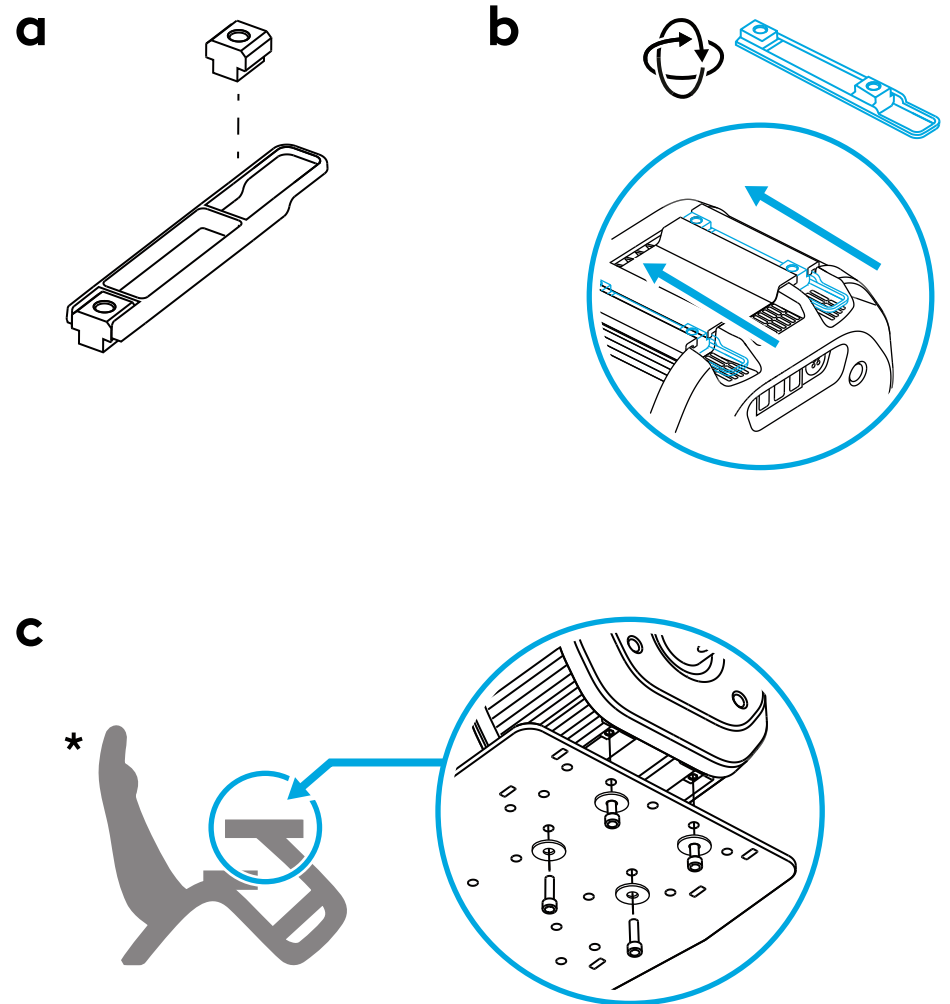
The RS50 System utilises T-Nuts for attachment to most sim racing seats. Included in the box are two helper tools that ensure the T-Nuts keep their spacing. You can use the tool to check spacing on your racing seat and make sure the T-nuts are positioned within the helper tool so they match the holes on the racing seat's wheel plate.

- a. Insert the T-Nuts into the helper tool in the correct position that matches the hole spacing on your racing seat wheel plate.
- b. Insert the helper tools into the slots on the underside of the RS50 base.
- c. Position the base on your racing seat's wheel plate so that the T-Nut positions match the required holes. Insert the M6 bolts, ensuring you use the washers.

**NOTE:** some models of racing seat may not have a pre-drilled hole pattern that matches all four T-Nuts. In those instances it is acceptable to use just two T-Nuts, but ensure that the bolts are tightened fully so that the base does not move during use.

**WARNING:** do not use the wheel as leverage to assist you when getting into or out of your racing seat as this could damage your RS50 System.

\* Sold separately



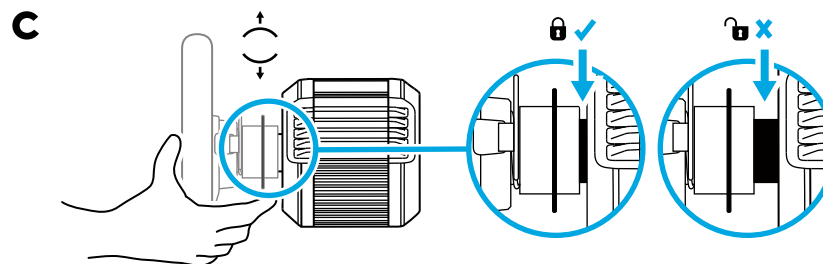
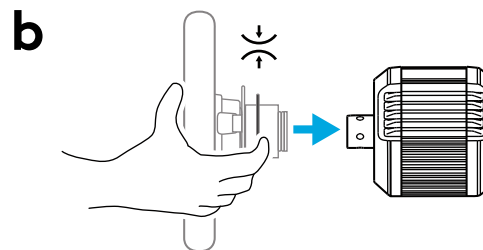
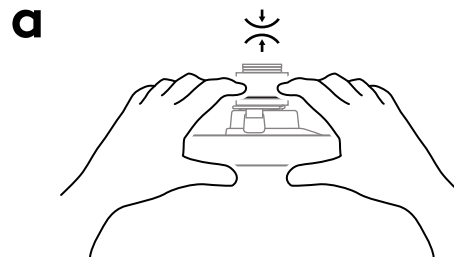
# ATTACHING CABLES AND WHEEL RIM

Connect the power adapter to the port on the back, ensuring that the cable and port are not under any strain. Connect any other compatible Logitech Racing peripherals to the ports on the back and then connect the included USB cable to your PC or console.

Connect the wheel to the wheel base, ensuring that the shaft is aligned correctly.

- The quick release ring will need to be squeezed whilst you attach the steering wheel.
- Push the wheel rim on to the adapter on the wheel base until it stops.
- Let go of the quick release ring.

**NOTE:** for the RS50 Base, the wheel is sold separately.



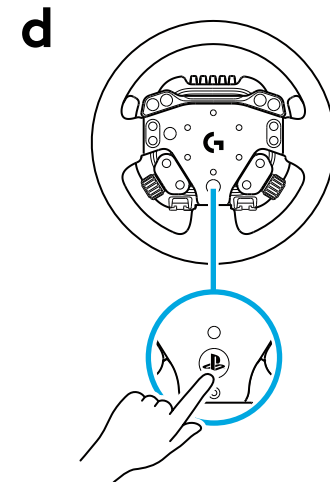
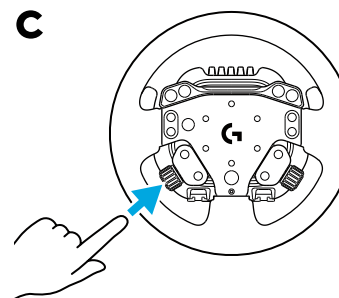
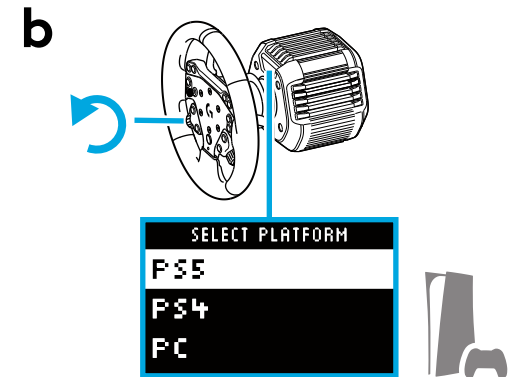
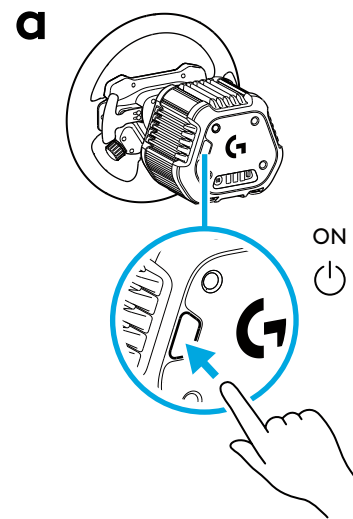
# POWER ON AND SOFTWARE

- Power on the wheel by pressing the Start/Stop button on the rear of the wheel base.
- The settings display on the wheel base will then prompt you to choose which platform you wish to play on. Use either the left or the right dial on the steering wheel to select the platform.
- Push the dial in until it clicks to make your selection.
- Press the PS button to log in and sync the wheel with your preferred player profile.

- To play on your console simply load the compatible game of your choice and start racing.
- On PC you must first download and install the latest version of the Logitech G HUB software at [www.logitechG.com/GHUB](http://www.logitechG.com/GHUB). Once that is installed you can begin racing in the title of your choice. Remember that some titles will require that you first configure the wheel in the control settings of the game before it will function.

You may also wish to make use of the PRO compatibility mode for some titles which may be required to either make the wheel work, or to simplify set up. Details of how to access this can be found in the section of the manual that covers the settings display.

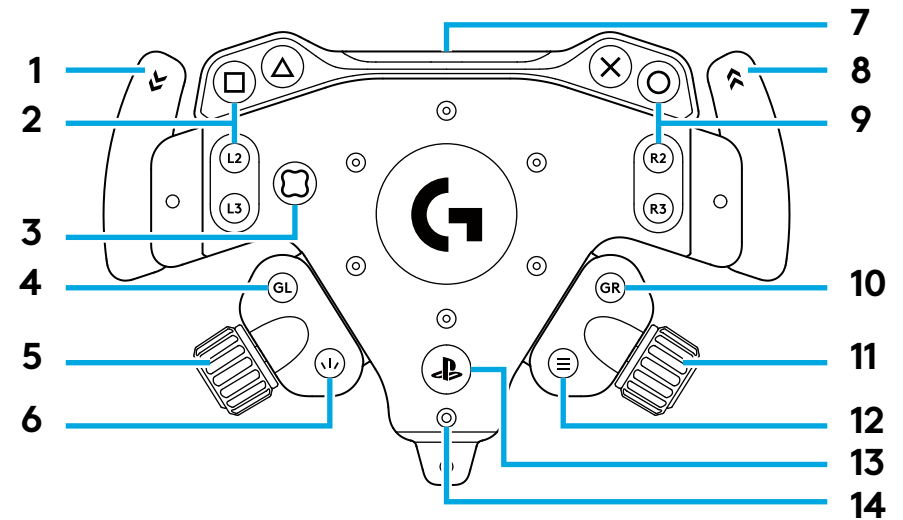
Once finished, to power off the wheel, press and hold the Start/Stop button for 2 seconds. If you forget to power the wheel off manually, it will automatically power off after 5 minutes.



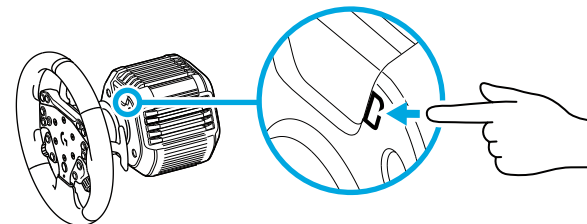
# FEATURES

| Number | RS50 for PlayStation/PC                |
|--------|----------------------------------------|
| 1      | ↘ L1 (Gear Down)                       |
| 2      | △, □, L2 and L3 buttons                |
| 3      | Directional Pad                        |
| 4      | GL button*                             |
| 5      | Left Adjustment Dial and push button*  |
| 6      | ⏏ Create (Share for PS4™) button       |
| 7      | RPM LEDs                               |
| 8      | ↑ (Gear Up)                            |
| 9      | X, O, R2 and R3 buttons                |
| 10     | GR button*                             |
| 11     | Right Adjustment Dial and push button* |
| 12     | ≡ Options button                       |
| 13     | Ⓟ PS button                            |
| 14     | Mode LED                               |

\* Requires supported game on console. Assignable in any game on PC using either in-game assignment or Logitech G HUB software.



OLED settings display and settings button.

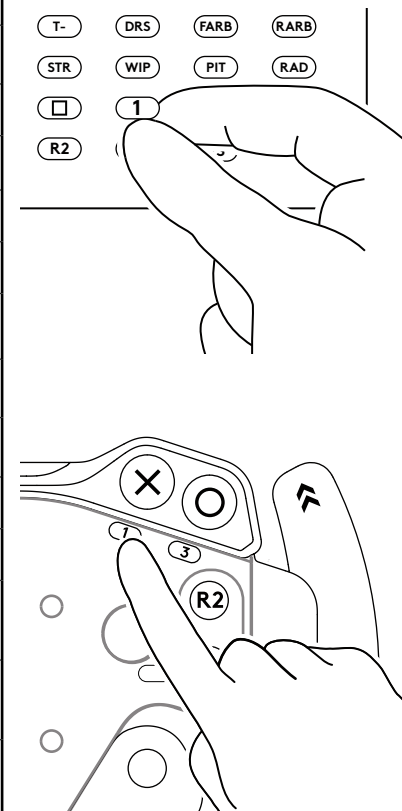


# BUTTON ASSIGNMENTS ON PC

When using the RS50 on PC, many game titles will not display the icons that you see on the buttons of your steering wheel, instead using a series of numbers to differentiate each button. This table will help you understand those difference.

Included in the box with the RS50 System is a set of stickers, including numbers that you can use to label each button appropriately.

| PC Button Numbers | PlayStation |
|-------------------|-------------|
| 1                 | X           |
| 3                 | O           |
| 2                 | □           |
| 4                 | △           |
| 8                 | L2          |
| 7                 | R2          |
| 12                | L3          |
| 11                | R3          |
| 28                | PS          |
| 9                 | ↖ ↗         |
| 10                | ≡           |
| 29                | GL*         |
| 30                | GR*         |
| 22                | ↗ ↘         |
| 23                | ↖ ↙         |
| 24                | ↖ ↙         |
| 25                | ↗ ↘         |
| 26                | ↗ ↘         |
| 27                | ↖ ↙ *       |

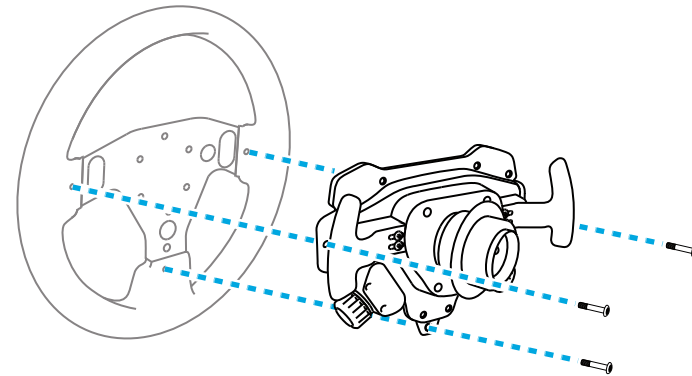


\* On console, buttons marked with an asterisk will only function in newer titles that support them.

# SWAPPING STEERING WHEELS

The steering wheel included in the RS50 System consists of two products - the RS Wheel Hub and RS Round Wheel. It is possible to remove the RS Round Wheel and attach other steering wheel shapes that are sold separately, such as the RS Track Wheel. Follow these instructions:

- 1 Use the small hex key included in the packaging to remove the 3 x M3 bolts at the back of the steering wheel. Use the short end of the hex key first to loosen them and then switch to the long ball-head end of the hex key to fully remove them. You can also remove the gear shifter paddles to make access to the bolts behind them easier.

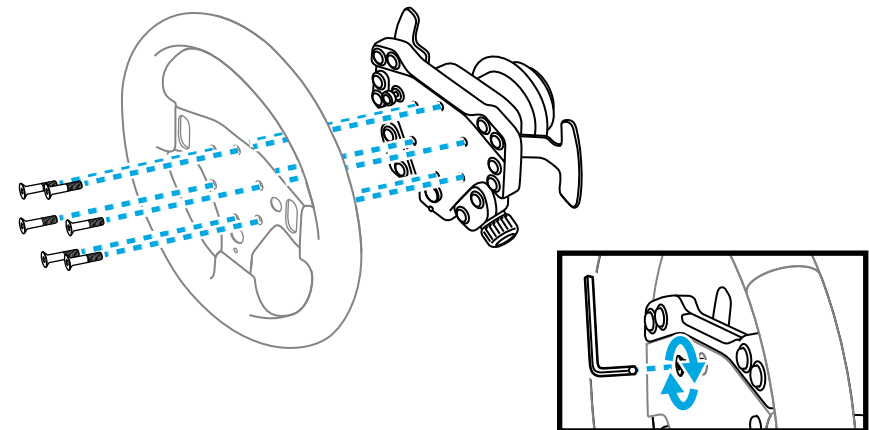


\* Steering wheel sold separately

- 2 Use the larger hex key included in the packaging to remove the 6 x M5 bolts on the front of the steering wheel.

- 3 Lift away the RS Round Wheel.

- 4 Replace with the RS Track Wheel and then reverse the procedure, first securing the 6 x M5 bolts, then the 3 x M3 bolts on the back to ensure rigidity.

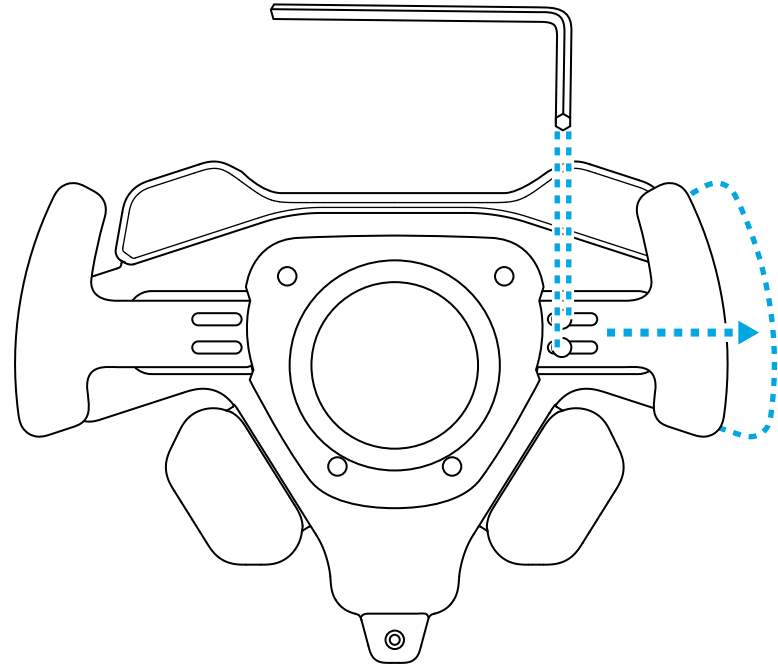


# ADJUSTING GEAR SHIFTER PADDLES

The paddles can be adjusted in width to account for different hand sizes, or if you attach a larger steering wheel to the Wheel Hub. They can also be removed completely should you wish to only use a separate gear shifter.

- 1** Use the included hex key to loosen the 2 bolts on the back of the shifter.
- 2** Slide the shifter to the required position and then tighten the bolts.

If you do remove the gear shifter paddles entirely, then it is recommended to insert the bolts into their holes to ensure they are kept safe for potential future use.

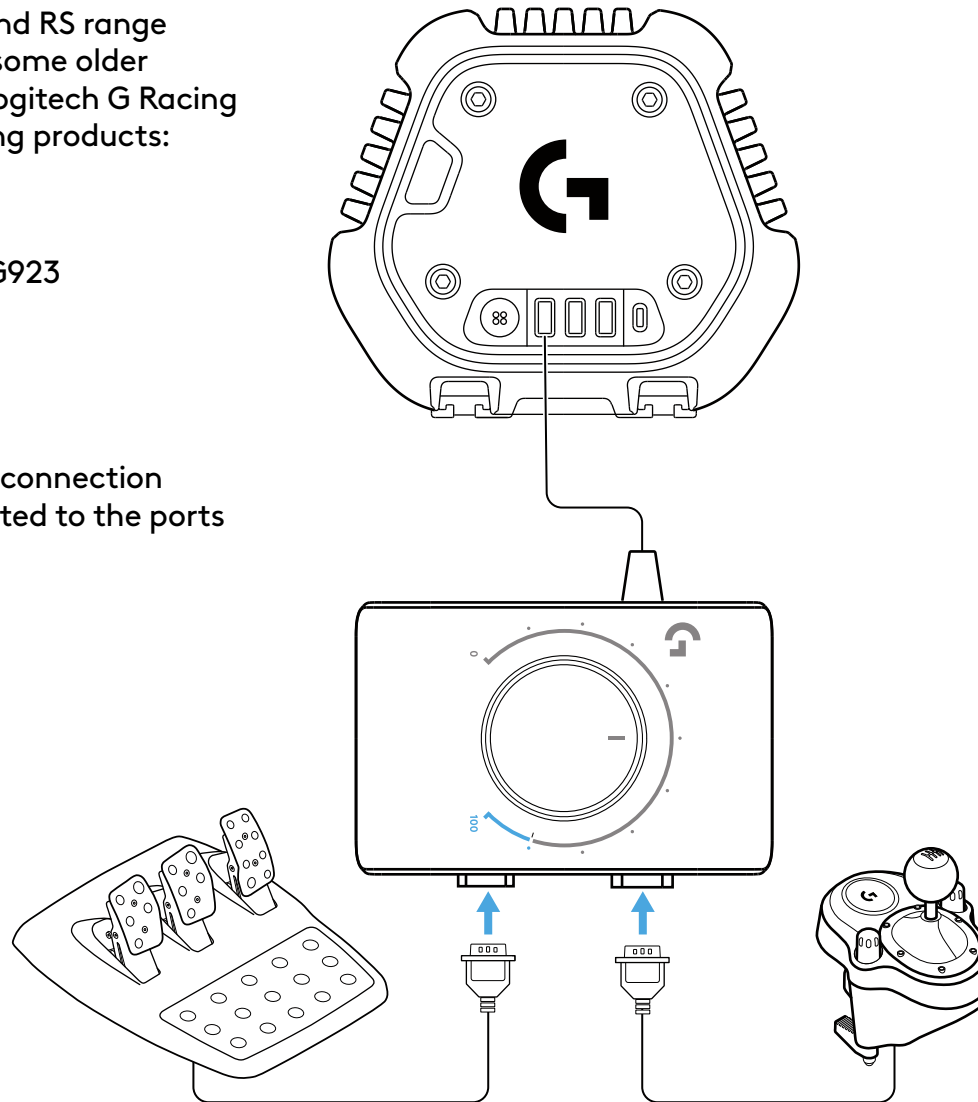


# COMPATIBILITY WITH OLDER LOGITECH RACING PRODUCTS

The RS50 is directly compatible with the Pro and RS range of racing products and can also be used with some older Logitech products. The separately-available Logitech G Racing Adapter enables connectivity with the following products:

- Pedals from the G25, G27, G29, G920 and G923 steering wheels.
- Driving Force Shifter.

The Racing Adapter converts the analog 9 pin connection used by those products so they can be connected to the ports on the back of the RS50.





# FORCE FEEDBACK AND SAFETY

Your Logitech RS50 System is equipped with a direct drive motor that provides force feedback in supported games and systems. In supported titles, you can experience Logitech G's next generation force feedback technology: TRUEFORCE.

TRUEFORCE integrates directly with game physics and audio to deliver high-definition, real-time force feedback. Tire grip, track surface, suspension, weight, horsepower—even unique engine sound resonance—are immediately and accurately felt through the wheel. For a list of supported titles, please visit [logitechG.com/support/RS50-System](https://logitechG.com/support/RS50-System)

**WARNING:** the direct drive motor in your wheel can produce high levels of force (up to 8 Nm) that may cause injury if not handled carefully. Please exercise caution when using the wheel and set the level of force feedback to a comfortable and safe level for the specific user.

This product is not intended for use by children under 14 years old. Always be mindful of children near the product during use.

In the event of a crash during a simulation race, the wheel may move unexpectedly and forcefully and it may pull itself out of your hands. Do not attempt to stop the wheel from moving as this may result in injury. Instead, pause the game to stop the wheel. On PC, this can be performed by using your keyboard (often the Escape key, but it may vary by game). On console, you may need to unplug the USB cable of your wheel from the console.

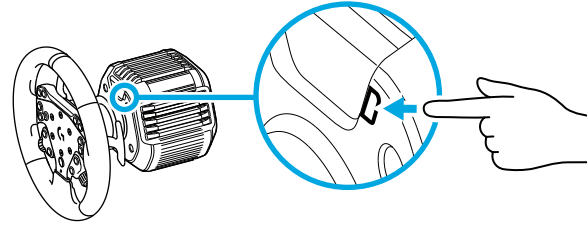
If you run long racing sessions with the wheel at maximum force, certain parts of the RS50 may become warm to the touch, especially the aluminum casing of the wheel base. The RS50 is designed so that the temperature of the casing never exceeds 60°C/140°F. If the unit becomes warm, it is advisable to let the RS50 cool down before removing the wheel or moving the base from its mounted position.

To help maintain a safe operating temperature, consider reducing the ambient temperature of your room through the use of air conditioning, or by directing airflow from a fan across the base.

# SETTINGS

Press the Settings button on the wheel base to access the Settings menu. In the settings menu you can configure different settings for your wheel (and pedals, if attached) in 5 different onboard profiles or, if connected to a PC, directly adjust the currently active profile in G HUB. You can then easily switch between profiles when you change game titles (or even when you change cars in the same game title). All settings are “live adjustable” and will take effect as soon as you finish adjusting.

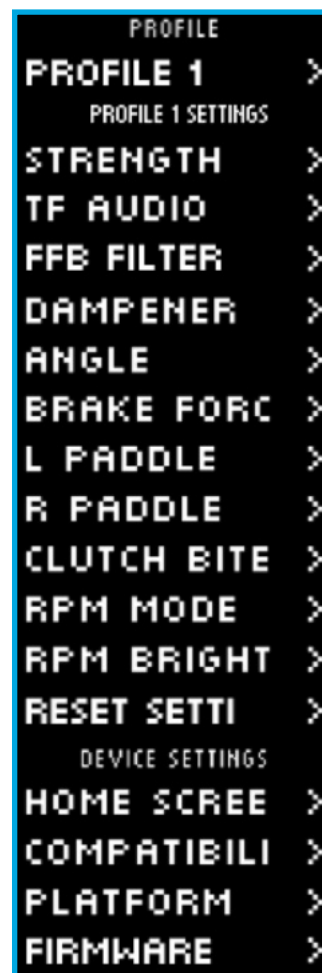
The 5 different onboard profiles can be renamed using G HUB. If you are racing on console you can connect the RS50 System to your PC, rename the onboard profiles and those names will still be present when you connect back to your console.



## Menu Navigation

Use either of the adjustment dials on the wheel to scroll up/down menus or adjust a setting - press the dial in to select or to confirm a selection.

**NOTE:** the list of settings here may not match the list available on your RS50 system, as some settings are dependent on whether a feature is present.



## Profile

Change the active profile for the wheel. You have a choice of 5 onboard profiles. On PC you have an additional option called G HUB; if you select this then the wheel will use the settings for the currently active profile in G HUB. If you make adjustments to any of the settings on the wheel using the settings display, then those changes will also be reflected in the currently active profile in G HUB.



The names of the onboard profiles can be edited using G HUB.

## Strength

Allows you to set the overall peak strength of the force feedback felt through the wheel, between 1 and 8Nm of torque.



## TF Audio

Sets the strength of the Audio effects output for games that support TRUEFORCE. The Audio effects will replicate different aspects of your racing title such as engine note, tire grip or road surface. If you reduce this all the way to 0 there is an additional setting beyond that, displayed as GAM. If set to this then the settings configured in the options screen of the game will apply instead. Certain titles may not support this functionality, depending on the version of the Trueforce SDK that they are using, in which case you should use the options screen of the game title to adjust this.

**NOTE:** it is usually recommended that the Trueforce Audio setting is set at a low enough level to receive the additional information that it provides without overwhelming the overall experience. Think of the level of vibration that you get through the wheel of an actual car and aim for that. Some titles provide additional levels of control within their control options menus by allowing you to adjust individual elements of the audio; separating out the engine, tire and road audio, for example.



## Force Feedback Filter

Each driving simulation will run the physics and force feedback at different speeds - some only at 60Hz, with others 300Hz or more. With a highly responsive direct drive wheel, it's desirable to filter out frequencies above which the simulation can't run at. If you leave this at its default AUTO setting, then this will cover the vast majority of simulations and provide a smoother experience. If you wish, you can manually adjust this with settings from 1 (least filter) to 15 (maximum filter), allowing you to feel some more of the smaller effects that some titles produce, at the expense of introducing a bit more noise into the force feedback.



## Dampener

This setting enables you to alter the feeling of the wheel in a manner that can make it feel more realistic. Direct Drive wheels are far more responsive than older force feedback wheels and this can result in some unusual behaviour when driving down a straight part of a track. In some titles you may experience a sensation where the wheel starts to move left and right rapidly around the centre. This is the wheel reacting to signals from the game telling it to stay centered, but over-reacting due to the responsiveness of the wheel. Setting a level of Dampening will help filter this out, but remember that any level of dampening will result in an increasingly less responsive wheel as you increase the percentage.



## Angle

Change the overall operating angle range of the wheel. For some game titles you should leave this at 2700 degrees and the games will handle matching the correct range of rotation for the car that you're driving. For those that don't or if you want to override what the game is doing then this will enable you to do so.

On console especially, some titles will automatically set the angle for you.



## Brake Force

This setting is only available if a compatible set of pedals are attached to the RS50. It allows you to set the level of force required to achieve 100% braking for a pedal set equipped with a load cell brake. As you adjust the level you can press the brake pedal to see the axis output, making it easy to tune to your preference.



## L Paddle/R Paddle Mode

This setting is only available if a compatible steering wheel (such as the PRO GT D Steering Wheel) with Dual Clutch paddles is attached to the RS50.

The Dual Clutch Paddles can be assigned to one of several different axes:

Clutch

Gas

Brake

Handbrake

Axis A

Axis B

Axis A/B are a pair of additional non-specific axes that can be assigned to other functionalities outside of the normal sim racing scenarios e.g. look left/right.

Gas and Brake enable differently abled gamers to still participate in sim racing with the essential analog control over those functions that's needed for better control.

Handbrake control is a key requirement for drifting and rally racing.

Clutch opens up the possibility of enabling dual clutch functionality on the wheel. Dual clutch can be better thought of as a launch assist feature, that will enable maximum traction and launch speed from grid starts in races.

**Note:** in order for the Dual Clutch functionality to operate, both paddles need to be assigned to the Clutch function.

On console titles, the Handbrake, Axis A and Axis B functions may not respond as support for these needs to be added by the game developer.





## Clutch Bite

This setting is only available if a compatible steering wheel (such as the PRO GT D Steering Wheel) with Dual Clutch paddles is attached to the RS50.

Use this setting to tune the Dual Clutch paddles axis value to the game/car you are using and achieve perfect standing starts.



## RPM Mode

This setting is only available if a steering wheel with RPM LEDs is attached to RS50.

The RPM LEDs have several preset patterns from which you can choose. In addition, you can create your own custom patterns with G HUB and save them to the onboard memory of the wheel.



## Reset Settings

This allows you to reset all of the above settings in the currently selected profile back to factory defaults.

## Home Screen

You can use the options here to change what is shown on the Settings display when not adjusting the settings of the wheel or pedals. The Settings display on your PRO Wheel has 4 modes of display.

**1** Dynamic

**2** Test

**3** Profile

**4** Torque

### Dynamic

When running a supported game title, you will see information from the game displayed on the screen, such as speed, gear, lap times, etc. When outside of games (or in games that don't support the output of information) the display will revert to the Test function.

### Test

By default when you turn your wheel on and there is no racing game title running the display will be showing the Test screen. On this screen you can move the wheel and press the pedals of the PRO Racing Pedals (if attached) to see the axis response.

### Profile

Displays which profile you currently have the wheel set to.

### Torque

Displays the live and average torque output of the wheel.

## Compatibility Mode

On PC especially, some racing titles won't recognise the RS50 automatically. When this occurs you can usually reconfigure the controls of the game and assign the RS50 so that it works, but in some titles you may find it easier to enable the PRO Wheel compatibility mode. Some titles on console will also not recognise the wheel unless it is in Pro Wheel compatibility mode.

When you choose the PRO Wheel option in the compatibility mode the wheel will restart and appear to the PC/console as if it is the PRO Wheel. Those games which have native support for the PRO Wheel will therefore automatically set the wheel up so that it works (it's also essential that you have a compatible set of pedals attached to the wheel).

**NOTE:** when in PRO mode on PC, G HUB will show the ability to set the Strength of the wheel to 11Nm as that is the maximum capability of that wheel. If you set that then you will just set the RS50's Strength to 8Nm as there is of course no way to deliver more than the 8Nm maximum torque that the RS50 is capable of.

## Platform

By default, your RS50 will always prompt you to choose which platform you wish to use when you power it on. If you wish to stop this from happening then you can force the wheel to always start in one mode (for example, you only play on PC). The Platform setting has a number of options:

- On Startup (default)
- Consoles (these will change, depending on which version of the RS50 and attached steering wheels you own)
- PC

Simply select the choice that you wish and the next time the wheel is powered on it will choose that option for you automatically.

## Firmware

Allows you to view the current firmware versions of the Main and Drive aspects of the RS50, as well as any attached peripherals.

# G HUB AND CUSTOM RPM PATTERNS

Logitech G HUB enables the following features on the PRO Wheel:

- Button programming with profiles that can be linked to games
- Adjustment of wheel settings, such as Rotation Angle and TRUEFORCE strength
- Creation of custom RPM LED patterns
- Edit game profiles and custom RPM LED patterns in onboard memory
- Testing of the wheel's various axes

## G HUB WHEEL SETTINGS

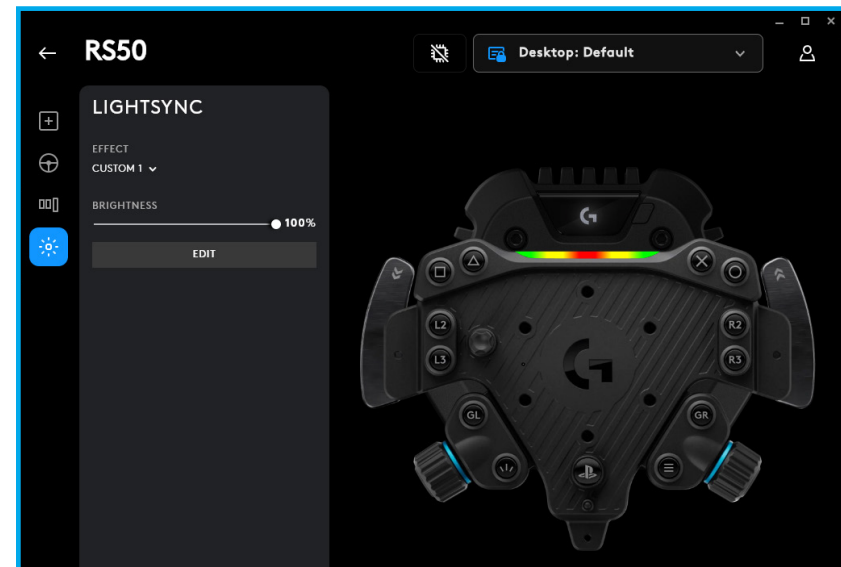
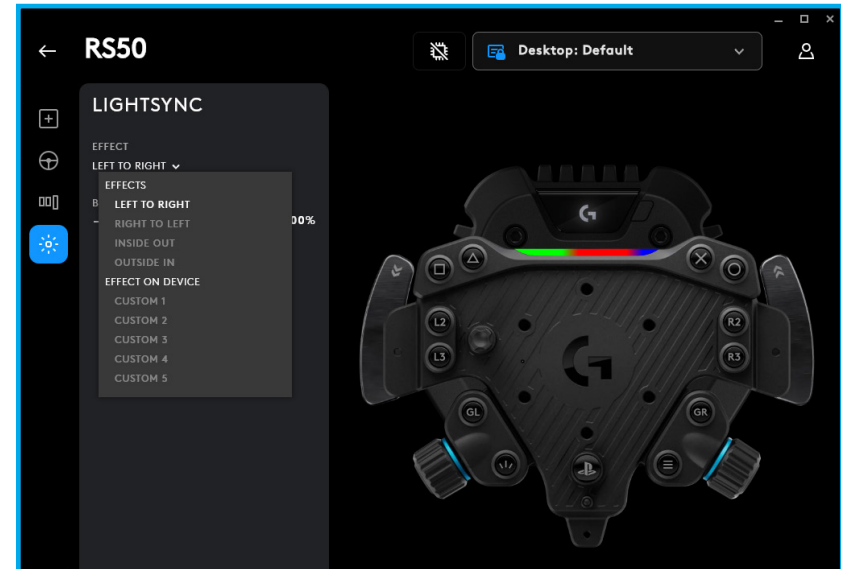
### Sensitivity

Alters the output response of the wheel to be more or less sensitive. Leaving this slider at 50% will provide a linear 1:1 output. Between 51% and 100% will make the wheel increasingly more sensitive around the centre movement of the wheel. Between 0% and 49% will make the wheel increasingly less sensitive around the centre movement of the wheel.

All other settings match those present in the Settings display on the wheel base and are described earlier in the manual.

# SETTING CUSTOM RPM PATTERN

Click the drop down menu and choose one of the Effects On Device then click the Edit button:

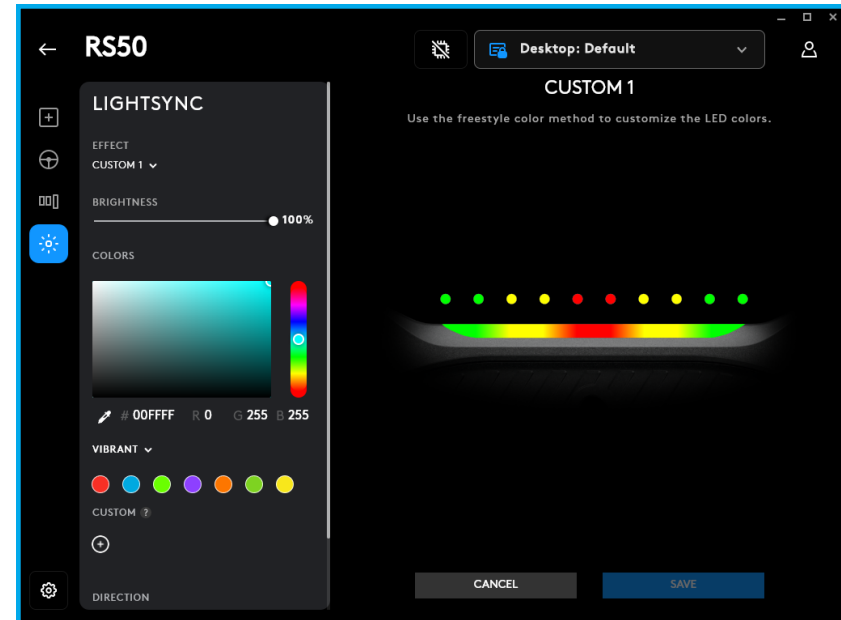


On the left you can see the colour picker. In the main colour section, the shade of the colour changes from left to right and the brightness of the colour changes from top to bottom of the rectangle.

You can save a colour by clicking the circle with the + sign in it below the rectangle. To assign a colour to one of the LEDs just select the colour and then click on the LED in the image on the right (the mouse icon will change to a paint bucket to show you that you can “paint” that colour on the LED).

Below that is a drop down menu containing the preset patterns that the PRO Racing Wheel already ships with - just choose the one that you prefer.

To finish, rename the pattern by selecting the text at the top, typing your own name and then click Save at the bottom.



# RECOMMENDED MAINTENANCE

Your RS50 has been engineered to continue to operate for many hundreds of hours and feel as good as it did when you first started using it. As with your real car, it is recommended to keep the wheel clean by performing some simple, semi-regular maintenance.

Regular maintenance (weekly):

- Vacuum the front vents around the quick release adapter of the wheel base, as well as the aluminum casing, to prevent build-up of dust.
- Wipe your steering wheel with a clean, damp cloth.

# FIRMWARE UPDATES

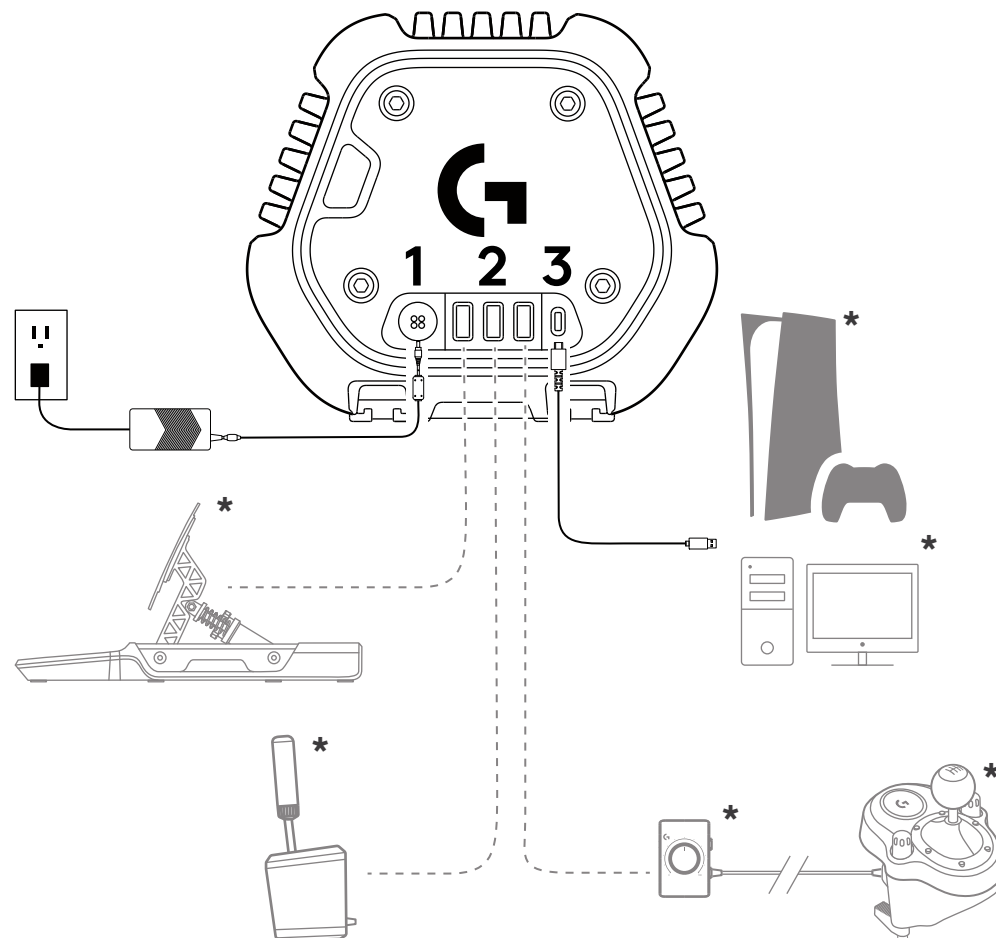
Firmware (also known as embedded software) is the code that controls all of the functions of your RS50. Periodically, Logitech may release updates to the firmware in order to improve functionality. These are made available through G HUB, which will inform you when an update is available.

# CONNECTIVITÉ

- 1 Connecteur d'alimentation.
- 2 Ports des périphériques<sup>1</sup>
- 3 Connexion USB au PC ou à la console

**REMARQUE:** pas de connexion USB standard. Seuls les périphériques de course Logitech fonctionneront dans ces ports. Les autres périphériques USB ne fonctionneront pas et ne doivent pas être connectés.

\* Vendu séparément





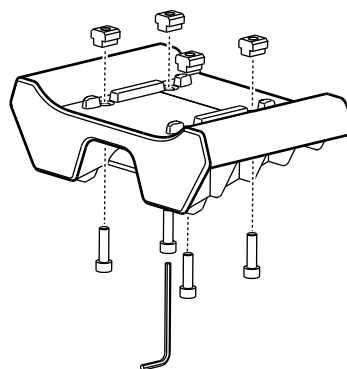
# INSTALLATION

## BUREAU

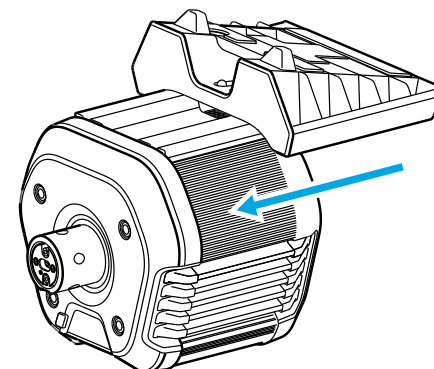
(Pour les propriétaires de RS50 System, ou les propriétaires de RS50 Base qui achètent la pince de table séparément)

- Fixez chacun des écrous en T au support de bureau comme indiqué, en veillant à ne pas les serrer à fond: ils ne doivent pas être serrés pour l'étape suivante. Les rondelles fournies ne sont pas nécessaires pour l'installation sur le bureau.
- Placez la base de volant sur votre bureau, à l'envers, puis faites glisser le support de bureau dans les fentes situées sous la base de volant, de l'arrière de la base (où se trouvent les ports USB) vers l'avant, jusqu'à ce qu'il s'arrête.
- Serrez les boulons à l'aide de la clé hexagonale pour fixer le support de bureau.
- Placez la base et le support de bureau assemblés sur votre bureau, en veillant à ce que les pieds soient alignés sur le bord. Insérez la pince dans le trou à l'avant et serrez-la en tournant la poignée de la vis. Une fois que la pince est en contact avec le bureau, il suffit d'un demi-tour à un tour complet de la poignée pour obtenir le bon niveau de serrage. Ne serrez pas trop.

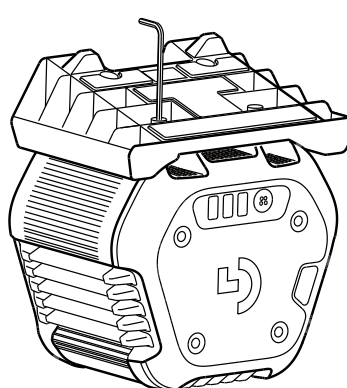
a



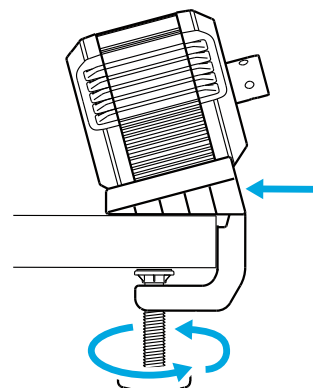
b



c

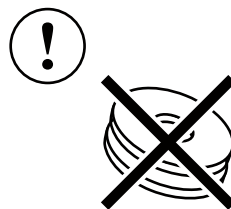


d



### REMARQUE:

- Les rondelles ne sont pas nécessaires pour l'installation sur le bureau. Veillez à les conserver au cas où vous décideriez de passer à un siège de course.
- Tenez également compte de la structure de votre bureau et de la possibilité d'y fixer un volant à couple élevé. Certains bureaux utilisent une construction à noyau creux, par exemple, où vous avez une pièce supérieure et une pièce inférieure. Ces pièces seront probablement fines et ne résisteront probablement pas aux forces appliquées lors du serrage du volant.



## SIÈGE DE COURSE

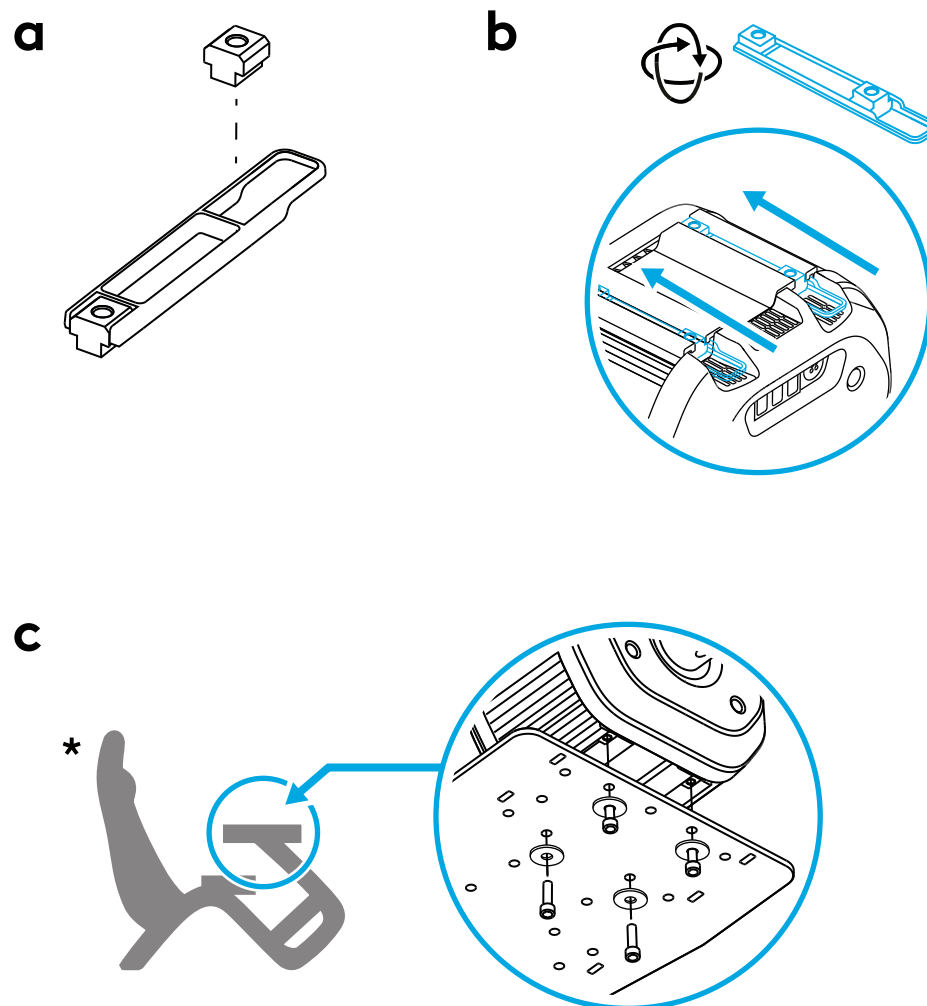
RS50 System utilise des écrous en T pour la fixation sur la plupart des sièges de simulation de course. Le coffret contient deux outils d'aide qui garantissent que les écrous en T maintiennent leur espacement. Vous pouvez utiliser l'outil pour vérifier l'espacement sur votre siège de course et vous assurer que les écrous en T sont correctement positionnés dans l'outil d'aide, en face des trous de la plaque de volant du siège de course.

- Insérez les écrous en T dans l'outil d'aide, dans la position correspondant à l'espacement des trous sur la plaque de volant du siège de course.
- Insérez les outils d'aide dans les fentes situées sous RS50 Base.
- Positionnez la base sur la plaque de volant de votre siège de course de manière à faire correspondre les positions des écrous en T avec les trous requis. Insérez les boulons M6 en veillant à utiliser les rondelles.

**REMARQUE:** certains modèles de sièges de course peuvent ne pas avoir de trous prépercés correspondant aux quatre écrous en T. Dans ces cas, il est possible de n'utiliser que deux écrous en T, mais il est nécessaire de s'assurer que les boulons sont serrés à fond pour que la base ne bouge pas pendant l'utilisation.

**AVERTISSEMENT:** ne vous aidez pas du volant pour monter ou descendre de votre siège de course, au risque d'endommager votre RS50 System.

\* Vendu séparément



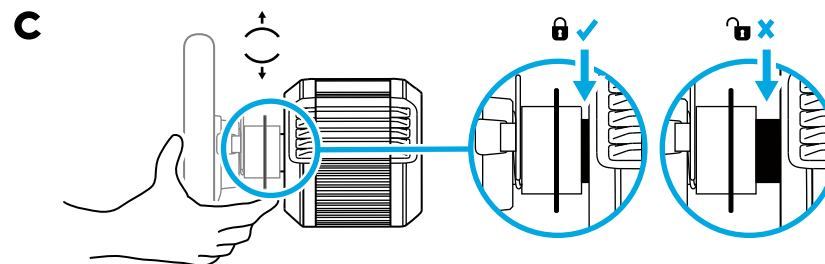
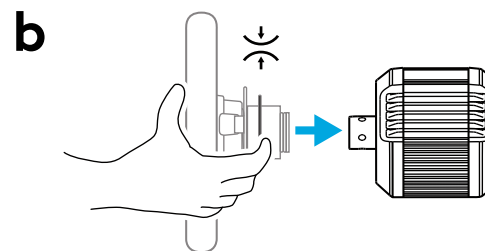
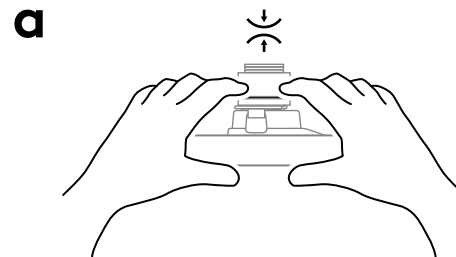
# FIXATION DES CÂBLES ET DU CERCLE DE VOLANT

Branchez l'adaptateur d'alimentation sur le port à l'arrière, en veillant à ce que le câble et le port ne soient pas soumis à une quelconque contrainte. Connectez tout autre périphérique Logitech Racing compatible sur les ports à l'arrière, puis branchez le câble USB fourni sur votre PC ou votre console.

Connectez le volant à la base, en vous assurant que l'arbre est correctement aligné.

- Appuyez sur l'anneau d'attache rapide pendant que vous fixez le volant.
- Poussez le cercle de volant sur l'adaptateur de la base de volant jusqu'à ce qu'il s'arrête.
- Relâchez l'anneau d'attache rapide.

**REMARQUE:** pour RS50 Base, le volant est vendu séparément.



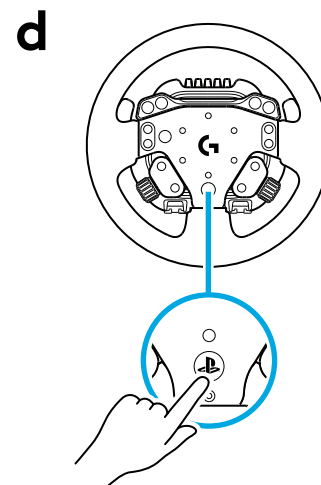
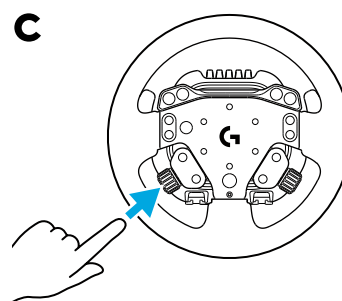
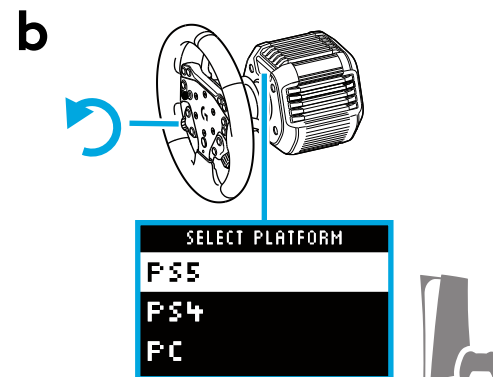
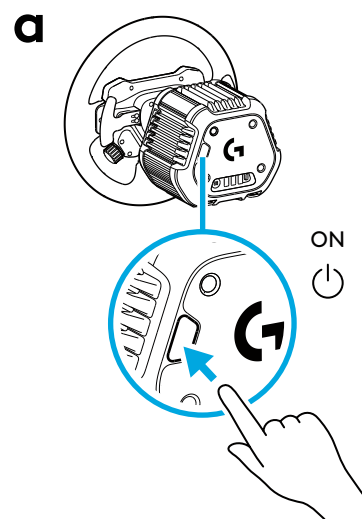
# MISE SOUS TENSION ET LOGICIEL

- Allumez le volant en appuyant sur le bouton d'alimentation situé à l'arrière de la base de volant.
- L'affichage des paramètres sur la base de volant vous invitera ensuite à choisir la plate-forme sur laquelle vous souhaitez jouer. Utilisez la molette à gauche ou à droite du volant pour sélectionner la plate-forme.
- Poussez la molette jusqu'à ce qu'elle s'enclenche pour effectuer votre sélection.
- Appuyez sur le bouton PS pour vous connecter et synchroniser le volant avec votre profil de joueur préféré.

- Pour jouer sur votre console, il suffit de charger le jeu compatible de votre choix et de commencer la course.
- Sur PC, vous devez d'abord télécharger et installer la dernière version du logiciel Logitech G HUB sur [www.logitechG.com/GHUB](http://www.logitechG.com/GHUB). Une fois celle-ci installée, vous pouvez commencer les courses dans les jeux de votre choix. N'oubliez pas que certains titres exigent que vous configuriez d'abord le volant dans les paramètres de contrôle du jeu avant de pouvoir fonctionner.

Vous pouvez également utiliser le mode de compatibilité PRO pour certains jeux qui peuvent être nécessaires pour faire fonctionner le volant ou pour simplifier l'installation. Vous trouverez des détails sur la manière d'y accéder dans la section du manuel consacrée à l'affichage des paramètres.

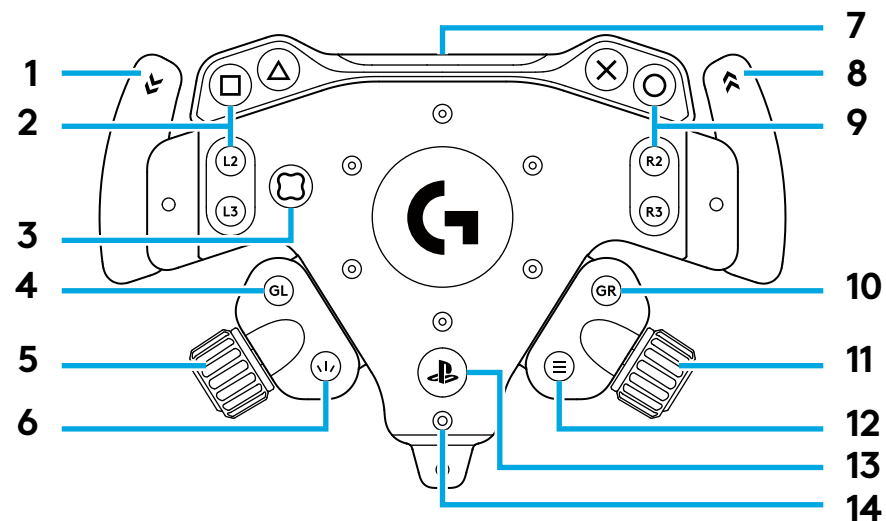
Une fois que vous avez terminé, pour éteindre le volant, appuyez sur le bouton d'alimentation et maintenez-le enfoncé 2 secondes. Si vous oubliez d'éteindre le volant manuellement, il s'éteindra automatiquement au bout de 5 minutes.



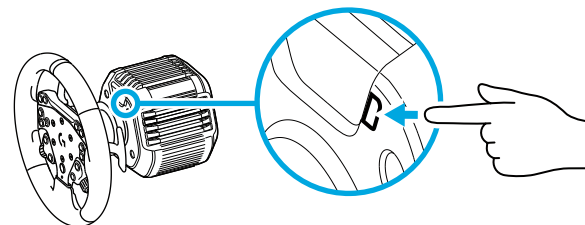
# CARACTÉRISTIQUES

| Numéro | RS50 pour PlayStation/PC                                 |
|--------|----------------------------------------------------------|
| 1      | ↖ L1 (Vitesse inférieure)                                |
| 2      | △, □, L2 et L3                                           |
| 3      | Pavé directionnel                                        |
| 4      | Bouton GL*                                               |
| 5      | Molette de réglage et bouton-poussoir de gauche*         |
| 6      | ↵ Créer (Partager pour PS4™)                             |
| 7      | Témoins lumineux indiquant le nombre de tours par minute |
| 8      | ↗ (Vitesse supérieure)                                   |
| 9      | X, O, R2 et R3                                           |
| 10     | Bouton GR*                                               |
| 11     | Molette de réglage et bouton-poussoir de droite*         |
| 12     | ≡ Bouton Options                                         |
| 13     | Ⓟ Bouton PS                                              |
| 14     | LED de mode                                              |

\* Requiert un jeu compatible sur la console. Affectation possible dans tous les jeux PC utilisant soit l'affectation en jeu ou le logiciel Logitech G HUB.



Affichage des paramètres OLED et bouton des paramètres.

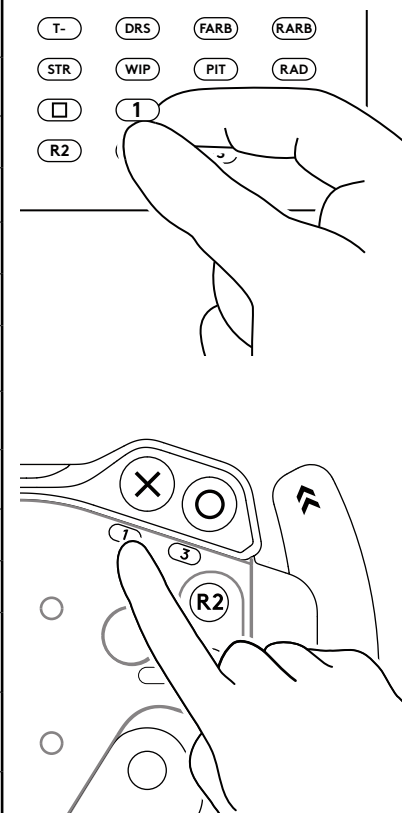


# ASSIGNATIONS DES BOUTONS SUR PC

Lorsque vous utilisez RS50 sur PC, de nombreux jeux n'affichent pas les icônes que vous voyez sur les boutons de votre volant, mais une série de chiffres pour différencier chaque bouton. Ce tableau vous aidera à comprendre ces différences.

RS50 System est livré avec un jeu d'autocollants avec des numéros pour étiqueter chaque bouton selon ce tableau.

| Numéros des boutons du PC | PlayStation |
|---------------------------|-------------|
| 1                         | X           |
| 3                         | O           |
| 2                         | □           |
| 4                         | △           |
| 8                         | L2          |
| 7                         | R2          |
| 12                        | L3          |
| 11                        | R3          |
| 28                        | PS          |
| 9                         | ↖ ↗         |
| 10                        | ≡           |
| 29                        | GL*         |
| 30                        | GR          |
| 22                        | ↗ ↘         |
| 23                        | ↖ ↙         |
| 24                        | ↖ ↙         |
| 25                        | ↗ ↘         |
| 26                        | ↗ ↘         |
| 27                        | ↖ ↙ *       |

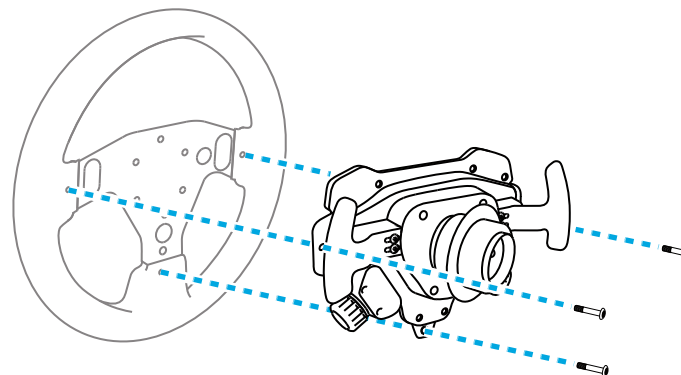


\* Sur console, les boutons marqués d'un astérisque ne fonctionnent que dans les titres les plus récents qui les prennent en charge.

# CHANGEMENT DE VOLANT DE COURSE

Le volant inclus dans RS50 System se compose de deux produits: RS Wheel Hub et RS Round Wheel. Il est possible de retirer RS Round Wheel et de fixer d'autres formes de volant vendues séparément, comme RS Track Wheel. Procède comme suit:

- 1 Utilisez la petite clé hexagonale fournie dans l'emballage pour retirer les 3 boulons M3 à l'arrière du volant. Utilisez d'abord le côté court de la clé hexagonale pour les desserrer, puis utilisez le côté long à tête sphérique de la clé pour les retirer complètement. Vous pouvez également retirer les palettes de changement de vitesse pour faciliter l'accès aux boulons situés derrière.

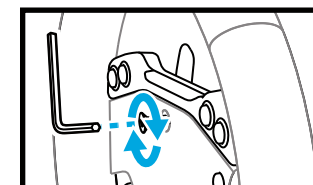
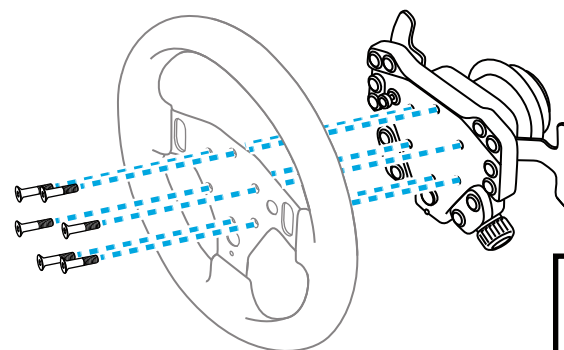


\* Volant vendu séparément

- 2 Utilisez la grande clé hexagonale fournie dans l'emballage pour retirer les 6 boulons M5 à l'avant du volant.

- 3 Retirez RS Round Wheel.

- 4 Remplacez-le par RS Track Wheel et inversez la procédure, en fixant d'abord les 6 boulons M5, puis les 3 boulons M3 à l'arrière pour assurer la rigidité.

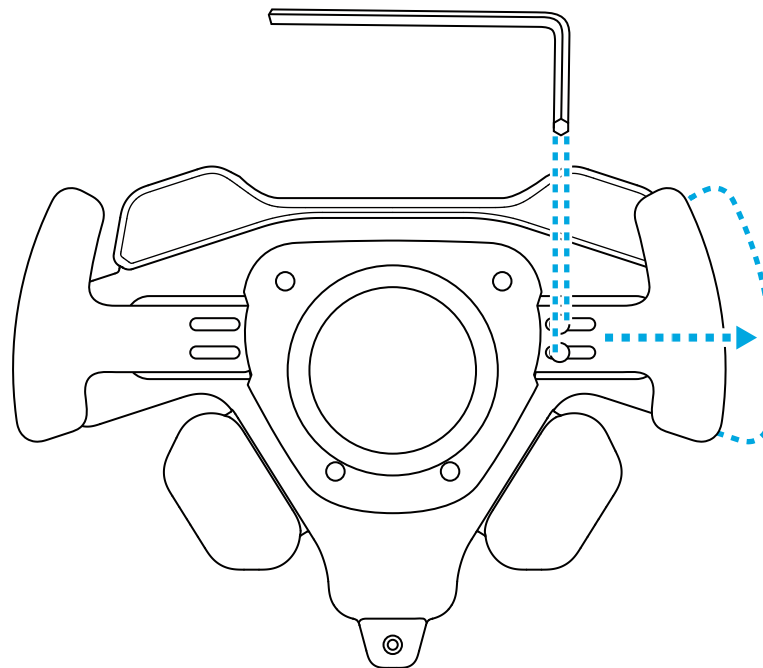


# RÉGLAGE DES PALETTES DE CHANGEMENT DE VITESSE

Les palettes peuvent être réglées en largeur en fonction de la taille de vos mains ou si vous fixez un volant plus grand sur le Wheel Hub. Elles peuvent aussi être démontées si vous souhaitez utiliser uniquement un levier de vitesse séparé.

- 1** Utilisez la clé hexagonale fournie pour desserrer les deux boulons à l'arrière du levier de vitesses.
- 2** Faites glisser le levier de vitesse dans la position voulue, puis serrez les boulons.

Si vous démontez les palettes de changement de vitesse, il est recommandé de replacer les boulons dans leur emplacement afin de les conserver pour une utilisation future.



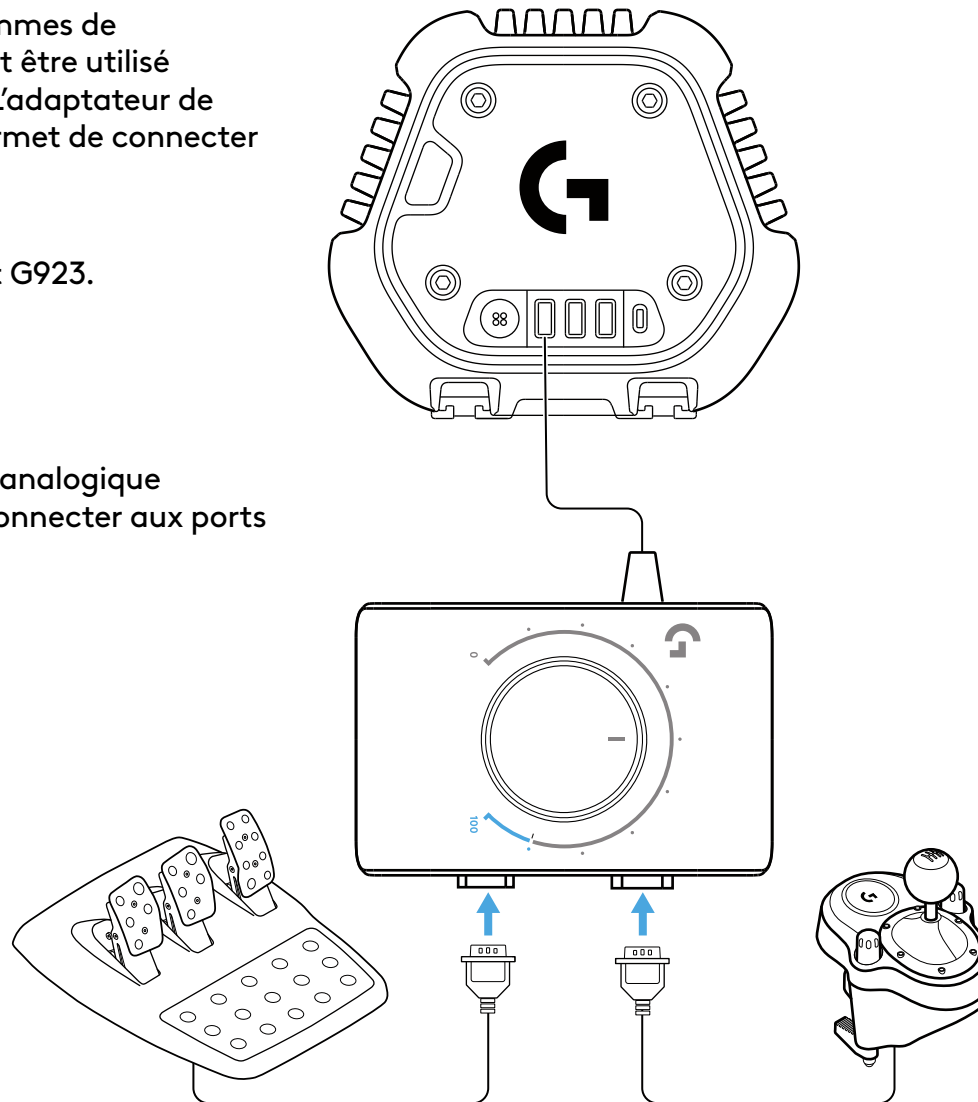


# COMPATIBILITÉ AVEC LES ANCIENS PRODUITS LOGITECH RACING

RS50 est directement compatible avec les gammes de produits de course Pro et RS et peut également être utilisé avec certains produits Logitech plus anciens. L'adaptateur de course Logitech G, disponible séparément, permet de connecter les produits suivants:

- Pédales des volants G25, G27, G29, G920 et G923.
- Levier de vitesse Driving Force.

L'adaptateur de course convertit la connexion analogique à 9 broches utilisée par ces produits pour les connecter aux ports situés à l'arrière de RS50.



# RETOUR DE FORCE ET SÉCURITÉ

Votre Logitech RS50 System est équipé d'un moteur Direct Drive qui fournit un retour de force dans les jeux et systèmes compatibles. Dans les jeux compatibles, vous pouvez utiliser la technologie de retour de force nouvelle génération de Logitech G: TRUEFORCE.

TRUEFORCE s'intègre directement à la physique et au son du jeu pour produire un retour de force haute définition en temps réel. L'adhérence des pneus, la surface de la piste, la suspension, le poids, la puissance du moteur, et même la résonance du bruit du moteur, sont immédiatement et précisément ressentis via le volant. Pour obtenir la liste des jeux compatibles, rendez-vous sur le site [logitechG.com/support/RS50-System](https://logitechG.com/support/RS50-System).

**AVERTISSEMENT:** le moteur Direct Drive de votre volant peut produire une force importante (jusqu'à 8 Nm) qui peut provoquer des blessures s'il n'est pas manipulé avec précaution. Soyez prudent lorsque vous utilisez le volant et réglez le niveau de retour de force à un niveau confortable et sûr pour l'utilisateur.

Ce produit n'est pas destiné à être utilisé par des enfants de moins de 14 ans. Faites toujours attention aux enfants qui se trouvent à proximité du produit pendant son utilisation.

En cas d'accident lors d'une course de simulation, le volant peut se tourner de façon inattendue et violente et vous risquez d'en perdre le contrôle. N'essayez pas d'empêcher le volant de bouger, vous risqueriez de vous blesser. Au lieu de cela, mettez le jeu en pause pour arrêter le volant. Sur PC, cette opération peut être effectuée via le clavier (souvent la touche Échap, mais cela peut varier selon les jeux). Sur console, vous devrez peut-être débrancher le câble USB de votre volant de la console.

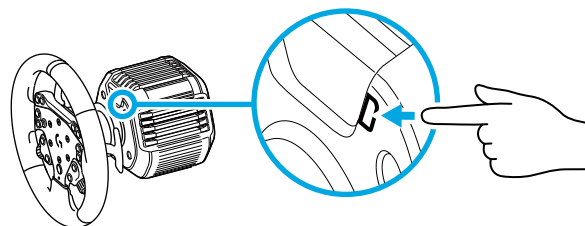
Si vous effectuez de longues sessions de course avec le volant au maximum de sa force, certaines parties du RS50 peuvent devenir chaudes au toucher, en particulier le boîtier en aluminium de la base de volant. RS50 est conçu de manière à ce que la température de son boîtier ne dépasse jamais 60 °C/140 °F. Si l'appareil chauffe, il est conseillé de laisser refroidir le RS50 avant de retirer le volant ou de déplacer la base de la position dans laquelle elle est montée.

Pour maintenir une température de fonctionnement sûre, vous pouvez réduire la température ambiante de votre pièce en utilisant un climatiseur ou en dirigeant un ventilateur sur la base.

# PARAMÈTRES

Appuyez sur le bouton Paramètres de la base du volant pour accéder au menu Paramètres. Dans le menu des paramètres, vous pouvez configurer différents paramètres pour votre volant (et les pédales, si elles sont attachées) dans 5 profils intégrés différents ou, si vous êtes connecté à un PC, ajuster directement le profil actuellement actif dans G HUB. Vous pouvez ensuite facilement passer d'un profil à l'autre lorsque vous changez de titre de jeu (ou même lorsque vous changez de voiture dans le même titre de jeu). Tous les paramètres sont "réglables en direct" et prendront effet dès que vous aurez fini de les régler.

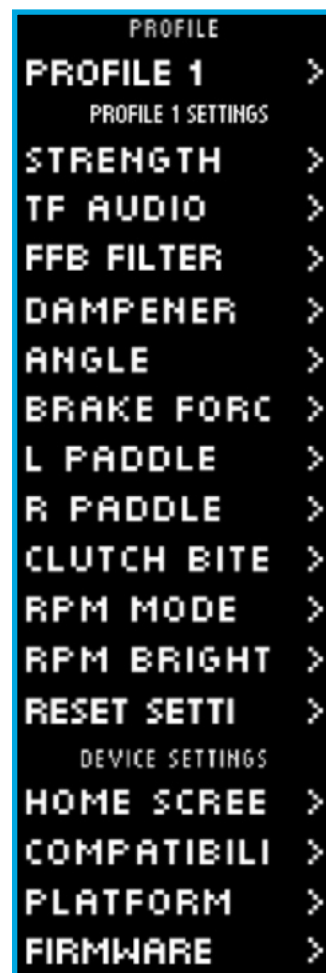
Les 5 différents profils intégrés peuvent être renommés à l'aide de G HUB. Si vous participez à des courses sur console, vous pouvez connecter RS50 System à votre PC et renommer les profils intégrés. Ces noms resteront présents lorsque vous vous reconnecterez à votre console.



## Navigation dans les menus

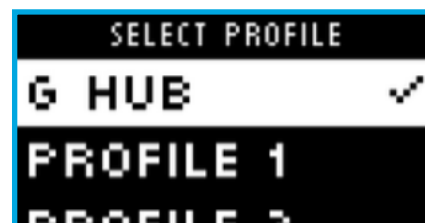
Utilisez l'une ou l'autre des molettes de réglage sur le volant pour faire défiler les menus vers le haut/bas ou régler un paramètre. Appuyez sur la molette pour sélectionner ou pour confirmer une sélection.

**REMARQUE:** la liste de paramètres présentée ici peut ne pas correspondre à la liste disponible sur votre RS50 System, car certains paramètres dépendent de la présence ou non de certaines fonctions.



## Profil

Changez le profil actif du volant. Vous avez le choix entre 5 profils intégrés. Sur PC, vous disposez d'une option supplémentaire appelée G HUB: si vous la sélectionnez, le volant utilisera les paramètres du profil actuellement actif dans G HUB. Si vous effectuez des réglages sur l'un des paramètres du volant en utilisant l'affichage des paramètres, ces changements se retrouveront également dans le profil actuellement actif dans G HUB.



Les noms des profils intégrés peuvent être modifiés à l'aide de G HUB.

## Force

Vous permet de régler la force maximale globale du retour de force ressenti par le volant, entre 1 et 8 Nm de couple.



## TF Audio

Définit la puissance de la sortie des effets audio pour les jeux qui prennent en charge TRUEFORCE. Les effets audio reproduisent différents aspects de votre jeu de course, comme le bruit du moteur, l'adhérence des pneus ou la surface de la route. Si vous réduisez ce paramètre à 0, il y a un réglage supplémentaire, affiché comme GAM. Si vous choisissez cette option, les paramètres configurés dans l'écran d'options du jeu s'appliqueront à la place. Certains jeux peuvent ne pas prendre en charge cette fonctionnalité, en fonction de la version du SDK Trueforce qu'ils utilisent, auquel cas vous devez utiliser l'écran d'options du jeu pour l'ajuster.

**REMARQUE:** il est généralement recommandé de régler le paramètre Trueforce Audio à un niveau suffisamment bas pour pouvoir bénéficier des informations supplémentaires qu'il fournit sans que l'expérience globale en soit affectée. Pensez au niveau de vibration que vous obtenez par le volant d'une vraie voiture et visez-le. Certains titres offrent des niveaux de contrôle supplémentaires dans leurs menus d'options de contrôle en vous permettant d'ajuster des éléments individuels du son, en séparant le son du moteur, des pneus et de la route, par exemple.



## Filtre de retour de force

Chaque simulation de conduite fera fonctionner la physique et le retour de force à différentes vitesses: certaines seulement à 60 Hz, d'autres à 300 Hz ou plus. Avec un volant à entraînement direct très réactif, il est souhaitable de filtrer les fréquences au-dessus desquelles la simulation ne peut pas fonctionner. Si vous laissez ce paramètre sur son réglage par défaut AUTO, il couvrira la grande majorité des simulations et offrira une expérience plus fluide. Si vous le souhaitez, vous pouvez l'ajuster manuellement avec des paramètres allant de 1 (filtre minimum) à 15 (filtre maximum), ce qui vous permet de ressentir un peu plus les petits effets que certains titres produisent, au prix de l'introduction d'un peu plus de bruit dans le retour de force.



## Amortisseur

Ce paramètre vous permet de modifier la sensation du volant de manière à la rendre plus réaliste. Les volants Direct Drive sont beaucoup plus réactifs que les anciens volants à retour de force, ce qui peut entraîner un comportement inhabituel lors de la conduite en ligne droite. Dans certains jeux, vous pouvez éprouver une sensation où le volant commence à se déplacer rapidement de gauche à droite autour du centre. Il s'agit du volant qui réagit aux signaux du jeu lui indiquant de rester centré mais qui surréagit en raison de sa propre réactivité. Le réglage du niveau d'amortissement contribue à filtrer ce phénomène, mais n'oubliez pas que tout niveau d'amortissement se traduit par un volant de moins en moins réactif à mesure que vous augmentez le pourcentage.



## Angle

Modifiez la plage d'angle de fonctionnement global du volant. Pour certains jeux, laissez cette valeur à 270 degrés. Les jeux se chargeront de faire correspondre la bonne plage de rotation à la voiture que vous conduisez. Pour ceux qui ne le font pas ou si vous voulez passer outre ce que le jeu fait, ce paramètre vous permet de le faire.

Sur console notamment, certains jeux règlent automatiquement l'angle pour vous.



## Force de freinage

Ce paramètre n'est disponible que si un jeu de pédales compatible est associé à RS50. Il permet de régler le niveau de force nécessaire pour obtenir un freinage de 100 % sur un pédalier équipé d'un frein à cellule de charge. Lorsque vous réglez le niveau, vous pouvez appuyer sur la pédale de frein pour voir la sortie de l'axe, ce qui facilite le réglage selon vos préférences.





## Mode palette G/palette D

Ce paramètre n'est disponible que si un volant compatible (par exemple le volant PRO GT D) avec palettes à double embrayage est fixé à RS50.

Les palettes à double embrayage peuvent être affectées à l'un de plusieurs axes différents:

Embrayage

Accélérateur

Frein

Frein à main

Axe A

Axe B

Les axes A/B sont deux axes supplémentaires non spécifiques qui peuvent être affectés à d'autres fonctionnalités en dehors des scénarios de simulation de course normaux, par exemple regarder à gauche/droite.

L'accélérateur et le frein permettent aux joueurs présentant un handicap de continuer à participer à la simulation de course avec le contrôle analogique essentiel de ces fonctions, nécessaire pour un meilleur contrôle.

La commande de frein à main est une condition essentielle pour le dérapage et les courses de rallye.

L'embrayage offre la possibilité d'activer la fonctionnalité de double embrayage sur le volant. Le double embrayage peut être considéré comme une fonction d'assistance au départ, qui permet d'obtenir une traction et une vitesse de lancement maximales sur la grille de départ.

**Remarque:** pour que la fonctionnalité de double embrayage fonctionne, les deux palettes doivent être affectées à la fonction d'embrayage.

Sur les jeux pour consoles, il se peut que les fonctions Frein à main, Axe A et Axe B ne répondent pas, car leur prise en charge doit être ajoutée par le développeur du jeu.



## Patinage de l'embrayage

Ce paramètre n'est disponible que si un volant compatible (par exemple le volant PRO GT D) avec palettes à double embrayage est fixé à RS50.

Utilisez ce paramètre pour adapter la valeur de l'axe des palettes à double embrayage au jeu/à la voiture que vous utilisez et obtenir des départs arrêtés parfaits.



## Mode RPM

Ce paramètre n'est disponible que si un volant avec témoins lumineux indiquant le nombre de tours par minute est fixé au RS50.

Les témoins lumineux indiquant le nombre de tours par minute présentent de nombreux schémas prédéfinis. De plus, vous pouvez créer vos propres modèles personnalisés avec G HUB et les enregistrer dans la mémoire intégrée du volant.



## Réinitialiser les paramètres

Ce réglage vous permet de réinitialiser tous les paramètres ci-dessus dans le profil actuellement sélectionné aux valeurs par défaut.

## Écran d'accueil

Vous pouvez utiliser les options ici pour modifier ce qui s'affiche sur l'écran Paramètres lorsque vous ne réglez pas les paramètres du volant ou des pédales. L'écran Paramètres sur votre volant PRO comporte quatre modes d'affichage.

**1** Dynamique

**2** Test

**3** Profil

**4** Couple

### Dynamique

Lors de l'exécution d'un jeu pris en charge, vous verrez les informations du jeu s'afficher à l'écran, telles que la vitesse, le rapport de vitesse, les temps au tour, etc. En dehors des jeux (ou dans les jeux qui ne prennent pas en charge la diffusion des informations), l'écran revient à la fonction de test.

### Test

Par défaut, lorsque vous allumez votre volant et qu'aucun jeu de course n'est en cours, l'écran affiche l'écran de test. Sur cet écran, vous pouvez bouger le volant et appuyer sur les pédales PRO Racing Pedals (si elles sont installées) pour voir la réponse de l'axe.

### Profil

Affiche le profil sur lequel le volant est actuellement réglé.

### Couple

Affiche le couple de sortie moyen et en temps réel du volant.

## Mode Compatibilité

Sur PC en particulier, certains jeux de course ne reconnaissent pas automatiquement RS50. Lorsque cela se produit, vous pouvez généralement reconfigurer les commandes du jeu et assigner RS50 pour qu'il fonctionne, mais dans certains jeux, vous trouverez plus facile d'activer le mode de compatibilité du volant PRO. Certains jeux sur console ne reconnaissent pas le volant à moins qu'il ne soit en mode de compatibilité du volant PRO.

Lorsque vous choisissez l'option Volant PRO dans le mode de compatibilité, le volant redémarre et apparaît sur le PC ou la console comme s'il s'agissait du volant PRO. Les jeux qui prennent en charge nativement le volant PRO configureront donc automatiquement le volant pour qu'il fonctionne (il est également essentiel que vous ayez un jeu de pédales compatible associé au volant).

**REMARQUE:** en mode PRO sur PC, G HUB affichera la possibilité de régler la force du volant sur 11 Nm, car il s'agit de la capacité maximale de ce volant. Si vous choisissez cette valeur, vous réglez simplement la force de RS50 sur 8 Nm, car il n'y a bien sûr aucun moyen de fournir plus que le couple maximum de 8 Nm que RS50 est capable de fournir.

## Plate-forme

Par défaut, votre RS50 vous demandera toujours de choisir la plate-forme que vous souhaitez utiliser lorsque vous l'allumez. Si vous voulez éviter que cela ne se produise, vous pouvez forcer le volant à toujours démarrer dans un mode (par exemple, si vous ne jouez que sur PC). Le paramètre Plate-forme comporte un certain nombre d'options:

- Au démarrage (par défaut)
- Consoles (changent en fonction de la version de RS50 et des volants qui y sont fixés que vous possédez)
- PC

Il suffit de sélectionner le choix que vous souhaitez. La prochaine fois que vous allumerez le volant, il choisira automatiquement cette option pour vous.

## Micrologiciel

Vous permet de visualiser les versions actuelles du micrologiciel des éléments de base et de conduite du RS50, ainsi que de tous les périphériques connectés.

# G HUB ET MODÈLES DE TOURS PERSONNALISÉS

Logitech G HUB permet d'activer les fonctions suivantes sur le volant PRO:

- Programmation de boutons avec des profils pouvant être associés à des jeux
- Réglage des paramètres du volant, tels que l'angle de rotation et la force TRUEFORCE
- Création de modèles de témoins lumineux indiquant le nombre de tours par minute personnalisés
- Modification des profils de jeu et des modèles de témoins lumineux indiquant le nombre de tours par minute dans la mémoire intégrée
- Test des différents axes du volant

## PARAMÈTRES DU VOLANT DANS G HUB

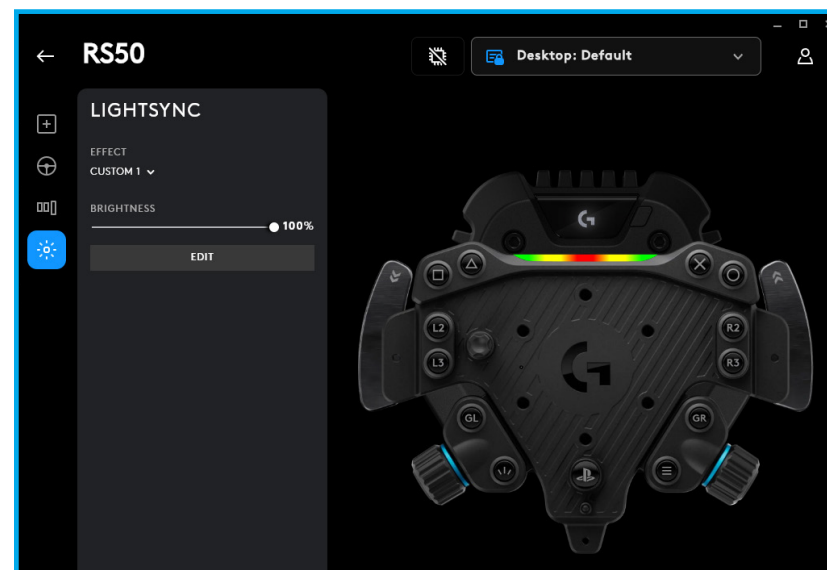
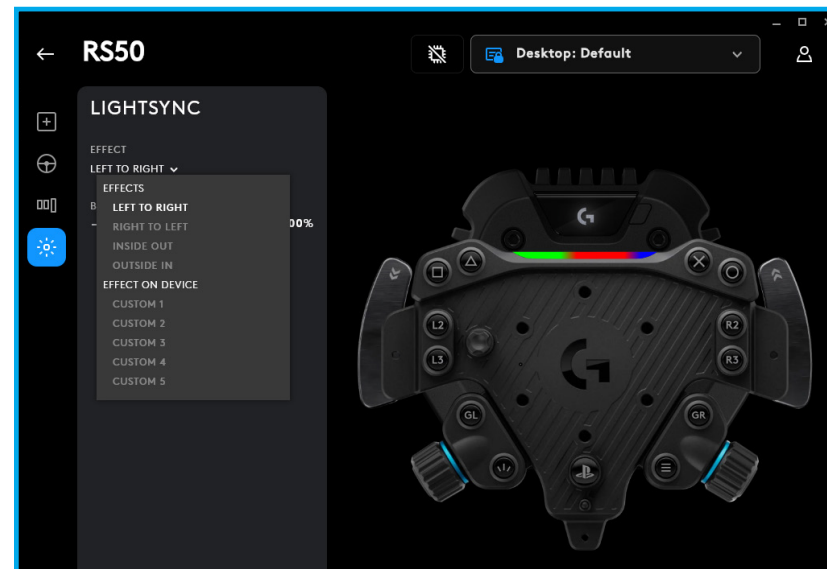
### Sensibilité

La réponse de sortie du volant est plus ou moins sensible. Si vous laissez ce curseur à 50%, vous obtiendrez une sortie linéaire 1:1. Entre 51% et 100%, le volant sera de plus en plus sensible autour du mouvement central du volant. Entre 0 % et 49 %, le volant sera de moins en moins sensible autour du mouvement central du volant.

Tous les autres paramètres correspondent à ceux présents dans l'affichage des paramètres sur la base du volant et sont décrits plus haut dans le manuel.

# CONFIGURATION DU MODÈLE DE TOUR PAR MINUTE PERSONNALISÉ

Cliquez sur le menu déroulant et choisissez l'un des effets sur le dispositif, puis cliquez sur le bouton Modifier:

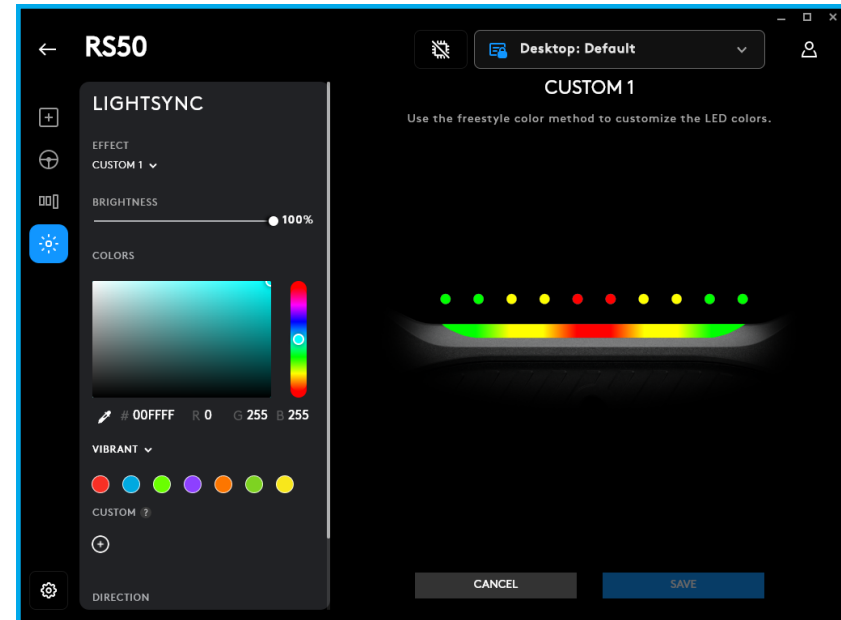


À gauche se trouve le sélecteur de couleurs. Dans la section de la couleur principale, la nuance de la couleur change de gauche à droite et la luminosité de la couleur change de haut en bas du rectangle.

Vous pouvez enregistrer une couleur en cliquant sur le cercle contenant le signe + sous le rectangle. Pour attribuer une couleur à l'un des témoins lumineux, sélectionnez la couleur et cliquez sur le témoin lumineux dans l'image de droite (l'icône de la souris se transforme en godet de peinture pour vous montrer que vous pouvez « peindre » cette couleur sur le témoin lumineux).

En dessous, vous trouverez un menu déroulant contenant les modèles prédéfinis déjà fournis avec le volant de course PRO. Choisissez celui que vous préférez.

Pour terminer, renommez le motif en sélectionnant le texte en haut et en saisissant votre nom personnalisé, puis cliquez sur Enregistrer en bas.



# ENTRETIEN RECOMMANDÉ

Votre RS50 a été conçu pour continuer à fonctionner pendant plusieurs centaines d'heures et être aussi performant que lorsque vous avez commencé à l'utiliser. Comme pour une vraie voiture, il est recommandé de garder le volant propre en effectuant un entretien simple et régulier.

Entretien régulier (hebdomadaire):

- Passez l'aspirateur sur les grilles d'aération à l'avant autour de l'adaptateur d'attache rapide de la base de volant, ainsi que sur le boîtier en aluminium, afin d'éviter toute accumulation de poussière.
- Essuyez votre volant avec un chiffon propre et humide.

## MISES À JOUR DU MICROLOGICIEL

Le micrologiciel (également appelé logiciel intégré) est le code qui contrôle toutes les fonctions de votre RS50. Logitech peut publier de temps à autre des mises à jour du micrologiciel afin d'en améliorer la fonctionnalité. Celles-ci sont disponibles via G HUB qui vous informera une fois qu'une mise à jour sera disponible.



# CONECTIVIDAD

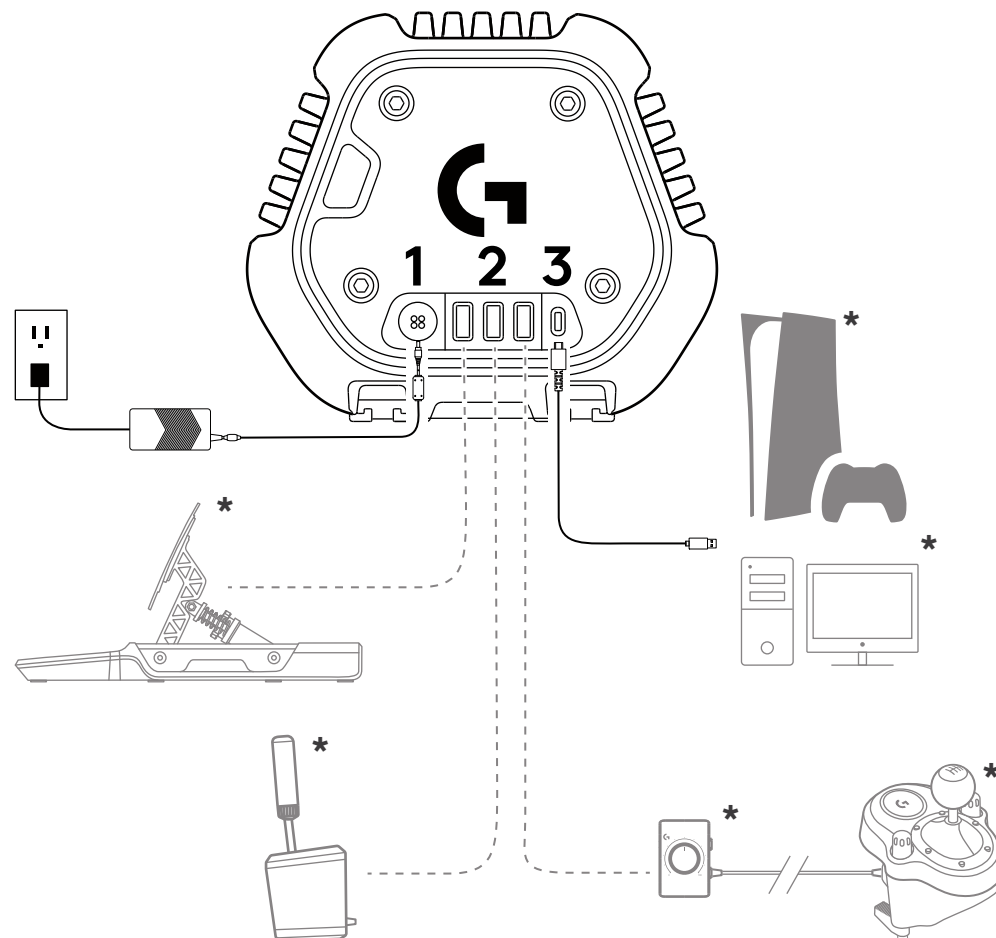
**1** Conector de alimentación

**2** Puertos periféricos<sup>1</sup>

**3** Conexión USB a PC o consola

**NOTA:** esta no es una conexión USB estándar. Estos puertos son sólo para periféricos de carreras Logitech. Otros periféricos USB no funcionarán y no deberían conectarse aquí.

\*Se vende por separado



# INSTALACIÓN

## ESCRITORIO

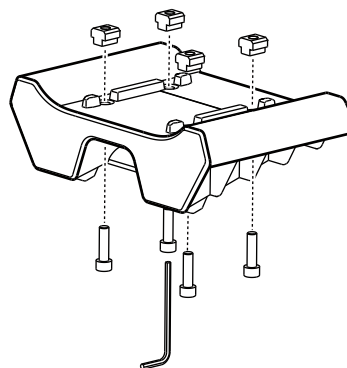
(Para propietarios de RS50 System o propietarios de RS50 Base que adquieran la mordaza de sujeción para mesa por separado)

- Coloca cada una de las tuercas en T en el soporte de escritorio como se indica, asegurándote de que no estén totalmente apretadas. Tendrán que estar flojas para el siguiente paso. No es necesario utilizar las arandelas incluidas para el método de instalación en escritorio.
- Coloca la base del volante en tu escritorio boca abajo y, a continuación, desliza el soporte de escritorio en las ranuras de la parte inferior de la base del volante, deslizándolo desde la parte posterior de la base (donde se encuentran los puertos USB) hacia la parte delantera hasta que se detenga.
- Ajusta los tornillos con la llave hexagonal para fijar el soporte de escritorio en su sitio.
- Coloca la base ensamblada y el soporte de escritorio sobre tu escritorio, asegurándote de que las patas de la parte inferior estén alineadas con el borde. Inserta la abrazadera en el orificio de la parte delantera y luego apriétala ajustando el mango del tornillo. Cuando la abrazadera haga contacto con el escritorio, simplemente haz entre medio giro y un giro entero del mango para lograr la sujeción adecuada. No ajustes demasiado.

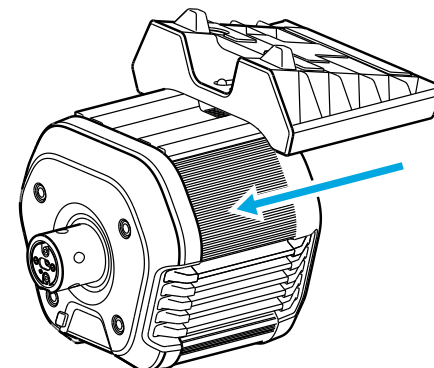
### NOTA:

- Las arandelas no son necesarias para el método de instalación en escritorio. Guárdalas por si alguna vez decides cambiar a un asiento de carreras.
- También debes tener en cuenta cómo es el escritorio y si es adecuado para acoplar un volante de alto torque. Algunos escritorios son huecos y tienen una pieza superior y otra inferior. Ambas serán de poco grosor y seguramente no aptas para soportar la fuerza ejercida para asegurar el volante al escritorio.

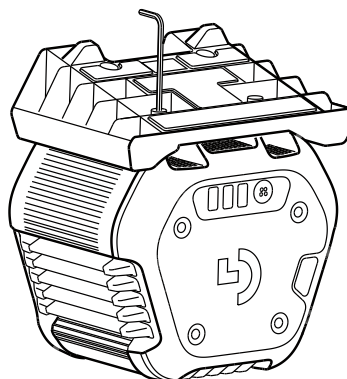
a



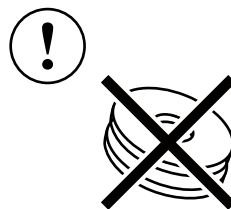
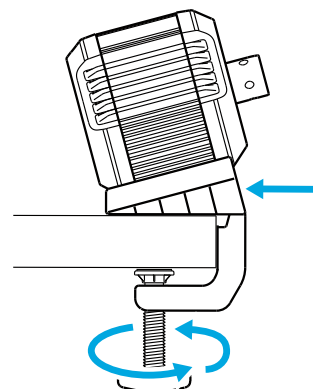
b



c



d



## ASIENTO DE CARRERAS

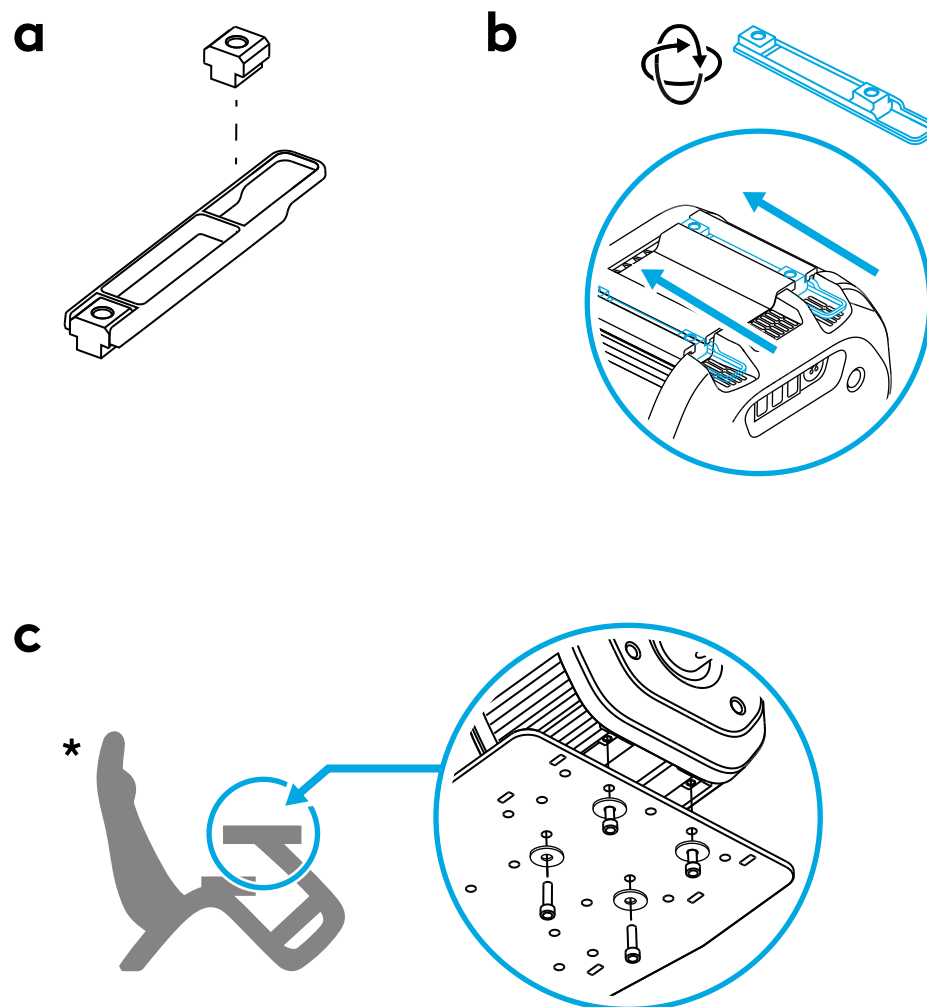
RS50 System utiliza tuercas en T para fijarse a la mayoría de los asientos de simulación de carreras. En la caja se incluyen dos herramientas auxiliares que garantizan que las tuercas en T mantengan su espaciado. Puedes utilizar la herramienta para comprobar el espaciado en tu asiento de carreras y asegurarte de que las tuercas en T estén colocadas dentro de la herramienta auxiliar de modo que coincidan con los orificios de la placa del volante del asiento de carreras.

- Inserta las tuercas en T en la herramienta auxiliar en la posición correcta, que coincida con la separación de los orificios de la placa del volante de tu asiento de carreras.
- Introduce las herramientas auxiliares en las ranuras de la parte inferior del RS50 Base.
- Coloca la base en la placa del volante de tu asiento de carreras de modo que las posiciones de las tuercas en T coincidan con los orificios necesarios. Inserta los tornillos M6, asegurándote de utilizar las arandelas.

**NOTA:** algunos modelos de asientos de carreras pueden no tener un patrón de orificios pretaladrados que coincida con las cuatro tuercas en T. En esos casos, puedes utilizar sólo dos tuercas en T, pero asegúrate de que los tornillos estén bien ajustados para que la base no se mueva durante el uso.

**ADVERTENCIA:** no uses el volante como apoyo al levantarte o sentarte, para evitar dañar el RS50 System.

\*Se vende por separado



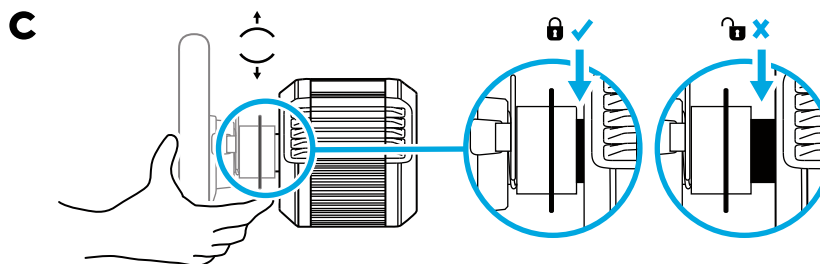
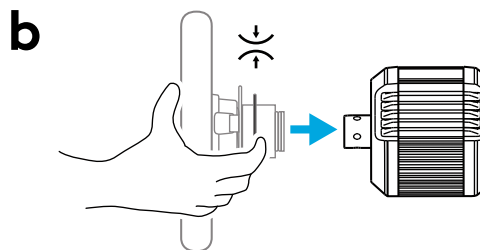
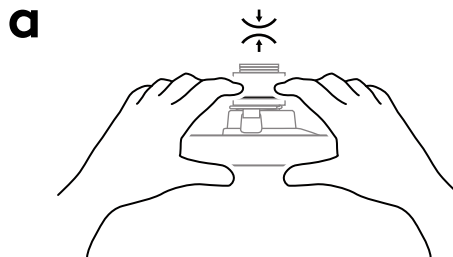
# FIJACIÓN DE LOS CABLES Y DEL ARO DEL VOLANTE

Conecta el adaptador de corriente al puerto de la parte posterior, asegurándote de que el cable y el puerto no estén sometidos a ninguna tensión. Conecta cualquier otro periférico Logitech Racing compatible a los puertos de la parte posterior y, a continuación, conecta el cable USB incluido a tu PC o consola.

Coloca el volante en la base del volante, con el eje correctamente alineado.

- Tendrás que apretar el anillo de liberación rápida mientras colocas el volante.
- Empuja el aro del volante sobre el adaptador de la base del volante hasta que haga tope.
- Suelta el anillo de liberación rápida.

**NOTA:** para RS50 Base, el volante se vende por separado.



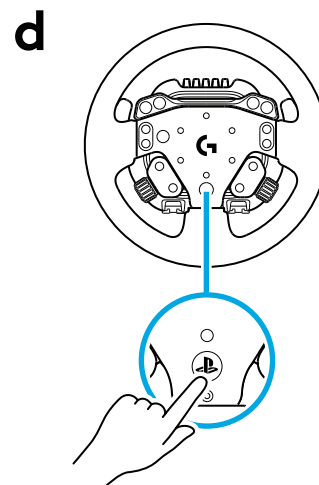
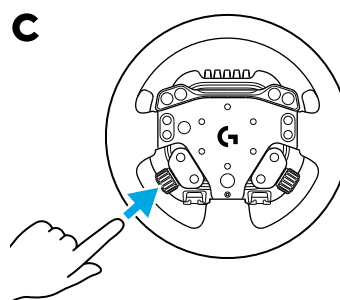
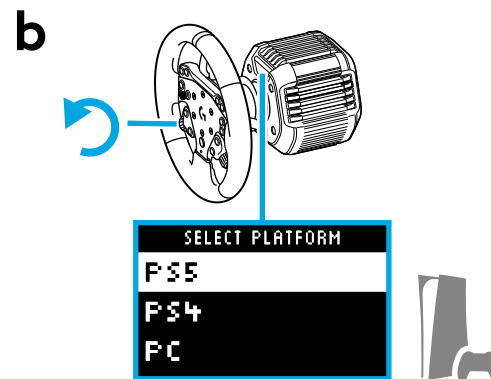
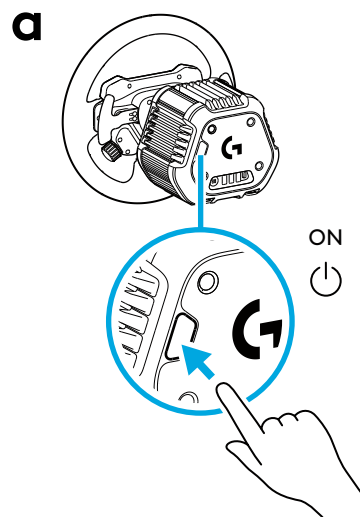
# ENCENDIDO Y SOFTWARE

- Enciende el volante pulsando el botón de Inicio/Pausa situado en la parte posterior de la base del volante.
- En la pantalla de ajustes ubicada en la base del volante podrás elegir la plataforma en la que quieras jugar. Utiliza el dial izquierdo o derecho del volante para seleccionar la plataforma.
- Empuja el dial hacia dentro hasta que haga clic para seleccionar.
- Presiona el botón PS para iniciar sesión y sincronizar el volante con tu perfil de jugador preferido.

- Para jugar en tu consola, simplemente carga un juego compatible e inicia una carrera.
- Si usas una PC, primero debes descargar e instalar la versión más reciente del software Logitech G HUB, disponible en [www.logitechG.com/GHUB](http://www.logitechG.com/GHUB). Cuando la tengas instalada, puedes comenzar a usar el juego que quieras. Recuerda que en algunos juegos, para que el volante funcione, tendrás que configurarlo en los ajustes de control correspondientes.

Puede que también sea conveniente usar el modo de compatibilidad de PRO en ciertos juegos, para que el volante funcione o para simplificar la configuración. Los detalles de acceso se describen en la sección sobre la pantalla de ajustes de este manual.

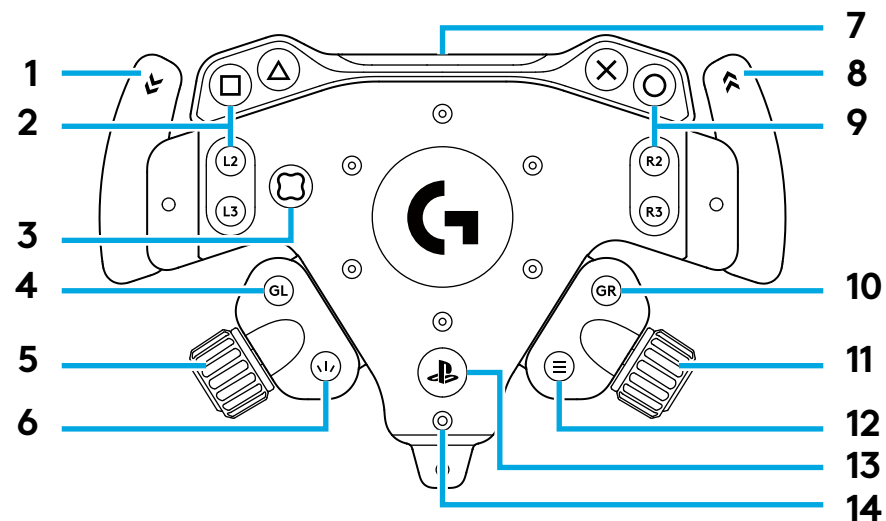
Cuando termines, apaga el volante manteniendo presionado el botón de Encendido/Pausa durante 2 segundos. Si te olvidas de apagar el volante manualmente, se apagará automáticamente pasados 5 minutos.



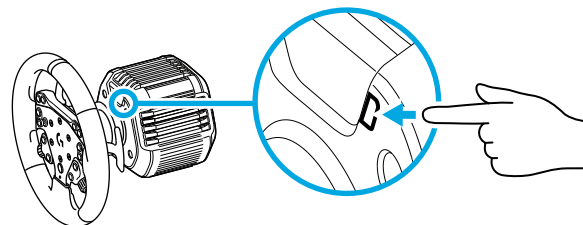
# COMPONENTES

| Número | RS50 para PlayStation o PC          |
|--------|-------------------------------------|
| 1      | ↘ L1 (Bajar marcha)                 |
| 2      | △, □, Botones L2 y L3               |
| 3      | Control de dirección                |
| 4      | Botón GL*                           |
| 5      | Rueda/botón de ajuste izquierda*    |
| 6      | ⏏ Botón Crear (Compartir para PS4™) |
| 7      | LED de RPM                          |
| 8      | ↗ (Subir marcha)                    |
| 9      | X, O, botones R2 y R3               |
| 10     | Botón GR*                           |
| 11     | Rueda/botón de ajuste derecha*      |
| 12     | ≡ Botón OPTIONS                     |
| 13     | Ⓜ Botón de PS                       |
| 14     | Modo LED                            |

\* Requiere juego compatible en consola. Asignable en cualquier juego de PC utilizando la función de asignación dentro del juego o el software Logitech G HUB.



Pantalla OLED de ajustes y botón de ajustes.

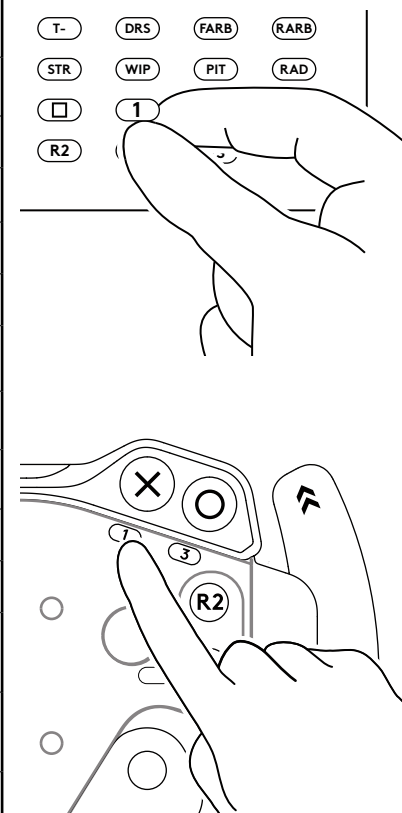


# ASIGNACIÓN DE BOTONES EN LA PC

Cuando utilices el RS50 en la PC, muchos títulos de juegos no mostrarán los iconos que ves en los botones de tu volante, sino que utilizarán una serie de números para diferenciar cada botón. Esta tabla te ayudará a entender esas diferencias.

En la caja del RS50 System se incluye un juego de etiquetas con números que puedes utilizar para etiquetar adecuadamente cada botón.

| Números de los botones en la PC | PlayStation |
|---------------------------------|-------------|
| 1                               | X           |
| 3                               | O           |
| 2                               | □           |
| 4                               | △           |
| 8                               | L2          |
| 7                               | R2          |
| 12                              | L3          |
| 11                              | R3          |
| 28                              | PS          |
| 9                               | ↖ ↗         |
| 10                              | ≡           |
| 29                              | GL*         |
| 30                              | GR*         |
| 22                              | ↗ ↘         |
| 23                              | ↖ ↙         |
| 24                              | ↖ ↗         |
| 25                              | ↗ ↘         |
| 26                              | ↖ ↙         |
| 27                              | ↖ ↗ *       |

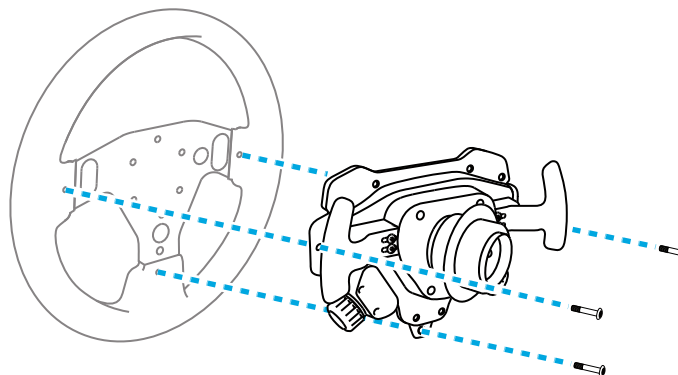


\* En la consola, los botones marcados con un asterisco solo funcionarán en los títulos compatibles más recientes.

# INTERCAMBIO DE VOLANTES

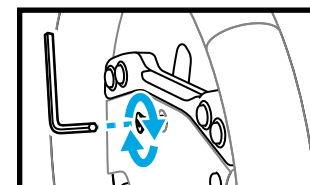
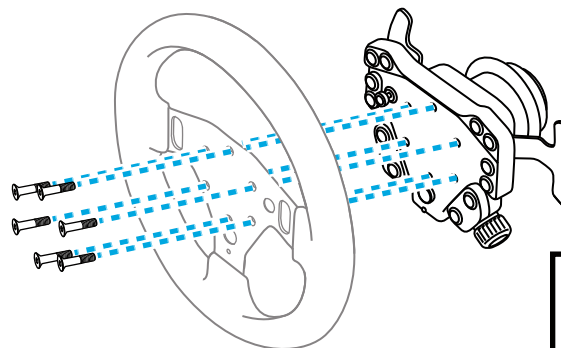
El volante incluido en el RS50 System consta de dos productos: el RS Wheel Hub y el RS Round Wheel. Es posible quitar el RS Round Wheel y colocar otras formas de volante que se venden por separado, como el RS Track Wheel. Sigue estas instrucciones:

- 1 Utiliza la llave hexagonal pequeña incluida en el embalaje para quitar los 3 tornillos M3 de la parte posterior del volante. Utiliza primero el extremo corto de la llave hexagonal para aflojarlos y luego cambia al extremo largo de cabeza esférica de la llave hexagonal para extraerlos por completo. También puedes desmontar las palancas de cambio para facilitar el acceso a los tornillos que hay detrás.



\* El volante se vende por separado

- 2 Utiliza la llave hexagonal más grande incluida en el embalaje para quitar los 6 tornillos M5 de la parte delantera del volante.
- 3 Retira el RS Round Wheel.
- 4 Sustitúyelo por el RS Track Wheel y luego invierte el procedimiento, ajustando primero los 6 tornillos M5 y luego los 3 tornillos M3 de la parte posterior para garantizar la rigidez.



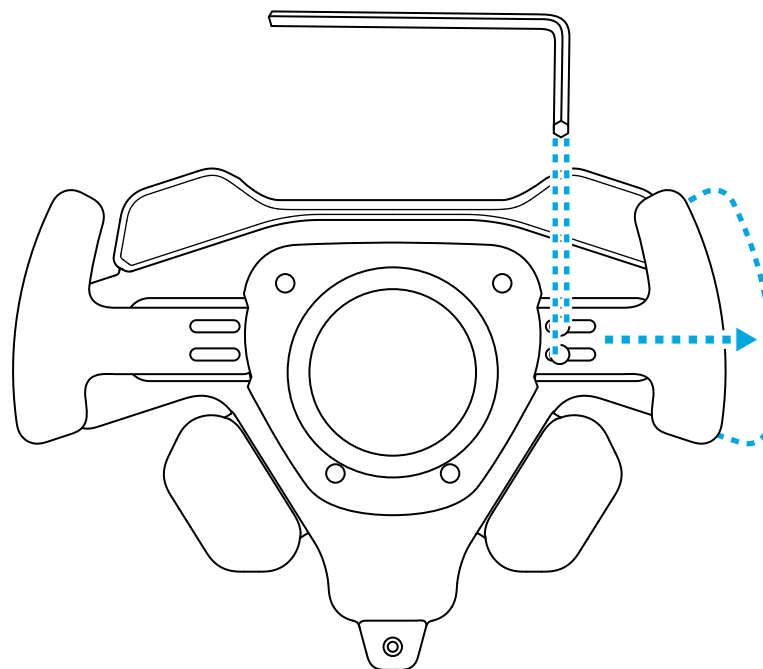


# AJUSTE DE LAS PALANCAS DE CAMBIO

El ancho de las palancas pueden ajustarse para adaptarse a diferentes tamaños de mano o para acoplar un volante más grande que el Wheel Hub. También pueden retirarse por completo si deseas utilizar únicamente una palanca de cambios independiente.

- 1** Utiliza la llave hexagonal incluida para aflojar los 2 tornillos de la parte posterior de la palanca de cambios.
- 2** Desliza la palanca de cambios hasta la posición deseada y luego ajusta los tornillos.

Si desmontas por completo las palancas de cambio, se recomienda insertar los tornillos en sus orificios para que no se pierdan y se puedan usar en el futuro.

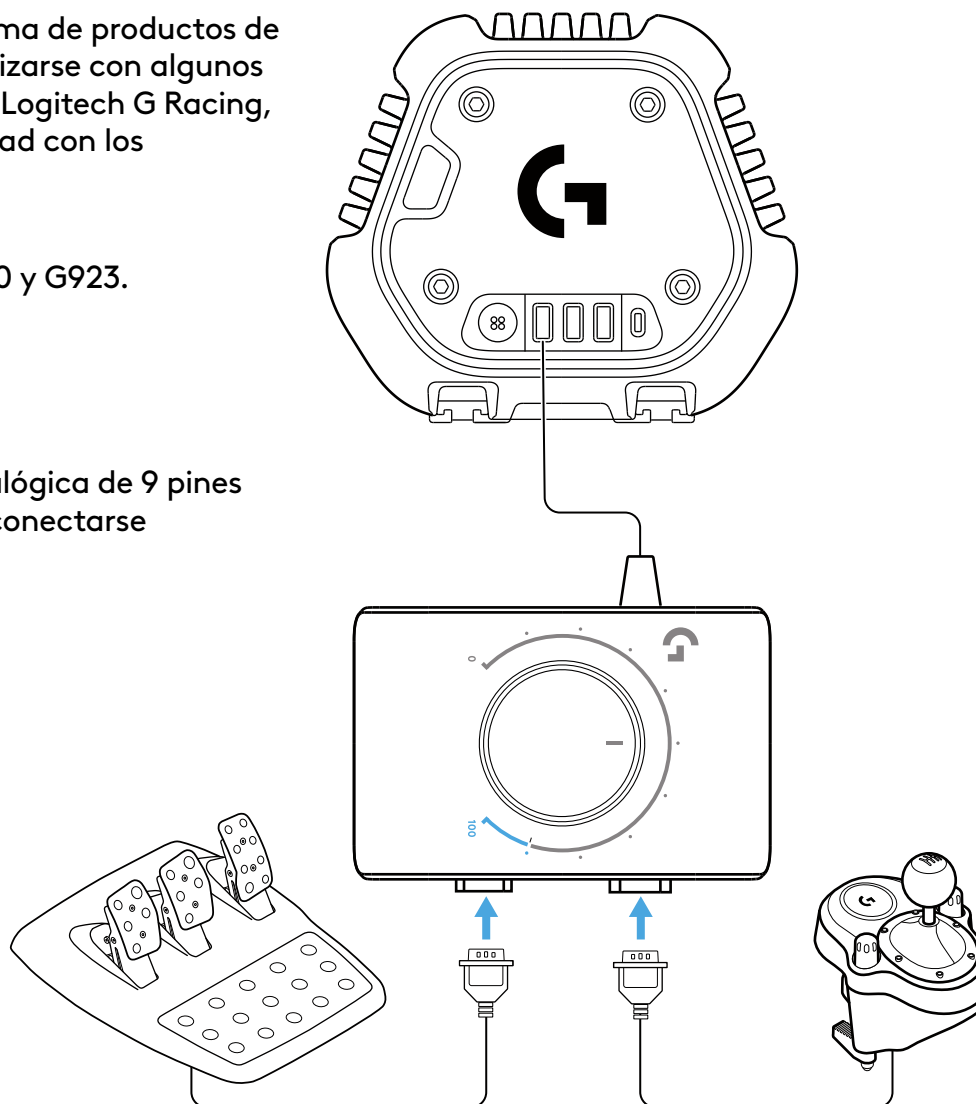


# COMPATIBILIDAD CON PRODUCTOS LOGITECH RACING ANTERIORES

El RS50 es directamente compatible con la gama de productos de carreras Pro y RS, además, también puede utilizarse con algunos productos antiguos de Logitech. El Adaptador Logitech G Racing, disponible por separado, permite la conectividad con los siguientes productos:

- Pedales de los volantes G25, G27, G29, G920 y G923.
- Palanca de cambio Driving Force.

El adaptador Racing convierte la conexión analógica de 9 pines que utilizan esos productos para que puedan conectarse a los puertos de la parte posterior del RS50.



# FORCE FEEDBACK Y SEGURIDAD

Tu RS50 System Logitech está equipado con un motor de accionamiento directo que proporciona Force Feedback en los juegos y sistemas compatibles. En los títulos compatibles, puedes experimentar la tecnología de Force Feedback de nueva generación de Logitech G: TRUEFORCE.

TRUEFORCE se integra directamente con el audio y la física del juego para ofrecer Force Feedback de alta definición en tiempo real. El agarre de los neumáticos, la superficie, la suspensión, el peso, la potencia e incluso la resonancia del motor se sienten de inmediato y con precisión a través del volante. Para consultar la lista de títulos compatibles, visita [logitechG.com/support/RS50-System](https://logitechG.com/support/RS50-System)

**ADVERTENCIA:** el motor de accionamiento directo de tu volante puede producir altos niveles de fuerza (hasta 8 Nm) que pueden causar lesiones si no se manejan con cuidado. Se cuidadoso al utilizar el volante y ajusta el nivel de Force Feedback para que sea cómodo y seguro para el usuario.

Este producto no debe ser utilizado por menores de 14 años. Siempre ten cuidado con los menores que estén cerca del producto durante su uso.

En caso de choque durante una carrera de simulación, el volante puede moverse de repente inesperadamente como con fuerza y puede salirse de tus manos. No intentes detenerlo, ya que podrías lesionarte. En cambio, pausa el juego para detener el volante. En la PC, esto se puede realizar utilizando el teclado (a menudo la tecla Escape, pero puede variar según el juego). Si usas una consola, puede que tengas que desconectar el cable USB entre el volante y la consola.

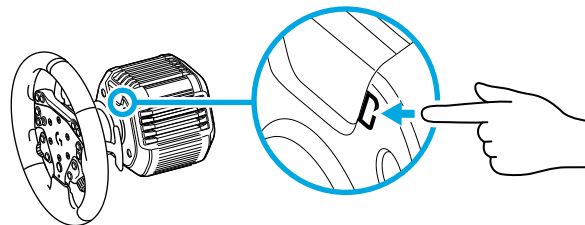
Si el volante se usa durante mucho tiempo con el máximo de fuerza, algunas partes del RS50 pueden calentarse al tacto, especialmente la carcasa de aluminio de la base del volante. El RS50 está diseñado para que la temperatura de la carcasa nunca supere los 60 °C/140 °F. Si la unidad se calienta, es aconsejable dejar que el RS50 se enfríe antes de quitar el volante o mover la base instalada.

Para mantener una temperatura de funcionamiento segura, considera la posibilidad de reducir la temperatura ambiente de tu habitación mediante el uso de aire acondicionado, o dirigiendo el flujo de aire de un ventilador hacia la base.

# CONFIGURACIÓN

Presiona el botón de ajustes de la base del volante para ir al menú correspondiente. En el menú de ajustes puedes configurar distintas opciones para el volante (y los pedales, si están conectados) en 5 perfiles de memoria integrada o, si usas una PC, puedes ajustar directamente el perfil que se encuentra activo en G HUB. Así podrás cambiar fácilmente de perfil cuando cambies de juego (o incluso cuando cambies de auto en un mismo juego). Todos los ajustes se pueden configurar “en caliente” y se aplicarán en cuanto termines de hacer el ajuste.

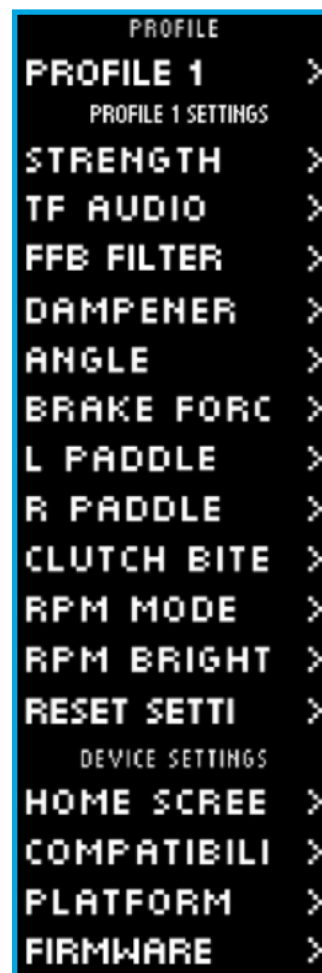
Puedes asignar los nombres que quieras a los 5 perfiles de la memoria integrada usando G HUB. Si usas una consola, puedes conectar el RS50 System a la PC y cambiar los nombres de los perfiles de la memoria integrada. Los nombres se mantendrán cuando vuelvas a conectar la consola.



## Navegación en menús

Utiliza cualquiera de los diales de ajuste del volante para desplazarte hacia arriba o hacia abajo por los menús o para elegir una opción. Pulsa el dial hacia dentro para seleccionar o para confirmar una selección.

**NOTA:** la lista de ajustes que aparece aquí puede no coincidir con la lista disponible en tu RS50 System, ya que algunos ajustes dependen de si una función está presente.

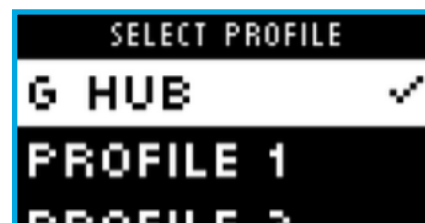


## Perfil

Puedes cambiar el perfil activo para el volante. Hay 5 perfiles en la memoria integrada entre los que puedes elegir.

Con una PC, tienes una opción adicional llamada G HUB.

Si la seleccionas, el volante usará la configuración del perfil que esté activo en G HUB. Si haces algún ajuste en el volante a través de la pantalla de ajustes, esos cambios también se reflejarán en el perfil que esté activo en G HUB.



Los nombres de los perfiles de la memoria integrada se pueden editar mediante G HUB.

## Intensidad

Permite configurar la intensidad máxima de Force Feedback transmitida a través del volante, entre 1 y 8 Nm de par motor.



## Audio TF

Define la intensidad de salida de los efectos de audio para juegos que admiten TRUEFORCE. Los efectos de audio imitarán distintos aspectos del juego, como el ruido del motor, el agarre de los neumáticos o la superficie de la carrera. Si lo reduces todo a 0, hay un ajuste adicional, que se muestra como GAM. Si se establece esta opción, se aplicarán en su lugar los ajustes configurados en la pantalla de opciones del juego. Es posible que algunos títulos no admitan esta funcionalidad, dependiendo de la versión del SDK Trueforce que utilicen, en cuyo caso deberás utilizar la pantalla de opciones del título del juego para ajustarlo.

**NOTA:** por lo general, es aconsejable que el audio Trueforce esté a un nivel lo suficientemente bajo como para oír la información adicional suministrada y que no domine la experiencia general. Imagina el nivel de vibración que produce el volante de un auto real e intenta reproducir esa sensación. Algunos juegos ofrecen niveles de control adicionales en sus menús de opciones y permiten ajustar elementos individuales del audio (por ejemplo, separar los efectos del motor, las ruedas y la carretera).



## Filtro de Force Feedback

La física y el Force Feedback varían según la simulación: algunas son a 60 Hz, otras a 300 Hz o más. Si usas un volante de accionamiento directo con gran capacidad de respuesta, conviene omitir las frecuencias por encima de las que no puede realizarse la simulación. Si mantienes el ajuste AUTO predeterminado, será apto para casi todas las simulaciones y la experiencia será más fluida. Puedes configurar este ajuste manualmente, entre 1 (filtro mínimo) y 15 (filtro máximo), para sentir algunos de los efectos más sutiles de algunos juegos, aunque con un poco más de ruido de Force Feedback.



## Amortiguador

Este ajuste permite modificar la sensación del volante para hacer la experiencia más realista. Las ruedas Direct Drive son mucho más sensibles que las antiguas ruedas con Force Feedback, lo que puede dar lugar a comportamientos inusuales al conducir por una parte recta de la pista. En algunos juegos podrías notar que el volante empieza a virar a izquierda y derecha rápidamente en torno al centro. Es porque el volante reacciona a las señales del juego indicando que se mantenga centrado, pero con una reacción exagerada debido a la capacidad de respuesta del volante. Eso se evitará configurando el nivel de amortiguación, pero ten en cuenta que cuanto mayor sea el valor que elijas menor será la capacidad de respuesta del volante.





## Ángulo

Puedes cambiar el rango de funcionamiento del volante. En la mayoría de los juegos, deberías mantenerlo en 2700 grados. Cada juego usará el rango de rotación adecuado para el auto que estés manejando. Puedes modificar el ajuste en los juegos que no lo hacen automáticamente o si quieres anular la decisión del juego.

Especialmente en la consola, algunos títulos fijarán automáticamente el ángulo por ti.



## Fuerza de frenado

Este ajuste sólo está disponible cuando hay un juego de pedales compatible conectado al RS50. Te permite ajustar el nivel de fuerza necesario para conseguir un frenado del 100 % para un juego de pedales equipado con un freno de celda de carga. Al ajustar el nivel, puedes pisar el pedal del freno para ver la salida del eje, así te será más fácil configurarlo a tu gusto.



## Modo Palanca izquierda/Palanca derecha

Este ajuste sólo está disponible si se acopla al RS50 un volante compatible (como el volante PRO GT D) con palancas de doble clutch.

Las palancas de doble clutch se pueden asignar a uno de varios ejes:

- Clutch
- Acelerador
- Freno
- Freno de mano
- Eje A
- Eje B

El A/B es un par de ejes adicionales no específicos que, aparte de las funciones de simulación de carreras, pueden asignarse a funciones como mirar a la izquierda o a la derecha.

Cualquier jugador, sea cual sea su habilidad, puede participar en simulaciones de carreras con el control analógico del acelerador y el freno.

El control del freno de mano es esencial para el derrapaje y las carreras de rally.

El clutch permite usar la función de doble clutch del volante. El doble clutch ayudará a obtener máxima tracción y velocidad de arranque en la parrilla de salida de una carrera.

**NOTA:** para poder habilitar el doble clutch, ambas palancas deben tener asignada la función de clutch.

En juegos para consola, las funciones de freno de mano, eje A y eje B podrían no estar disponibles si el desarrollador no agregó la compatibilidad correspondiente.



## Agarre de clutch

Este ajuste sólo está disponible si se acopla al RS50 un volante compatible (como el volante PRO GT D) con palancas de doble clutch.

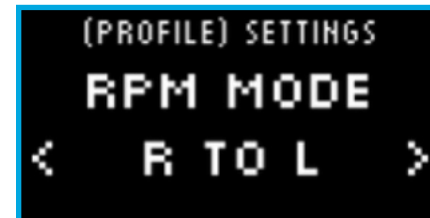
Permite configurar el valor del eje de las palancas de doble clutch según el juego o el auto, para lograr arranques perfectos.



## Modo de RPM

Este ajuste sólo está disponible si hay un volante con LEDs RPM acoplado al RS50.

Los LED de RPM tienen varios patrones predefinidos entre los que puedes elegir. También puedes crear tus propios patrones con G HUB y guardarlos en la memoria integrada del volante.



## Restablecer ajustes

Esto te permite restablecer todos los ajustes anteriores del perfil seleccionado a los valores predeterminados de fábrica.

## **Pantalla de inicio**

Puedes usar las opciones indicadas para cambiar lo que se muestra en la pantalla de ajustes cuando no estés configurando el volante o los pedales. La pantalla de ajustes del volante PRO tiene cuatro modos de presentación.

**1** Dinámico

**2** Prueba

**3** Perfil

**4** Par motor

### **Dinámico**

Cuando ejecutes un título de juego compatible, verás información del juego en la pantalla, como la velocidad, los cambios, los tiempos por vuelta, etc. Cuando no estés jugando (o estés en juegos que no admitan la salida de información), la pantalla volverá a la función Prueba.

### **Prueba**

De forma predeterminada, al encender el volante sin que se esté ejecutando un juego de carreras, se mostrará la pantalla de prueba. En esta pantalla puedes mover el volante y pisar los PRO Racing Pedals (si están acoplados) para ver la respuesta del eje.

### **Perfil**

Muestra el perfil asignado al volante actualmente.

### **Par motor**

Muestra el valor de salida de par motor activo y promedio del volante.

## Modo de compatibilidad

Especialmente en la PC, algunos títulos de carreras no reconocen automáticamente el RS50. De ser así, puedes volver a configurar los controles del juego y asignar el RS50 para que funcione. Pero con ciertos juegos puede que sea más fácil activar el modo de compatibilidad PRO Wheel. Algunos títulos en consola tampoco reconocerán el volante a menos que esté en modo de compatibilidad PRO Wheel.

Al elegir la opción PRO Wheel en el modo de compatibilidad, el volante se reiniciará y la PC o la consola lo considerará como el  $\approx$ PRO Wheel. Los juegos que son compatibles con PRO Wheel configurarán el volante automáticamente para que funcione (también es esencial tener un juego de pedales compatible conectado al volante).

**NOTA:** cuando estés en modo PRO en la PC, el G HUB mostrará la posibilidad de ajustar la fuerza del volante a 11 Nm, ya que esa es la capacidad máxima de ese volante. Si lo configuras así, solo establecerás la fuerza del RS50 en 8 Nm, ya que, por supuesto, no hay forma de entregar más del par máximo de 8 Nm que el RS50 es capaz de ofrecer.

## Plataforma

De forma predeterminada, tu RS50 siempre te pedirá que elijas la plataforma que quieres usar cuando lo enciendas. Si quieres omitir esa opción, puedes hacer que el volante se inicie siempre en un modo concreto (por ejemplo, si sólo juegas con una PC). La configuración de la plataforma ofrece varias opciones:

- Al iniciar (predeterminada)
- Consolas (cambiarán en función de la versión del RS50 y de los volantes acoplados que tengas)
- PC

Simplemente selecciona una opción y el volante la usará automáticamente la próxima vez que lo enciendas.

## Firmware

Te permite ver las versiones actuales del firmware de los aspectos Principal y Accionamiento del RS50, así como todos los periféricos conectados.

# G HUB Y PATRONES DE RPM PERSONALIZADOS

Logitech G HUB permite las siguientes funciones del volante PRO:

- Programación de botones con perfiles que pueden asociarse a juegos
- Configuración de ajustes del volante, como el ángulo de rotación y la intensidad de TRUEFORCE
- Creación de patrones de LED de RPM propios
- Edición de perfiles de juego y personalización de patrones de LED de RPM en la memoria integrada
- Prueba de los ejes del volante

## AJUSTES DEL VOLANTE EN G HUB

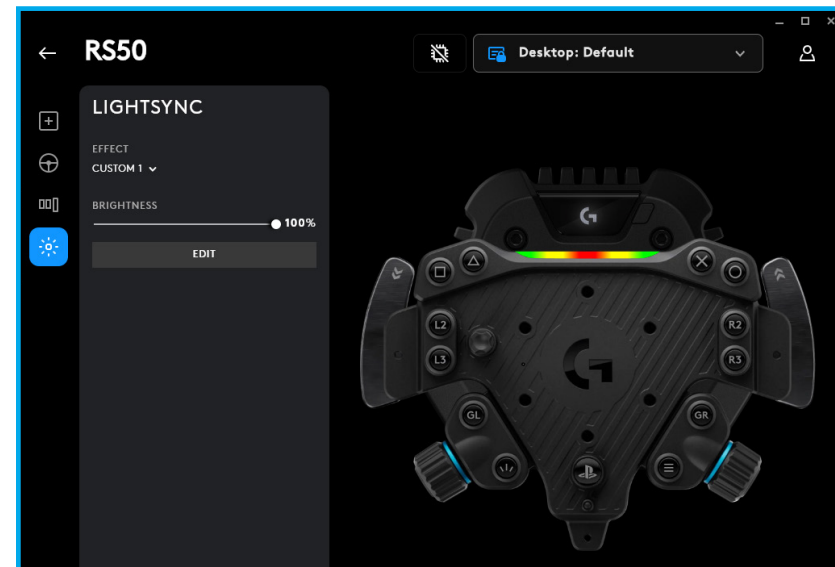
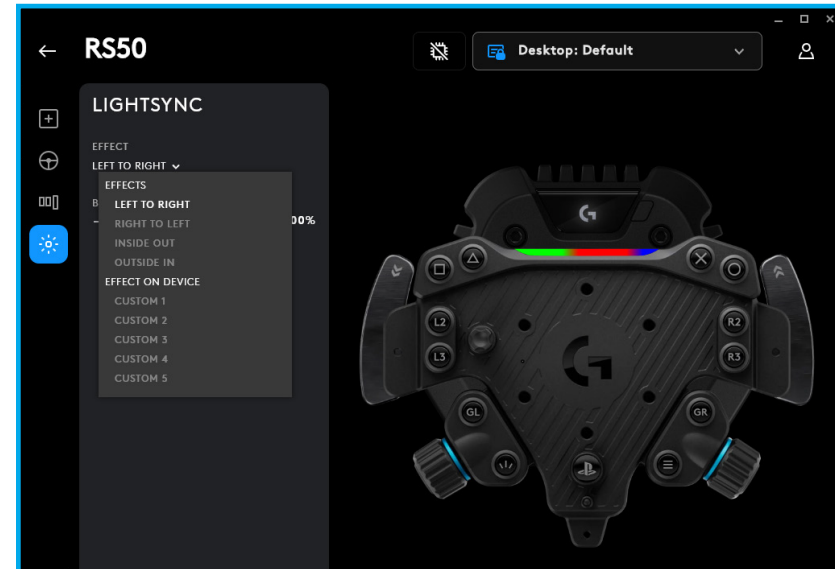
### Sensibilidad

Altera la respuesta de la acción del volante para aumentar o reducir la sensibilidad. Si este control deslizante se mantiene en 50 %, se obtiene un valor lineal de 1:1. Si se mantiene entre un 51 % y un 100 % aumentará la sensibilidad del volante alrededor del movimiento central. Si se mantiene entre un 0 % y un 49 % se reducirá la sensibilidad del volante alrededor del movimiento central.

El resto de los ajustes corresponderán a los de la pantalla de ajustes de la base del volante y se han descrito previamente en este manual.

# CREACIÓN DE UN PATRÓN DE RPM PERSONALIZADO

Haz click en el menú desplegable, elige una de las opciones de Efectos en el dispositivo y haz click en el botón Editar:

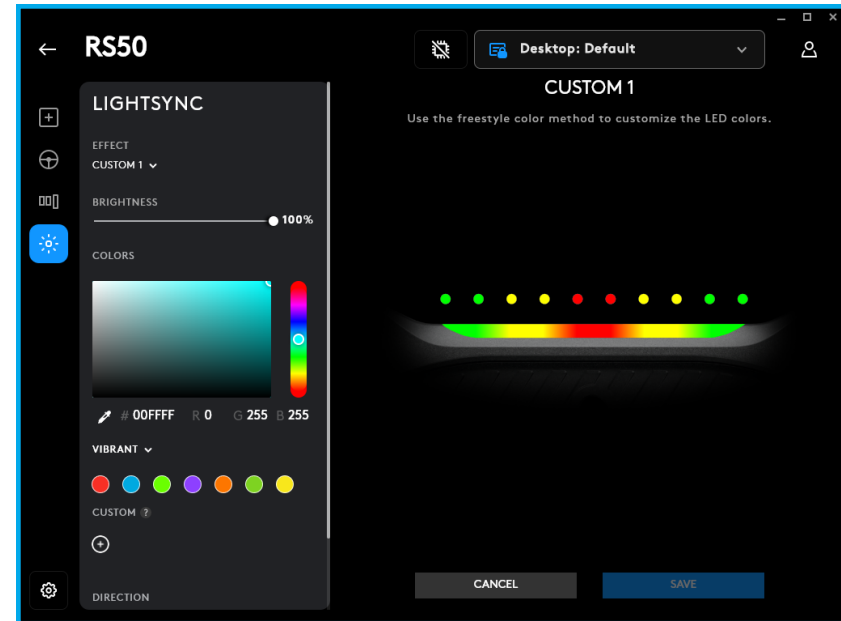


A la izquierda se encuentra el selector de color. En la sección principal de colores, el matiz del color cambia de izquierda a derecha, y el brillo del color cambia desde arriba hasta abajo en el rectángulo.

Puedes guardar un color haciendo clic en el círculo que tiene el signo + y que está debajo del rectángulo. Para asignar un color a uno de los LED, selecciona el color y luego haz clic en el LED de la imagen de la derecha (el ícono del mouse se convertirá en un bote de pintura para indicar que puedes “pintar” de ese color el LED).

Debajo hay un menú desplegable que contiene los patrones predefinidos suministrados de fábrica con el PRO Racing Wheel. Elige el que prefieras.

Para terminar, cambia el nombre del patrón seleccionando el texto que está en la parte superior, luego escribe el nombre que desees y haz clic en el botón Guardar que está en la parte inferior.





# MANTENIMIENTO RECOMENDADO

Tu RS50 se ha diseñado para funcionar cientos y cientos de horas ofreciéndote las mismas sensaciones que al usarlo por primera vez. Pero, al igual que con tu auto de verdad, se recomienda hacerle un simple mantenimiento con cierta regularidad para mantenerlo limpio.

Mantenimiento regular (semanal):

- Aspira las rejillas de ventilación delanteras que están alrededor del adaptador de liberación rápida de la base del volante, así como la carcasa de aluminio, para evitar la acumulación de polvo.
- Limpia el volante con un paño limpio y húmedo.

# ACTUALIZACIONES DE FIRMWARE

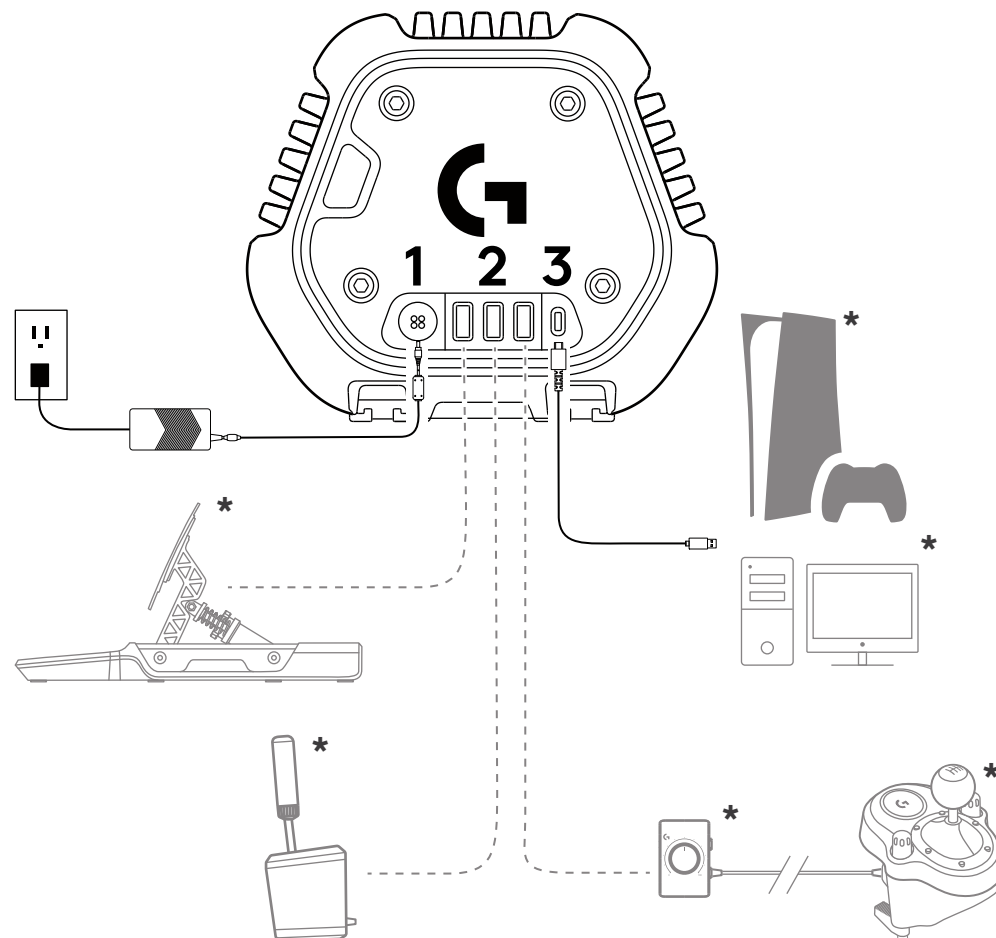
El firmware (o software integrado) es el código que controla todas las funciones de tu RS50. Periódicamente, Logitech puede publicar actualizaciones de ese firmware para mejorar la funcionalidad. Estarán disponibles a través de G HUB, que mostrará una notificación cuando haya una actualización disponible.

# CONECTIVIDADE

- 1 Conector de alimentação
- 2 Portas periféricas<sup>1</sup>
- 3 Conexão USB para PC/console

**OBSERVAÇÃO:** conexão USB não convencional. Apenas os periféricos de corrida da Logitech funcionarão nessas portas. Outros periféricos USB não funcionarão e não devem ser conectados a elas.

\* Vendido separadamente



# INSTALAÇÃO

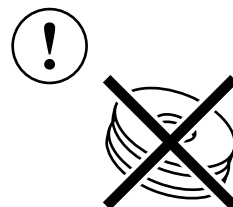
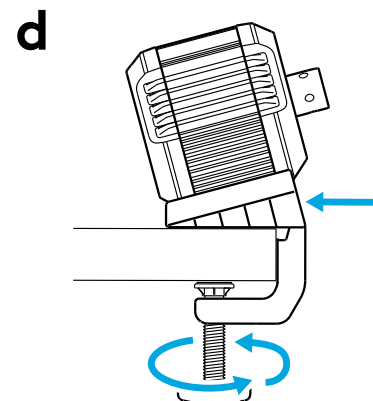
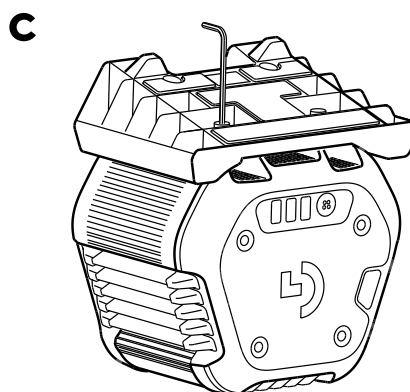
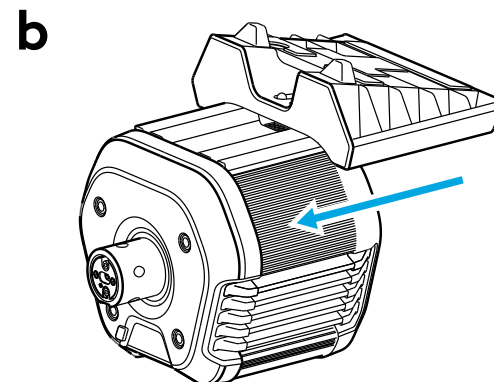
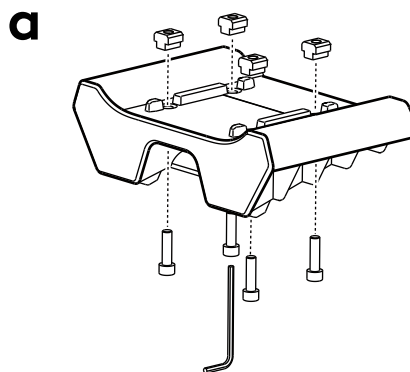
## MESA

(Para proprietários do sistema RS50 ou proprietários da RS50 Base que comprem o grampo de mesa separadamente)

- Prenda cada uma das porcas em T ao suporte de mesa conforme indicado, certificando-se de que não estejam totalmente apertadas; elas precisarão estar soltas para a próxima etapa. As arruelas incluídas não precisam ser usadas para o método de instalação em mesa.
- Coloque a base do volante em sua mesa de cabeça para baixo e, em seguida, deslize o suporte de mesa nos slots na parte inferior da base do volante, deslizando da parte de trás da base (onde estão localizadas as portas USB) para a frente até ele parar.
- Aperte os parafusos usando a chave sextavada para travar o suporte de mesa no lugar.
- Coloque a base montada e o suporte de mesa na mesa, certificando-se de que os pés na parte inferior estejam alinhados com a borda. Insira o grampo no orifício na frente e, em seguida, aperte-a ajustando a alça do parafuso. Uma vez que o grampo entra em contato com a mesa, gire a alça entre meia e uma volta completa para conseguir a fixação correta. Não aperte demais.

### OBSERVAÇÃO:

- As arruelas não são necessárias para o método de instalação em mesa. Guarde-as em um lugar seguro para o caso de você decidir fazer um upgrade para um assento de corrida.
- Verifique a estrutura da mesa e se ela é adequada para fixar um volante de alto torque nela. Algumas mesas são feitas de núcleo oco, por exemplo, os modelos que apresentam uma peça superior de material e outra inferior. Essas peças provavelmente serão finas e não resistirão às forças aplicadas quando o volante for fixado no lugar.



## ASSENTO DE CORRIDA

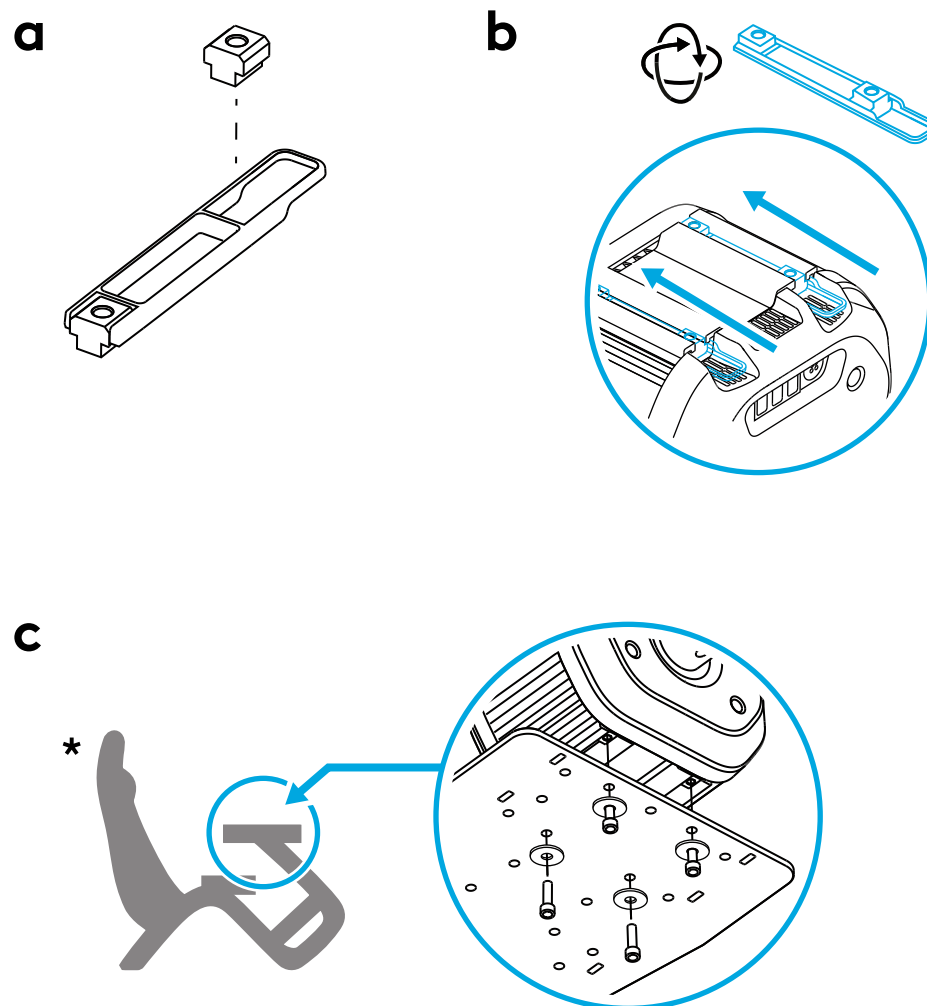
O sistema RS50 utiliza porcas em T para fixação na maioria dos assentos de simulação de corrida. Estão incluídas na caixa duas ferramentas auxiliares que garantem o espaçamento das porcas em T. Você pode usar a ferramenta para verificar o espaçamento em seu banco de corrida e certificar-se de que as porcas em T estejam posicionadas dentro da ferramenta auxiliar, de modo que correspondam aos orifícios na placa do volante do assento de corrida.

- Insira as porcas em T na ferramenta auxiliar na posição correta que corresponda ao espaçamento dos furos na placa do volante do assento de corrida.
- Insira as ferramentas auxiliares nos slots na parte inferior da RS50 Base.
- Posicione a base na placa do volante do assento de corrida de modo que as posições da porca em T correspondam aos orifícios necessários. Insira os parafusos M6, assegurando-se de usar as arruelas.

**OBSERVAÇÃO:** alguns modelos de assento de corrida podem não ter um padrão de furo pré-perfurado que corresponda a todas as quatro porcas em T. Nesses casos, é aceitável usar apenas duas porcas em T, mas certifique-se de que os parafusos estejam totalmente apertados para que a base não se mova durante o uso.

**AVISO:** não use o volante como alavanca de ajuda para entrar ou sair do seu assento de corrida, pois isso danificará seu sistema RS50.

\* Vendido separadamente



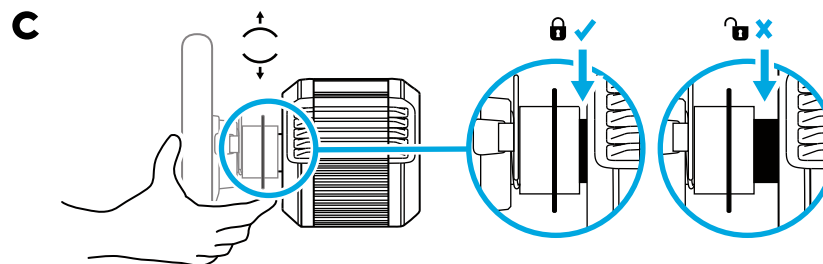
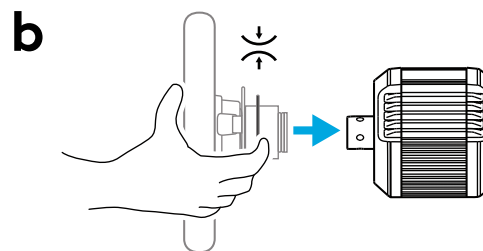
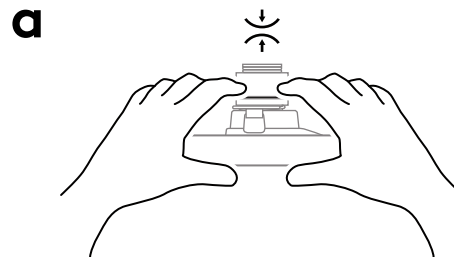
# FIXAÇÃO DOS CABOS E DO ARO DO VOLANTE

Conecte o adaptador de energia à porta na parte traseira, certificando-se de que o cabo e a porta não estejam sob tensão. Conecte qualquer outro periférico de corrida Logitech compatível às portas na parte traseira e, em seguida, conecte o cabo USB incluído ao PC ou ao console.

Conecte o volante à base do volante, certificando-se de que o eixo esteja alinhado corretamente.

- O anel de liberação rápida precisará ser apertado quando você prender o volante.
- Empurre o aro do volante no adaptador na base do volante até que ele pare.
- Solte o anel de liberação rápida.

**OBSERVAÇÃO:** para a RS50 Base, o volante é vendido separadamente.



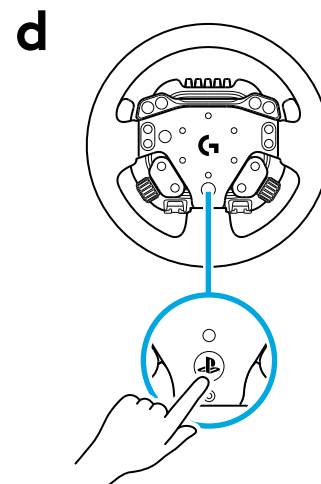
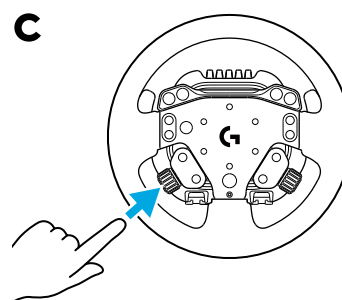
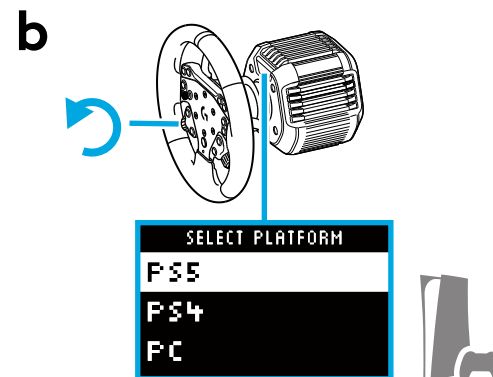
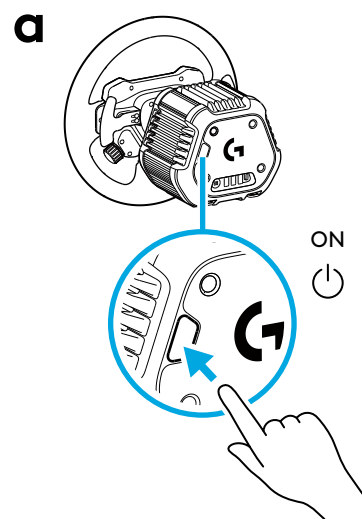
# LIGAR E SOFTWARE

- Ligue o volante pressionando o botão Iniciar/Parar na parte traseira da base do volante.
- As configurações exibidas na base do volante solicitarão que você escolha em qual plataforma deseja jogar. Use o seletor esquerdo ou direito do volante para selecionar a plataforma.
- Pressione o seletor até ouvir um clique para fazer sua seleção.
- Pressione o botão PS para fazer login e sincronizar o volante com seu perfil de jogador preferido.

- Para jogar no console, basta carregar o jogo compatível de sua escolha e começar a correr.
- No PC, primeiro baixe e instale a versão mais recente do software Logitech G HUB em [www.logitechG.com/GHUB](http://www.logitechG.com/GHUB). Uma vez instalado, você pode começar a correr no jogo que quiser. Lembre-se de que, para alguns jogos, será necessário primeiro configurar o volante nas configurações de controle do jogo antes de usá-lo.

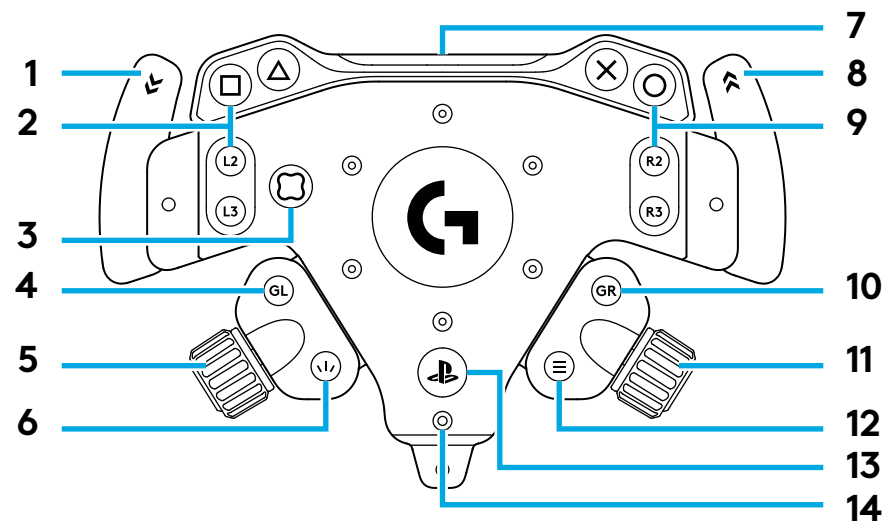
Você também pode usar o modo de compatibilidade PRO para alguns jogos, o que pode ser necessário para fazer o volante funcionar ou para simplificar a configuração. Detalhes de como acessar o modo podem ser encontrados na seção do manual sobre a tela de configurações.

Para desligar o volante ao terminar, mantenha o botão Iniciar/Parar pressionado por 2 segundos. Se você esquecer de desligar o volante manualmente, ele será desligado automaticamente após 5 minutos.



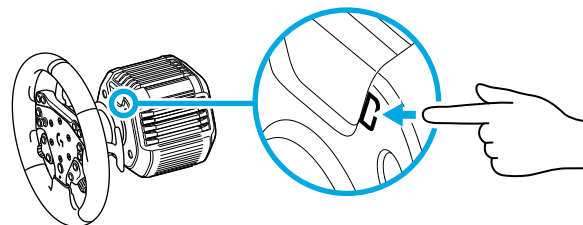
# RECURSOS

| Número | RS50 para PlayStation/PC                       |
|--------|------------------------------------------------|
| 1      | ↘ L1 (marcha para baixo)                       |
| 2      | △, □, botões L2 e L3                           |
| 3      | Controle direcional                            |
| 4      | Botão GL*                                      |
| 5      | Seletor de ajuste esquerdo e botão de apertar* |
| 6      | ⏏ Botão Criar (Compartilhar para PS4™)         |
| 7      | LEDs de RPM                                    |
| 8.     | ⤴ (Prepare-se)                                 |
| 9      | X, O, botões R2 e R3                           |
| 10     | Botão GR*                                      |
| 11     | Seletor de ajuste direito e botão de apertar*  |
| 12     | ≡ Botão Opções                                 |
| 13     | Ⓜ Botão PS                                     |
| 14     | LED de modo                                    |



\* Requer um jogo compatível no console. Atribuível em qualquer jogo no PC através da atribuição integrada no jogo ou do software Logitech G HUB.

Tela OLED de configurações e botão de configurações.

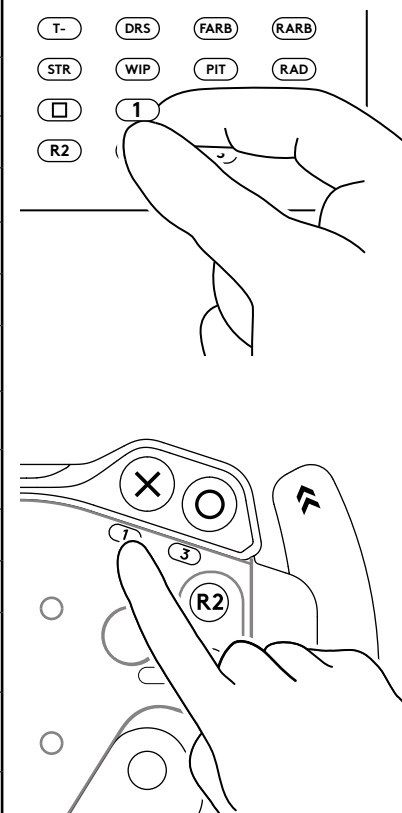


## ATRIBUIÇÕES DE BOTÃO NO PC

Ao usar o RS50 no PC, muitos títulos de jogos não exibem os ícones que você vê nos botões do volante, mas usam uma série de números para diferenciar cada botão. Esta tabela ajudará você a entender essa diferença.

A caixa do sistema RS50 inclui um conjunto de adesivos, inclusive números que você pode usar para identificar cada botão adequadamente.

| Números dos botões no PC | PlayStation                                                                             |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                        |      |
| 3                        |      |
| 2                        |      |
| 4                        |      |
| 8.                       | L2                                                                                      |
| 7                        | R2                                                                                      |
| 12                       | L3                                                                                      |
| 11                       | R3                                                                                      |
| 28                       | PS                                                                                      |
| 9                        |      |
| 10                       |      |
| 29                       | GL*                                                                                     |
| 30                       | GR*                                                                                     |
| 22                       |     |
| 23                       |    |
| 24                       |    |
| 25                       |    |
| 26                       |    |
| 27                       |  * |



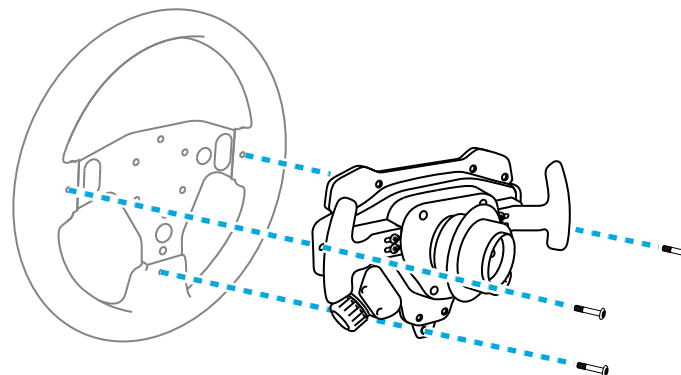
\* No console, os botões marcados com um asterisco funcionarão apenas em títulos mais recentes compatíveis.



# TROCA DE VOLANTES

O volante incluído no sistema RS50 consiste em dois produtos: o RS Wheel Hub e o RS Round Wheel. É possível remover o RS Round Wheel e colocar outros formatos de volante que são vendidos separadamente, como o volante RS Track Wheel. Siga estas instruções:

- 1 Use a chave sextavada pequena incluída na embalagem, para remover os 3 parafusos M3 na parte traseira do volante. Use a extremidade curta da chave sextavada primeiro para afrouxá-los e, em seguida, troque para a extremidade longa de cabeça esférica da chave sextavada para removê-los completamente. Você também pode remover os lemes no volante para facilitar o acesso aos parafusos atrás deles.

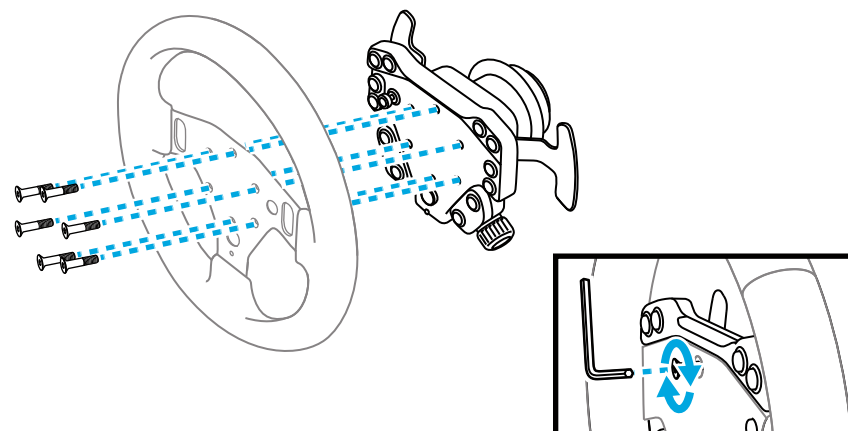


\* Volante vendido separadamente

- 2 Use a chave sextavada maior incluída na embalagem para remover os 6 parafusos M5 na parte dianteira do volante.

- 3 Levante o RS Round Wheel.

- 4 Substitua o RS Track Wheel e inverta o procedimento, primeiro prendendo os 6 parafusos M5 e, em seguida, os 3 parafusos M3 na parte traseira para assegurar a rigidez.

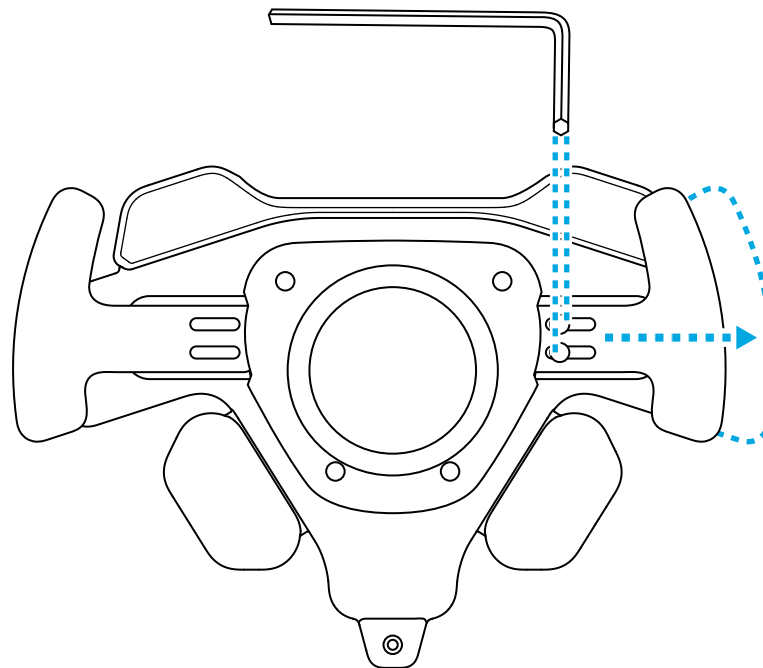


# AJUSTE DOS LEMES NO VOLANTE

Os lemes podem ser ajustados em largura para atender aos diferentes tamanhos de mão ou se você conectar um volante maior ao cubo do volante. Eles também podem ser completamente removidos se você quiser usar apenas uma alavanca de câmbio separada.

- 1** Use a chave sextavada incluída para soltar os dois parafusos na parte traseira do câmbio.
- 2** Deslize o câmbio para a posição desejada e, em seguida, aperte os parafusos.

Se você remover totalmente os lemes no volante, é recomendável inserir os parafusos em seus orifícios para garantir que eles sejam mantidos em segurança para possível uso futuro.

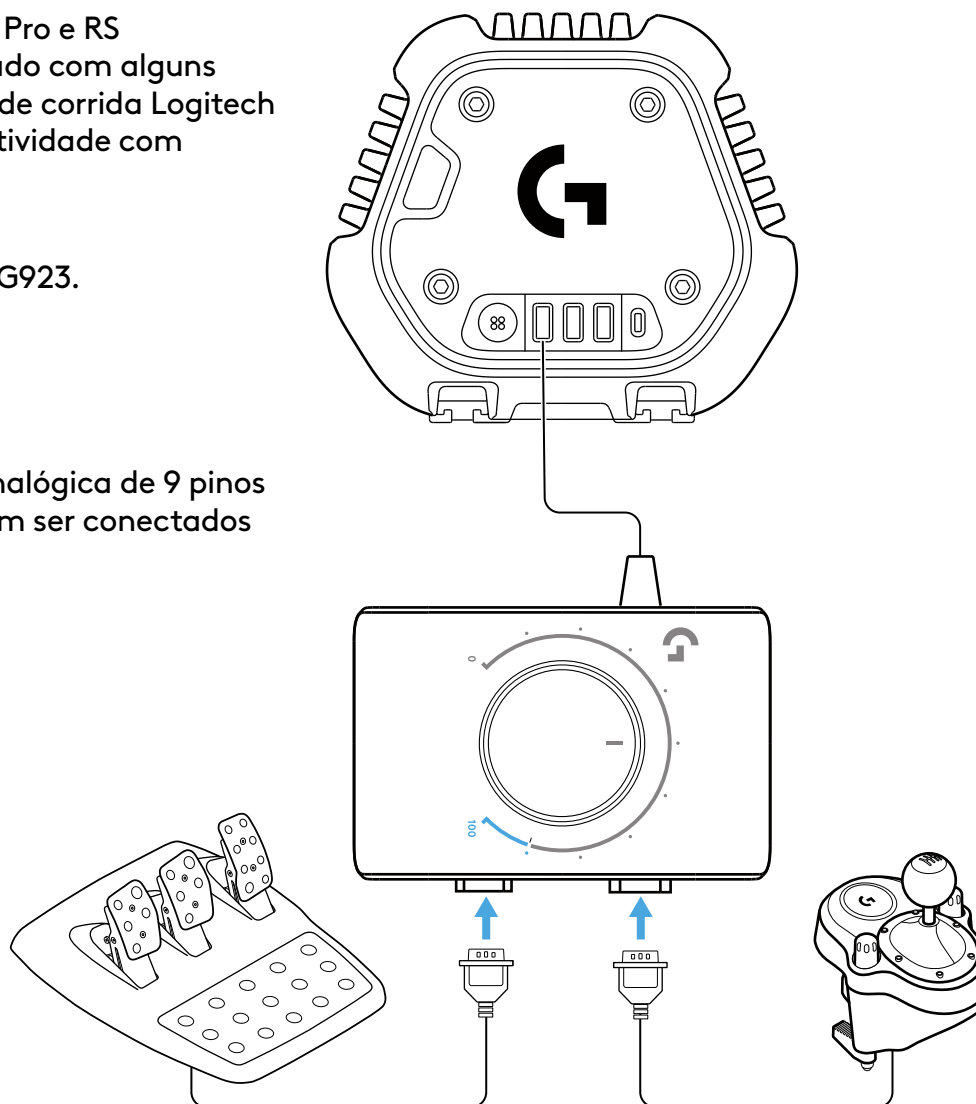


# COMPATIBILIDADE COM PRODUTOS DE CORRIDA LOGITECH MAIS ANTIGOS

O RS50 é diretamente compatível com a linha Pro e RS de produtos de corrida e também pode ser usado com alguns produtos Logitech mais antigos. O adaptador de corrida Logitech G disponível separadamente, permite a conectividade com os seguintes produtos:

- Pedais dos volantes G25, G27, G29, G920 e G923.
- Câmbio Driving Force.

O adaptador de corrida converte a conexão analógica de 9 pinos usada por esses produtos, para que eles possam ser conectados às portas na parte traseira do RS50.



# FORCE FEEDBACK E SEGURANÇA

O sistema RS50 Logitech é equipado com um motor de acionamento direto que fornece force feedback em jogos e sistemas compatíveis. Nos títulos compatíveis, você pode experimentar a tecnologia de Force Feedback de última geração da Logitech G: TRUEFORCE.

O TRUEFORCE se integra diretamente com a física e o áudio do jogo para permitir force feedback em tempo real de alta definição. Aderência, superfície da pista, suspensão, peso, potência e até mesmo a ressonância sonora única do motor são sentidas imediata e precisamente pelo volante. Para obter uma lista de títulos compatíveis, visite [logitechG.com/support/RS50-System](https://logitechG.com/support/RS50-System)

**AVISO:** o motor de acionamento direto em seu volante pode produzir altos níveis de força (até 8 Nm) que podem causar ferimentos se não forem tratados com cuidado. Tenha cuidado ao usar o volante e defina o nível de force feedback em um nível confortável e seguro para o usuário específico.

Este produto não deve ser usado por crianças menores de 14 anos. Sempre tenha cuidado com as crianças próximas ao produto durante o uso.

No caso de uma batida durante uma corrida de simulação, o volante pode se mover de forma inesperada e forçada e pode se soltar de suas mãos. Não tente impedir o movimento do volante, pois isso pode resultar em ferimentos. Em vez disso, pause o jogo para parar o volante. No PC, isso pode ser feito usando o teclado (geralmente a tecla Escape, mas isso pode variar de acordo com o jogo). No console, pode ser necessário desconectar o cabo USB do volante do console.

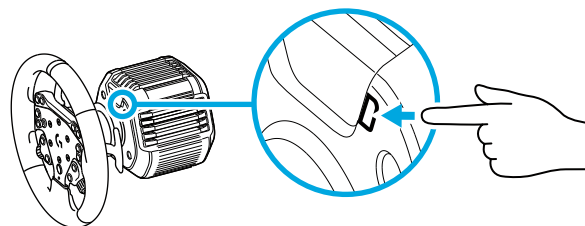
Se você realizar longas sessões de corrida com o volante na força máxima, algumas partes do RS50 podem ficar quentes, especialmente a carcaça de alumínio da base do volante. O RS50 foi projetado para que a temperatura da carcaça nunca ultrapasse 60 °C. Se a unidade ficar quente, é aconselhável deixar o RS50 esfriar antes de remover o volante ou mover a base da posição montada.

Para ajudar a manter uma temperatura operacional segura, considere a possibilidade de reduzir a temperatura ambiente do local usando ar condicionado ou direcionando o fluxo de ar de um ventilador para a base.

# CONFIGURAÇÕES

Pressione o botão Configurações na base do volante para acessar o menu de configurações. No menu de configurações, você pode definir diferentes configurações para o volante (e pedais, se conectados) em cinco perfis integrados diferentes ou, se conectado a um PC, ajustar diretamente o perfil ativo no G HUB. Você pode alternar facilmente entre os perfis ao alterar os jogos ou mesmo ao trocar de carro no mesmo jogo). Todas as configurações podem ser ajustadas em tempo real e são ativadas assim que você finalizar o ajuste.

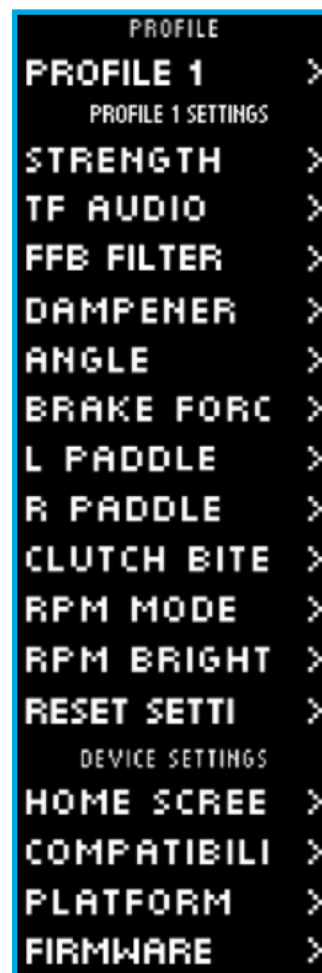
Os cinco perfis integrados diferentes podem ser renomeados usando o G HUB. Se você estiver correndo no console, você pode conectar o sistema RS50 ao seu PC e renomear os perfis integrados. Os nomes ainda estarão presentes quando você se conectar novamente ao seu console.



## Navegação no menu

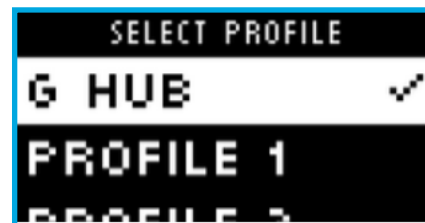
Use um dos botões de ajuste no volante para rolar para cima/para baixo nos menus ou ajustar uma configuração: pressione o botão para selecionar ou para confirmar uma seleção.

**OBSERVAÇÃO:** a lista de configurações aqui pode não corresponder à lista disponível em seu sistema RS50, pois algumas configurações dependem da presença de um recurso.



## Perfil

Altere o perfil ativo do volante. Você pode escolher entre cinco perfis integrados. No PC, há uma opção adicional chamada G HUB; ao selecioná-la, o volante usará as configurações do perfil atualmente ativo no G HUB. Se você fizer ajustes em qualquer uma das configurações do volante usando a tela de configurações, essas alterações também serão refletidas no perfil ativo no G HUB.



Os nomes dos perfis integrados podem ser editados usando o G HUB.

## Força

Permite definir a força máxima geral de force feedback sentido por meio do volante, entre 1 e 8 Nm de torque.



## Áudio TF

Define a intensidade da saída de efeitos de áudio para jogos que suportam TRUEFORCE. Os efeitos de áudio recriarão diferentes aspectos do jogo de corrida, como nota do motor, aderência do pneu ou superfície da estrada. Se você reduzir essa configuração até 0, haverá uma configuração adicional além dessa, exibida como GAM. Se for definida assim, as configurações definidas na tela de opções do jogo serão aplicadas. Alguns títulos podem não ser compatíveis com essa funcionalidade, dependendo da versão do Trueforce SDK que estão usando. Nesse caso, use a tela de opções do título do jogo para ajustá-la.

**OBSERVAÇÃO:** geralmente, é recomendado que a configuração de áudio Trueforce seja definida em um nível baixo o suficiente para receber as informações adicionais fornecidas sem sobrecarregar a experiência geral. Imagine o nível de vibração sentido ao volante de um carro real e busque reproduzi-lo. Alguns jogos oferecem mais níveis de controle no menu de opções de controle, permitindo que você ajuste elementos individuais do áudio, separando o áudio do motor, do pneu e da estrada, por exemplo.





## Filtro de Force Feedback

Cada simulação de condução executará a física e o force feedback em velocidades diferentes, algumas apenas a 60 Hz e outras a 300 Hz ou mais. Com um volante de direção direta altamente sensível, é desejável filtrar as frequências acima das quais a simulação não pode ser executada. Se você deixar essa opção em sua configuração automática padrão, ela abrangerá a grande maioria das simulações e proporcionará uma experiência mais suave. Se preferir, você pode ajustá-la manualmente com configurações de 1 (filtro mínimo) a 15 (filtro máximo), permitindo que você sinta um pouco mais dos efeitos menores que alguns jogos produzem, introduzindo um pouco mais de ruído na reorientação de força.



## Amortecedor

Essa configuração permite alterar a sensação do volante de uma maneira que pode torná-la mais realista. Os volantes Direct Drive são muito mais responsivos do que os volantes antigos com force feedback e isso pode resultar em um comportamento incomum ao dirigir em uma parte reta de uma pista. Em alguns jogos, você pode ter a sensação de que o volante começa a se mover para a esquerda e para a direita rapidamente ao redor do centro. Isso ocorre quando o volante recebe sinais do jogo para manter-se centralizado, mas reage em excesso devido a uma sensibilidade. Definir um nível de amortecimento ajudará a filtrar essa reação, mas lembre-se de que o nível de amortecimento reduzirá a responsividade do volante proporcionalmente ao aumento da porcentagem.



## Ângulo

Altere a faixa geral do ângulo de operação do volante. Para alguns jogos você deve deixá-lo em 270 graus, e o jogo o ajustará com a faixa correta de rotação para o carro que você está dirigindo. Se o jogo não fizer o ajuste ou se você preferir substituí-lo, essa configuração permite alterar a faixa do ângulo de operação.

Especialmente no console, alguns títulos definirão automaticamente o ângulo para você.



## Força do freio

Esta configuração só está disponível se um conjunto de pedais compatível estiver conectado ao RS50. Permite definir o nível de força necessário para atingir 100% de frenagem para um conjunto de pedais equipado com um freio de célula de carga. Ao ajustar o nível, você pode pressionar o pedal do freio para ver a saída no eixo, facilitando o ajuste de acordo com sua preferência.



## Modo pedal E/pedal D

Essa configuração só está disponível se um volante compatível (como o volante PRO GT D) com pás de embreagem dupla estiver conectado ao RS50.

Os pedais de embreagem dupla podem ser atribuídos a um dos vários eixos diferentes:

Embreagem

Acelerador

Freio

Freio de mão

Eixo A

Eixo B

Os eixos A/B são um par de eixos não específicos adicionais que podem ser atribuídos a outras funcionalidades fora dos cenários normais de simulação de corrida, por exemplo, olhar para a esquerda ou direita.

Os pedais de acelerador e freio permitem que jogadores com habilidades diferentes participem de simulações de corrida com o controle analógico essencial em vez das outras funções necessárias para um melhor controle.

O controle do freio de mão é essencial para derrapagem e rally.

A embreagem permite habilitar a função de embreagem dupla no volante. A embreagem dupla pode ser melhor pensada como um recurso de assistência de largada que permitirá a máxima tração e velocidade de largada do grid nas corridas.

**Observação:** para que a funcionalidade de embreagem dupla funcione, ambos os pedais precisam ser atribuídos à função de embreagem.

Em jogos de console, as funções de freio de mão, eixo A e eixo B podem não responder, pois a compatibilidade com essas necessidades precisa ser adicionada pelo desenvolvedor do jogo.



## Engate da embreagem

Essa configuração só está disponível se um volante compatível (como o volante PRO GT D) com pás de embreagem dupla estiver conectado ao RS50.

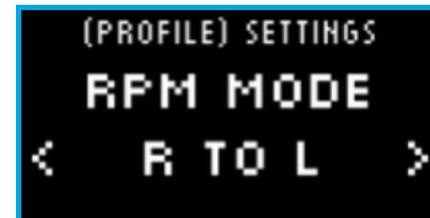
Use essa configuração para ajustar o valor do eixo das pás da embreagem dupla do jogo/carro que você está usando e conseguir largadas perfeitas.



## Modo RPM

Essa configuração só estará disponível se um volante com LEDs de RPM estiver conectado ao RS50.

Os LEDs RPM têm vários padrões predefinidos que você pode escolher. Além disso, você pode criar seus padrões personalizados com o G HUB e salvá-los na memória interna do volante.



## Redefinir configurações

Permite que você redefina todas as configurações acima no perfil selecionado no momento nos padrões de fábrica.

## Tela inicial

Você pode usar estas opções para alterar o que é mostrado na tela de configurações quando não estiver ajustando as configurações do volante ou dos pedais. A tela de configurações do seu Volante PRO tem quatro modos de exibição:

**1** Dinâmico

**2** Teste

**3** Perfil

**4** Torque

### Dinâmico

Ao executar um jogo compatível, você verá as suas informações exibidas na tela, como velocidade, marcha, tempos de volta, etc. Quando estiver fora dos jogos (ou em jogos que não permitem a apresentação de informações), a tela será revertida para a função Teste.

### Teste

Por padrão, quando você liga o volante e não há nenhum jogo de corrida em execução, a tela de teste é mostrada. Nessa tela, é possível mover o volante e pressionar os pedais dos PRO Racing Pedals (se estiverem conectados) para ver a resposta do eixo.

### Perfil

Exibe para qual perfil o volante está definido atualmente.

### Torque

Exibe a saída de torque ao vivo e médio do volante.

## Modo de compatibilidade

Especialmente no PC, alguns títulos de corrida não reconhecem o RS50 automaticamente. Quando isso ocorre, geralmente você pode reconfigurar os controles do jogo e atribuir o RS50, mas, em alguns jogos, pode ser mais fácil ativar o modo de compatibilidade com o Volante PRO. Alguns títulos no console também não reconhecerão o volante, a menos que ele esteja no modo de compatibilidade com o Volante PRO.

Ao escolher a opção Volante PRO no modo de compatibilidade, o volante será reiniciado e aparecerá para o PC/console como se fosse o Volante PRO. Os jogos com compatibilidade nativa para o Volante PRO, portanto, configurarão automaticamente o volante (e é essencial que você tenha um conjunto de pedais compatíveis conectados ao volante).

**OBSERVAÇÃO:** quando estiver no modo PRO no PC, o G HUB mostrará a capacidade de definir a força do volante em 11 Nm, pois essa é a sua capacidade máxima. Se você definir desse modo, estará apenas definindo a força do RS50 como 8 Nm, pois não há como fornecer mais do que o torque máximo de 8 Nm que o RS50 é capaz.

## Plataforma

Por padrão, o seu RS50 sempre perguntará qual plataforma você deseja usar ao ligá-lo. Para evitar a pergunta, você pode forçar o volante a sempre iniciar em um modo (por exemplo, você só joga no PC). A configuração da plataforma tem várias opções:

- Na inicialização (padrão)
- Consoles (elas mudarão, dependendo da versão do RS50 e dos volantes conectados que você possui)
- PC

Basta selecionar a opção desejada e, na próxima vez que o volante for ligado, ele escolherá essa opção automaticamente.

## Firmware

Permite que você visualize as versões atuais do firmware dos aspectos principal e de acionamento do RS50, bem como dos periféricos conectados.

# G HUB E PADRÕES DE RPM PERSONALIZADOS

O Logitech G HUB habilita os seguintes recursos no Volante PRO:

- Programação de botões com perfis que podem ser vinculados a jogos
- Ajuste das configurações do volante, como ângulo de rotação e força TRUEFORCE
- Criação de padrões de LED RPM personalizados
- Edição de perfis de jogo e padrões de LED RPM personalizados na memória integrada
- Teste dos vários eixos do volante

## CONFIGURAÇÕES DO VOLANTE NO G HUB

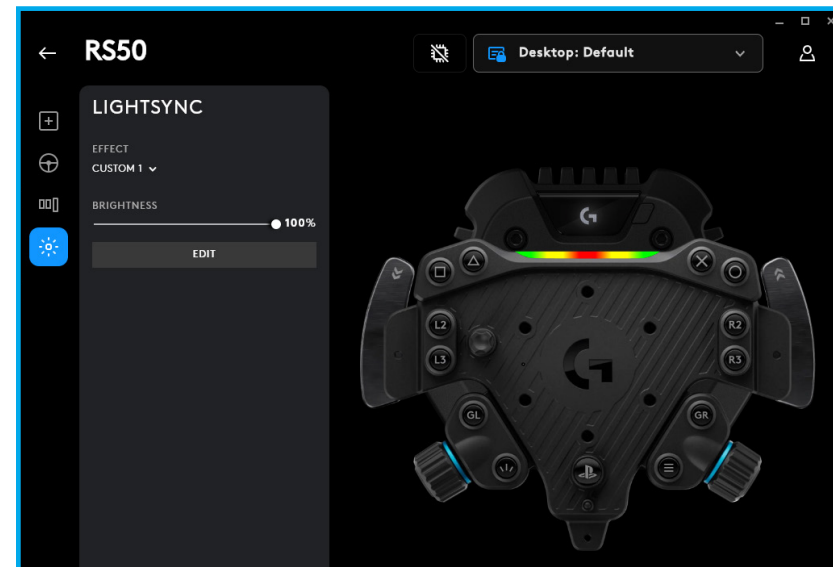
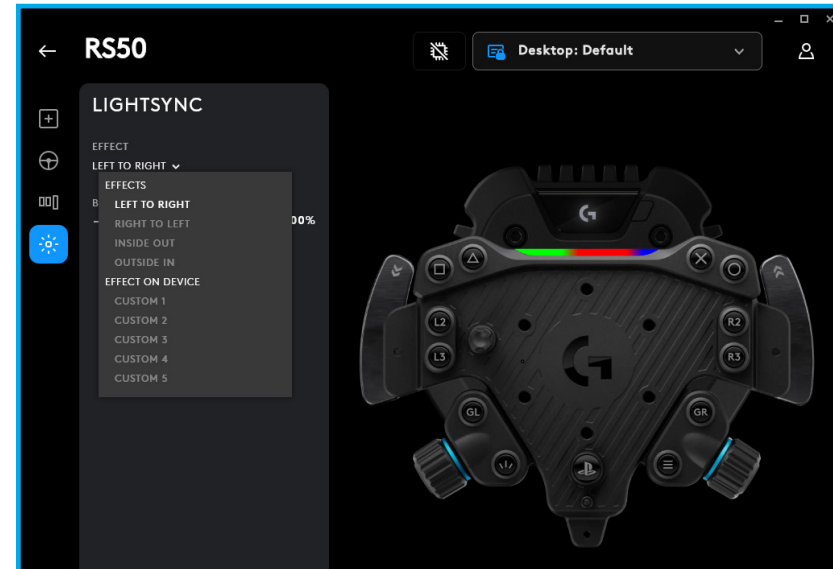
### Sensibilidade

Altera a resposta de saída do volante para ser mais ou menos sensível. Deixar este controle deslizante em 50% oferecerá uma saída linear 1:1. Entre 51% e 100% fará com que o volante fique cada vez mais sensível em torno do movimento central do volante. Entre 0% e 49% fará com que o volante fique cada vez menos sensível em torno do movimento central do volante.

Todas as outras configurações correspondem às apresentadas na tela de configurações na base do volante e foram descritas anteriormente no manual.

# DEFINIÇÃO DE PADRÕES DE RPM PERSONALIZADOS

Clique no menu suspenso e escolha um dos efeitos no dispositivo e clique no botão "Editar":



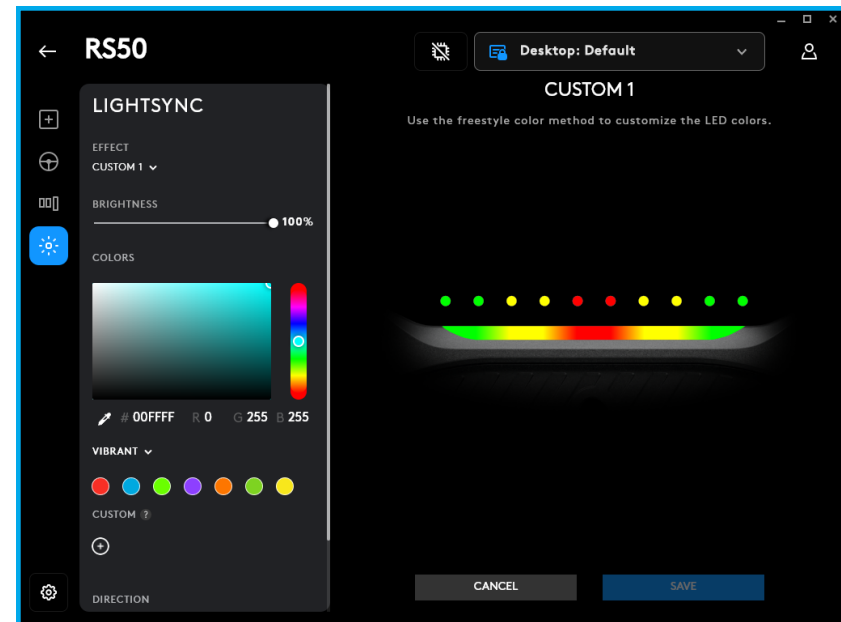


À esquerda, você pode ver o seletor de cores. Na seção de cores principais, o tom da cor muda da esquerda para a direita e o brilho da cor muda de cima para baixo no retângulo.

Você pode salvar uma cor clicando no círculo com o sinal + abaixo do retângulo. Para atribuir uma cor a um dos LEDs, basta selecionar a cor e clicar no LED na imagem à direita (o ícone do mouse mudará para um balde de tinta para mostrar que você pode “pintar” o LED com essa cor).

Abaixo, há um menu suspenso contendo os padrões predefinidos com os quais o Volante de Corrida PRO já é fornecido. Basta escolher o que você preferir.

Para finalizar, renomeie o padrão selecionando o texto na parte superior, digite seu nome e clique em Salvar na parte inferior.



# MANUTENÇÃO RECOMENDADA

Seu RS50 foi desenvolvido para se manter em operação por muitas centenas de horas e parecer tão bom quanto quando você começou a usá-lo. Da mesma forma que um carro de verdade, é recomendado manter o volante limpo realizando manutenções simples e semirregulares.

Manutenção regular (semanal).

- Aspire as aberturas frontais ao redor do adaptador de liberação rápida da base do volante, bem como a carcaça de alumínio, para evitar o acúmulo de poeira.
- Limpe o volante com um pano limpo e úmido.

# ATUALIZAÇÕES DO FIRMWARE

O firmware (também conhecido como software incorporado) é o código que controla todas as funções do seu RS50. Periodicamente, a Logitech pode lançar atualizações do firmware para melhorar a funcionalidade. Elas são disponibilizadas por meio do G HUB, que informará quando uma atualização estiver disponível.



©2025 Logitech. Logitech, Logitech G, Logi and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Logitech Europe S.A. and/or its affiliates in the U.S. and other countries.

“PlayStation” is registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Manufactured and distributed under license from Sony Interactive Entertainment.

Windows 10/11 are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners. Logitech assumes no responsibility for any errors that may appear in this manual. Information contained herein is subject to change without notice.

©2025 Logitech. Logitech, Logitech G, Logi et leurs logos respectifs sont des marques commerciales ou déposées de Logitech Europe S.A. et/ou de ses sociétés affiliées aux États-Unis et dans d'autres pays.

« PlayStation » est une marque déposée ou une marque commerciale de Sony Interactive Entertainment Inc. Fabriqué et distribué sous licence de Sony Interactive Entertainment.

Windows 10/11 sont des marques déposées du groupe de sociétés Microsoft. Toutes les autres marques sont la propriété exclusive de leurs détenteurs respectifs. Logitech décline toute responsabilité en cas d'erreurs susceptibles de s'être glissées dans le présent manuel. Les informations énoncées dans ce document peuvent faire l'objet de modifications sans préavis.

WEB-621-002532 002