

Marcas comerciais

Thrustmaster® e Guillemot™ são marcas comerciais e/ou marcas registadas da Guillemot Corporation. Ferrari® é uma marca registada da Ferrari Idea S.A. Microsoft®, Windows®, DirectX®, Windows 98™, Windows Millennium™ e Windows 2000™ são marcas registadas ou marcas comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos da América e/ou em outros países. Adobe™ e Acrobat™ são marcas da Adobe Systems, Inc. Animado pela tecnologia TouchSense™ Technology e protegido por uma ou mais das seguintes patentes da Immerision: 5,185,561 / 5,220,260 / UM-108174 / 5,389,865 / 5,414,337 / 5,459,382 / B1 5,459,382 / 2,122,047 (Canadá) / 5,513,100 / 5,559,412 / 5,576,727 / 5,589,854 / 5,629,594 / 5,691,898 / 5,701,140 / 5,721,566 / 5,731,804 / 5,734,373 / 5,739,811 / 2,167,304 (Canadá) / 5,754,023 / 5,767,839 / 5,769,640 / 5,805,140 / 5,821,920 / 5,825,308 / 5,828,197 / 5,831,408 / 5,844,392 / 5,872,438 / 5,880,714 / 5,889,670 / 5,889,672 / 5,907,487 / 5,929,607 / 5,929,846 / 5,956,484 / 5,959,613 / 5,999,168 / 6,020,875 / 6,020,876 / 6,024,576 / 6,028,593 / 6,037,927 / 6,046,727 / 6,050,718 / 6,057,828 / 6,061,004. TouchSense™ e I-FORCE® são marcas comerciais e/ou marcas registadas da Immerision Corporation.

Todas as outras marcas registadas e nomes comerciais registados, nacionais ou internacionais são, por este, meio reconhecidos.

Copyright

Copyright © Guillemot Corporation e Thrustmaster, Inc. 2000. Todos os direitos reservados.

Esta publicação não pode ser reproduzida total ou parcialmente, resumida, transmitida, transcrita, guardada num sistema recuperável, ou traduzida para qualquer língua ou linguagem de computador, sob qualquer forma ou através de quaisquer meios, electrónicos, mecânicos, magnéticos, fotocópias, gravações, manuais ou outros, sem a prévia autorização escrita da Guillemot Corporation e Thrustmaster.

Limitação e renúncia de responsabilidades

A Thrustmaster reserva-se o direito de efectuar alterações nas especificações em qualquer altura e sem aviso. Crê-se que as informações fornecidas por este documento são exactas e fiáveis. Contudo, nem a Thrustmaster nem a Guillemot Corporation aceitam qualquer responsabilidade pelo seu uso, ou pela violação de patentes ou de outros direitos de terceiros resultantes do seu uso.

Contrato de licença do software

IMPORTANTE: por favor leia os termos do Contrato de Licença antes de instalar o Software. Ao abrir a embalagem do software, está a aceitar todos os termos e condições deste contrato. O Software incluído nesta embalagem é apenas cedido sob licença e não vendido, e apenas se encontra disponível caso se aceitem os termos deste Contrato de Licença. Caso não concorde com tais termos deverá devolver o Software e todos os materiais que o acompanham no espaço de 15 dias ao local onde os adquiriu. Os Direitos de Autor do Software da Guillemot Corporation e/ou Thrustmaster (de agora adiante chamado "Software") pertencem à Guillemot Corporation e/ou Thrustmaster. Reservam-se todos os direitos. O termo "Software" refere-se a toda a documentação e material relacionado, inclusivamente drivers, programas executáveis, ficheiros de dados, e bibliotecas. O comprador possui apenas uma licença para utilizar o Software. O comprador aceita todos os termos e condições do presente Contrato de Licença respeitantes a Direitos de Autor e outros direitos proprietários respeitantes a terceiras partes e aos materiais que acompanham o Software incluídos nesta embalagem.

A Thrustmaster reserva-se o direito de anular esta licença caso não sejam cumpridos os termos estabelecidos no presente Contrato de Licença. Em caso de anulação o Software, e todas as suas cópias, devem ser devolvidas imediatamente à Thrustmaster; o comprador é responsável por todos e quaisquer danos resultantes.

Licença:

1. Esta Licença é concedida apenas ao comprador original. A Thrustmaster e/ou a Guillemot Corporation mantêm todas as reservas de propriedade sobre o Software, e reservam todos os direitos que não tenham sido expressamente concedidos. Está proibida a venda, o sublicenciamento ou subaluguer de quaisquer direitos concedidos neste Contrato de Licença. A transferência desta Licença é permitida, sempre e quando aquele que transfere não retenha quaisquer parte ou cópia do Software, e aquele que recebe a transferência aceite os termos e condições do presente Contrato de Licença.
2. O possuidor da Licença pode apenas utilizar o Software num computador de cada vez. A porção "legível pela máquina" do Software pode ser instalada noutro computador sempre e quando seja apagada do primeiro e não haja possibilidade de que o Software possa ser utilizado em mais do que uma máquina de cada vez.
3. O possuidor da Licença reconhece os Direitos de Autor pertencentes à Guillemot Corporation e/ou Thrustmaster. O aviso respeitante aos Direitos de Autor não deve ser removido do Software, nem de qualquer cópia ou de qualquer documentação, escrita ou electrónica que acompanhe o Software.
4. Concede-se, ao possuidor da Licença, o direito de fazer uma cópia de protecção da porção de Software "legível pela máquina", sempre e quando sejam também reproduzidos os avisos respeitantes aos Direitos de Autor e de Propriedade.
5. Excepto nos casos explicitamente indicados pelo presente Contrato, o possuidor desta Licença está expressamente proibido, e não pode autorizar terceiros, a realizar as seguintes acções:
 - Proporcionar ou difundir o Software a terceiras partes.
 - Proporcionar o uso deste Software em rede, em situações envolvendo utilizadores múltiplos, time-share, ou em qualquer outra situação em que os utilizadores não sejam os devidos possuidores da Licença.
 - Alterar ou fazer qualquer tipo de cópias do Software.
 - Desmontar, descompilar, ou desconstruir o Software, de qualquer forma e por qualquer meio. Também se proíbe qualquer tentativa de obter informação subjacente, não visível durante o uso normal do Software.
 - Fazer cópias ou traduções do Manual do Utilizador.

Garantia

Thrustmaster oferece uma garantia standard de um ano para as peças & mão de obra. A responsabilidade completa da Thrustmaster, e a sua única solução, está limitada à substituição de produtos defeituosos. Em nenhuma circunstância será a Thrustmaster responsável perante você ou qualquer terceira parte por danos consequentes, acidentais ou especiais directos ou indirectos em que possa incorrer em resultado da utilização do software, incluindo, mas não estando limitados a, perda de dados, ou informações de qualquer tipo que possa experimentar.

CONTEÚDO


I. INTRODUÇÃO	39
COMO UTILIZAR ESTE MANUAL.....	39
II. ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS.....	40
III. FIXAÇÃO DO VOLANTE.....	41
IV. INSTALAÇÃO DO CONTROLADOR/DO SOFTWARE	42
INSTALAÇÃO DO CONTROLADOR/DO SOFTWARE NO WINDOWS 98.....	42
INSTALAÇÃO DO CONTROLADOR/DO SOFTWARE NO WINDOWS MILLENNIUM	43
INSTALAÇÃO DO CONTROLADOR/DO SOFTWARE NO WINDOWS 2000.....	43
TESTAR A INSTALAÇÃO	44
V. FORCE FEEDBACK RACING WHEEL EDITOR	46
INICIAR A APLICAÇÃO	46
PROGRAMAÇÃO DO DISPOSITIVO	46
VI. SUPORTE TÉCNICO.....	47
SE PRECISAR DE DEVOLVER UM PRODUTO.....	47


I. INTRODUÇÃO


COMO UTILIZAR ESTE MANUAL

Este manual parte do princípio de que o utilizador está familiarizado com termos utilizados frequentemente, tais como clicar, clicar com o botão direito ou clicar duas vezes. Adicionalmente, foram projectadas uma série de convenções para ajudar o leitor a situar-se no documento:

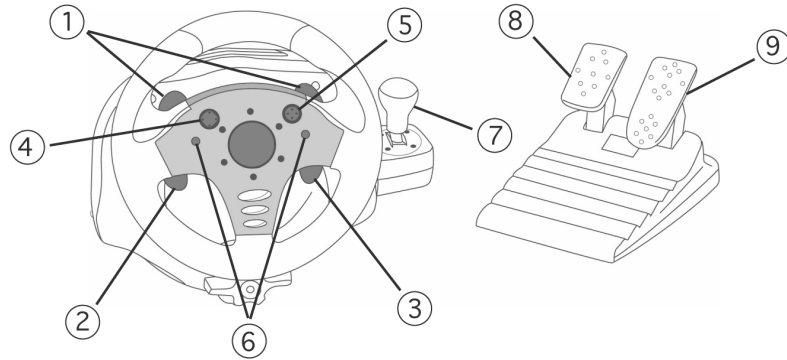
- **LETRAS MAIÚSCULAS A NEGRITO** utilizada em todos os directórios, ficheiros ou caminhos, e também em todos os textos que o leitor tenha de introduzir manualmente no computador (por exemplo, **INSTALL.EXE**).
- *Itálico* para as mensagens da interface ou informações no ecrã.
- As teclas do teclado serão colocadas entre parêntesis rectos. O sinal + indica que é necessário carregar simultaneamente em várias teclas (por exemplo, carregue em [Ctrl]+[Alt]+[Del]).

-  Indica uma precaução ou aviso que pode ajudá-lo a evitar situações de risco.

-  Faculta, de forma imediata, uma definição ou explicação.

-  Anuncia a existência de informações importantes que devem ser tomadas em consideração antes de se prosseguir.

II. ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS



- ① Alavancas digitais de mudança de velocidades
- ② Alavanca de travagem proporcional
- ③ Alavanca de aceleração proporcional
- ④ Botão POV de 8 direcções
- ⑤ Botão multifunção (4-em-1)
- ⑥ Botões de acção
- ⑦ Alavanca de mudança de velocidades
- ⑧ Pedal de travagem analógico
- ⑨ Pedal de aceleração analógico



Tenha cuidado para não apertar demasiado os grampos antes do bloqueio, a fim de evitar danificar tanto a mesa como os próprios grampos.

III. FIXAÇÃO DO VOLANTE



Coloque o Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel numa mesa ou superfície plana. Ajuste o dispositivo de bloqueio situado na frente do volante para a posição *UNLOCK*. Aperte os parafusos dos grampos no lado inferior da mesa até que o volante esteja fixo firmemente no local, e em seguida prenda-o ajustando o dispositivo de bloqueio para a posição *LOCK*. Ligue os pedais ao volante usando o cabo fornecido. Você está agora pronto para instalar os seus controladores e software.



Este manual descreve a instalação do controlador para os **Windows 98**, **Windows Millennium** e **Windows 2000**. Os seus ecrãs e procedimentos de instalação poderão variar ligeiramente daquilo que é apresentado e descrito neste manual. Estas variações podem ser causadas por outro software/hardware instalado no seu computador, ou pela versão do sistema operativo Windows.

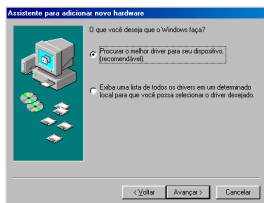


Fig. 1

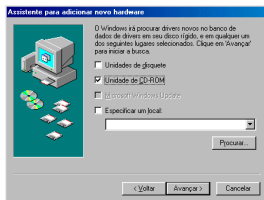


Fig. 2

IV. INSTALAÇÃO DO CONTROLADOR/DO SOFTWARE

O Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel permite-lhe ligar-se à porta USB do seu Computador Pessoal para uma ligação «a quente», isto é, com o computador ligado. Ligue o Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel à corrente utilizando o cabo de alimentação fornecido. Coloque na posição *On* o interruptor situado na retaguarda do volante, e ligue o conector USB à porta respectiva situada na parte traseira da sua CPU. O novo dispositivo será detectado automaticamente. Consulte a passagem correspondente ao sistema operativo instalado na sua máquina a fim de conhecer o procedimento relativo à instalação dos controladores para a sua volante.

INSTALAÇÃO DO CONTROLADOR/DO SOFTWARE NO WINDOWS 98

O *Assistente Adicionar Novo Hardware* proporá em seguida procurar controladores optimizados ou exibir uma lista dos controladores actuais. Introduza o CD-ROM de instalação na sua unidade de disco CD-ROM (aguarde alguns momentos para que o computador reconheça o CD). Active *Procurar o melhor controlador para seu dispositivo (recomendado)* e clique em *Seguinte* (fig. 1).

Assinale a opção *Unidade de CD-ROM* e clique em *Seguinte* (fig. 2). O Windows especificará então o caminho e o nome da pasta onde os controladores estão localizados. Clique em *Seguinte* para iniciar a instalação do controlador.

Assim que tiver acabado de instalar os controladores, o Force Feedback Racing Wheel Editor será instalado automaticamente. Siga as instruções visualizadas no ecrã para instalar estas aplicações no directório padrão **C:\ARQUIVOS DE PROGRAMAS\THRUSTMASTER\FORCE FEEDBACK RACING WHEEL**.

Clique em *Concluir*. A partir de agora, poderá testar o seu controlador (cf. *Testar a instalação*).

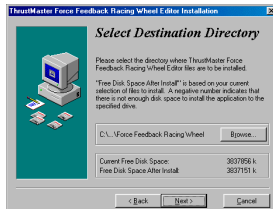


Fig. 3

INSTALAÇÃO DO CONTROLADOR/DO SOFTWARE NO WINDOWS MILLENNIUM

Introduza o CD-ROM de instalação na sua unidade de disco CD-ROM. A instalação do controlador deverá começar automaticamente (caso contrário, clique em *Seguinte*). Siga as instruções que surgirem no ecrã.

Assim que tiver acabado de instalar os controladores, o Force Feedback Racing Wheel Editor será instalado automaticamente. Siga as instruções visualizadas no ecrã para instalar estas aplicações no directório padrão C:\ARQUIVOS DE PROGRAMAS\THRUSTMASTER\FORCE FEEDBACK RACING WHEEL (fig. 3). Clique em *Seguinte*.

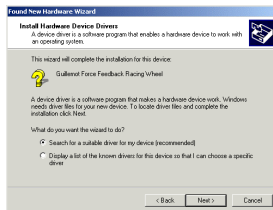


Fig. 4

Clique em *Concluir*. A partir de agora, poderá testar o seu controlador (cf. *Testar a instalação*).

INSTALAÇÃO DO CONTROLADOR/DO SOFTWARE NO WINDOWS 2000

O instalador automático de *Assistente de novo hardware encontrado* propor-lhe-á procurar um driver adequado ou exibir uma lista de drivers conhecidos para o seu dispositivo. Active a opção *Procurar um controlador adequado ao dispositivo (recomendado)* e clique em *Seguinte* (fig. 4). Quando surgir o aviso de busca do Windows, assinala a opção *Unidades de CD-ROM* e clique em *Seguinte* (fig. 5).

Se o Windows não detectar os drivers no CD-ROM, seleccione a opção *Especificar um local*, clique em *Seguinte*, escreva **D:\WIN2K DRIVERS** (ou substitua **D** pela letra respectiva utilizada no seu computador) e clique em *OK*. Clique em *Seguinte* para continuar o processo de instalação dos drivers.



Fig. 5



Fig. 6

Quando o Windows exibir uma janela de diálogo *Assinatura digital não encontrada*, clique em *Sim* para continuar a instalação (fig. 6). Na janela de diálogo seguinte clique em *Concluir* para completar a instalação.

Depois de concluir a instalação dos controladores, poderá então avançar para a instalação do Force Feedback Racing Wheel Editor, o software de programação fornecido com o seu volante. Clique em *Iniciar/Executar...* e escreva **D:\EDITOR** (ou substitua **D** pela letra respectiva utilizada no seu computador). Depois basta seguir as instruções que aparecem no ecrã. Por defeito este programa será instalado em **C:\ARQUIVOS DE PROGRAMAS\THRUSTMASTER\FORCE FEEDBACK RACING WHEEL**.

Clique em *Concluir*. A partir de agora, poderá testar o seu controlador (cf. *Testar a instalação*).

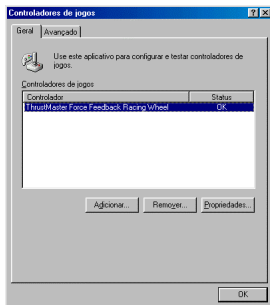


Fig. 7

TESTAR A INSTALAÇÃO

Clique em *Iniciar/Definições/Painel de controlo* e faça duplo clique em *Controladores de jogos* (ou em *Opções de jogos*, dependendo do seu sistema operativo). Surgirá a caixa de diálogo *Controladores de jogos* exibindo o Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel com o estado OK (fig. 7). Se o modo indicar *Não ligado*, é necessário reinstalar o software. Para tal carregue em *Iniciar/Executar...* e escreva **D:\CLEANW.EXE** (ou substitua **D** pela letra respectiva utilizada no seu computador). Este programa desinstalará automaticamente os drivers, facilitando assim a reinstalação.

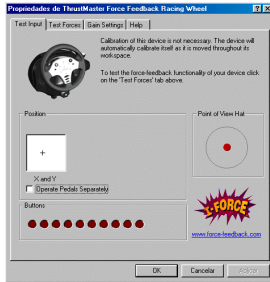


Fig. 8

Na janela de diálogo *Controladores de jogos* clique em *Propriedades* e seleccione a opção *Test Input*. Teste os vários eixos carregando nos botões e verificando os resultados que aparecem no ecrã (fig. 8). Seguidamente, clique em *OK* na caixa de diálogo *Controladores de jogos*.

Você está agora pronto para lançar o seu Force Feedback Racing Wheel Editor (ver secção seguinte).

Na eventualidade de mau funcionamento devido a uma emissão electrostática, saia do jogo e desligue a unidade do computador. Retome o funcionamento normal do jogo voltando a ligar a unidade e reiniciando o jogo.



Por favor recorde que o Force Feedback Racing Wheel Editor só pode ser utilizado em ambientes Windows. Isto implica que, com este software não podem ser criados valores para jogos de ambiente DOS.



Clique em *Iniciar/Programas/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel Editor Manual* a fim de obter mais pormenores sobre os valores de jogo.

V. FORCE FEEDBACK RACING WHEEL EDITOR

INICIAR A APLICAÇÃO

Clique em *Iniciar/Programas/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel Editor* para iniciar o interface de programação. O Force Feedback Racing Wheel Editor é uma aplicação que facilita a configuração do controlador de jogos do seu PC. Com esta aplicação pode programar os botões do dispositivo - atribuindo-lhe as mesmas funções que as realizadas com combinações de teclas - e depois apenas tem que guardar estes valores.

PROGRAMAÇÃO DO DISPOSITIVO



Para programar a emulação das acções do teclado por parte dos botões é necessário seleccionar o botão desejado. Para tal, basta clicar em qualquer um dos botões da representação gráfica do dispositivo ou carregar no próprio botão do dispositivo. Quando um botão está seleccionado aparece sublinhado a vermelho. Quase todos os comandos do teclado podem ser programados nos botões.

VI. SUPORTE TÉCNICO

Antes de nos contactar (*), prepare as seguintes informações/itens:

- Nome do produto,
- Data de aquisição do seu produto,
- Pormenores de configuração do seu sistema: tipo de processador, memória, sistema operativo,
- Caneta e papel.

Ligue o seu computador e tenha-o preparado no ecrã em que ocorreu o problema.

SE PRECISAR DE DEVOLVER UM PRODUTO

A Thrustmaster oferece-lhe uma garantia padrão de um ano sobre peças e mão de obra.

Para devolver um produto que necessite de reparação à fábrica, contacte um representante do suporte técnico da Thrustmaster, através do telefone correspondente ao país onde reside (*).

Na Europa: após confirmação pelo nosso suporte técnico (*) de que o seu produto está defeituoso, devolva-o ao retalhista, que entrará em contacto directo com a Thrustmaster. Todos os clientes devem registar-se online no nosso Web site. Para tal, basta visitar o endereço <http://europe.thrustmaster.com>, fazer clique em *Tech Support* e seleccionar *Reach us*.

Nos EUA e Canadá: os produtos adquiridos directamente à Thrustmaster estão sujeitos a uma política de reembolsos (30 dias). Todos os clientes devem registar-se online no nosso Web site. Para tal, basta visitar o endereço <http://us.thrustmaster.com>, fazer clique em *Contact Us* e seleccionar *Support*. O seu nome será incluído na nossa lista de mailings e ser-lhe-ão enviadas informações sobre actualizações, novos produtos e ofertas especiais.

Nota: apenas serão aceites produtos aos quais tenha sido atribuído um número RMA (Return Merchandise Authorization) por um agente do suporte técnico.

Quando devolver o produto, não se esqueça de incluir todos os seus componentes, como o(s) manual(s), o(s) cabo(s) de ligação e a caixa do produto.

(*) Os pormenores sobre o funcionamento da linha de ajuda são apresentados no fim deste manual.

Português