

Warenzeichen

Thrustmaster® und Guillemot™ sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der Guillemot Corporation. Ferrari® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Ferrari Idea S.A. Microsoft®, Windows®, DirectX®, Windows 98™, Windows Millennium™ und Windows 2000™ sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. Adobe™ und Acrobat™ sind Warenzeichen von Adobe Systems, Inc. Powered by Immersion TouchSense™ Technology und geschützt durch eines oder mehrerer folgender Immersion Patente: 5,185,561 / 5,220,260 / UM-108174 / 5,389,865 / 5,414,337 / 5,459,382 / B1 5,459,382 / 2,122,047 (Kanada) / 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 (Kanada) / 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™ und I-FORCE® sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der Immersion Corporation.

Weitere national und international anerkannte Warenzeichen und Markennamen sind hiermit angegeben.

Copyright

Copyright © Guillemot Corporation und Thrustmaster, Inc. 2000. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument darf ohne die vorherige schriftliche Zusage der Guillemot Corporation und Thrustmaster weder vollständig noch teilweise vervielfältigt sowie zusammengefasst, übertragen, verändert, auf ein Speichermedium gebannt, in eine andere Sprache, Computersprache etc. übersetzt oder in jeglicher Form und mit jeglichen Mitteln elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell, als Fotokopie, Aufnahme etc. übernommen werden.

Ausschlussklärung

Thrustmaster behält sich das Recht vor, Angaben in diesem Handbuch jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu ändern. Die Informationen in diesem Dokument werden als korrekt und zuverlässig angesehen. Dennoch übernehmen weder Thrustmaster noch Guillemot Corporation weder für die Benutzung noch für die Verletzung von Patenten oder Rechte Dritter, die durch die Nutzung resultieren, die Verantwortung.

Endverbraucher-Software-Lizenzvereinbarung

WICHTIG: lesen Sie die Vereinbarung bitte sorgfältig, ehe Sie die Software öffnen und installieren. Durch Öffnen der Software-Verpackung erklären Sie sich mit den Bedingungen dieser Vereinbarung einverstanden. Die Software in dieser Verpackung ist lizenziert, wird nicht verkauft, und ist ausschließlich zu den Bedingungen der vorliegenden Lizenzvereinbarung erhältlich. Sollten Sie mit den nachfolgenden Bedingungen nicht einverstanden sein, müssen Sie die Software mit dem kompletten Inhalt der Verpackung innerhalb von 15 Tagen dort zurückgeben, wo Sie sie erworben haben.

Das Copyright für die Guillemot Corporation-/Thrustmaster-Software (im Folgenden als "Software" bezeichnet) liegt bei der Guillemot Corporation und/oder Thrustmaster. Alle Rechte vorbehalten. Die Bezeichnung "Software" bezieht sich auf jedwede Dokumentation und Zubehör, einschließlich Treibern, ausführbaren Programmen, Bibliotheken und Datendateien. Die Lizenz zur Benutzung der Software wird ausschließlich dem Käufer erteilt. Der Lizenzinhaber erklärt sich außerdem mit den Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung einverstanden, sofern sie das Copyright und alle anderen Eigentumsrechte Dritter an der Software, Dokumentation und Zubehör in der Softwareverpackung betreffen.

Die Thrustmaster behält sich das Recht vor, diese Lizenz zu entziehen, wenn irgendeiner der in der vorliegenden Vereinbarung dargelegten Bedingungen nicht entsprochen wird. Bei Lizenzzug müssen alle Kopien der Software unverzüglich an die Thrustmaster zurückgegeben werden; der Käufer ist haftbar für jedweden Folgeschaden.

Lizenz:

- Die Lizenz wird nur dem Käufer selbst gewährt. Thrustmaster und/oder Guillemot Corporation halten alle Titel und das Eigentum an der Software und behalten sich alle Rechte vor. Dem Lizenzinhaber ist nicht gestattet, irgendeines der hiermit gewährten Rechte zu verlassen oder hierfür Unterlizenzen zu gewähren. Die Weitergabe der Lizenz ist gestattet, vorausgesetzt, der Weitergebende behält keinen Teil bzw. keine Kopie der Software zurück, und der Empfänger akzeptiert die Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung.
- Der Lizenzinhaber darf die Software stets nur an einem einzigen Computer nutzen. Der maschinell lesbare Teil der Software darf auf einen anderen Computer übertragen werden, vorausgesetzt, er wurde zuvor vom ersten Computer gelöscht, und wenn ausgeschlossen werden kann, dass die Software an mehr als einem Computer genutzt werden kann.
- Der Lizenzinhaber erkennt den Copyright-Schutz der Guillemot Corporation und/oder Thrustmaster an. Der Copyright-Vermerk darf weder von der Software entfernt werden, noch von einer Kopie davon, noch von irgendeiner Dokumentation, schriftlich oder elektronisch, die mit der Software geliefert wurde.
- Der Lizenzinhaber hat das Recht, eine Sicherheitskopie des maschinell lesbaren Teils der Software herzustellen, unter der Bedingung, dass alle Copyright- und Eigentumsvermerke ebenfalls kopiert werden.
- Mit Ausnahme der Fälle, in denen es die vorliegende Vereinbarung ausdrücklich erlaubt, ist weder dem Lizenzinhaber folgendes erlaubt, noch darf Dritten folgendes erlaubt werden:
 - Die Software Dritten auszuhändigen oder zugänglich zu machen.
 - Die Benutzung der Software für ein Netzwerk, Mehrfach-PC, Mehrbenutzer oder Time-Sharing-Arrangements zu ermöglichen, wenn die Benutzer nicht jeweils Lizenzinhaber sind.
 - Die Software in irgendeiner Form zu verändern oder zu kopieren.
 - Irgendeinen Versuch zu unternehmen, die Software in irgendeiner Form auseinanderzunehmen, zu dekompileieren oder zu verändern, oder irgendetwas zu unternehmen mit dem Ziel, grundlegende Informationen zu erhalten, die bei normaler Nutzung der Software nicht sichtbar werden.
 - Kopien oder Übersetzungen des Benutzerhandbuchs anzufertigen.

Garantie

Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel gewähren wir eine Garantie von 1 Jahr ab Verkaufsdatum (Kassenbeleg). Die Haftung der Thrustmaster beschränkt sich auf den Austausch oder die Reparatur des defekten Produkts. In keinem Fall übernimmt die Thrustmaster die Haftung für direkte oder indirekte, daraus resultierende oder zufällige Schäden, die durch den Gebrauch der Software entstehen könnten, incl. Datenverlust.

INHALTSVERZEICHNIS

I. EINFÜHRUNG.....	15
SO FUNKTIONIERT DIESES HANDBUCH.....	15
II. TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN.....	16
III. BEFESTIGUNG DES LENKRADS.....	17
IV. TREIBER- UND SOFTWARE-INSTALLATION.....	18
TREIBER- UND SOFTWARE-INSTALLATION UNTER WINDOWS 98.....	18
TREIBER- UND SOFTWARE-INSTALLATION UNTER WINDOWS MILLENNIUM	19
TREIBER- UND SOFTWARE-INSTALLATION UNTER WINDOWS 2000.....	19
INSTALLATIONS-TEST	20
V. FORCE FEEDBACK RACING WHEEL EDITOR	22
DIE ANWENDUNG STARTEN	22
GERÄT EINSTELLEN.....	22
VI. TECHNISCHER SUPPORT	23
WENN SIE EIN PRODUKT ZURÜCKSCHICKEN MÖCHTEN.....	23

I. EINFÜHRUNG

SO FUNKTIONIERT DIESES HANDBUCH

Dieses Handbuch geht davon aus, dass Sie mit einigen oft benutzten Ausdrücken wie anklicken, rechts-klicken, und doppelklicken vertraut sind.

Die folgende Liste zeigt zusätzliche Konventionen, die Ihnen die Orientierung erleichtern sollen.

- **FETTGEDRUCKTE GROSSBUCHSTABEN** sowohl für alle Verzeichnisse, Pfade und Dateinamen als auch für sämtliche von Ihnen einzugebenden Texte (z.B. **INSTALL.EXE**).
- *Kursiv* für Schnittstelleninformationen oder On-screen Informationen.
- Tastaturtasten in eckigen Klammern. Ein Pluszeichen zwischen den Tasten bedeutet, dass die gezeichneten Tasten gleichzeitig gedrückt werden sollen (z.B. Druck [Strg]+[Alt]+[Entf]).



- Weist auf eine Warnung hin, die Ihnen helfen kann, brenzlige Situationen zu meiden.

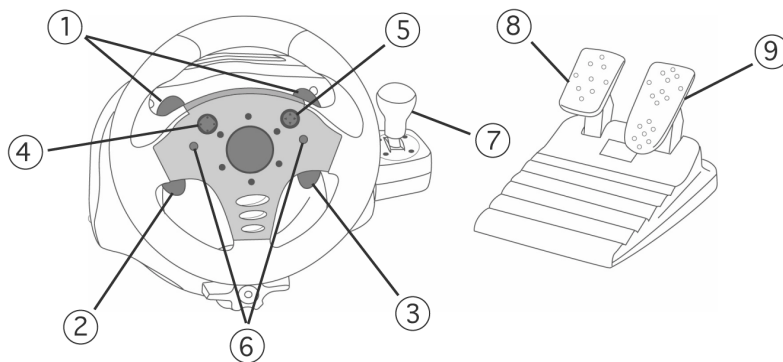


- Bietet eine sofortige Aufklärung oder Definition.



- Deutet auf wichtige Informationen hin, die Sie in Betracht ziehen sollten bevor Sie weitermachen.

II. TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN



- ① Digitale Schalthebel
- ② Proportionaler Bremshebel
- ③ Proportionaler Gashebel
- ④ 8-Wege Richtungskreuz
- ⑤ Multifunktions-Button (4 in 1)
- ⑥ Action-Taste
- ⑦ Schalthebel
- ⑧ Analoges Bremspedal
- ⑨ Analoges Gaspedal

III. BEFESTIGUNG DES LENKRADS



Passen Sie auf, dass Sie die Klammern nicht zu fest anziehen, bevor Sie die Befestigungsvorrichtung auf *LOCK* stellen, damit weder die Klammern noch der Tisch beschädigt werden.



Stellen Sie das Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel auf einen Tisch oder eine ebene Oberfläche. Stellen Sie die Befestigungsvorrichtung auf die Position *UNLOCK*. Ziehen Sie die Klammerschrauben an der Unterseite des Tisches fest, bis das Lenkrad stabil auf dem Tisch befestigt ist und sichern Sie es, indem Sie die Befestigungsvorrichtung auf die Position *LOCK* stellen. Verbinden Sie die Pedale mit Hilfe des mitgelieferten Pedalkabels mit dem Lenkrad. Sie können jetzt die Treiber und die Software installieren.



Dieses Handbuch beschreibt die Treiberinstallation in **Windows 98**, **Windows Millennium** und in **Windows 2000**. Ihre Installationsanzeigen und -verfahren können geringfügig von der Beschreibung dieses Handbuchs abweichen. Diese Abweichungen entstehen entweder dadurch, dass andere Soft- oder Hardware in Ihrem Computer installiert ist, oder dass Sie eine andere Version von Windows verwenden.

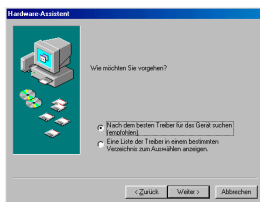


Abb. 1

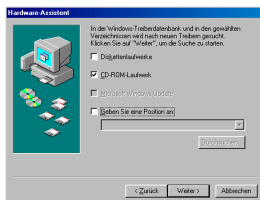


Abb. 2

IV. TREIBER- UND SOFTWARE-INSTALLATION

Der Stecker des Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel wird einfach in den USB-Anschluss des PCs eingesteckt. Dank Hotplug kann das Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel auch bei laufendem PC eingesteckt werden.

Versorgen Sie das Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel mit Strom, indem Sie das Stromversorgungskabel einstecken. Legen Sie den Schalter hinten am Lenkrad auf die Position *On* und stöseln Sie den USB-Stecker in den USB-Anschluss an Ihrem Computer. Die neue Hardware wird automatisch erkannt.

Bitte sehen Sie unter dem Abschnitt für Ihr Betriebssystem nach, um Einzelheiten zur Treiberinstallation für Ihre Lenkrad zu erfahren.

TREIBER- UND SOFTWARE-INSTALLATION UNTER WINDOWS 98

Der *Hardware-Assistent* schlägt entweder die Suche nach einem optimierten Treiber vor oder zeigt eine Liste verfügbarer Treiber an. Legen Sie die Installations-CD in das CD-ROM ein (warten Sie einige Sekunden, bis der Computer die CD erkannt hat). Klicken Sie auf *Nach dem besten Treiber für das Gerät suchen (empfohlen)* und dann auf *Weiter* (Abb. 1).

Aktivieren Sie die Option *CD-ROM-Laufwerk* und klicken Sie auf *Weiter* (Abb. 2). Windows zeigt den Pfad und den Namen des Ordners an, in der die Treiber zu finden sind. Klicken Sie auf *Weiter*, um mit der Treiberinstallation zu beginnen.

Sobald die Treiber installiert sind, wird der Force Feedback Racing Wheel Editor automatisch installiert. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Monitor und installieren Sie die Software in das Standardverzeichnis **C:\PROGRAMME\THRUSTMASTER\FORCE FEEDBACK RACING WHEEL**.

Klicken Sie auf *Beenden*. Sie können jetzt das Lenkrad testen (lesen Sie dazu *Installations-Test*).



Abb. 3

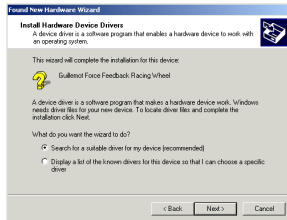


Abb. 4



Abb. 5

TREIBER- UND SOFTWARE-INSTALLATION UNTER WINDOWS MILLENNIUM

Legen Sie die Installations-CD in das CD-ROM ein. Die Treiberinstallation sollte automatisch beginnen (falls nicht, klicken Sie auf *Weiter*). Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Sobald die Treiber installiert sind, wird der Force Feedback Racing Wheel Editor automatisch installiert. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Monitor und installieren Sie die Software in das Standardverzeichnis **C:\PROGRAMME\THRUSTMASTER\FORCE FEEDBACK RACING WHEEL** (Abb. 3). Klicken Sie auf *Weiter*.

Klicken Sie auf *Beenden*. Sie können jetzt das Lenkrad testen (lesen Sie dazu *Installations-Test*).

TREIBER- UND SOFTWARE-INSTALLATION UNTER WINDOWS 2000

Der *Neue Hardware Gefunden Assistent* schlägt vor, nach passenden Treibern für die Hardware zu suchen oder die Treiber zum Auswählen in einer Liste anzuzeigen. Aktivieren Sie die Option *Suche nach geeignetem Treiber für mein Gerät (empfohlen)* und klicken Sie auf *Weiter* (Abb. 4). Aktivieren Sie die Option *CD-ROM Laufwerk* und legen Sie die Installations-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Klicken Sie auf *Weiter* (Abb. 5).

Wenn Windows keinen Treiber auf der CD-ROM finden kann, dann wählen Sie die Option *Geben Sie eine Position an*, klicken Sie auf *Weiter* und geben Sie **D:\WIN2K DRIVERS** ein (oder ersetzen Sie **D** durch den Buchstaben, der Ihrem CD-ROM zugeordnet ist). Dann klicken Sie auf *OK*. Klicken Sie auf *Weiter*, um mit der Installation fortzufahren.

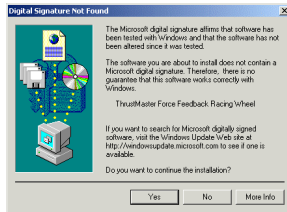


Abb. 6

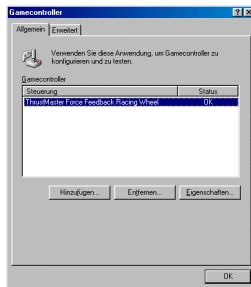


Abb. 7

Klicken Sie im *Digitale Signatur Nicht Gefunden* Dialogfenster auf *Ja* (Abb. 6). Im nächsten Dialogfenster klicken Sie auf *Beenden*, um den Setup abzuschließen.

Sobald die Treiber installiert wurden, können Sie die Programmiersoftware Force Feedback Racing Wheel Editor installieren. Klicken Sie auf *Start/Ausführen...* und geben Sie **D:\EDITOR** ein (oder ersetzen Sie **D** durch den Buchstaben, der Ihrem CD-ROM zugeordnet ist). Folgen Sie den Anweisungen auf dem Monitor und installieren Sie die Software in das Standardverzeichnis **C:\PROGRAMME\THRUSTMASTER\FORCE FEEDBACK RACING WHEEL**.

Klicken Sie auf *Beenden*. Sie können jetzt das Lenkrad testen (lesen Sie dazu *Installations-Test*).

INSTALLATIONS-TEST

Klicken Sie auf *Start/Einstellungen/Systemsteuerung* und doppelklicken Sie dort auf *Gamecontroller* (abhängig vom Betriebssystem kann das Symbol auch anders heißen). Es erscheint das *Gamecontroller* Dialogfenster, indem das *Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel* mit *OK* angezeigt wird (Abb. 7). Falls in der Dialogbox Status *Nicht verbunden* erscheint, müssen Sie unter Umständen die Hardware neu installieren. Klicken Sie dafür auf *Start/Ausführen...* und geben Sie **D:\CLEANW.EXE** ein (oder ersetzen Sie **D** durch den Buchstaben, der Ihrem CD-ROM zugeordnet ist). Dieses Programm deinstalliert automatisch die aktuellen Treiber, um die Neuinstallation zu vereinfachen.

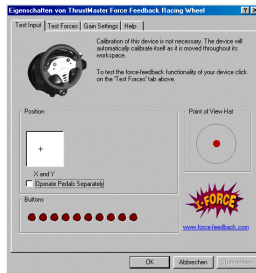


Abb. 8

Klicken Sie auf *Eigenschaften...* im *Gamecontroller* Dialogfenster und wählen Sie *Test Input*. Testen Sie die verschiedenen Achsen, indem Sie die Tasten drücken und die Anzeigen auf dem Bildschirm überprüfen (Abb. 8). Klicken Sie auf *OK* im *Gamecontroller* Dialogfenster.

Sie können jetzt den Force Feedback Racing Wheel Editor starten (lesen Sie dazu nächsten Abschnitt).

Im Falle einer Fehlfunktion während der Nutzung durch elektrostatische Aufladungen, beenden Sie bitte das Spiel und trennen Sie das Gerät von Ihrem Computer. Um normal weiterzuspielen, schließen Sie das Gerät wieder an und starten Sie das Spiel neu.

Deutsch



Denken Sie daran, dass der Force Feedback Racing Wheel Editor nur unter Windows angewendet werden kann. Deswegen können Sie mit diesem Programm keine Voreinstellungen unter DOS einrichten.



Klicken Sie auf *Start/Programme/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel Editor Manual* für weitere Informationen über Spiele-Voreinstellungen.

V. FORCE FEEDBACK RACING WHEEL EDITOR

DIE ANWENDUNG STARTEN

Klicken Sie auf *Start/Programme/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel Editor* um das Programm zu starten.

Der Force Feedback Racing Wheel Editor ist ein Programm, das Ihnen die Konfigurierung Ihres Racing Wheels für PC-Spiele erleichtert. Mit dieser Anwendung können Sie die am häufigsten verwendeten Tastaturbefehle den Tasten auf Ihrem Racing Wheel zuweisen, und diese Einstellungen abspeichern.

GERÄT EINSTELLEN



Klicken Sie auf eine der Action-Tasten in der Darstellung des Racing Wheels (oder drücken Sie die echte Taste auf dem Racing Wheel selber), um die Tasten mit emulierten Tastaturbefehlen zu belegen. Die gedrückte Taste wird rot angezeigt.

Fast alle Tastenkombinationen können vergeben werden.

VI. TECHNISCHER SUPPORT

Bevor Sie sich an uns wenden (*), halten Sie bitte folgende Informationen/Dinge bereit:

- Produktname,
- Kaufdatum,
- Ihre komplette Systemkonfiguration: Prozessor, Speicher, Betriebssystem,
- Papier und Bleistift.

Bitte schalten Sie Ihren Computer ein und versuchen Sie, das Problem nachzuvollziehen bzw. erneut zu generieren.

WENN SIE EIN PRODUKT ZURÜCKSCHICKEN MÖCHTEN

Thrustmaster bietet ein Jahr Garantie auf Teile und Herstellung.

Wenn Sie ein Produkt zur Reparatur zurückschicken möchten, wenden Sie sich bitte an einen Support-Mitarbeiter der Firma unter der entsprechenden Telefonnummer für Ihr Land bzw. das Land, in dem Sie sich aufhalten (*).

In Europa: Nach Bestätigung durch einen Mitarbeiter unserer Support-Teams (*), dass Ihr Produkt defekt ist, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler, der sich direkt mit Thrustmaster in Verbindung setzen wird. Alle Kunden sollten sich auf unserer Internetseite registrieren. Besuchen Sie einfach die Seite <http://europe.thrustmaster.com>, klicken Sie auf *Tech Support* und wählen Sie *Reach us*.

In USA und Kanada: Rückerstattung des Kaufbetrags innerhalb 30 Tagen gilt nur für Produkte, die direkt bei Thrustmaster erworben wurden. Alle Kunden sollten sich auf unserer Internetseite registrieren. Besuchen Sie einfach die Seite <http://us.thrustmaster.com>, klicken Sie auf *Contact Us* und wählen Sie *Support*. Sie werden der Mailingliste hinzugefügt und erhalten automatisch Informationen über Upgrades, neue Produkte und Sonderangebote.

Hinweis: Nur Pakete mit einer RMA-Nummer werden angenommen. Diese RMA-Nummer (Return Merchandise Authorization) wird von einem Support-Mitarbeiter zugewiesen.

Wenn Sie ein Produkt zurückschicken, denken Sie daran, den gesamten Lieferumfang wie Handbücher, Kabel und Originalverpackung mitzuschicken.

(*) Die Hotline-Rufnummern finden Sie am Ende dieses Handbuchs.

Deutsch