

Marcas comerciales

Thrustmaster® y Guillemot™ son marcas y/o marcas registradas de Guillemot Corporation. Ferrari® es una marca registrada de Ferrari Idea S.A. Microsoft®, Windows®, DirectX®, Windows 98™, Windows Millennium™ y Windows 2000™ son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o otros países. Adobe™ y Acrobat™ son marcas de Adobe Systems, Inc. Impulsado por Tecnología Immersion TouchSense™ y protegido por una o más de las siguientes patentes de Immersion: 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® son marcas y/o marcas registradas de Immersion Corporation.

Todas las restantes marcas reconocidas nacional y/o internacionalmente son aquí reconocidas.

Copyright

Copyright © Guillemot Corporation y Thrustmaster, Inc. 2000. Todos los derechos reservados.

Esta publicación no puede ser reproducida en todo o en parte, resumida, transmitida, transcrita, almacenada en un sistema de recuperación, o traducida a cualquier idioma o lenguaje de programación, en cualquier forma o por cualquier medio, electrónico, mecánico, magnético, por fotocopia, grabación, manual o de cualquier otro modo, sin el previo permiso por escrito de Guillemot Corporation y Thrustmaster.

Renuncia

Thrustmaster y/o Guillemot Corporation se reservan el derecho de realizar cambios en las especificaciones en cualquier momento y sin previo aviso. La información proporcionada por este documento se reconoce que es precisa y fiable. Sin embargo, Thrustmaster o Guillemot Corporation no asume ninguna responsabilidad por su utilización; ni por infringir las patentes u otros derechos de terceras partes que resulten de su utilización.

Acuerdo de licencia de programas para usuario final

IMPORTANTE: por favor, lea el Acuerdo cuidadosamente antes de abrir e instalar el software. Al abrir el embalaje del software, acepta cumplir los términos de este Acuerdo. El Software incluido en este paquete se licencia, no se vende, y está disponible solamente bajo los términos del presente Acuerdo de licencia. Si no acepta los términos, debe devolver el Software junto con el contenido de la caja, en el plazo de 15 días, al lugar donde lo compró.

El software de Thrustmaster/Guillemot Corporation (a partir de aquí llamado el "Software") es copyright de Thrustmaster y/o Guillemot Corporation. Todos los derechos están reservados. El término "Software" se refiere a toda la documentación y material relacionado, incluyendo controladores, programas ejecutables, bibliotecas y archivos de datos.

Al comprador se le otorga solamente una licencia de utilización del Software. El licenciatario también acepta los términos y condiciones del presente Acuerdo en lo referente al copyright y a los demás derechos propiedad del software, documentación y material relacionado de terceras partes incluido en el paquete.

Thrustmaster y/o Guillemot Corporation reservan el derecho de terminar esta licencia en el caso de que no se cumpla cualquiera de los términos o condiciones expuestos en el presente Acuerdo. Si esto sucediese, todas las copias del Software deberían ser devueltas inmediatamente a Thrustmaster; quedando el comprador responsable de cualquier daño resultante.

Licencia:

1. La licencia se otorga sólo al comprador original. Thrustmaster y/o Guillemot Corporation retienen todos los títulos y propiedad del Software y se reservan todos los derechos no otorgados especialmente. Al licenciatario no le está permitido sublicenciar o arrendar ninguno de los derechos que se le otorgan. La transferencia de la licencia está permitida, siempre que quien transfiera no retenga ninguna parte o copia del Software, y a quien se transfiera acepte los términos y condiciones del presente Acuerdo.
2. El licenciatario sólo puede utilizar el Software en un solo ordenador en cada momento. La parte legible por la máquina del Software puede transferirse a otro ordenador siempre que sea borrada previamente de la primera máquina y no haya posibilidad de que el Software pueda utilizarse en más de una máquina en un momento determinado.
3. El licenciatario reconoce la protección de copyright que pertenece a Thrustmaster y/o Guillemot Corporation. La información de copyright no debe eliminarse del Software, ni incluso de cualquier copia, ni de cualquier documentación, escrita o electrónica, que acompañe al software.
4. Al licenciatario se le otorga el derecho de realizar una copia de seguridad de la parte del Software legible por una máquina con la condición de reproducir todas las informaciones sobre el copyright y propiedad.
5. Excepto cuando el presente Acuerdo lo permita expresamente, el licenciatario tiene estrictamente prohibido entablar, ni permitir que terceras partes entablen, lo siguiente:
 - Proporcionar o revelar el Software a terceras partes.
 - Proporcionar utilización del Software en una red, múltiples PC, disposiciones multiusuario o de tiempo compartido, cuando los usuarios no sean licenciatarios individuales.
 - Realizar alteraciones o copias de cualquier tipo del Software.
 - Realizar cualquier intento de desensamblar, descompilar o realizar ingeniería inversa del Software de cualquier forma o manera, o entablar cualquier actividad encaminada a obtener información subyacente no visible para el usuario durante la utilización normal del Software.
 - Realizar copias o traducciones del Manual del Usuario.

Garantía

Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel incluye una garantía de un año desde el momento de su adquisición. La responsabilidad de Thrustmaster y el remedio prestado al usuario se limitan a la sustitución de productos defectuosos. En ningún caso Thrustmaster sería responsable ante el usuario o cualquier terceras partes por daños directos o indirectos, accidentales, provocados o especiales en los que se pueda incurrir como resultado de la utilización del software, incluyendo, pero no limitados a, pérdida de datos, o información de cualquier tipo que se pueda experimentar.

CONTENIDO

I. INTRODUCCIÓN	27
UTILIZACIÓN DE ESTE MANUAL	27
II. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS	28
III. FIJACIÓN DEL VOLANTE	29
IV. INSTALACIÓN DE CONTROLADORES/DEL SOFTWARE	30
INSTALACIÓN DE CONTROLADORES/DEL SOFTWARE EN WINDOWS 98	30
INSTALACIÓN DE CONTROLADORES/DEL SOFTWARE EN WINDOWS MILLENNIUM..	31
INSTALACIÓN DE CONTROLADORES/DEL SOFTWARE EN WINDOWS 2000	31
PRUEBA DE INSTALACIÓN	32
V. FORCE FEEDBACK RACING WHEEL EDITOR	34
EJECUCIÓN DE LA APLICACIÓN	34
PROGRAMACIÓN DEL DISPOSITIVO	34
VI. SOPORTE TÉCNICO	35
SI NECESITAS DEVOLVER UN PRODUCTO	35

I. INTRODUCCIÓN

UTILIZACIÓN DE ESTE MANUAL

Para comenzar, este manual asume que estás familiarizado con términos frecuentemente utilizados, como hacer clic, hacer clic derecho y hacer doble clic.

Más allá de esto, hemos dispuesto la siguiente lista de convenciones que te ayudarán a situarte:

- **MAYÚSCULAS EN NEGRITA** para todos los directorios, archivos y rutas de directorio; y también para todos los textos que tengas que escribir manualmente (p.e. **INSTALL.EXE**).
- *Itálica* para mensajes de interfaz o información en pantalla.
- Teclas entre corchetes, con un signo más separando teclas que tienes que pulsar de forma simultánea (p.e. Pulsa [Ctrl]+[Alt]+[Supr]).



- Designa una advertencia o aviso que puede sacarte de situaciones arriesgadas.

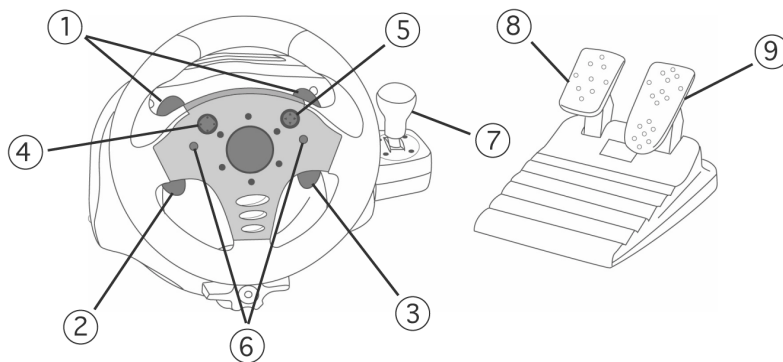


- Te ofrece una definición o explicación en el acto.



- Indica información de particular importancia que debes tomar en cuenta antes de seguir adelante.

II. ESPECIFICACIONES TÉCNICAS



- ① Palancas de cambio de marcha
- ② Palanca de frenado proporcional
- ③ Palanca de gas proporcional
- ④ Botón POV de 8 direcciones
- ⑤ Botón multifunción (4 en 1)
- ⑥ Botones de disparo
- ⑦ Palanca de cambio de marcha
- ⑧ Pedal analógico de frenado
- ⑨ Pedal analógico de gas



Se cuidadoso de no sobreapretar el tornillo de sujeción antes de poner el agarre frontal en posición *LOCK* para evitar dañar tanto al tornillo de sujeción como a la mesa.

III. FIJACIÓN DEL VOLANTE



Coloque el Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel encima de la mesa o sobre una superficie plana. Ponga el dispositivo de agarre del frontal del volante en la posición *UNLOCK*. Debajo de la mesa encontrarás la parte redonda de un tornillo de sujeción el cual deberás hacer girar hasta que el volante esté sujeto firmemente en su sitio, entonces asegúralo poniendo el dispositivo de agarre frontal en la posición *LOCK*. Conecta los pedales al volante usando el cable suministrado. Ahora estás preparado para instalar los controladores y el software.



Este manual describe la instalación de los controladores en **Windows 98, Windows Millennium y Windows 2000**. Tus pantallas y procedimiento de instalación pueden variar ligeramente de los que se muestran y describen en este manual. Esas variaciones pueden estar provocadas por otro software o hardware instalados en tu ordenador, o por tu versión de Windows.

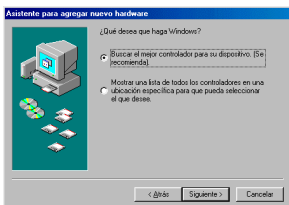


fig.1



fig.2

IV. INSTALACIÓN DE CONTROLADORES/DEL SOFTWARE

Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel te permite conectarte al puerto USB de tu ordenador para realizar la conexión «en caliente», es decir, con el ordenador encendido. Enchufa el Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel a la electricidad mediante el cable suministrado, coloca en la posición *On* el interruptor en la parte trasera del volante y enchufa el conector en el puerto USB de detrás de tu PC.

El nuevo dispositivo se detectará automáticamente.

Consulta el pasaje correspondiente al sistema operativo instalado en tu máquina para conocer el procedimiento de como instalar los controladores de tu volante.

INSTALACIÓN DE CONTROLADORES/DEL SOFTWARE EN WINDOWS 98

El *Asistente para agregar nuevo hardware* te propondrá buscar controladores optimizados o mostrar una lista de los actuales. Inserta el CD-ROM de instalación en tu unidad CD-ROM (espera un momento a que el ordenador reconozca el CD). Activa *Buscar el mejor controlador para su dispositivo (Se recomienda)* y haz clic en *Siguiente* (fig.1). Activa la opción *Unidad de CD-ROM* y haz clic en *Siguiente* (fig.2). Windows especificará el camino y el nombre del archivo donde se localizan los controladores. Haz clic en *Siguiente* para comenzar la instalación de los controladores. Una vez que hayas instalado completamente los controladores, se instalará automáticamente Force Feedback Racing Wheel Editor. Simplemente sigue las instrucciones en pantalla para instalar este programa en **C:\ARCHIVOS DE PROGRAMA\THRUSTMASTER\FORCE FEEDBACK RACING WHEEL** por defecto.

Haz clic en *Terminar*. Ahora estás preparado para testear tu Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel (ver *Prueba de instalación*).



fig.3



fig.4



fig.5

INSTALACIÓN DE CONTROLADORES/DEL SOFTWARE EN WINDOWS MILLENNIUM

Inserta el CD-ROM de instalación en tu unidad CD-ROM. La instalación de los controladores debería comenzar de forma automática (de lo contrario, haz clic en *Siguiente*). Sigue las instrucciones en pantalla.

Una vez que hayas completado la instalación de los controladores, se instalará automáticamente Force Feedback Racing Wheel Editor. Simplemente sigue las instrucciones en pantalla para instalar este programa en **C:\ARCHIVOS DE PROGRAMA\THRUSTMASTER\FORCE FEEDBACK RACING WHEEL** por defecto (fig.3). Haz clic en *Siguiente*.

Haz clic en *Finalizar*. Ahora estás preparado para testear tu Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel (ver *Prueba de instalación*).

INSTALACIÓN DE CONTROLADORES/DEL SOFTWARE EN WINDOWS 2000

El *Found New Hardware Wizard* te propondrá buscar un controlador apropiado o mostrará una lista de los controladores conocidos para el dispositivo. Activa *Search for a suitable driver for my device (recommended)* y haz clic en *Next* (fig.4). Activa la opción *CD-ROM drives* e inserta el CD-ROM de instalación en tu unidad de CD-ROM. Haz clic en *Next* (fig.5).

Si Windows no detecta los controladores en el CD-ROM, marca la opción *Specify a location*, haz clic en *Next* y escribe **D:\WIN2K DRIVERS** (o sustituya **D** por la letra que use en su ordenador) y haz clic en *OK*. Haz clic en *Next* para continuar la instalación del controlador.

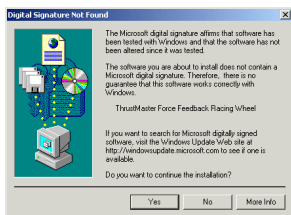


fig.6

Haz clic en *Yes* para continuar la instalación cuando Windows muestre un cuadro de diálogo *Digital Signature Not Found* (fig.6) y haz clic en *Finish* en el cuadro de diálogo siguiente para completar la configuración.

Una vez que hayas terminado de instalar los controladores, puedes pasar a instalar Force Feedback Racing Wheel Editor, el software de programación incluido con tu volante. Para hacer esto, selecciona *Inicio/Ejecutar...* y escribe **D:\EDITOR** (o sustituya **D** por la letra que use en su ordenador). Simplemente sigue las instrucciones en pantalla para instalar este programa en **C:\ARCHIVOS DE PROGRAMA\THRUSTMASTER\FORCE FEEDBACK RACING WHEEL** por defecto.

Haz clic en *Terminar*. Ahora estás preparado para testear tu Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel (ver *Prueba de instalación*).

PRUEBA DE INSTALACIÓN

Haz clic en *Inicio/Configuración/Panel de control* y haz doble clic en *Dispositivos de juego* (o *Opciones de juego*, dependiendo de tu sistema operativo). Aparecerá el cuadro de diálogo *Dispositivos de juego*, mostrando *Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel* con el estado *Aceptar* (fig.7).

Si el cuadro de diálogo muestra el estado *No está conectado*, quizás necesites reinstalar el hardware. Para hacer esto, haz clic en *Inicio/Ejecutar...* y escribe **D:\CLEANW.EXE** (o sustituya **D** por la letra que use en su ordenador). Este programa desinstalará automáticamente los controladores actuales para facilitar la reinstalación.

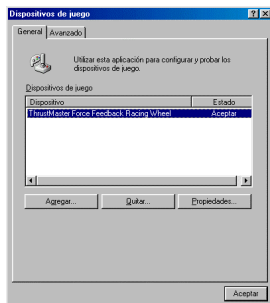


fig.7

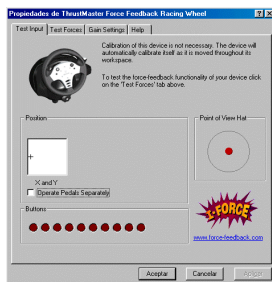


fig.8

Haz clic en *Propiedades* en el cuadro de diálogo *Dispositivos de juego* y selecciona la pestaña *Test Input*. Prueba los distintos ejes pulsando los botones y comprobando el resultado en pantalla (fig.8). Haz clic en *Aceptar* en el cuadro de diálogo *Dispositivos de juego*.

Ahora estás preparado para ejecutar el Force Feedback Racing Wheel Editor (consulta la sección siguiente).

En caso de fallo durante el uso debido a electricidad electrostática, por favor apague el juego y desenchufe el accesorio del ordenador. Para volver a jugar, simplemente vuelva a conectar el accesorio al ordenador y reinicie el juego.

Español



Recuerda que Force Feedback Racing Wheel Editor solo puede utilizarse en Windows. De cualquier modo no podrás crear configuraciones para juegos basados en DOS con este software.



Ahora haz clic en *Inicio/Programas/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel Editor Manual* para mayores detalles sobre los configuraciones de juego.

V. FORCE FEEDBACK RACING WHEEL EDITOR

EJECUCIÓN DE LA APLICACIÓN

Haz clic en *Inicio/Programas/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel Editor* para ejecutar el interfaz de programación.

Force Feedback Racing Wheel Editor es una aplicación que facilita la forma en que configuras tu dispositivo de juego para jugar con juegos de PC. Con esta aplicación puedes programar las funciones de teclas utilizadas más comúnmente en un juego con los botones de tu dispositivo de juego, y después guardar tu configuración.

PROGRAMACIÓN DEL DISPOSITIVO



Haz clic en uno de los botones de acción en la imagen del dispositivo (o pulsa el botón actual en el mismo dispositivo) para programar los botones de acción para emular pulsaciones de teclado. El botón pulsado debe mostrarse iluminado en rojo. Pueden programarse casi todos los comandos de teclado.

VI. SOPORTE TÉCNICO

Antes de contactar con nosotros (*), ten preparada la siguiente información/datos:

- Nombre del producto,
- Fecha de compra de tu producto,
- Detalles de configuración completos de tu sistema: tipo de procesador, memoria, sistema operativo,
- Bolígrafo y papel.

Por favor ten conectado tu ordenador y preparado en el punto donde te has encontrado con el problema.

SI NECESITAS DEVOLVER UN PRODUCTO

Thrustmaster ofrece una garantía estándar de un año en piezas y mano de obra.

Para devolver un producto para reparación en fábrica, contacta con un representante del soporte técnico de Thrustmaster en el número de teléfono correspondiente al país en el que vivas (*).

En Europa: después de confirmación de nuestro soporte técnico (*) de que tu producto es defectuoso, devuélvelo a donde lo compraste que lo entregará directamente a Thrustmaster. Todos los clientes deberían hacer su registro online en nuestro sitio web. Simplemente visita <http://europe.thrustmaster.com>, haz clic en *Tech Support* y elige *Reach us*.

En Estados Unidos y Canadá: las políticas de devoluciones se aplican a las compras a Thrustmaster directo (30 días). Todos los clientes deberían hacer su registro online en nuestro sitio web. Simplemente visita <http://us.thrustmaster.com>, haz clic en *Contact Us* y elige *Support*. Serás agregado a la lista de correo para recibir información sobre actualizaciones, nuevos productos y ofertas especiales.

Nota: solo serán aceptados los paquetes a los que se les haya asignado un número de RMA (Return Merchandise Authorization) por parte de un agente de soporte técnico.

Al devolver el producto, asegúrate de incluir todos los materiales, tales como los manuales, los cables de conexión y la caja del producto.

(*) Todos los detalles de soporte técnico se listan al final del manual.

Español