

Marchi registrati

Thrustmaster® e Guillemot™ sono marchi e/o marchi registrati dalla Guillemot Corporation. Ferrari® è un marchio registrato dalla Ferrari Idea S.A. Microsoft®, Windows®, DirectX®, Windows 98™, Windows Millennium™ e Windows 2000™ sono marchi e/o marchi registrati da Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Adobe™ e Acrobat™ sono marchi di proprietà di Adobe Systems, Inc. Include la tecnologia TouchSense™ protetta da uno o più dei seguenti brevetti di 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 (Canada) / 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 (Canada) / 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® sono marchi e/o marchi registrati dalla Immersion Corporation.

Tutti gli altri marchi registrati nazionali ed internazionali ed i nomi dei distributori sono citati con il relativo permesso.

Copyright

Copyright © Guillemot Corporation e Thrustmaster, Inc. 2000. Tutti i diritti riservati.

Questa pubblicazione non può essere riprodotta neanche in toto o in parte, riassunta, trasmessa, trascritta, posta in sistemi di archiviazione o tradotta in qualsiasi lingua o linguaggio per computer, in qualsiasi forma o modo, elettronico, meccanico, magnetico, fotocopiata, registrata, manualmente o no, senza previa autorizzazione scritta di Guillemot Corporation e Thrustmaster.

Avviso

Thrustmaster si riserva il diritto di porre modifiche nelle specifiche in qualsiasi momento e senza preavviso. Le informazioni fornite tramite questo documento, si pensa siano accurate e precise. Tuttavia, Thrustmaster e Guillemot Corporation non si assumono responsabilità per l'uso che se ne possa fare: nessuna trasgressione, dovuta al suo utilizzo, della legge sui brevetti od altri diritti da parte di terzi.

Contratto di cessione in licenza del software all'utente finale

IMPORTANTE: si prega di leggere attentamente il Contratto prima di aprire ed installare il software. Aprendo la confezione in cui è contenuto il software, l'utente accetta automaticamente i termini di questo Contratto. Il Software contenuto in questa confezione non viene venduto, ma è concesso in licenza, e solo nei termini specificati nel presente Contratto di cessione in licenza. Se l'utente non accetta i termini espressi qui di seguito, dovrà prontamente restituire il Software, entro 15 giorni, al rivenditore presso il quale è stato acquistato, insieme all'intero contenuto della scatola.

Il software di Guillemot Corporation e/o Thrustmaster (qui di seguito "Software") è protetto da copyright da Guillemot Corporation e/o Thrustmaster. Tutti i diritti sono riservati. Il termine "Software" si riferisce a tutta la documentazione e al materiale ad essa connesso, incluso driver, programmi eseguibili, librerie e file di dati. L'utente licenziatario accetta inoltre di rispettare tutti i termini e le condizioni del presente Contratto in materia di copyright e di tutti gli altri diritti di proprietà relativi a software, documentazione e materiale di terzi incluso nella confezione del software. All'acquirente è concessa solo la licenza di utilizzo del Software. **Thrustmaster si riserva il diritto di interrompere questa licenza qualora non siano stati osservati i termini e le condizioni espresse nel presente Contratto. In caso di cessazione della licenza, tutte le copie del Software devono venire immediatamente restituite a Thrustmaster; l'acquirente viene ritenuto responsabile per qualsiasi tipo di danno riscontrato.**

Licenza:

1. La licenza è concessa solo all'acquirente originario. Guillemot Corporation e Thrustmaster conservano i titoli e la proprietà del Software e si riservano tutti i diritti non espressamente concessi. All'utente non è permesso concedere a sua volta in licenza o affittare nessuno dei diritti qui concessi.
È permesso il trasferimento di licenza, a condizione che il trasferente non conservi nessuna parte o copia del Software e che il nuovo licenziatario accetti i termini e le condizioni del presente Contratto.
2. L'utente può usare il Software su un singolo computer alla volta. La parte di Software leggibile dalla macchina può venir trasferita ad un altro computer, a condizione che sia stata precedentemente rimossa dalla prima macchina e in nessun caso il Software può essere usato su più computer alla volta.
3. L'utente riconosce l'appartenenza del copyright a Guillemot Corporation e/o Thrustmaster. La nota relativa al copyright non deve venir rimossa dal Software, né dalla copia del medesimo, né da qualsiasi documentazione, scritta o elettronica, che accompagna il Software.
4. All'utente è concesso il diritto di fare una copia di back-up della parte di Software leggibile dalla macchina, a condizione che vengano riprodotte anche tutte le note di copyright e di proprietà.
5. Eccetto nei casi espressamente previsti dal presente contratto, all'utente è tassativamente proibito compiere, o permettere a terzi di compiere, quanto segue:
 - Fornire o rivelare il Software a terzi.
 - Fornire il Software per uso in rete, con CPU multiple, in multi-utenza o in situazioni di utilizzo simultaneo, dove agli utenti non sia stata concessa individualmente la presente licenza.
 - Fare alterazioni o copie di qualsiasi tipo del Software.
 - Compiere qualsiasi tentativo per tradurre, scomporre, o copiare il codice del Software in qualsiasi modo o forma; compiere qualsiasi tipo di attività atta ad ottenere informazioni sottostanti, non visibili all'utente durante il normale utilizzo del Software.
 - Fare copie o traduzioni del Manuale d'Uso.

Garanzia

Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel viene fornito con una garanzia limitata di un anno che parte dalla data di acquisto. La garanzia offerta dalla Thrustmaster si limita alla eventuale sostituzione del prodotto in caso di difetto di produzione; in nessun altro caso in cui venisse riscontrato un difetto causato direttamente o indirettamente da manipolazioni o errato utilizzo della scheda e del software, anche da parte di terzi, he comporti la parziale perdita dei dati contenuti nel CD, Thrustmaster garantisce la sostituzione del prodotto.

INDICE

I. INTRODUZIONE.....	63
UTILIZZO DI QUESTO MANUALE	63
II. CARATTERISTICHE TECNICHE	64
III. FISSAGGIO DEL VOLANTE	65
IV. INSTALLAZIONE DEI DRIVER/DEL SOFTWARE	66
INSTALLAZIONE DEI DRIVER/DEL SOFTWARE CON WINDOWS 98.....	66
INSTALLAZIONE DEI DRIVER/DEL SOFTWARE CON WINDOWS MILLENNIUM	67
INSTALLAZIONE DEI DRIVER/DEL SOFTWARE CON WINDOWS 2000.....	67
TEST DELL'INSTALLAZIONE.....	68
V. FORCE FEEDBACK RACING WHEEL EDITOR	70
AVVIO DELL'APPLICAZIONE	70
PROGRAMMAZIONE DELLA PERIFERICA	70
VI. ASSISTENZA TECNICA	71
COME RESTITUIRE UN PRODOTTO.....	71


I. INTRODUZIONE


UTILIZZO DI QUESTO MANUALE


Per prima cosa, questo manuale dà per scontata la conoscenza dei termini “cliccare su”, “cliccare col destro” e “fare doppio-click su”.

Oltre a questo, la seguente lista di convenzioni è stata stilata per aiutarti ad orientarti meglio:

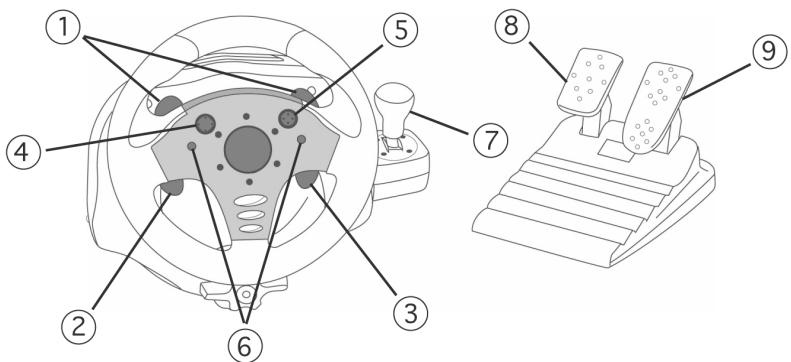
- **GRASSETTO MAIUSCOLO** per tutte le directory, file e percorsi, e per tutti i testi che dovrai inserire manualmente (es. **INSTALL.EXE**).
- *Corsivo* per i messaggi dell’interfaccia o per i messaggi sullo schermo.
- I pulsanti della tastiera inseriti all’interno di parentesi quadre, con il simbolo “+” che separa i tasti, dovranno essere premuti contemporaneamente (es. Premi [Ctrl]+[Alt]+[Canc]).

-  Indica di assumere una certa cautela; oppure evidenzia un pericolo che sarebbe meglio evitare per non andare incontro a situazioni rischiose.

-  Indica una spiegazione o definizione.

-  Indica informazioni di particolare importanza che dovrebbero essere prese in considerazione prima di proseguire.

II. CARATTERISTICHE TECNICHE



- ① Leve per il cambio di marcia
- ② Leve per frenate progressive
- ③ Leve per accelerazioni progressive
- ④ Pulsante POV ad 8 direzioni
- ⑤ Pulsante multi-funzione (4 in 1)
- ⑥ Pulsanti-azione
- ⑦ Leve per il cambio di marcia
- ⑧ Pedale del freno analogico
- ⑨ Pedale dell'acceleratore analogico



Al fine di evitare possibili danni alle viti o al tavolo stesso, fai attenzione a non stringere troppo i morsetti.

III. FISSAGGIO DEL VOLANTE



Colloca il Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel su un tavolo o su una superficie piana. Porta il dispositivo di bloccaggio, posto nella parte anteriore del volante, sulla posizione *UNLOCK*. Stringi le viti dei morsetti nella zona sottostante il tavolo finché il volante non risulti ben fissato; quindi stabilizzalo portando il dispositivo di bloccaggio in posizione *LOCK*. Collega la pedaliera al volante utilizzando l'apposito cavo in dotazione. Puoi ora procedere all'installazione del software e dei driver.



Questo manuale fa riferimento all'installazione in un sistema operativo **Windows 98, Millennium o 2000**. Le schermate di installazione e le procedure da seguire potrebbero discostarsi da quanto descritto in questo manuale. Queste variazioni possono essere causate da altro software/hardware installato nel tuo computer, o dalla versione del sistema operativo Windows.

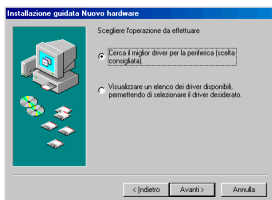


fig.1

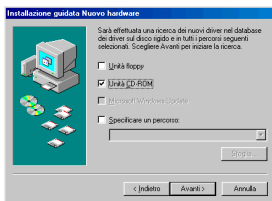


fig.2

IV. INSTALLAZIONE DEI DRIVER/DEL SOFTWARE

I connettori del Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel ti danno la possibilità di collegare il tuo volante al PC tramite la porta USB: questo tipo di connessione ti permette di effettuare il cosiddetto inserimento “a caldo” (ovvero a computer già operativo). Alimenta il Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel collegandolo ad una presa di corrente tramite il cavo in dotazione, porta il pulsante posto sul retro del tuo volante in posizione *On* ed inseri il connettore USB nella porta USB del tuo PC. La nuova periferica verrà individuata automaticamente.

Per sapere come installare i driver del tuo volante, consulta il paragrafo relativo al sistema operativo installato sul tuo PC.

INSTALLAZIONE DEI DRIVER/DEL SOFTWARE CON WINDOWS 98

La finestra *Installazione guidata Nuovo hardware* ti chiederà di individuare i driver ottimizzati o di scegliere tra una lista di driver predefiniti. Inserisci il CD-ROM d'installazione nella tua unità CD-ROM (attendi alcuni istanti affinché il computer individui la presenza del CD). Attiva la funzione *Cerca il miglior driver per la periferica (scelta consigliata)* e clicca su *Avanti* (fig.1). Spunta la casella *Unità CD-ROM* e clicca quindi su *Avanti* (fig.2). Fatto questo, Windows ti mostrerà l'esatta locazione ed il nome dei driver selezionati. Clicca su *Avanti* per lanciare l'installazione dei driver. Una volta terminata l'installazione dei driver, verrà automaticamente installato il Force Feedback Racing Wheel Editor. Non ti resta che seguire le istruzioni che appariranno sullo schermo; la directory di installazione di default è **C:\PROGRAMMI\THRUSTMASTER\FORCE FEEDBACK RACING WHEEL**. Clicca su *Fine*. Sei ora pronto per testare il tuo Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel (si veda *Test dell'installazione*).

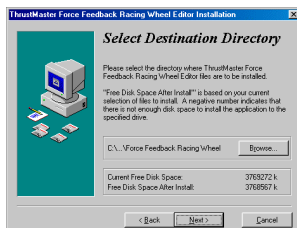


fig.3

INSTALLAZIONE DEI DRIVER/DEL SOFTWARE CON WINDOWS MILLENNIUM

Inserisci il CD-ROM d'installazione nella tua unità CD-ROM. L'installazione dei driver verrà avviata automaticamente (se così non fosse, clicca su *Avanti*). Segui le istruzioni che appariranno sullo schermo.

Una volta terminata l'installazione dei driver, verrà automaticamente installato il Force Feedback Racing Wheel Editor. Non ti resta che seguire le istruzioni che appariranno sullo schermo; la directory di installazione di default è **C:\PROGRAMMI\THRUSTMASTER\FORCE FEEDBACK RACING WHEEL**. Clicca su *Avanti* (fig.3).

Clicca su *Fine*. Sei ora pronto per testare il tuo Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel (si veda *Test dell'installazione*).



fig.4

INSTALLAZIONE DEI DRIVER/DEL SOFTWARE CON WINDOWS 2000

Installazione Guidata Nuovo Hardware ti chiederà di cercare un driver ottimale oppure di mostrare una lista di driver conosciuti. Abilita *Cerca il miglior driver per la periferica (scelta consigliata)* e clicca su *Avanti* (fig.4). Spunta la casella *Lettore CD-ROM* ed inserisci il CD-ROM d'installazione nella tua unità CD-ROM (fig.5). Clicca su *Avanti*.

Se Windows non dovesse trovare i driver sul CD-ROM, scegli *Specifica un percorso*, clicca su *Avanti*, inserisci **D:\WIN2K DRIVERS** (o sostituiscila con quella utilizzata dal tuo computer per definire l'unità in questione) e clicca su *OK*. Clicca su *Avanti* per continuare l'installazione dei driver.



fig.5

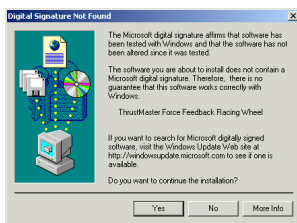


fig.6

Quando Windows mostrerà la finestra di dialogo *Firma digitale non trovata*, clicca su *Sì* per proseguire l'installazione (fig.6), quindi clicca su *Fine* nella finestra di dialogo successiva per terminare la procedura.

Una volta terminata l'installazione dei driver, puoi procedere all'installazione del Force Feedback Racing Wheel Editor, il software di programmazione che accompagna il tuo volante. Per far questo, scegli *Start/Esegui...* e digita **D:\EDITOR** (o sostituiscila con quella utilizzata dal tuo computer per definire l'unità in questione). Non ti resta che seguire le istruzioni che appariranno sullo schermo; la directory di installazione di default è **C:\PROGRAMMI\THRUSTMASTER\FORCE FEEDBACK RACING WHEEL**.

Clicca su *Fine*. Sei ora pronto per testare il tuo Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel (si veda *Test dell'installazione*).

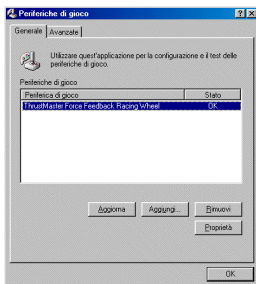


fig.7

TEST DELL'INSTALLAZIONE

Clicca su *Start/Impostazioni/Pannello di controllo* e clicca due volte su *Periferiche di gioco* (o *Opzioni giochi*, a seconda del tuo sistema operativo). Apparirà la finestra *Periferiche di gioco*, riportante *Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel* con lo stato di *OK* (fig.7).

Se in quest'ultima colonna viene visualizzata la scritta *Non connessa*, potresti aver bisogno di reinstallare la periferica. Per far questo, clicca su *Start/Esegui...* e digita **D:\CLEANW.EXE** (o sostituiscila con quella utilizzata dal tuo computer per definire l'unità in questione). Questo programma disinstallerà i driver attualmente in uso, facilitando così la nuova procedura di installazione.

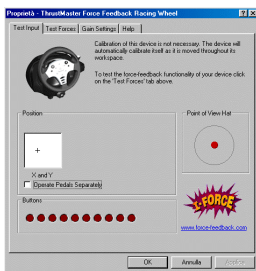


fig.8

Nella finestra *Periferiche di gioco*, clicca su *Proprietà* e scegli quindi *Test Input*. Controlla il movimento lungo gli assi ed il corretto funzionamento dei pulsanti verificandoli direttamente sullo schermo (fig.8).

Nella finestra *Periferiche di gioco*, clicca su *OK*.

Sei ora pronto per lanciare il Force Feedback Racing Wheel Editor (fai riferimento al paragrafo seguente).

In caso di malfunzionamento dovuto ad una emissione elettrostatica, spegni il gioco e scollega l'unità dal computer. Per riprendere a giocare, ricollega la periferica e rilancia il gioco.



Ricorda che il Force Feedback Racing Wheel Editor può essere utilizzato esclusivamente in ambiente Windows. Perciò, con questo software, non sarai in grado di effettuare impostazioni relative a giochi progettati per MS-DOS.



Per maggiori dettagli relativi alle configurazioni di gioco, clicca su *Start/Programmi/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel Editor Manual*.

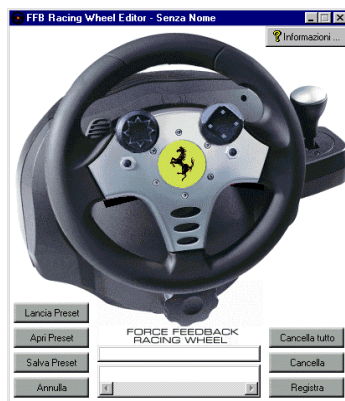
V. FORCE FEEDBACK RACING WHEEL EDITOR

AVVIO DELL'APPLICAZIONE

Per lanciare il programma clicca su *Start/Programmi/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel Editor*.

Il Force Feedback Racing Wheel Editor ti permetterà di configurare il tuo volante in maniera facile ed immediata, per poter essere utilizzato al meglio nei vari giochi in cui ti cimenterai. Attraverso questo programma, potrai associare ai pulsanti della tua periferica i tasti più frequentemente utilizzati nei giochi, salvando quindi le impostazioni effettuate.

PROGRAMMAZIONE DELLA PERIFERICA



Per programmare i pulsanti al fine di emulare i tasti della keyboard, clicca su uno dei pulsanti-azione presenti nella figura rappresentante il tuo volante (oppure premete il medesimo pulsante direttamente sulla periferica). Il pulsante selezionato verrà evidenziato in rosso. Premi il tasto che il pulsante in questione dovrà emulare.

Possono essere programmati pressoché tutti i comandi solitamente associati alla tastiera.

VI. ASSISTENZA TECNICA

Prima di contattarci (*), accertati di avere a portata di mano:

- Nome del prodotto,
- Data d'acquisto del prodotto,
- Dettagli completi della configurazione del tuo computer: processore, memoria, sistema operativo,
- Carta e penna.

Prima di telefonare accertati di aver acceso il tuo computer direttamente nel punto in cui hai rilevato il problema.

COME RESTITUIRE UN PRODOTTO

Thrustmaster offre una garanzia standard di un anno per quanto riguarda parti di ricambio e manodopera.

Per restituire un prodotto in garanzia, contatta il supporto tecnico Thrustmaster al numero di telefono corrispondente alla nazione in cui vivi (*).

In Europa: dopo la conferma da parte del nostro supporto tecnico (*) che il prodotto in tuo possesso è difettoso, consegnalo al tuo rivenditore che tratterà direttamente con Thrustmaster. Tutti i consumatori devono registrarsi online sul nostro sito web. Basta visitare il sito <http://europe.thrustmaster.com>, cliccare su *Tech Support (Supporto Tecnico)* e scegliere *Reach us (Contattaci)*.

In USA e Canada: rimborso per i prodotti acquistati direttamente da Thrustmaster (30 giorni). Tutti i consumatori devono registrarsi online sul nostro sito web. Basta visitare il sito <http://us.thrustmaster.com>, cliccare su *Contact Us* e scegliere *Support*.

Nota: saranno accettati solo confezioni alle quali sia stato assegnato un codice RMA (Return Merchandise Authorization) dall'assistenza tecnica.

Quando restituisci il prodotto, accertati che nella confezione ci sia tutto il materiale presente nella confezione originale (manuali, cavi, ecc.).

(*) Tutti i dettagli sull'assistenza tecnica sono elencati alla fine del presente manuale.

Italiano