

## Handelsmerken

Thrustmaster® en Guillemot™ zijn handelsmerken en/of geregistreerde handelsmerken van Guillemot Corporation. Ferrari® is een geregistreerd handelsmerk van Ferrari Idea S.A. Microsoft®, Windows®, DirectX®, Windows 98™, Windows Millennium™ en Windows 2000™ zijn handelsmerken en/of geregistreerde handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Adobe™ en Acrobat™ zijn handelsmerken van Adobe Systems, Inc. Gebruikmakend van Immersion TouchSense™ Technology en beschermd door een of meer van de volgende Immersion patenten: 5,185,361 / 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™ en I-FORCE® zijn handelsmerken en/of geregistreerde handelsmerken Immersion Corporation.

Alle andere nationaal en internationaal erkende handelsmerken en handelsnamen worden bij deze erkend.

## Copyright

**Copyright © Guillemot Corporation en Thrustmaster, Inc. 2000. Alle rechten voorbehouden.**

Niets uit deze uitgave mag geheel, noch gedeeltelijk worden gereproduceerd, samengevat, uitgezonden, opgeslagen, vertaald in een taal of computertaal in geen enkele vorm of manier: elektronisch, mechanisch, magnetisch, in fotokopieën, opnames, in handleidingen, zonder schriftelijke toestemming van Guillemot Corporation en Thrustmaster.

## Aansprakelijkheid

Thrustmaster heeft het recht om veranderingen in specificaties aan te brengen op ieder moment en zonder kennisgeving. De informatie die geleverd wordt door dit document, is naar het inzicht van hieronder genoemde partijen accuraat en betrouwbaar. Thrustmaster en Guillemot Corporation dragen echter geen verantwoordelijkheid voor het gebruik ervan of voor eventuele schendingen van patenten of andere rechten van derden die voortkomen uit het gebruik.

## Licentie-overeenkomst met de software-gebruiker

**BELANGRIJK:** lees de overeenkomst zorgvuldig door voordat u de software opent en installeert. Zodra u dit software-pakket opent, gaat u stilzwijgend akkoord met de voorwaarden van deze overeenkomst. De Software die zich in dit pakket bevindt wordt onder licentie aangeboden, niet verkocht, en is alleen verkrijgbaar onder de voorwaarden van de huidige licentie-overeenkomst. Als u na het lezen ervan niet akkoord gaat met de voorwaarden, moet u de software en de volledige inhoud van de doos binnen 15 dagen retourneren naar de plaats van aankoop. De software van Thrustmaster/Guillemot Corporation (verder aangeduid met de "Software") valt onder het auteursrecht van Thrustmaster en/of Guillemot Corporation. Alle rechten zijn voorbehouden. De term "Software" verwijst naar alle documentatie en hieraan gerelateerd materiaal, waaronder stuurprogramma's, applicaties en databestanden. De koper verkrijgt alleen een licentie om de Software te gebruiken. Personen die de licentie verkrijgen gaan tevens akkoord met de voorwaarden van de huidige overeenkomst, betreffende auteursrecht en alle andere eigendomsrechten van software, documentatie en hieraan gerelateerd materiaal van derden in het software-pakket.

**Thrustmaster behoudt zich het recht voor om deze licentie te beëindigen wanneer men zich niet houdt aan één of meerdere van de voorwaarden die in de huidige overeenkomst staan vermeld. In geval van beëindiging moeten alle exemplaren van de Software onmiddellijk worden getourneerd aan de Thrustmaster; de koper blijft hierbij aansprakelijk voor elke willekeurige en alle geleden schade.**

### Licentie:

1. De licentie wordt alleen aan de koper zelf toegekend. Guillemot Corporation en/of Thrustmaster behouden alle aanspraken en eigendomsrechten op de Software en behouden zich eveneens alle rechten voor die hier niet uitdrukkelijk worden vermeld. De houder van de licentie heeft geen toestemming om de hier toegekende rechten te sub-licentiëren of te leasen. Overdracht van de licentie is toegestaan, onder voorwaarde dat degene die de licentie overdraagt geen enkel deel en geen enkele kopie van de Software behoudt en dat de ontvanger akkoord gaat met de voorwaarden van de huidige overeenkomst.
2. De houder van de licentie mag de Software te allen tijde slechts op één enkele computer gebruiken. Het machine-leesbare gedeelte van de Software mag op een andere computer worden overgedragen, onder voorwaarde dat het eerst van de eerste machine wordt verwijderd en dat er te allen tijde geen enkele mogelijkheid bestaat dat de Software op meer dan één machine kan worden gebruikt.
3. De houder van de licentie erkent de auteursrechtelijke bescherming die Guillemot Corporation en/of Thrustmaster geniet. De copyright-tekst mag niet van de Software worden verwijderd, noch van een kopie hiervan, noch van alle andere documentatie, geschreven of elektronisch, die bij de Software wordt geleverd.
4. Aan de houder van de licentie wordt het recht toegekend om één backup-kopie van het machine-leesbare gedeelte van de Software te maken, onder voorwaarde dat alle copyright- en eigendomsboodschappen ook worden gereproduceerd.
5. Behalve daar waar de huidige overeenkomst dit uitdrukkelijk toestaat, is het de houder van de licentie ten strengste verboden om zich bezig te houden met, noch mag hij derden toestaan zich bezig te houden met het volgende:
  - Het leveren of openbaren van de Software aan derden.
  - De Software beschikbaar maken op een netwerk, multiple CPU, multi-user of time-sharing opstelling als de gebruikers geen individuele licentiehouders zijn.
  - Veranderingen aanbrengen aan, of kopieën maken van de Software.
  - Het ondernemen van pogingen om de Software, op welke manier of in welke vorm dan ook, te de-assembleren, decompileren of reverse engineering toe te passen, of het deelnemen aan activiteiten die dit doel hebben om onderliggende informatie te verkrijgen, die gedurende normaal gebruik van de Software niet zichtbaar is voor de gebruiker.
  - Het maken van kopieën of vertalingen van de Handleiding.

## Garantie

De Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel heeft een 1 jaar geldige onderdelen- en reparatie-garantieovereenkomst vanaf de datum van aankoop. Thrustmaster's garantie beperkt zich tot de vervanging van defecte onderdelen. Onder geen omstandigheden is de Thrustmaster verplicht tot vergoeding aan derden voor directe of indirecte, resulterende, incidentele of bijzondere schade die optreedt als gevolg van het gebruik van de Software, inclusief, maar niet beperkt tot, verlies van data of informatie in welke vorm dan ook.

**INHOUD**

<b>I. INTRODUCTIE.....</b>	<b>75</b>
DEZE HANDLEIDING GEBRUIKEN .....	75
<b>II. TECHNISCHE SPECIFICATIES .....</b>	<b>76</b>
<b>III. BEVESTIGING STUURWIEL.....</b>	<b>77</b>
<b>IV. DRIVER/SOFTWARE INSTALLATIE .....</b>	<b>78</b>
DRIVER/SOFTWARE INSTALLATIE VOOR WINDOWS 98 .....	78
DRIVER/SOFTWARE INSTALLATIE VOOR WINDOWS MILLENNIUM.....	79
DRIVER/SOFTWARE INSTALLATIE VOOR WINDOWS 2000 .....	79
INSTALLATIE-TEST .....	80
<b>V. FORCE FEEDBACK RACING WHEEL EDITOR .....</b>	<b>82</b>
STARTEN VAN DE APPLICATIE .....	82
SPELCONTROLLER PROGRAMMEREN .....	82
<b>VI. TECHNISCHE SUPPORT .....</b>	<b>83</b>
ALS HET PRODUCT TERUGGESTUURD MOET WORDEN .....	83

## I. INTRODUCTIE

### *DEZE HANDLEIDING GEBRUIKEN*

Om te beginnen gaat deze handleiding ervan uit dat u vertrouwd bent met veelgebruikte termen als ‘klik op’, ‘rechtsklik op’, en ‘dubbelklik op’.

Verder is de volgende lijst van afspraken opgesteld om u op weg te helpen:

- **VETGEDRUKTE HOOFDLETTERS** voor alle map-, bestands- en padnamen; en ook voor alle tekst die u handmatig moet typen (bijv. **INSTALL.EXE**).
- *Cursief* voor interface-mededelingen of informatie op het scherm.
- Toetsen van het toetsenbord tussen vierkante haakjes, met een plusteken tussen toetsen die gelijktijdig moeten worden ingedrukt (bijv. Druk op [Ctrl]+[Alt]+[Del]).



- Geeft een waarschuwing aan die u helpt bij het vermijden van een riskante situatie.

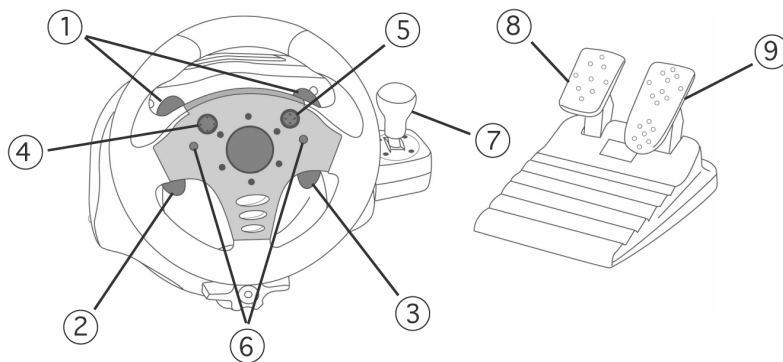


- Geeft u een rechtstreekse definitie of uitleg.



- Duidt op zeer belangrijke informatie die ter harte moet worden genomen alvorens verder te gaan.

## II. TECHNISCHE SPECIFICATIES



- ① Digitale versnellingshendels
- ② Proportionele remhendel
- ③ Proportionele gashendel
- ④ Perspectiefknop met 8 richtingen
- ⑤ Multifunctionele 4-in-1 knop
- ⑥ Actie knoppen
- ⑦ Versnellingshendel
- ⑧ Analoge rempedaal
- ⑨ Analoge gaspedaal



Draai het klemsysteem niet overdreven strak aan om te voorkomen dat het kelmsysteem of de tafel beschadigd.

### III. BEVESTIGING STUURWIEL



Plaats het Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel op een tafel of effen oppervlak. Zet de grote knop aan de voorkant van het stuurwiel op de *UNLOCK* positie. Draai het klemsysteem aan de onderkant vast totdat het stuurwiel goed stevig op zijn plek staat en borg daarna het stuur door de grote knop aan de voorkant op de *LOCK* positie te zetten. Sluit de pedalen aan op het stuurwiel d.m.v. de meegeleverde kabel. Nu kunnen de drivers en software geïnstalleerd worden.



Deze handleiding beschrijft de installatie van de driver voor **Windows 98**, **Windows Millennium** en **Windows 2000** besturingssystemen. Het kan zijn dat uw installatieschermen iets afwijken van wat in deze handleiding wordt afgebeeld en beschreven. Deze variaties kunnen worden veroorzaakt door andere software/hardware die op uw computer is geïnstalleerd, of de versie van het Windows besturingssysteem.



fig.1



fig.2

## IV. DRIVER/SOFTWARE INSTALLATIE

De aansluitingen op de Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel maken het mogelijk om het stuur aan te sluiten op de USB poort van de PC (hotplugging). Sluit het Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel aan met de bijgeleverde stroomkabel. Zet de knop aan de achterkant van het Racing Wheel in de *On* positie en sluit de USB aansluiting aan op de USB poort aan de achterkant van de computer. Dit apparaat zal automatisch worden gedetecteerd. Raadpleeg het gedeelte dat correspondeert met het besturingssysteem op uw computer voor informatie over de installatie van stuurprogramma's voor uw Racing Wheel.

### *DRIVER/SOFTWARE INSTALLATIE VOOR WINDOWS 98*

De *Wizard Nieuwe hardware* stelt nu voor om te zoeken naar geoptimaliseerde stuurprogramma's of een lijst van de huidige stuurprogramma's weer te geven. Doe de installatie cd-rom in de cd-rom speler (wacht enkele momenten terwijl de computer de CD vindt). Activeer *Zoek naar het beste stuurprogramma (aanbevolen)* en klik op *Volgende* (fig.1).

Selecteer de *Cd-rom-station* optie en klik op *Volgende* (fig.2). Windows specificeert nu het pad en de naam van het bestand waar de stuurprogramma's zich bevinden. Klik op *Volgende* om te beginnen met het installeren van de stuurprogramma's.

Als de installatie van de drivers is voltooid zal de Force Feedback Racing Wheel Editor zichzelf automatisch installeren. Volg de instructies op het scherm om dit programma als standaard te installeren in **C:\PROGRAM FILES\THRUSTMASTER\FORCE FEEDBACK RACING WHEEL**.

Klik op *Voltoeien*. Je bent nu klaar om je Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel te testen (zie de *Installatie-Test*).



fig.3

## DRIVER/SOFTWARE INSTALLATIE VOOR WINDOWS MILLENNIUM

Doe de installatie cd-rom in de cd-rom speler. De installatie begint automatisch (als de installatie niet automatisch begint, klik dan op *Volgende*). Volg de instructies op het scherm.

Als de installatie van de drivers is voltooid zal de Force Feedback Racing Wheel Editor zichzelf automatisch installeren. Volg de instructies op het scherm om dit programma als standaard te installeren in **C:\PROGRAM FILES\THRUSTMASTER\FORCE FEEDBACK RACING WHEEL**. Klik op *Volgende* (fig.3).



fig.4

Klik op *Voltoeien*. Je bent nu klaar om je Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel te testen (zie de *Installatie-Test*).

## DRIVER/SOFTWARE INSTALLATIE VOOR WINDOWS 2000

De *Nieuwe hardware gevonden Wizard* stelt voor te zoeken naar een geschikte stuurprogramma, of een lijst te tonen met bekende stuurprogramma's voor dit apparaat. Kies *Naar een beter stuurprogramma zoeken dat beter is dan het huidige (aanbevolen)* en klik op *Volgende* (fig.4). Als de zoekindicator van Windows verschijnt, selecteer de *Cd-rom-speler* optie en klik op *Volgende* (fig.5).



fig.5

Als Windows de stuurprogramma's op de cd-rom niet kan vinden, kiest u de optie *Kies een locatie*, klik op *Volgende*, typt u **D:\WIN2K DRIVERS** (of is dit op uw computer niet het geval vervang **D** dan met de letter die op uw pc wordt gebruikt) en klik op *OK*. Klik op *Volgende* om door te gaan met de installatie van de stuurprogramma's.



fig.6

Klik op *Ja* om door te gaan met de installatie als Windows een *Digitale handtekening niet gevonden* dialoogvenster toont (fig.6), en klik op *Voltooien* in het volgende dialoogvenster om de installatie af te ronden.

Als de drivers zijn geïnstalleerd kan de Force Feedback Racing Wheel Editor geïnstalleerd worden, het softwareprogramma meegeleverd met het racestuur. Ga naar *Start/Uitvoeren...* en typ **D:\EDITOR** (of is dit op uw computer niet het geval vervang **D** dan met de letter die op uw pc wordt gebruikt). Volg de instructies op het scherm om dit programma als standaard te installeren in **C:\PROGRAM FILES\THRUSTMASTER\FORCE FEEDBACK RACING WHEEL**.

Klik op *Voltooien*. Je bent nu klaar om je Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel te testen (zie de *Installatie-Test*).

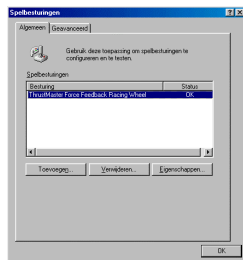


fig.7

## **INSTALLATIE-TEST**

Klik op *Start/Instellingen/Configuratiescherm* en dubbel klik op *Spelbesturingen* (of *Spel Opties*, afhankelijk van de Windows versie). Nu zal het *Spelbesturingen* venster verschijnen met het *Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel* en de status *OK* (fig.7).

Als het venster aangeeft dat de status *Niet verbonden* is, moet u de hardware mogelijk opnieuw installeren. Om dit te doen klikt u op *Start/Uitvoeren...* en typt u **D:\CLEANW.EXE** (of is dit op uw computer niet het geval vervang **D** dan met de letter die op uw pc wordt gebruikt). Dit programma zal de op dat moment gebruikte stuurprogramma's automatisch de-installeren om herinstallatie mogelijk te maken.



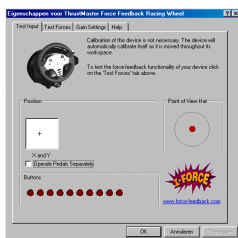


fig.8

Klik op *Eigenschappen* in het *Spelbesturingen*-dialoogvenster en klik op de *Test Input* tab. Test de verschillende assen door de knoppen in te drukken en de resultaten op het scherm te bekijken (fig.8). Klik nu op *OK* in het *Spelbesturingen*-dialoogvenster.

Je bent nu klaar om je Force Feedback Racing Wheel Editor op te starten (zie de volgende sectie).

**In het geval van een storing tijdens het gebruik door statische elektriciteit, stop de game en koppel de accessoire los van de computer. Sluit de accessoire weer aan en herstart de game om verder te spelen.**



Onthoud dat de Force Feedback Racing Wheel Editor alleen onder Windows gebruikt kan worden. U kunt met deze software dus geen instellingen creëren voor spellen die onder DOS draaien.



Klik op *Start/Programma's/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel Editor Manual* voor meer informatie betreffende spel instellingen.

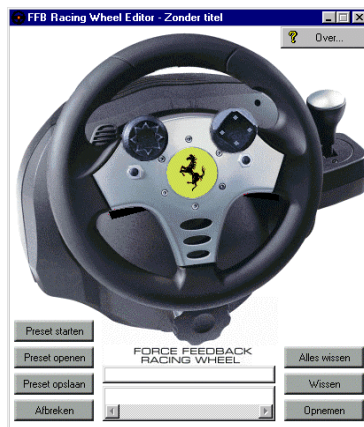
## V. FORCE FEEDBACK RACING WHEEL EDITOR

### *STARTEN VAN DE APPLICATIE*

Klik op *Start/Programma's/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel Editor* om het programmeer-venster te openen.

De Force Feedback Racing Wheel Editor is een applicatie waarmee u de manier waarop u met uw stuur spellen op uw computer speelt, kunt instellen. Met deze applicatie kunt u de meest gebruikte spelfuncties programmeren op uw spelcontroller en deze vervolgens bewaren.

### *SPELCONTROLLER PROGRAMMEREN*



Klik op een van de actie-knoppen in de afbeelding van de controller (of druk de knop op de controller in) om spelfuncties van het toetsenbord over te zetten naar de controller. De ingedrukte knop moet het rood oplichten. Druk vervolgens op de toetsenbordfunctie die u wilt overzetten naar de controller.

U kunt bijna alle toetsenbordfuncties toewijzen.

## VI. TECHNISCHE SUPPORT

Houdt u, alvorens contact met ons op te nemen (\*), de volgende informatie/voorwerpen bij de hand:

- Product naam,
- Datum van aanschaf,
- Volledig systeemconfiguratie details: type processor, besturingssysteem, geheugen,
- Pen en papier.

Zet u computer aan, en ga naar het scherm waar het probleem zich voordoet.

### ***ALS HET PRODUCT TERUGGESTUURD MOET WORDEN***

Thrustmaster biedt standaard 1 jaar garantie op het product en alle daarbij behorende onderdelen.

Als u een product terug moet sturen naar de fabriek, neem dan telefonisch contact op met de Technische Support van Thrustmaster in het land waar u woont. (\*).

**In Europe**: nadat onze technische support (\*) heeft bevestigd dat het product defect is, kunt u het product direct omruilen bij de winkel van aankoop. Alle klanten kunnen zich via onze website registreren. Bezoek <http://europe.thrustmaster.com>, klik op *Tech Support* en kies *Reach us*.

**In de VS en Canada**: directe omruilgarantie is geldig op alle producten die direct bij Thrustmaster zijn aangeschaft (binnen 30 dagen). Alle klanten kunnen zich via onze website registreren. Bezoek <http://us.thrustmaster.com>, klik op *Contact Us* en kies *Support*. U gegevens zullen worden toegevoegd aan onze mailinglijst, zodat u automatisch nieuws ontvangt over upgrades, en informatie over nieuwe producten en speciale aanbiedingen.

**Let op: alleen pakketten met een geldig RMA (Return Merchandise Authorization) nummer zullen worden geaccepteerd door onze technische support.**

Wanneer u een product omruilt let er dan op dat alle onderdelen zoals de handleiding(en), aansluit kabel(s), en de product verpakking bijgevoegd zijn.

**(\*) Alle gegevens over de Helpdesk zijn achterin de handleiding te vinden.**

**Nederlands**