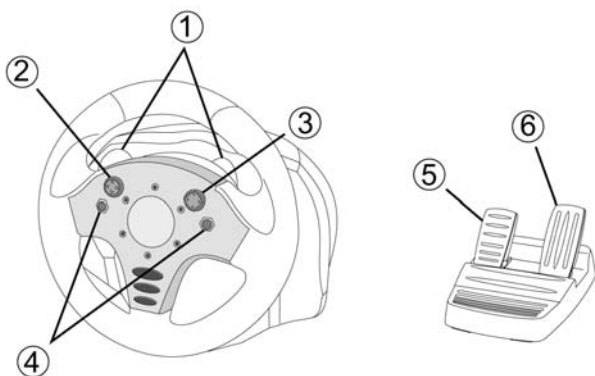


NASCAR®

PRO FORCE FEEDBACK 2

The Racer's Edge



E CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1. Palancas de cambio de marcha
2. Botón POV (point of view) de 8 direcciones
3. Botón multifunción (4 en 1)
4. Botones de acción
5. Pedal analógico de frenado
6. Pedal analógico de aceleración
7. Dispositivo de agarre
8. Cable de los pedales
9. Conector USB

N.B.: en caso de un funcionamiento incorrecto durante la utilización debido a las emisiones electrostáticas, quita el juego y desconecta la unidad del ordenador. Continúa el juego normal volviendo a conectar la unidad y reiniciando el juego.

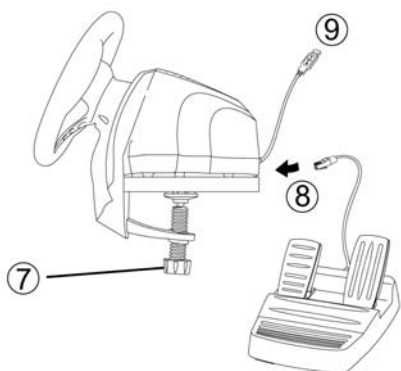
Para PC (Windows 98 o superior)
equipados con puertos USB.

P CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

1. Alavancas digitais de mudança de velocidades
2. Botão POV (Ponto de Vista) de 8 direcções
3. Botão multifunção (4-em-1)
4. Botões de acção
5. Pedal de travagem analógico
6. Pedal de aceleração analógico
7. Parafuso do grampo
8. Cabo de pedais
9. Conector USB

Nota: na eventualidade de funcionamento incorrecto durante a utilização devido a uma emissão electrostática, por favor saia do jogo e desconecte a unidade do computador. Retome o funcionamento normal voltando a conectar a unidade e reiniciando o jogo.

Para PC (Windows 98 ou superior) equipados
com portas USB.



E MONTAJE DEL VOLANTE

1. Coloca el volante en la mesa o en una superficie plana.
2. Ajuste el dispositivo de agarre (7) a la parte de abajo de la mesa hasta que quede firmemente sujeto. Ten cuidado de no apretar demasiado en el momento de realizar la fijación ya que podrías dañar el volante o la mesa.
3. Conecta los pedales al volante usando el cable suministrado (8).

P CONFIGURAÇÃO DO VOLANTE

1. Coloque o volante numa mesa ou superfície plana.
2. Aperte o parafuso do grampo (7) à superfície inferior da mesa até que o volante esteja firmemente seguro no lugar. Tenha cuidado para não apertar demasiado o grampo, a fim de evitar danificar tanto o grampo como a mesa.
3. Conecte os pedais ao volante usando o cabo de pedais fornecido (8).

© Guillemot Corporation 2002. Reservados todos los derechos. Thrustmaster® y Thrustmapper™ son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Guillemot Corporation S.A. NASCAR® es una marca registrada propiedad de National Association for Stock Car Auto Racing, Inc. Microsoft® Windows® es una marca registrada de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. 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 propiedad de Immersion Corporation.

Todas las demás marcas comerciales y nombres de marca se reconocen aquí y son propiedad de sus respectivos dueños. Fotografías no contractuales. Los contenidos, diseños y especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso y pueden variar de un país a otro.

© Guillemot Corporation 2002. Reservados todos os direitos. Thrustmaster® e Thrustmapper™ são marcas comerciais e/ou marcas registradas da Guillemot Corporation S.A. NASCAR® é uma marca registrada da National Association for Stock Car Auto Racing, Inc. Microsoft® Windows® é uma marca registrada da Microsoft Corporation nos Estados Unidos da América e/ou noutros países. Animado pela tecnologia Immersion TouchSense™ e protegido por uma ou mais das seguintes patentes da 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® são marcas comerciais e/ou marcas registradas da Immersion Corporation. Todas as outras marcas comerciais e nomes de marcas são por este meio reconhecidas, e pertencem aos seus respectivos proprietários. As ilustrações não são vinculativas. Os conteúdos, desenhos e especificações estão sujeitos a alteração sem aviso prévio, e poderão variar de país para país.

E**INSTALACION USB**

El conector USB te permiten una conexión en caliente del volante al ordenador.

1. Enchufa el volante a la electricidad mediante el cable suministrado.
2. Coloca en la posición *ON* el interruptor en la parte trasera del volante.
3. Inicia tu ordenador y enchufa el conector USB (9) en uno de los puertos USB situados en la parte posterior del ordenador. Windows 98/Me/2000/XP detectará automáticamente el nuevo periférico.

N.B.: si ésta es la primera vez que conecta un periférico USB, es posible que, durante la instalación, Windows le pida que introduzca el CD-ROM Windows para instalar los archivos de sistema necesarios.

- Bajo Windows 98: el *Asistente para agregar nuevo hardware* encontrará los drivers adecuados para tu caso. Simplemente haz clic en *Siguiente*. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para completar la instalación.
- Bajo Windows Me/2000/XP: la instalación de los drivers se realizara automaticamente.

P**INSTALAÇÃO USB**

O conector USB permite-lhe ligar de imediato o seu volante ao computador.

1. Ligue o volante à corrente utilizando o cabo de alimentação fornecido.
2. Coloque na posição *ON* o interruptor situado na retaguarda do volante.
3. Inicie o computador e ligue o conector USB (9) a uma das portas situadas na retaguarda do seu computador. O Windows 98/Me/2000/XP detectará então automaticamente o novo dispositivo periférico.

Nota: se estiver a ligar um periférico USB pela primeira vez, é possível que, durante a instalação, o Windows lhe peça para introduzir o CD-ROM do Windows a fim de instalar os ficheiros do sistema necessários.

- No Windows 98: o *Assistente para adicionar novo hardware* irá procurar para si os controladores adequados. Basta clicar em *Seguinte* e seguir depois as instruções que surgirem no ecrã para concluir a instalação.
- No Windows Me/2000/XP: a instalação dos controladores é efectuada automaticamente.

E

PRUEBA DE INSTALACIÓN

1. Haz clic en *Inicio/Configuración/Panel de control*.
2. Haz doble clic en *Dispositivos de juego* (o *Opciones de juego*, dependiendo de tu sistema operativo).

Si el volante ha sido instalado correctamente, aparecerá en la lista de controladores de juegos, con el estado de *Aceptar*.

3. Haz clic en *Propiedades* y selecciona la pestaña *Test Input*.

La pestaña *Test Input* te permite ver los botones y ejes de tu volante; se iluminan/se animan cuando los pruebas.

THRUSTMAPPER

Si tu deseas usar Thrustmapper – el programa de software más avanzado que permite al usuario crear perfiles de juego a medida – puedes descargarte la utilidad Thrustmapper desde la página web de Thrustmaster (us.thrustmaster.com).

1. Cuando te hayas conectado a la web, haz clic en *Support*.
2. Selecciona *Wheels* en la lista de productos, selecciona *NASCAR Pro Force Feedback 2 e Utilities*.
3. Descárgate la última versión de Thrustmapper.

Para más detalles sobre cómo utilizar la aplicación, por favor consulta la documentación electrónica.

www.nascar.com

P

TESTAR A INSTALAÇÃO

1. Clique em *Iniciar/Definições/Painel de controlo*.
2. Faça duplo clique no ícone *Controladores de jogos* (ou em *Opções de jogos*, dependendo do seu sistema operativo).

Se o volante tiver sido correctamente instalado, aparecerá na lista de controladores de jogos, com o estado *OK*.

3. Clique em *Propriedades* e seleccione o separador *Test Input*.

No separador *Test Input* pode ver os botões e eixos do seu volante: acendem-se/mexem-se quando os testa.

THRUSTMAPPER

Se quiser usar o Thrustmapper – o software de programação mais avançado que permite aos utilizadores criarem perfis personalizados dos jogos – pode fazer o download do utilitário Thrustmapper através do site da Thrustmaster (us.thrustmaster.com).

1. Depois de estabelecer ligação ao site, clique em *Support*.
2. Selecciona *Wheels* na lista do grupo de produtos, seleccione *NASCAR Pro Force Feedback 2 e Utilities*.
3. Transfira para o disco a mais recente versão do Thrustmapper.

Para mais detalhes sobre como utilizar a aplicação por favor veja o documentação electrónica.

www.nascar.com