

USER MANUAL  
MANUEL DE L'UTILISATEUR  
BENUTZERHANDBUCH  
HANDLEIDING  
MANUALE D'USO  
MANUAL DEL USUARIO  
MANUAL DO UTILIZADOR

# **THRUSTMASTER®**

***RGT Force Feedback PRO***  
***Racing Wheel***

***For use with/Für/Pour***



**PC**

**USB** 

# RGT Force Feedback PRO

## Racing Wheel

For use with/Für/Pour



PC

USB

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

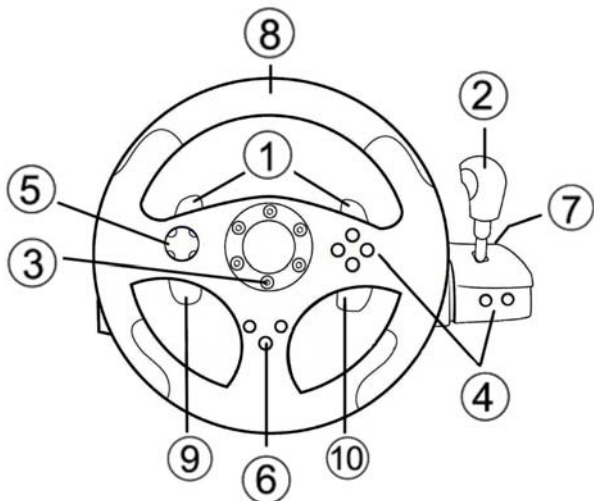
NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

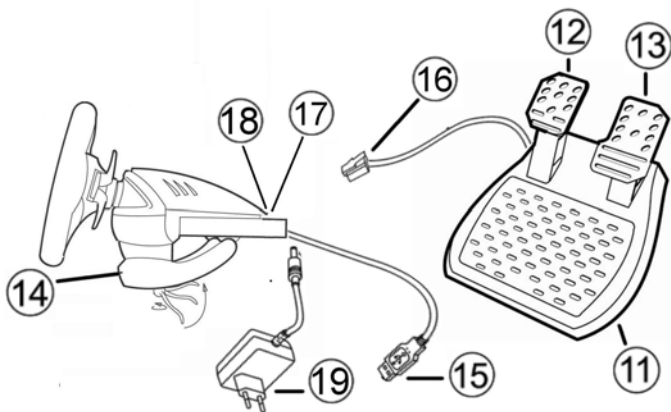
PORTUGUÊS

## User Manual



### TECHNICAL FEATURES

- |   |                            |    |  |
|---|----------------------------|----|--|
| 1 | 2 digital gearshift levers | 7  | Connector for second pedal set (optional, sold separately) |
| 2 | Digital gearshift knob     | 8  | Axis 1: Analog steering wheel                              |
| 3 | Mode LED                   | 9  | Axis 4: Left analog lever                                  |
| 4 | Digital action buttons     | 10 | Axis 5: Right analog lever                                 |
| 5 | Digital D-pad              |    |  |
| 6 | Force button               |    |  |



- |    |                            |    |                                   |
|----|----------------------------|----|-----------------------------------|
| 11 | Analog pedal set           | 16 | Pedal cable                       |
| 12 | Axis 2: Analog brake pedal | 17 | Main RJ45 connector for pedal set |
| 13 | Axis 3: Analog gas pedal   | 18 | Power adapter connector           |
| 14 | Table clamp                | 19 | Power adapter                     |
| 15 | PC USB connector           |    |                                   |

## INSTALLING THE WHEEL

### Fixing the wheel in place

1. Place the wheel on a table or other flat surface.
2. Place the clamp screw in the table clamp (14) and then screw the clamping unit into the hole on the underside of the wheel until firmly fixed in place. Do not turn the screw too tightly, as you risk damaging the clamping unit and/or the table.

### Connecting the pedal set

1. Connect the pedal connector (16) to RJ45 main connector (17) located behind the wheel.
2. Connect the power adapter (19) to the adapter connector (18) and plug the adapter into an electrical outlet.

## INSTALLATION FOR PC

**System requirements:** PC (Windows 98 SE, Me, 2000, XP) equipped with USB port.

The CD-ROM included with this product allows you to install the Force Feedback drivers.

1. Insert the installation CD-ROM into your CD-ROM drive. Follow the on-screen instructions to install the Force Feedback drivers. Once the installation is complete, click **Finish** and restart your computer.
2. Once your computer has restarted, connect the USB connector **(15)** to one of your computer's USB ports. Windows 98/Me/2000/XP will automatically detect the new device. (If you are connecting a USB device for the first time, Windows may ask you to insert the Windows CD-ROM during the installation procedure in order to install the required system files.)
3. Driver installation:  
Windows 98: the **Add New Hardware Wizard** will search for the appropriate drivers. Click **Next**. Follow the on-screen instructions to complete the installation.  
Windows Me/2000/XP: the drivers are installed automatically.
4. Select **Start/All Programs/Thrustmaster/Force Feedback driver/Control Panel**. The **Game Controllers** dialog box displays the wheel's name with **OK** status.
5. In the **Control Panel**, click **Properties** to configure your wheel:

- **Page 1 = Test input:** to test and visualize the buttons, D-pad and 5 axes (wheel, brake and gas pedals, left and right progressive levers).
- **Page 2 = Test forces:** to test 8 Force effects and configure the Force Feedback and recentering settings (**Auto-center**).

## WHEEL CALIBRATION

The wheel auto-calibrates independently once the USB connector has been connected (this involves the wheel making movements on its own). The pedals auto-calibrate once they have been pressed a few times.

## AXIS SELECTION (2, 3 or 5 AXES)

- Axis selection via "Software" (page 1 of the "Control Panel")  
Click the mode you wish to use and then click **OK**.
- Axis selection via "Hardware"  
Press the 2 pedals and the *Force* button simultaneously **(12) + (13) + (6)**.  
Axis selection via hardware must always be carried out outside of the Control Panel!  
This allows you to select your mode directly in your game's "Controls" option.
- 2 AXIS mode (LED is orange)

In this mode, your wheel's gas and brake controls function in "combined" mode (the pedals are therefore combined with the 2 analog levers):

- Axis 1 = X axis = Steering wheel
- Axis 2 = Y axis = 2 pedals + 2 analog levers

- 3 AXIS mode (LED is red)

In this mode, your wheel's gas and brake controls function in "separate" mode (the pedals are also combined with the 2 analog levers):

- Axis 1 = X axis = Steering wheel
- Axis 2 = Y axis = Left pedal + left analog lever
- Axis 3 = RZ axis = Right pedal + right analog lever

- 5 AXIS mode (LED is green)

In this mode, your wheel's gas and brake controls function in "separate" mode, as do the 2 analog levers, which are independent:

- Axis 1 = X axis = Steering wheel
- Axis 2 = Y axis = Left pedal
- Axis 3 = RZ axis = Right pedal
- Axis 4 = Slider 0 axis = Left analog lever
- Axis 5 = Slider 1 axis = Right analog lever

The exclusive 5 axis mode allows you to enjoy all of the advanced options offered in most simulation-type racing games. For the first time ever, you can now manage these new functions "progressively" (as opposed to digitally), providing full immersion for fans of car racing simulations!

Various examples:

- Assignment of the left analog lever to the "clutch" function (in "manual gearshift with clutch" mode)
- Assignment of the right analog lever to the "handbrake" function
- Assignment of the left analog lever to the "left interior view" function
- Assignment of the right analog lever to the "right interior view" function

**Note:**

- When you select **2 axis** mode, the LED is **Orange**.
- When you select **3 axis** mode, the LED is **Red**
- When you select **5 axis** mode, the LED is **Green**

**If your game does not accept all 5 axes, switch your wheel to "3 axis" mode (or "2 axis" mode, if the problem persists).**

## RECENTERING FUNCTION SETTING

Wheel recentering (Auto-center) is enabled by default.

Most recent games now offer their own recentering mode.

You are strongly advised to disable wheel recentering (in most cases), to allow the game to handle it. The Force Feedback will then be of greater quality.

When enabled, recentering mode is especially useful in games that do not feature Force Feedback or which use weak recentering.

- Setting via "Software" (page 2 of the "Control Panel")
  - to disable recentering, click "By the game".
  - to enable recentering, click "By the wheel".

In this mode, you can adjust recentering intensity from 0 to 100%.

- Setting via "Hardware"

To enable or disable recentering directly in your game, simply press your wheel's *Force* button (6). When enabled, the intensity of recentering corresponds to the percentage selected previously in the "Via the wheel" setting of the "Control Panel".

**Note :**

- When **Auto-center is enabled**, the LED **flashes**.
- When **Auto-center is disabled**, the LED **does not flash**

**FORCE FEEDBACK EFFECTS SETTING** (page 2 of the "Control Panel")

3 settings can be set from 0 to 150 %:

- Master Forces
- Static Forces
- Dynamic Forces

**PROGRAMMING THE "GEARBOX"** (page 1 of the "Control Panel")

This function allows you to "separate" (default mode) or "combine" the digital gearshift levers (1) and the digital gearshift knob (2).

**Note :**

**Always remember to completely close the "Control Panel" before starting your game!**

You are now ready to play!

**CONNECTOR FOR A SECOND PEDAL SET**

You can connect a second pedal set (7) (in addition to the main pedals) at the back of the digital gearshift knob. Once connected, the second pedal set replaces the 2 analog levers. You can then use the gas, brake, clutch and handbrake functions directly via the 4 pedals for optimal realism.

The second pedal set is sold separately with an exclusive attachment system.

## TROUBLESHOOTING

- **My wheel doesn't work correctly or appears to be incorrectly calibrated.** Switch off your PC or your console, then disconnect your wheel, reconnect all the cables (with power adapter and pedals), switch back on and restart the game.

- **My wheel moves by itself during the game.** This is normal and is the recentering function featured in some games. To stop these movements, just place your hands on the wheel or reduce the Force Feedback intensity.

- **My wheel stays turned to one side (left or right) after auto-calibration.** This is normal in some games. The wheel will recenter itself once you have identified it as a wheel in the game's setup options.

- **On PC, my wheel is detected by my computer but doesn't work in the game.** Access your game's options to configure your wheel. Please refer to your game's manual for further information.

- **My game doesn't accept 5 axis mode.**

Select 3 axis mode (or 2 axis mode, if the problem persists), then configure your wheel again in your game's options interface.

- **My pedals or levers are not functioning properly.**

Your game does not accept the axis mode you have selected. Exit the game and select a new axis mode. Relaunch the game and then configure your wheel again in your game's options interface.

## SAFETY RECOMMENDATIONS AND INFORMATION

- **When connecting the wheel and during auto-calibration:** to prevent any incorrect calibration, never turn the wheel, press the pedals or buttons.

- **When not in use for extended periods and to avoid any unwanted power consumption or deterioration,** disconnect the wheel's power adapter. Reconnect it before going back to the game.

- **Your wheel features Force Feedback: NEVER** leave the wheel within the reach of young children, especially during the auto-calibration phases.

## TECHNICAL SUPPORT

If you encounter a problem with your product, please go to <http://ts.thrustmaster.com> and click **Technical Support**. From there you will be able to access various utilities (Frequently Asked Questions (FAQ), the latest versions of drivers and software) that may help to resolve your problem. If the problem persists, you can contact the Thrustmaster products technical support service ("Technical Support"):

### By email:

In order to take advantage of technical support by email, you must first register online. The information you provide will help the agents to resolve your problem more quickly. Click **Registration** on the left-hand side of the Technical Support page and follow the on-screen instructions. If you have already registered, fill in the **Username** and **Password** fields and then click **Login**.

### By telephone:

<b>United Kingdom</b>	020 7216 0047	price of a national phone call, Monday to Friday, from 12PM to 10PM
<b>United States / Canada</b>	514-279-9911	price of a long distance phone call, Monday to Friday, from 7AM to 5PM (Eastern time)
<b>Australia</b>	1902 262 514	\$1.98/min, Monday to Friday from 9AM to 6PM
<b>Denmark</b>	82 33 28 58	price of a national phone call, Monday to Friday from 1PM to 10PM
<b>Finland</b>	09 81 71 01 54	price of a national phone call, Monday to Friday from 2PM to 11PM
<b>Norway</b>	23 50 01 16	price of a national phone call, Monday to Friday from 1PM to 10PM
<b>Sweden</b>	08-51992032	price of a national phone call, Monday to Friday from 1PM to 11PM

## WARRANTY INFORMATION

Worldwide, Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") warrants to the consumer that this Thrustmaster product will be free from material defects and manufacturing flaws for a period of two (2) years from the original date of purchase. Should the product appear to be defective during the warranty period, immediately contact Technical Support, who will indicate the procedure to follow. If the defect is confirmed, the product must be returned to its place of purchase (or any other location indicated by Technical Support).

Within the context of this warranty, the consumer's defective product will, at Technical Support's option, be either repaired or replaced. Where authorized by applicable law, the full liability of Guillemot and its subsidiaries (including for indirect damages) is limited to the repair or replacement of the Thrustmaster product. The consumer's legal rights with respect to legislation applicable to the sale of consumer goods are not affected by this warranty.

This warranty shall not apply: (1) if the product has been modified, opened, altered, or has suffered damage as a result of inappropriate or abusive use, negligence, an accident, normal wear, or any other cause not related to a material defect or manufacturing flaw; (2) in the event of failure to comply with the instructions provided by Technical Support; (3) to software not published by Guillemot, said software being subject to a specific warranty provided by its publisher.

### **Additional warranty provisions**

In the United States of America and in Canada, this warranty is limited to the product's internal mechanism and external housing. Any applicable implied warranties, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are hereby limited to two (2) years from the date of purchase and are subject to the conditions set forth in this limited warranty. In no event shall Guillemot Corporation S.A. or its affiliates be liable for consequential or incidental damage resulting from the breach of any express or implied warranties. Some States/Provinces do not allow limitation on how long an implied warranty lasts or exclusion or limitation of incidental/consequential damages, so the above limitation may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other legal rights which vary from State to State or Province to Province.



#### **COPYRIGHT**

© 2005 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. Microsoft® Windows® is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks and brand names are hereby acknowledged and are property of their respective owners. Illustrations not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without notice and may vary from one country to another.

#### **ENVIRONMENTAL PROTECTION RECOMMENDATION**

At the end of its working life, this product should not be disposed of with standard household waste, but rather dropped off at a collection point for the disposal of Waste Electrical and Electronic Equipment (WEEE) for recycling.



This is confirmed by the symbol found on the product, user manual or packaging.

Depending on their characteristics, the materials may be recycled. Through recycling and other forms of processing Waste Electrical and Electronic Equipment, you can make a significant contribution towards helping to protect the environment.

Please contact your local authorities for information on the collection point nearest you.

***FAQs, tips and drivers available at [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

# RGT Force Feedback PRO

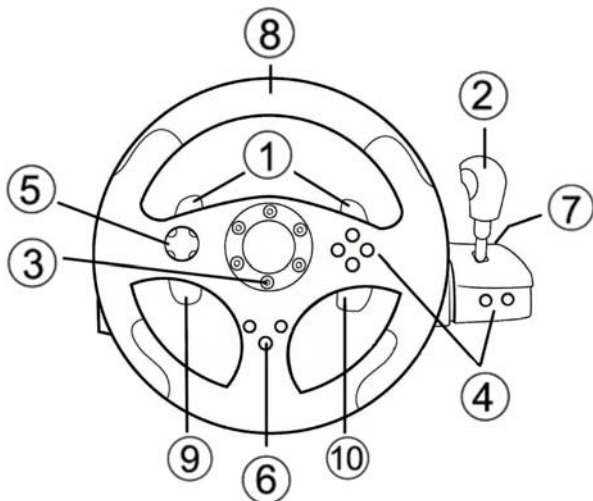
Racing Wheel

For use with/Für/Pour



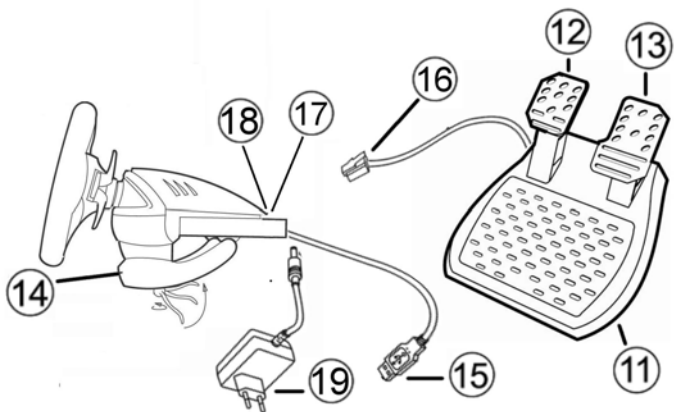
PC USB

## Manuel de l'utilisateur



### CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

- |   |   |    |  |
|---|---|----|--|
| 1 | 2 leviers numériques de changement de vitesse | 7  | Connecteur pour second pédalier (option vendue séparément) |
| 2 | Poignée numérique de changement de vitesse    | 8  | Axe n° 1 : Roue du volant analogique                       |
| 3 | Voyant lumineux <i>Mode</i>                   | 9  | Axe n° 4 : Levier analogique gauche                        |
| 4 | Boutons d'actions numériques                  | 10 | Axe n° 5 : Levier analogique droit                         |
| 5 | Croix multidirectionnelle numérique           |    |  |
| 6 | Bouton <i>Force</i>                           |    |  |



- |  |   |
|--|---|
| 11 Pédalier analogique                         | 16 Câble du pédalier                          |
| 12 Axe n° 2 : Pédale de frein analogique       | 17 Connecteur RJ45 principal pour le pédalier |
| 13 Axe n° 3 : Pédale d'accélération analogique | 18 Connecteur pour l'adaptateur secteur       |
| 14 Système de fixation à la table              | 19 Adaptateur secteur                         |
| 15 Connecteur USB PC                           |   |

## INSTALLATION DU VOLANT

### Fixer le volant

1. Placez le volant sur une table ou autre surface plane.
2. Placez la vis de serrage dans le système de fixation (14) puis vissez l'ensemble dans l'emplacement prévu, sous le volant, jusqu'à ce que ce dernier soit parfaitement stable.

### Relier le volant

1. Reliez le câble du pédalier (16) au connecteur RJ45 principal situé derrière le volant. (17).
2. Reliez l'adaptateur secteur (19) au connecteur pour l'adaptateur (18) et branchez l'adaptateur sur le secteur.

## INSTALLATION SUR PC

**Configuration requise :** PC (Windows 98 SE, Me, 2000 et XP) équipé d'un port USB.

## INSTALLATION DES PILOTES

Le CD-ROM fourni avec ce produit permet d'installer les pilotes Force Feedback.

1. Insérez le CD-ROM d'installation dans votre lecteur de CD-ROM. Suivez les instructions affichées à l'écran pour installer les pilotes Force Feedback. Une fois l'installation terminée, cliquez sur **Terminer** et redémarrez votre ordinateur.
2. Au redémarrage de l'ordinateur, reliez le connecteur USB (15) à l'un des ports USB de votre unité centrale. Windows 98/Me/2000/XP détectera automatiquement le nouveau périphérique. (Si vous branchez un périphérique USB pour la première fois, il est possible que, pendant l'installation, Windows vous demande d'insérer le CD-ROM Windows afin d'installer les fichiers système nécessaires.)
3. Installation des pilotes :  
Windows 98 : l'**Assistant Ajout de nouveau matériel** se charge de rechercher pour vous les pilotes appropriés. Cliquez sur **Suivant**. Suivez les instructions affichées à l'écran pour terminer l'installation.  
Windows Me/2000/XP : l'installation des pilotes est automatique.
4. Sélectionnez **Démarrer/Tous les programmes/Thrustmaster/Force Feedback driver/Control Panel**  
*La boîte de dialogue **Contrôleurs de jeu** affichera le nom du volant avec l'état **OK**.*
5. Dans le **Control Panel**, cliquez sur « Propriétés » pour configurer votre volant :
  - **Page 1 = Test du périphérique** : vous permet de tester et visualiser les boutons, la croix multidirectionnelle et les 5 axes (volant, pédale de frein, pédale d'accélération, leviers progressifs gauche et droit).
  - **Page 2 = Tester les forces** : vous permet de tester 8 effets de Force et de configurer le réglage des effets de ForceFeedback et des effets d'Autocentrage

## CALIBRAGE DU VOLANT

La roue du volant s'autocalibre de manière autonome une fois le connecteur USB connecté (cette opération entraîne des mouvements du volant). Les pédales s'autocalibrent après quelques pressions.

## SELECTION DES AXES (2, 3 ou 5 AXES)

- Sélection des axes par « Software » (dans la page 1 du « Control Panel »)  
Cliquez sur le mode désiré puis sur Ok.
- Sélection des axes par « Hardware »  
Appuyez simultanément sur les 2 pédales et sur le bouton force (12) + (13) + (6)  
Le choix par hardware doit toujours être effectué en dehors du control panel !  
Il vous permettra de choisir votre mode directement dans les options « Contrôles » de votre jeu.

- Mode 2 AXES (voyant lumineux orange)

Dans ce mode, les commandes d'accélérateur et de frein de votre volant fonctionnent en mode « combiné » (les pédales sont alors couplées avec les 2 leviers analogiques)

- L'axe 1 = Axe X = Roue du volant
- L'axe 2 = Axe Y = 2 pédales + 2 leviers analogiques

- Mode 3 AXES (voyant lumineux rouge)

Dans ce mode, les commandes d'accélérateur et de frein de votre volant fonctionnent en mode « séparé » (les pédales sont toujours couplées avec les 2 leviers analogiques)

- L'axe 1 = Axe X = Roue du volant
- L'axe 2 = Axe Y = Pédale gauche + Levier analogique gauche
- L'axe 3 = Axe RZ = Pédale droite + Levier analogique droit

- Mode 5 AXES (voyant lumineux vert)

Dans ce mode, les commandes d'accélérateur et de frein de votre volant fonctionnent en mode « séparé » mais également les 2 leviers analogiques qui sont alors indépendants.

- L'axe 1 = Axe X = Roue du volant
- L'axe 2 = Axe Y = Pédale gauche
- L'axe 3 = Axe RZ = Pédale droite
- L'axe 4 = Axe Slider 0 = Levier analogique gauche
- L'axe 5 = Axe Slider 1 = Levier analogique droit

Le mode exclusif 5 axes vous permettra de profiter de l'ensemble des options avancées proposées dans la plupart des jeux de course de type simulation. Vous pourrez alors gérer, pour la toute première fois, ces nouvelles fonctions de manière « progressives » (et non plus numériques). L'immersion est alors totale pour les fans de simulation automobile !

Exemples divers :

- Attribution du levier analogique gauche à la fonction « embrayage » (en mode « vitesse manuel avec embrayage »)
- Attribution du levier analogique droit à la fonction « frein à main »
- Attribution du levier analogique gauche à la fonction « vue intérieure gauche »
- Attribuer le levier analogique droite à la fonction « vue intérieure droite »

**Remarque :**

- Lorsque vous sélectionnez le mode **2 axes**, le voyant lumineux est **Orange**.
- Lorsque vous sélectionnez le mode **3 axes** le voyant lumineux est **Rouge**
- Lorsque vous sélectionnez le mode **5 axes** le voyant lumineux est **Vert**

**Si votre jeu n'accepte pas l'ensemble des « 5 axes », basculez alors votre volant en mode « 3 axes » (ou « 2 axes » si le problème persiste).**

## REGLAGE DE LA FONCTION AUTOCENTRAGE

Par défaut, l'autocentrage du volant est désactivé.

La plupart des jeux récents proposent leur propre mode d'auto-centrage.

Il est donc fortement conseillé (dans la majorité des cas) de désactiver l'auto-centrage du volant, pour laisser le jeu le gérer. Le Force Feedback sera alors de meilleure qualité.

Le mode auto-centrage activé sera surtout utile dans les jeux n'utilisant pas de Force Feedback ou utilisant un faible retour au centre.

- Réglage par « Software » (dans la page 2 du « Control Panel »)

- pour désactiver l'auto-centrage, cliquez sur « Via le jeu ».

- pour activer l'auto-centrage, cliquez sur « Via le volant ».

Dans ce mode, vous pouvez régler l'intensité du retour au centre de 0 à 100 %.

- Réglage par « Hardware »

Pour activer ou désactiver l'auto-centrage directement dans votre jeu, appuyez simplement sur le bouton Force **(6)** de votre volant. En mode activé, l'intensité du retour au centre correspondra au pourcentage attribué précédemment au paramètre « Via le volant » dans le « Control Panel ».

### Remarque :

- Lorsque l'**Auto-centrage est activé**, le voyant lumineux **clignote**.

- Lorsque l'**Auto-centrage est désactivé**, le voyant lumineux ne **clignote Pas**

## REGLAGE DES EFFETS FORCE FEEDBACK (dans la page 2 du « Control Panel »)

3 réglages possibles de 0 à 150 % :

- Forces Principales

- Forces Statiques

- Forces Dynamiques

## PROGRAMMATION DE LA « BOITE DE VITESSE » (dans la page 1 du « Control Panel »)

Cette fonction vous permettra de « séparer » (mode par défaut) ou de « combiner » les leviers numériques de changement de vitesse **(1)** et la poignée numérique de changement de vitesse **(2)**.

### Remarque :

**Penser à toujours fermer complètement le « Control Panel » avant de lancer votre jeu !**

Vous êtes maintenant prêt à jouer !

## CONNECTEUR POUR SECOND PEDALIER

Il vous est possible de connecter un second pédalier (7) (en plus du principal) à l'arrière de la poignée de vitesse. Une fois connecté, le second pédalier remplacera les 2 leviers analogiques. Vous profiterez alors des fonctions accélération, freinage, embrayage et frein à main directement sur les 4 pédales pour un réalisme optimal.

Le second pédalier est vendu séparément avec un système d'attache exclusif.

## DEPANNAGE

- **Mon volant ne fonctionne pas correctement ou semble mal calibré.** Eteignez votre ordinateur, déconnectez entièrement votre volant, reconnectez tous les câbles (avec l'adaptateur secteur et le pédalier), redémarrez et relancez votre jeu.

- **Mon volant bouge tout seul dans le jeu.** Ceci est normal, il s'agit de la fonction d'auto-centrage disponible dans certains jeux. Pour arrêter ces mouvements, il suffit de placer ses mains sur le volant ou de diminuer l'intensité du ForceFeedback.

- **Mon volant reste bloqué d'un côté (gauche ou droite) après le lancement du jeu.** Ceci est normal dans certains jeux. Il se recentrera de lui-même dès que vous l'aurez déclaré en tant que volant dans le chapitre Options du jeu.

- **Mon volant est détecté par mon ordinateur, mais ne fonctionne pas avec mon jeu.** Ouvrez l'interface de gestion des options de votre jeu pour configurer votre volant. Reportez-vous au manuel de l'utilisateur ou à l'aide en ligne de votre jeu pour plus d'informations.

- **Mon jeu n'accepte pas le mode 5 axes**

Choisissez alors le mode 3 axes (voire le mode 2 axes si le problème persiste) puis configurez de nouveau votre volant dans l'interface de gestion des options de votre jeu.

- **Mon pédalier ou mes leviers ne fonctionnent pas correctement.**

Votre jeu n'accepte pas le type d'axe que vous avez sélectionné. Quittez alors le jeu et sélectionnez un nouveau mode des axes. Relancez le jeu puis configurez de nouveau votre volant dans l'interface de gestion des options de votre jeu.

## PRÉCONISATIONS ET INFORMATIONS RELATIVES À LA SÉCURITÉ

- **Lors de la connexion de votre volant et pendant la phase d'auto-calibration :** pour éviter toute mauvaise calibration, ne touchez jamais le volant, n'appuyez pas sur les pédales ou sur les boutons.

- **Lors des périodes prolongées d'inactivité et pour éviter toute consommation ou détérioration,** débranchez l'adaptateur secteur du volant. Rebranchez-le avant de reprendre la partie.

- **Votre volant est à retour de force :** Ne laissez jamais votre volant à la portée des jeunes enfants surtout lors des phases d'auto-calibration.

## Support technique

Si vous rencontrez un problème avec votre produit, rendez-vous sur le site <http://ts.thrustmaster.com> et cliquez sur **Support Technique**. Vous aurez alors accès à différents services (Foire Aux Questions (FAQ), dernières versions des pilotes et logiciels) susceptibles de résoudre votre problème. Si le problème persiste, vous pouvez contacter le support technique des produits Thrustmaster (« Support Technique ») :

### Par e-mail :

Pour bénéficier du support technique par e-mail, vous devez d'abord vous enregistrer en ligne. Les informations fournies vont permettre aux techniciens de résoudre plus rapidement votre problème. Cliquez sur **Enregistrement** à gauche de la page Support technique et suivez les instructions à l'écran. Si vous êtes déjà enregistré, renseignez les champs **Nom d'utilisateur** et **Mot de passe** puis cliquez sur **Connexion**.

### Par téléphone :

<b>France</b>	0892 690 024	0,34 €/min, du lundi au vendredi de 13h à 17h et de 18h à 22h
<b>Belgique</b>	02 / 732 55 77	prix d'un appel national, du lundi au vendredi de 9h à 12h30 et de 14h à 17h30
<b>Suisse</b>	22 567 51 20	prix d'un appel national, du lundi au vendredi de 13h à 22h
<b>Canada</b>	514-279-9911	prix d'un appel longue distance, du lundi au vendredi de 7h à 17h (heure de l'Est)

## Informations relatives à la garantie

Dans le monde entier, Guillemot Corporation S.A. (« Guillemot ») garantit au consommateur que le présent produit Thrustmaster est exempt de défauts matériels et de vices de fabrication, et ce, pour une période de deux (2) ans à compter de la date d'achat d'origine. Si, au cours de la période de garantie, le produit semble défectueux, contactez immédiatement le Support Technique qui vous indiquera la procédure à suivre. Si le défaut est confirmé, le produit devra être retourné à son lieu d'achat (ou tout autre lieu indiqué par le Support Technique).

Dans le cadre de la garantie, le consommateur bénéficiera, au choix du Support Technique, du remplacement ou de la réparation du produit défectueux. Lorsque la loi applicable l'autorise, toute responsabilité de Guillemot et ses filiales (y compris pour les dommages indirects) se limite à la réparation ou au remplacement du produit Thrustmaster. Les droits légaux du consommateur au titre de la législation applicable à la vente de biens de consommation ne sont pas affectés par la présente garantie.

Cette garantie ne s'appliquera pas : (1) si le produit a été modifié, ouvert, altéré, ou a subi des dommages résultant d'une utilisation inappropriée ou abusive, d'une négligence, d'un accident, de l'usure normale, ou de toute autre cause non liée à un défaut matériel ou à un vice de fabrication ; (2) en cas de non-respect des instructions du Support Technique ; (3) aux logiciels non-édités par Guillemot, lesdits logiciels faisant l'objet d'une garantie spécifique accordée par leurs éditeurs.

## Stipulations additionnelles à la garantie

Aux États-Unis d'Amérique et au Canada, cette garantie est limitée au mécanisme interne et au boîtier externe du produit. Toute garantie implicite applicable, incluant les garanties de qualité marchande ou d'adaptation à un usage particulier, est limitée à deux (2) ans à compter de la date d'achat et soumise aux conditions de la présente garantie limitée. En aucun cas, Guillemot Corporation S.A. ou ses sociétés affiliées ne sauraient être tenues responsables envers qui que ce soit de tous dommages indirects ou dommages accessoires résultant du non-respect des garanties expresses ou implicites. Certains États/Provinces n'autorisent pas la limitation sur la durée d'une garantie implicite, ou l'exclusion ou la limitation de responsabilité pour les dommages indirects ou accessoires, de sorte que les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent ne pas vous être applicables. Cette garantie vous confère des droits spécifiques ; vous pouvez également bénéficier d'autres droits qui peuvent différer d'un État/Province à l'autre.



#### **COPYRIGHT**

© 2005 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation. Microsoft® Windows® est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques déposées et noms commerciaux sont reconnus par les présentes et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Illustrations non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays.

#### **RECOMMANDATION RELATIVE À LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT**

En fin de vie, ce produit ne doit pas être éliminé avec les déchets ménagers normaux mais déposé à un point de collecte des déchets d'équipements électriques et électroniques en vue de son recyclage.

Ceci est confirmé par le symbole figurant sur le produit, le manuel utilisateur ou l'emballage.

En fonction de leurs caractéristiques, les matériaux peuvent être recyclés. Par le recyclage et par les autres formes de valorisation des déchets d'équipements électriques et électroniques, vous contribuez de manière significative à la protection de l'environnement.

Veuillez consulter les autorités locales qui vous indiqueront le point de collecte concerné.



***FAQ, astuces et pilotes sur [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

# RGT Force Feedback PRO

Racing Wheel

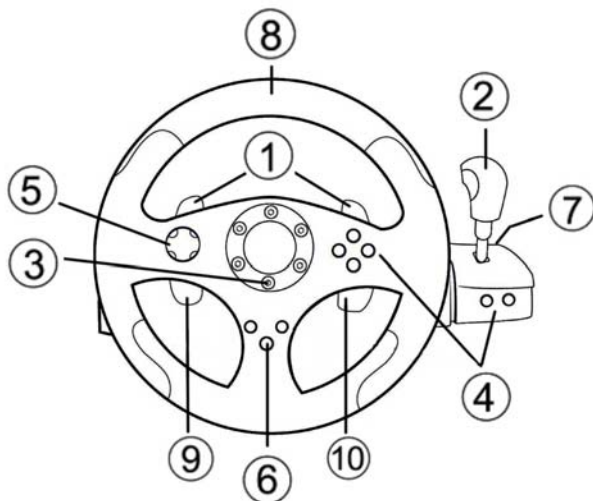
For use with/Für/Pour



PC

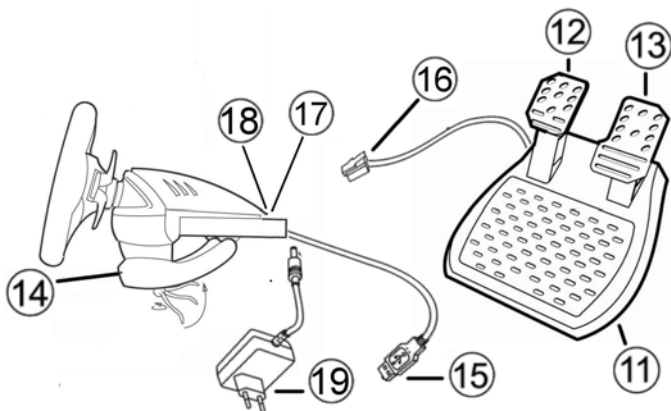
USB

## Handbuch



### TECHNISCHE DATEN

- |   |                         |    |   |
|---|-------------------------|----|---|
| 1 | 2 digitale Schaltwippen | 7  | Anschluss für zweiten Satz Pedale (optional, einzeln zu erwerben) |
| 2 | Digitaler Schalthebel   | 8  | Achse 1: Analoges Lenkrad   |
| 3 | Modus LED               | 9  | Achse 4: Linke, analoge Wippe                                     |
| 4 | Digitale Action Buttons | 10 | Achse 5: Rechte, analoge Wippe                                    |
| 5 | Digitales D-Pad         |    |   |
| 6 | Force Button            |    |   |



- |    |                              |    |                           |
|----|------------------------------|----|---------------------------|
| 11 | Analoge Pedale               | 16 | Pedalkabel                |
| 12 | Achse 2: Analoges Bremspedal | 17 | Stecker (RJ45) für Pedale |
| 13 | Achse 3: Analoges Gaspedal   | 18 | Anschluss Netzteil        |
| 14 | Befestigungsklemme           | 19 | Netzteil                  |
| 15 | PC-USB-Stecker               |    |                           |

## AUFBAU DES LENKERS

### Befestigung des Lenkers

1. Platzieren Sie den Lenker auf einem Tisch oder an einem anderen flachen Ort.
2. Schrauben Sie die Klammerschraube in die Tischklammer (14) und drehen die Klammer in das an der Unterseite befindliche Schraubloch des Lenkers, bis es fest sitzt. Ziehen Sie die Schraube nie zu fest an, da das zu einer Beschädigung der Klammer und/oder des Tisches führen könnte.

### Anschluss des Pedalsets

1. Das Pedalkabel (16) mit dem Pedalanschluss verbinden (17).
2. Den Netzteil-Adapterstecker (18) mit dem Netzteil verbinden (19) Das Netzteil in eine Steckdose stecken.

## INSTALLATION AUF DEM PC

**Systemanforderungen:** PC (Windows 98 SE, Me, 2000, XP), USB-Port.

Mittels der beigelegten CD-ROM können die Force-Feedback-Treiber installiert werden.

- Bitte legen Sie die Installations-CD-ROM in das CD-ROM Laufwerk ein. Befolgen Sie nun die Bildschirmweisungen, um die Treiber zu installieren. Nach Beendigung der Installation auf **FERTIG** klicken und den Computer neu starten.
- Nach dem Neustart muss das USB Kabel (**15**) in einen unbelegten USB Port gesteckt werden. Windows 98/Me/2000/XP erkennt die neue Hardware automatisch (Sollten Sie zum ersten Mal ein USB-Gerät installieren, wird Windows eventuell nach der Betriebssystem-CD-ROM fragen, um die erforderlichen Systemdateien zu laden).
- Treiberinstallation:  
Windows 98: Der **Hardwareassistent** sucht nach den entsprechenden Treibern. Auf **Nächste** klicken. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen, um die Installation fortzusetzen  
Windows Me/2000/XP: Treiber werden automatisch installiert.
- Auswählen: **Start/Programs/Thrustmaster/Force Feedback Driver/Control Panel**. Die **Game Controller** Dialogbox zeigt den Namen des Lenkrades mit dem Status **OK** an.
- Im **Control Panel** die **Eigenschaften** auswählen, um das Lenkrad zu konfigurieren:
  - Seite 1 = Test Eingabe:** Zum Testen und Visualisieren der Buttons, des D-Pads und der 5 Achsen (Lenker, Bremse, Gaspedal, linke und rechte analoge Wippe).
  - Seite 2 = Test Kräfte:** Testen der Force-Feedback-Effekte und zum Konfigurieren der Force-Feedback Einstellungen und Autozentrierungs-Einstellungen.

## KALIBRIEREN DES LENKRADES

Sobald der USB-Anschluss mit dem PC verbunden ist, führt das Lenkrad eine Autokalibrierung durch (dabei führt das Wheel selbstständige Bewegungen durch). Die Pedale kalibrieren sich selbst, nachdem sie einige Male betätigt wurden.

## AUSWAHL DER BEWEGUNGSACHSEN (2, 3 oder 5 ACHSEN)

- Auswahl der Achsen über "Software" (Seite 1 des "Control Panel")  
Klicken Sie auf den gewünschten Modus und dann auf **OK**.
- Auswahl der Achsen über "Hardware"  
Drücken Sie die beiden Pedale und den **Force** Button gleichzeitig (**12**) + (**13**) + (**6**).  
Die Achsenauswahl über Hardware-Funktion muss immer ohne Control Panel ausgeführt werden!  
So können Sie den gewünschten Modus direkt im Controller-Optionenmenü des Spiels wählen.
- 2 ACHSEN Modus (LED ist orange)

Hier arbeiten Gas- und Bremspedal im "kombinierten" Modus (die Pedale sind dabei mit zwei analogen Schaltwippen kombiniert):

- Achse 1 = X-Achse= Lenkrad

- Achse 2 = Y-Achse = 2 Pedale + 2 analoge Wippen

- **3 ACHSEN Modus (LED ist rot)**

Hier arbeiten Gas und Bremse im "separaten" Modus (die Pedale sind dabei ebenfalls mit zwei analogen Schaltwippen kombiniert):

- Achse 1 = X-Achse = Lenkrad
- Achse 2 = Y-Achse = Linkes Pedal + linke analoge Wippe
- Achse 3 = RZ-Achse = Rechtes Pedal + rechte analoge Wippe

- **5 ACHSEN Modus (LED ist grün)**

Hier arbeiten die Pedale für Gas und Bremse im "separaten" Modus, genau wie die zwei analogen Wippen, die nun unabhängig sind:

- Achse 1 = X-Achse = Lenkrad
- Achse 2 = Y-Achse = Linkes Pedal
- Achse 3 = RZ-Achse = Rechtes Pedal
- Achse 4 = Schieber 0-Achse = Linke analoge Wippe
- Achse 5 = Schieber 1-Achse = Rechte analoge Wippe

Der exklusive 5-Achsen-Modus erlaubt es Ihnen, unzählige Optionen von aktuellen Rennsimulationen effektiv zu nutzen. Dabei sind diese Funktionen "analog" verwendbar, was eine gefühlvolle Dosierung erlaubt (im Gegensatz zu digital: entweder 0 oder Vollausschlag)!

Einige Beispiele:

- Zuweisung von der "Kupplung" auf die linke analoge Wippe (im Handschaltungsmodus in Spielen)
- Zuweisung von der "Handbremse" auf die rechte analoge Wippe
- Zuweisung von der "Innensicht links" auf die linke analoge Wippe
- Zuweisung von der "Innensicht rechts" auf die linke analoge Wippe

**Hinweis:**

- Wenn Sie den **2 Achsen Modus** wählen, ist die LED **orange**
- Wenn Sie den **3 Achsen Modus** wählen, ist die LED **rot**
- Wenn Sie den **5 Achsen Modus** wählen, ist die LED **grün**

**Falls das von Ihnen verwendete Spiel keinen 5 Achsen Modus unterstützt, schalten Sie bitte in den 3 Achsen Modus (oder 2 Achsen Modus, falls das Problem weiter besteht).**

### **EINSTELLUNGEN DER ZENTRIERUNGS\_FUNKTION**

Als Standard ist die Zentrierung des Lenkrades voreingestellt.

Viele aktuelle Spiele bieten eine eigene Zentrierungs-Funktion an.

Bitte deaktivieren Sie dann die automatische Zentrierung des Lenkrads (meist empfehlenswert), damit die Spielesoftware diese Aufgabe übernehmen kann. Die Force Feedback Effekte werden so deutlich besser.

Sinnvoll ist es, die Hardware-Zentrierung in Spielen ohne Force-Feedback-Effekte oder mit schwachen Zentrierungs-Kräften zu aktivieren.

- Einstellung über die "Software" (Seite 2 des "Control Panel")
- um die Zentrierung abzuschalten, klicken Sie "**Über das Spiel**".  
- um die Zentrierung zu aktivieren, klicken Sie "**Über das Lenkrad**".  
In diesem Modus können Sie die Zentrierungskräfte von 0 bis 100% wählen.

- Einstellung über die "Hardware"

Um die Zentrierung direkt im Spiel ein- oder auszuschalten, drücken Sie einfach den *Force Button (6)* des *Wheels*. Bei Aktivierung entspricht die Zentrierungskraft der zuvor im Control Panel vorgewählten Stärke.

**Hinweis:**

- Wenn die **Autozentrierung aktiviert** ist, **blinkt** die LED
- Wenn die **Autozentrierung deaktiviert** ist, **blinkt** die LED **nicht**

**EINSTELLUNG DER FORCE-FEEDBACK-EFFEKTE** (Seite 2 des "Control Panel")

Es können drei Einstellungen von 0 bis 150 % gewählt werden:

- Hauptkräfte
- Statische Kräfte
- Kräfte und Dynamik

**PROGRAMMIERUNG DER "SCHALTUNG"** (Seite 1 des "Control Panel")

Diese Funktion erlaubt es, die digitalen Schaltwippen (1) und den digitalen Schaltknüppel (2) zu "separieren" (Standardeinstellung) oder "kombinieren".

**Hinweis:**

**Schließen Sie immer das "Control Panel", bevor Sie das Spiel starten!**

Nun können Sie mit dem Game loslegen!

**ANSCHLUSS EINES ZWEITEN SATZES PEDALE**

Sie können einen zweiten Satz Pedale (7) (zusätzlich zu den Haupt-Pedalen) an der Rückseite des digitalen Schaltknüppels anschließen. Sobald sie angeschlossen sind, ersetzen die zusätzlichen Pedale die analogen Wippen. Sie können dann Gas, Bremse, Kupplung sowie die Handbremse direkt über Pedale nutzen, um noch realistischer zu fahren.

Der zweite Pedalsatz wird inklusive Spezial-Befestigungssystem separat verkauft.

## TROUBLESHOOTING

- **Mein Lenker funktioniert nicht richtig oder scheint nicht richtig kalibriert zu sein.** PC ausschalten. Dann Lenker abklemmen und alle Kabel (inkl. Pedale) erneut verbinden. Gerät wieder einschalten und das Spiel erneut starten.
- **Der Lenker bewegt sich von selbst im Spiel.** Dies ist die normale Zentrierungsfunktion, die es in einigen Spielen gibt. Um die Bewegungen zu stoppen, die Hände am Lenker lassen oder die Force-Feedback-Intensität zurücknehmen.
- **Mein Lenker wendet sich nach der Autokalibrierung zu einer Seite (Links oder Rechts).** Dies ist in einigen Spielen normal. Der Lenker wird sich von selbst zentrieren, wenn Sie ihn in den Setup-Optionen des Spiels als Lenker angemeldet haben.
- **Der Lenker wird als solcher erkannt, doch funktioniert nicht im Spiel.** Bitte Spieloptionen aufrufen, um den Lenker zu konfigurieren. Lesen Sie das Benutzerhandbuch des Spiels für weiterführende Information.
- **Mein Spiel akzeptiert keinen 5 Achsen Modus.** Wählen Sie den 3 Achsen Modus (oder 2 Achsen Modus falls das Problem weiter besteht), dann konfigurieren Sie das Lenkrad erneut in den Spieloptionen.
- **Die Pedale oder Wippen funktionieren nicht richtig.**  
Das verwendete Spiel unterstützt nicht den aktuell gewählten Achsen-Modus. Beenden Sie das Spiel, wählen Sie einen anderen Achsen-Modi und starten Sie das Spiel erneut. Dann konfigurieren Sie in den Spieloptionen das Lenkrad.

### SICHERHEITSHINWEISE UND WEITERE INFORMATIONEN

- **Wenn Sie das Lenkrad anschließen und während der Autokalibrierung:** Um Kalibrierungsfehler zu vermeiden, sollten Sie das Rad niemals drehen und keine Bedienelemente berühren.
- **Wenn das Wheel längere Zeit nicht in Gebrauch ist und um Strom zu sparen,** klemmen Sie das Netzteil ab und schließen Sie es wieder an, um zu spielen.
- **Achtung bei Force Feedback:** Lassen Sie das Lenkrad **NIEMALS** in der Reichweite kleiner Kinder, besonders während der Auto-Kalibrierung.

## TECHNISCHER SUPPORT

Sollten Sie weitergehende Fragen zu Ihrem Produkt haben, besuchen Sie bitte die Seite <http://ts.thrustmaster.com> und klicken Sie auf **Technischer Support**. Von dort aus können Sie auf unterschiedliche Hilfen zugreifen (Fragen und Antworten (FAQ), die neuesten Versionen von Treibern und Software), die Ihnen bei der Lösung Ihres Problems helfen könnten. Falls es weiterhin besteht, können Sie mit dem technischen Support für Thrustmaster Produkte in Kontakt treten („Technischer Support“):

### Per Email:

Um den technischen Support per Email in Anspruch nehmen zu können, müssen Sie sich zunächst online registrieren. Mit den Informationen, die Sie uns so zukommen lassen, können die Mitarbeiter Ihr Problem schneller lösen. Klicken Sie bitte auf **Registrierung** links auf der Seite des technischen Supports und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Falls Sie bereits registriert sind, füllen Sie die Textfelder **Anwendername** und **Passwort** aus und klicken dann auf **Login**.

### Per Telefon:

		Kostenlos
<b>Deutschland</b>	0800 000 1445	Montag bis Freitag von 15 bis 18 Uhr und 19 bis 22 Uhr
		Samstag von 9 bis 13 Uhr und 14 bis 20 Uhr
		Sonntag von 10 bis 13 Uhr und 14 bis 17 Uhr
		Zum Preis eines landesweiten Telefongesprächs,
<b>Schweiz</b>	22 567 51 20	Montag bis Freitag von 13 bis 22 Uhr

## GEWÄHRLEISTUNGSMITTEILUNG

Guillemot Corporation S.A. („Guillemot“) bietet dem Kunden ab dem Kaufdatum weltweit eine 2-jährige Garantie auf Materialschäden und Herstellungsmängel. Sollte das Produkt dennoch während dieser zwei Jahre Schäden oder Mängel aufweisen, kontaktieren Sie bitte unverzüglich den technischen Support, der Ihnen die weitere Verfahrensweise mitteilen wird. Im Falle eines technischen Defektes können Sie da Produkt dort, wo Sie es gekauft haben, zurückgeben (oder an die vom Technischen Support angegebene Adresse).

Im Rahmen dieser Garantie wird das defekte Produkt nach Ermessen des technischen Supports entweder repariert oder ersetzt. Überall, wo es geltendes Recht zulässt, wird die Haftung von Guillemot und seinen Niederlassungen für das jeweilige Produkt (einschließlich für indirekte Beschädigungen), nur soweit übernommen, als das eine Reparatur durchgeführt wird oder Ersatz geleistet wird. Die Rechte des Käufers gemäß dem geltenden Recht des jeweiligen Landes werden durch diese Garantie nicht beeinflusst.

Diese Garantie tritt unter folgenden Umständen nicht in Kraft :

- (1) Falls am Produkt etwas verändert wurde oder es geöffnet wurde, ein Schaden durch unangebrachte Nutzung, Fahrlässigkeit, einen Unfall, Verschleiß oder irgendeinen anderen Grund verursacht wurde, der nicht im Zusammenhang mit einem Materialdefekt oder Herstellungsmangel aufgetreten ist.
- (2) Im Falle der Nichtbeachtung der durch den technischen Support erteilten Anweisungen.
- (3) Software, die nicht von Guillemot herausgegeben wurde, unterliegt der speziellen Garantie des jeweiligen Softwareherstellers.

## COPYRIGHT

© 2005 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. Microsoft® Windows® 98, 2000, Me und XP sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen und Markennamen werden hiermit anerkannt und sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer. Fotos und Abbildungen nicht bindend. Inhalt, Design und Eigenschaften des Produkts können ohne Bekanntmachung geändert werden und variieren von Land zu Land.



#### HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer nicht über den normalen Haushaltsabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden.

Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Die Werkstoffe sind gemäß ihrer Kennzeichnung wiederverwertbar. Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

***FAQs, Tipps und Treiber erhalten Sie auf [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

# RGT Force Feedback PRO

## Racing Wheel

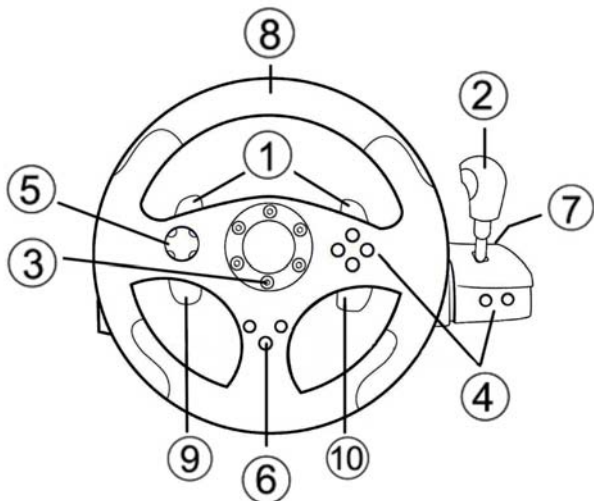
For use with/Für/Pour



PC

USB

## Handleiding



### TECHNISCHE KENMERKEN

- |   |                            |    |  |
|---|----------------------------|----|--|
| 1 | 2 Digitale schakelflippers | 7  | Connector voor extra pedaalset (optioneel, wordt apart verkocht) |
| 2 | Digitale versnellingspook  | 8  | As 1: analoge stuur  |
| 3 | Mode-LED                   | 9  | As 4: linker analoge flipper                                     |
| 4 | Digitale actieknoppen      | 10 | As 5: rechter analoge flipper                                    |
| 5 | Digitale D-pad             |    |  |
| 6 | Force-knop                 |    |  |

ENGLISH

FRANÇAIS

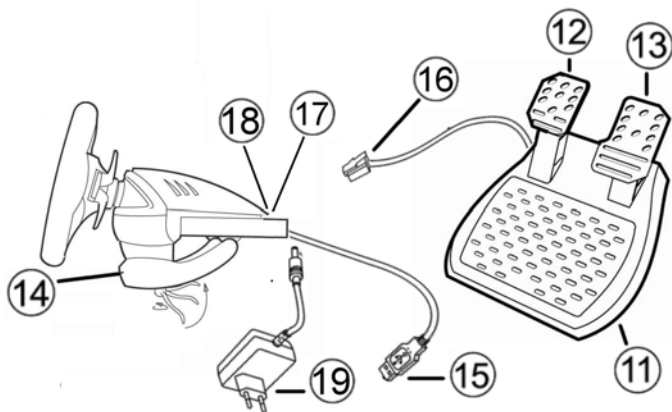
DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS



- |    |                         |    |                                      |
|----|-------------------------|----|--------------------------------------|
| 11 | Analoge pedaalset       | 16 | Kabel voor pedalen                   |
| 12 | As 2: analoog rempedaal | 17 | Hoofdconnector (RJ45) voor pedaalset |
| 13 | As 3: analoog gaspedaal | 18 | Connector voor voedingsadapter       |
| 14 | Tafelklem               | 19 | Voedingsadapter                      |
| 15 | USB-connector (voor PC) |    |                                      |

## HET STUUR INSTALLEREN

### Het stuur vastzetten

1. Zet het stuur op een tafel of een ander vlak oppervlak.
2. Stop de klemmschroef in de tafelklem (14) en schroef de klembeugel goed vast in het gat aan de onderzijde van het racestuur. Draai de schroef niet al te vast aan, want dat zou de klem of de tafel kunnen beschadigen.

### De pedalen aansluiten

1. Sluit de pedaalconnector (16) aan op de RJ45-hoofdconnector (17) aan de achterzijde van het stuur.
2. Sluit de voedingsadapter (19) aan op de adapterconnector (18) en steek de adapter in een stopcontact.

## HET INSTALLEREN OP DE PC

**Systeemvereisten:** PC met Windows 98SE, Me, 2000 of XP en een USB-poort.

Met behulp van de meegeleverde CD-ROM kun je de drivers installeren die nodig zijn voor Force Feedback.

1. Plaats de installatie-CD in de CD-ROM-drive. Volg de instructies op het scherm om de Force Feedback-drivers te installeren. Klik, als de installatieprocedure is afgerond, op **Voltoeien** om de computer opnieuw te starten.
2. Als de computer opnieuw is gestart, sluit je de USB-connector (**15**) aan op een van de USB-poorten van je computer. Windows 98/Me/2000/XP zal het nieuwe apparaat automatisch herkennen. (Als een nieuw USB-apparaat voor het eerst op de computer wordt aangesloten, kan bij het installeren gevraagd worden de Windows CD-ROM te plaatsen zodat de benodigde systeembestanden kunnen worden geïnstalleerd).
3. Installatie van de driver:  
Windows 98: de **Wizard Nieuwe hardware** zoekt de benodigde drivers. Klik op **Volgende**. Volg de aanwijzingen op het scherm op om de installatie te voltooien.  
Windows 2000/Me/XP: de drivers worden automatisch geïnstalleerd.
4. Selecteer **Start/Programma's/Thrustmaster/Force Feedback driver/Control Panel**. In het dialoogvenster **Game Controllers** dat nu wordt geopend, zie je de naam van het stuur met als status **OK**.
5. Klik op **Eigenschappen** in het **Configuratiescherm** om het stuur te configureren.
  - **Page 1 = Test input:** hiermee kun je de knoppen, de D-Pad en de 5 assen (stuur, rem en gaspedaal) bekijken en testen.
  - **Page 2 = Test forces:** hiermee kun je de 8 beschikbare Force Feedback effecten testen en de instellingen voor Force Feedback kiezen.

## HET STUUR KALBREREN

Zodra de USB-connector is aangesloten, kalibreert het stuur zichzelf automatisch (het stuur zal hierbij uit zichzelf bewegen). De pedalen kalibreren zichzelf automatisch nadat ze een paar keer zijn ingetrapt.

## HET SELECTEREN VAN DE ASSEN (2, 3 OF 5 ASSEN)

- Selecteren van as via "Software" (pagina 1 van het "Control Panel")  
Klik op de gewenste modus en vervolgens op **OK**.
- Selecteren van as via "Hardware"  
Trap de 2 pedalen in en druk tegelijkertijd op de knop **Force (12) + (13) + (6)**.  
Voor het selecteren van de assen via hardware kan de het Control Panel niet worden gebruikt. Hiermee selecteer je de gewenste modus rechtstreeks bij de instellingen voor besturing van je game.

- 2 AXIS modus (LED brandt oranje)

In deze modus werken de bediening voor gasgeven en remmen van je stuur in een gecombineerde modus (de pedalen zijn dan gecombineerd met de 2 analoge flippers):

- As 1 = X-as = stuur
- As 2 = Y-as = 2 pedalen + 2 analoge flippers

- 3 AXIS modus (LED brandt rood)

In deze modus werken de bediening voor gasgeven en remmen van je stuur onafhankelijk van elkaar (de pedalen zijn dan ook gecombineerd met de 2 analoge flippers):

- As 1 = X-as = stuur
- As 2 = Y-as = linkerpedaal + linker analoge flipper
- As 3 = RZ-as = rechterpedaal + rechter analoge flipper

- 5 AXIS modus (LED is groen)

In deze modus werken de bediening voor gasgeven en remmen van je stuur onafhankelijk van elkaar. De 2 analoge flippers werken ook onafhankelijk:

- As 1 = X-as = stuur
- As 2 = Y-as = linkerpedaal
- As 3 = RZ-as = rechterpedaal
- As 4 = Schuifregelaar 0-as = linker analoge flipper
- As 5 = Schuifregelaar 1-as = rechter analoge flipper

Met de exclusieve 5-as modus kun je genieten van alle geavanceerde opties die de meeste racesimulaties bieden. Dit is het eerste stuur waarbij je deze nieuwe functies progressief in plaats van digitaal kunt instellen. Voor fans van racegames is dit een lang gekoesterde wens.

Enkele voorbeelden:

- De linker analoge flipper gebruiken als koppelingspedaal (in de modus "handmatig schakelen met koppelen")
- De rechter analoge flipper gebruiken als handrem
- De linker analoge flipper gebruiken als linkerspiegel
- De rechter analoge flipper gebruiken als rechterspiegel

**Opmerking:**

- Als de modus **2 axis** is ingeschakeld, is de LED **Oranje**.
- Als de modus **3 axis** is ingeschakeld, is de LED **Rood**.
- Als de modus **5 axis** is ingeschakeld, is de LED **Groen**.

**Zet het stuur in de modus 3 axis als de game niet alle 5 assen accepteert (of de modus 2 axis als het probleem zich blijft voordoen).**

## HET CENTREREN INSTELLEN

In de standaardinstellingen wordt het stuur automatisch gecentreerd.

De laatste tijd zijn er steeds meer games die een eigen methode voor centreren gebruiken.

Het is meestal dan ook het beste om de functie voor automatisch centreren uit te schakelen en het aan de game over te laten. Dat levert ook meteen een betere kwaliteit Force Feedback op.

In games die niet met Force Feedback werken of het centreren maar matig uitvoeren, kan inschakeling van automatisch centreren wel een goed idee zijn.

- Instellen via "Software" (pagina 2 van het "Control Panel")

- centreren uitschakelen: klik op "By the game".

- centreren inschakelen: klik op "By the wheel".

In deze modus kan de kracht van het centreren worden ingesteld van 0 tot 100%.

- Instellen via "Hardware"

Druk op de knop **Force (6)** op het stuur om het centreren rechtstreeks in de game in- of uit te schakelen.

Als ingeschakeld, dan zal het stuur gecentreerd worden met een kracht die correspondeert met het voorheen geselecteerde percentage in de instelling "Via the wheel" van het "Control Panel".

### Opmerking:

- Bij **ingeschakeld** centreren **knippert** de LED.

- Bij **uitgeschakeld** centreren **knippert** de LED **niet**.

## HET INSTELLEN VAN DE FORCE FEEDBACK (pagina 2 van het "Control Panel")

Er zijn 3 functies met elk een instelling van 0 tot 150 %:

- Master Forces (hoofdkrachten)

- Static Forces (statische krachten)

- Dynamic Forces (dynamische krachten)

## HET PROGRAMMEREN VAN DE "VERSNELINGSBAK" (pagina 1 van het "Control Panel")

Met deze functie kunnen de digitale schakelflippers **(1)** gescheiden (standaardmodus) worden van of gecombineerd worden met de digitale versnellingspook **(2)**.

### Opmerking:

**Vergeet niet het "Control Panel" te sluiten voordat je gaat gamen!**

Nu kan er gespeeld worden!

## CONNECTOR VOOR EEN EXTRA PEDAALSET

Achterop de digitale versnellingspook kan een tweede pedaalset (7) worden aangesloten als aanvulling op de hoofdsset. Als een tweede pedaalset is aangesloten, dan vervangt deze de 2 analoge flippers. Het werken met 4 pedalen is uiterst realistisch want deze kunnen worden gebruikt voor gasgeven, remmen, koppelen en voor de handrem.

De tweede pedaalset wordt apart verkocht en heeft een exclusief bevestigingssysteem.

## VERHELPEN VAN STORINGEN

- **Mijn stuur werkt niet goed of het lijkt er op dat het stuur niet goed gekalibreerd is.** Schakel de PC uit, haal de aansluitingen van het stuur los, sluit alle kabels opnieuw aan (inclusief die van de voedingsadapter en de pedalen), schakel de PC weer in en start de game opnieuw.

- **Het stuur beweegt zonder dat ik iets doe.** Dit heeft te maken met de functie voor automatisch centreren die in sommige games wordt gebruikt. Het is dus een normaal verschijnsel. Wil je deze bewegingen stoppen, dan leg je gewoon je handen op het stuur of je kiest voor een zwakkere Force Feedback-instelling.

- **Mijn stuur blijft helemaal naar links of rechts staan nadat het automatisch is gekalibreerd.** Dit is normaal bij sommige games. Het stuur komt vanzelf terug in de middenpositie zodra je het in de setup-opties van de game hebt aangemeld als een stuur.

- **Het stuur wordt door de computer (PC) herkend, maar het werkt niet in de game.** Ga in de game naar de opties en configureer het stuur. Raadpleeg de handleiding bij de game voor meer informatie.

- **Mijn game kent geen 5 axis modus.**

Selecteer de 3-as modus (of zelfs de 2-as modus als het probleem zich blijft voordoen) en configureer het stuur opnieuw met behulp van de opties in de game.

- **Mijn pedalen of flippers werken niet goed.**

Je game accepteert de door jou gekozen axis modus niet. Sluit de game af en selecteer een nieuwe as-modus. Start de game opnieuw en configureer het stuur met behulp van de opties in de game.

## VEILIGHEIDSINFORMATIE EN -AANBEVELINGEN

- **Bij het aansluiten van het stuur en tijdens automatisch kalibreren:** niet aan het stuur draaien en knoppen, flippers of pedalen niet indrukken. Dit zou het proces van kalibreren kunnen verstoren.

- **Als het stuur langere tijd niet wordt gebruikt,** haal dan altijd de voedingsadapter van het stuur uit het stopcontact om onnodig stroomverbruik of slijtage te voorkomen. Denk er dan wel aan de adapter weer aan te sluiten als je het stuur weer nodig hebt.

- **Dit stuur werkt met Force Feedback:** zorg er dus **ALTIJD** voor dat het buiten bereik blijft van kleine kinderen, vooral tijdens het proces van automatisch kalibreren.

## TECHNICAL SUPPORT

Als u problemen hebt met uw product, gaat u naar <http://ts.thrustmaster.com> en klikt u op **Technical Support**. Vanaf hier hebt u toegang tot verschillende onderwerpen zoals hulpprogramma's, de FAQ (veelgestelde vragen) en de meest recente drivers en software die u helpen bij het vinden van oplossingen. Als het probleem zich blijft voordoen, neem dan contact op met de Thrustmaster product technical support service ("Technical Support"):

### Per e-mail:

Voordat u gebruik kunt maken van technisch ondersteuning per e-mail dient u zich eerst online te registreren. Met de door u verstrekte informatie kan uw probleem sneller en beter worden opgelost. Klik op **Registration** aan de linkerkzijde van de pagina Technical Support en volg de aanwijzingen op het scherm. Indien u reeds geregistreerd bent, vult u de velden **Username** en **Password** in en klikt u op **Login**.

### Per telefoon:

**België**

07 / 816 60 56

kosten van interlokaal gesprek, maandag t/m vrijdag  
van 18:00 tot 22:00

## GARANTIE INFORMATIE

Wereldwijd garandeert Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") de consument dat dit Thrustmaster-product gedurende een periode van twee (2) jaar vanaf de oorspronkelijke aankoopdatum vrij zal zijn van materiaal- en fabricagefouten. Indien u in de garantieperiode een defect meent te constateren aan dit product, neem dan onmiddellijk contact op met de Technical Support die u zal informeren over de te volgen procedure. Als het defect wordt bevestigd, dan dient het product te worden geretourneerd naar de plaats van aankoop (of een andere locatie die wordt opgegeven door Technical Support).

Binnen het gestelde van deze garantie wordt het defecte product van de consument gerepareerd of vervangen, zulks ter beoordeling van Technical Support. Indien toegestaan door van kracht zijnde wetgeving, beperkt de volledige aansprakelijkheid van Guillemot en haar dochterondernemingen (inclusief de aansprakelijkheid voor indirecte schade) zich tot het repareren of vervangen van het Thrustmaster product. De wettelijke rechten van de klant volgens de wetgeving van toepassing op de verkoop van consumentproducten worden op generlei wijze beperkt door deze garantie.

Deze garantie is niet van kracht: (1) indien het product gemodificeerd, geopend of gewijzigd is, of beschadigd ten gevolge van oneigenlijk of onvoorzichtig gebruik, verwaarlozing, een ongeluk, normale slijtage, of enig andere oorzaak niet gerelateerd aan een materiaal- of fabricagefout; (2) indien u zich niet houdt aan de instructies zoals verstrekt door Technical Support; (3) op software die niet is gepubliceerd door Guillemot en daardoor onder de specifieke garantie valt zoals verstrekt door degene die deze software publiceert.

## COPYRIGHT

© Guillemot Corporation 2005. Alle rechten voorbehouden. Thrustmaster® is een geregistreerd handelsmerk van Guillemot Corporation S.A. Microsoft® Windows® 98, 2000, Me en XP zijn geregistreerde handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle andere handelsmerken en merknamen zijn hierbij erkend en zijn het eigendom van de desbetreffende eigenaren. Illustraties zijn niet bindend. Inhoud, ontwerpen en specificaties kunnen zonder voorafgaande kennisgeving gewijzigd worden en afwijken in verschillende landen.



### **Aanbevelingen voor de bescherming van het milieu**



Gooi dit product na het einde van de levensduur niet weg met het normale afval, maar breng het naar het door uw gemeente aangewezen inzamelpunt voor elektrische en/of computerapparatuur.

Ter herinnering is hier toe op het product, de gebruikshandleiding of de verpakking een symbool aangebracht. De meeste materialen kunnen worden gerecycled. Dankzij recycling en andere methodes voor het verwerken van afgedankte elektrische en elektronische apparaten kunt u een belangrijke bijdrage leveren aan de bescherming van het milieu.

Neem contact op met uw gemeente voor informatie over een inzamelpunt bij u in de buurt.

***Veelgestelde vragen, tips en drivers zijn te vinden op [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

# RGT Force Feedback PRO

Racing Wheel

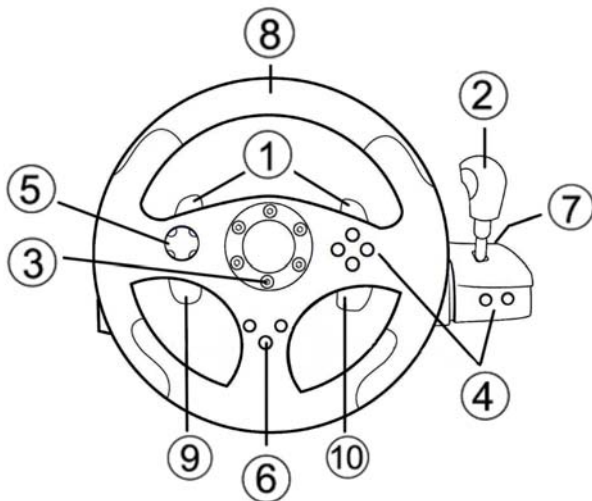
For use with/Für/Pour



PC

USB

## Manuale d'uso



### CARATTERISTICHE TECNICHE

- |   |  |    |   |
|---|--|----|---|
| 1 | 2 leve del cambio digitali                     | 7  | Connettore per seconda pedaliera (opzionale, vendita separatamente) |
| 2 | Manopola digitale per il cambio della velocità | 8  | Asse n° 1: Ruota del volante analogica                              |
| 3 | Led Mode                                       | 9  | Asse n° 4: Leva analogica sinistra                                  |
| 4 | Pulsanti azione digitali                       | 10 | Asse n° 5: Leva analogica destra                                    |
| 5 | D-pad digitale                                 |    |   |
| 6 | Pulsante Force                                 |    |   |

ENGLISH

FRANÇAIS

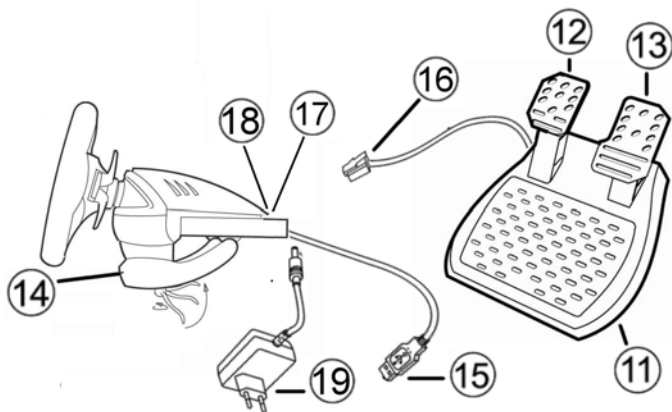
DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS



- |    |  |    |  |
|----|--|----|--|
| 11 | Pedaliera analogica                          | 16 | Cavo della pedaliera                       |
| 12 | Asse n° 2: Pedale del freno analogico        | 17 | Connettore RJ45 principale della pedaliera |
| 13 | Asse n° 3: Pedale di accelerazione analogico | 18 | Connettore dell'alimentazione              |
| 14 | Morsa per fissaggio al tavolo                | 19 | Alimentatore                               |
| 15 | Connettore USB PC                            |    |  |

## INSTALLAZIONE DEL VOLANTE

### Fissare il volante in posizione

1. Posiziona il volante su un tavolo o un'altra superficie piana.
2. Inserisci la vite della morsa nella morsa stessa (14), quindi avvita la morsa all'apposito foro posto sotto il volante, finché non risulta saldamente fissata. Non stringere troppo la vite: rischieresti di danneggiare la morsa e/o il tavolo.

### Collegamento della pedaliera

1. Inserisci il connettore della pedaliera (16) nell'apposito ricettore RJ45 principale situato dietro al volante (17).
2. Collega l'alimentatore (19) al connettore dell'alimentazione (18) e collega l'alimentatore ad una presa elettrica.

## INSTALLAZIONE SU PC

**Requisiti di sistema:** PC (Windows 98 SE, Me, 2000, XP) dotato di porta USB.

Il CD-ROM accluso a questo prodotto ti permette di installare i driver Force Feedback.

1. Inserisci il CD-ROM di installazione nell'apposito lettore. Installa i driver Force Feedback seguendo le istruzioni che compaiono sullo schermo. Una volta terminate l'installazione, clicca su **Fine** e riavvia il computer.

2. Una volta riavviato il computer, collega il connettore USB (15) ad una delle porte USB del tuo computer. Windows 98/Me/2000/XP identificherà automaticamente la nuova periferica. (Se è la prima volta che colleghi una periferica USB, durante la procedura di installazione potrebbe esserti richiesto di inserire il CD-ROM di Windows per installare i necessari file di sistema.)
3. Installazione dei driver:
 

Windows 98: la procedura di **Installazione guidata nuova periferica** cercherà i driver più appropriati. Clicca su **Avanti**. Segui le istruzioni sullo schermo per completare l'installazione.

Windows Me/2000/XP: i driver vengono installati automaticamente.
4. Clicca su **Start/Tutti i programmi/Thrustmaster/Force Feedback driver/Pannello di controllo**. La finestra di dialogo **Periferiche di gioco** visualizzerà il nome del volante con **OK** come "stato".
5. Per configurare il tuo volante, nel **Pannello di controllo** clicca su **Proprietà**:
  - **Pagina 1 = Test periferica**: per testare e visualizzare i vari pulsanti, il D-pad e i 5 assi di movimento (volante, pedali di acceleratore e freno, leve progressive sinistra e destra).
  - **Pagina 2 = Test forze**: per testare e configurare le impostazioni degli 8 effetti di ritorno di forza e di ricentraggio automatico.

## CALIBRAZIONE DEL VOLANTE

Il volante viene calibrato automaticamente non appena viene collegato tramite USB (questa operazione farà muovere il volante). La pedaliera si calibrerà da sola dopo aver premuto per alcune volte i pedali.

## SELEZIONE DEGLI ASSI (2,3 O 5 ASSI)

- Selezione degli assi tramite «Software» (pag. 1 del «Pannello di controllo»)
 

Clicca sulla modalità desiderata e poi su **Ok**.

- Selezione degli assi tramite «Hardware»

Premi contemporaneamente sui 2 pedali e sul pulsante **Force (12) + (13) + (6)**

La selezione tramite hardware deve sempre essere effettuata fuori dal Pannello di controllo!

Ti permetterà di scegliere la modalità desiderata direttamente nelle opzioni «Controlli» del tuo gioco.

- Modalità 2 ASSI (spia luminosa arancione)

In questa modalità, i comandi dell'acceleratore e del freno del volante funzionano in modalità «combinata» (i pedali sono accoppiati alle 2 leve analogiche)

- L'asse 1 = Asse X = Ruota del volante
- L'asse 2 = Asse Y = 2 pedali + 2 leve analogiche

- Modalità 3 ASSI (spia luminosa rossa)

In questa modalità, i comandi dell'acceleratore e del freno del volante funzionano in modalità «separata» (i pedali sono sempre accoppiati alle 2 leve analogiche)

- L'asse 1 = Asse X = Ruota del volante
- L'asse 2 = Asse Y = Pedale sinistro + Leva analogica sinistra
- L'asse 3 = Asse RZ = Pedale destro + Leva analogica destra

- Modalità 5 ASSI (spia luminosa verde)

In questa modalità, i comandi dell'acceleratore e del freno del volante funzionano in modalità «separata», e anche le 2 leve analogiche, che sono qui indipendenti.

- L'asse 1 = Asse X = Ruota del volante
- L'asse 2 = Asse Y = Pedale sinistro
- L'asse 3 = Asse RZ = Pedale destro
- L'asse 4 = Asse Slider 0 = Leva analogica sinistra
- L'asse 5 = Asse Slider 1 = Leva analogica destra

La modalità esclusiva 5 assi ti permetterà di sfruttare tutte le opzioni avanzate che vengono proposte nella maggior parte dei giochi di simulazione delle corse. Potrai allora gestire, per la prima volta, queste nuove funzioni in modo «progressivo» (e non più digitale). A questo punto, l'immersione per i fan della simulazione automobilistica sarà totale!

#### Esempi vari:

- Attribuzione della leva analogica sinistra alla funzione «innesto della frizione» (in modalità «velocità manuale con innesto della frizione»)
- Attribuzione della leva analogica destra alla funzione «freno a mano»
- Attribuzione della leva analogica sinistra alla funzione «vista interna sinistra»
- Attribuzione della leva analogica destra alla funzione «vista interna destra»

#### **Nota:**

- Quando si seleziona la modalità **2 assi**, la spia luminosa è **Arancione**.
- Quando si seleziona la modalità **3 assi**, la spia luminosa è **Rossa**.
- Quando si seleziona la modalità **5 assi**, la spia luminosa è **Verde**.

**Se il gioco non accetta l'insieme dei «5 assi»,  
ruota il volante in modalità «3 assi» (o «2 assi» se il problema persiste).**

#### **REGOLAZIONE DELLA FUNZIONE DI RICENTRAGGIO**

Il ricentraggio automatico del volante è attivo per default.

Attualmente, i giochi più recenti propongono la propria modalità di ricentraggio.

Ti consigliamo vivamente di disattivare il ricentraggio del volante (nella maggior parte dei casi), lasciando che sia il gioco ad effettuare tale operazione. Ciò garantisce una migliore qualità degli effetti di ritorno di forza.

Se attivata, la modalità di ricentraggio è utile specialmente nei giochi che non supportano il ForceFeedback o che utilizzando un debole ritorno al centro.

- Regolazione tramite «Software» (pag. 2 del «Pannello di controllo»)

- per disattivare il ricentraggio automatico, clicca su «Attraverso il gioco».
- per attivare il ricentraggio automatico, clicca su «Attraverso il volante».

In questa modalità, puoi regolare l'intensità del ritorno al centro da 0 a 100 %.

- Regolazione tramite «Hardware»

Per attivare o disattivare il ricentraggio automatico direttamente nel tuo gioco, premi semplicemente il pulsante Force **(6)** del volante. Se il ricentraggio automatico è attivo, l'intensità del ritorno al centro corrisponderà alla percentuale attribuita precedentemente al parametro «Attraverso il volante» nel «Pannello di controllo».

**Nota:**

- Quando il Ricentraggio automatico è attivo, il led **lampeggia**.
- Quando il Ricentraggio automatico non è attivo, il led **non lampeggia**.

**REGOLAZIONE DEGLI EFFETTI FORCE FEEDBACK** (pag. 2 del «Pannello di controllo»)

3 regolazioni possibili da 0 a 150 %:

- Forze Principali
- Forze Statiche
- Forze Dinamiche

**PROGRAMMAZIONE DEL «CAMBIO»** (pag. 1 del «Pannello di controllo»)

Questa funzione ti permetterà di «separare» (modalità predefinita) o di «combinare» le leve digitali di cambio della velocità **(1)** e la manopola digitale di cambio della velocità **(2)**.

**Nota:**

**Ricorda di chiudere completamente il «Pannello di controllo» prima di lanciare il gioco!**

Ora sei pronto a giocare!

**CONNETTORE PER SECONDA PEDALIERA**

Puoi collegare una seconda pedaliera **(7)** (oltre a quella principale), dietro alla manopola della velocità. Una volta collegata, la seconda pedaliera sostituirà le 2 leve analogiche. Avrai allora a disposizione le funzioni di accelerazione, frenata, innesto della frizione e freno a mano direttamente sui 4 pedali per un massimo realismo.

La seconda pedaliera viene venduta separatamente con un sistema di attacco esclusivo.

## RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

- **Il mio volante non funziona correttamente o sembra non essere ben calibrato.** Spegni il tuo PC o la tua console, scollega il tuo volante, quindi ricollega tutti i cavi (compresi alimentatore e pedaliera), riavvia il sistema e lancia il gioco.

- **Durante il gioco, il mio volante si muove da solo.** Questo è normale: si tratta della funzione di ricentraggio attiva in alcuni giochi. Per arrestare questi movimenti, impugna il volante oppure riduci l'intensità del ForceFeedback.

- **Dopo l'auto-calibrazione, il mio volante rimane girato in una direzione (destra o sinistra).** In alcuni giochi questo è normale. Il volante si centra automaticamente non appena il tuo controller viene identificato come volante nelle opzioni di configurazione del tuo gioco.

- **Il mio computer riconosce il volante ma quest'ultimo non funziona nel gioco.** Accedi alle opzioni del gioco per configurare il tuo volante. Per ulteriori informazioni, fai riferimento al manuale del tuo gioco.

- **Il mio gioco non accetta la modalità 5 assi**

Scegli allora la modalità 3 assi (vedi la modalità 2 assi se il problema persiste), poi configura nuovamente il volante nell'interfaccia di gestione delle opzioni del tuo gioco.

- **La mia pedaliera o le mie leve non funzionano correttamente.**

Il tuo gioco non accetta il tipo di asse che hai selezionato. Esci dal gioco e seleziona una nuova modalità degli assi. Rilancia il gioco e poi configura nuovamente il volante nell'interfaccia di gestione delle opzioni del tuo gioco.

## INFORMAZIONI E CONSIGLI SULLA SICUREZZA

- **Al momento della connessione e della auto-calibrazione del volante:** per ottenere una calibrazione corretta, non girare mai il volante e non premere alcun pulsante/pedale.

- **Se prevedi di non utilizzare il volante per un lungo periodo o desideri evitare sprechi energetici e/o il deterioramento del prodotto,** scollega l'alimentatore dal volante. Prima di ricominciare a giocare, ricollega l'alimentatore.

- **Il tuo volante genera effetti ForceFeedback:** non lasciare **MAI** il volante alla portata dei bambini, specialmente durante le fasi di auto-calibrazione.

## ASSISTENZA TECNICA

Se hai avuto problemi con il tuo prodotto, visita il sito <http://ts.thrustmaster.com> e clicca su **Technical Support**. Da lì potrai accedere a vari servizi (domande più frequenti (FAQ), driver e software più recenti) che potranno aiutarti a risolvere il problema riscontrato. Qualora il problema dovesse persistere, puoi contattare il servizio di assistenza tecnica dei prodotti Thrustmaster ("Assistenza Tecnica"):

### Tramite email:

Per poter godere di assistenza tecnica tramite email, dovrai prima effettuare la registrazione online. Le informazioni che fornirai aiuteranno gli esperti a risolvere rapidamente il tuo problema. Nella parte sinistra della pagina "Technical Support", clicca su **Registration** e segui le istruzioni che appariranno sullo schermo. Se sei già registrato, riempi i campi **Username** e **Password** e clicca quindi su **Login**.

## INFORMAZIONI SULLA GARANZIA

Internazionalmente, Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") garantisce l'acquirente che questo prodotto Thrustmaster è privo di vizi produttivi o difetti di materiale per un periodo di due (2) anni dalla data di acquisto. Nel caso il prodotto si riveli difettoso durante il periodo di garanzia, contattare immediatamente l'Assistenza Tecnica, che indicherà la procedura da seguire. Qualora il difetto venga confermato, il prodotto dovrà essere riconsegnato al luogo di acquisto (o in qualsiasi altro luogo specificato dall'Assistenza Tecnica).

Nel contesto della garanzia, il prodotto difettoso dell'acquirente verrà riparato oppure sostituito, a seconda della scelta operata dall'Assistenza Tecnica. Dove autorizzato dalla legge vigente, la responsabilità di Guillemot e le sue filiali (includendo qualsiasi danno indiretto) è limitata alla riparazione o alla sostituzione del prodotto Thrustmaster. I diritti dell'acquirente nel rispetto della legislazione vigente applicabile alla vendita di beni al consumatore non sono annullati dalla presente garanzia.

Questa garanzia perde di validità: (1) se il prodotto è stato modificato, aperto, alterato, o ha subito un danno come risultato da uso inappropriato, negligenza, danni accidentali, normale usura o qualsiasi altra causa non direttamente collegata con un difetto di materiale o un vizio di produzione; (2) nel caso di mancato adempimento nell'esecuzione delle procedure indicate dall'Assistenza Tecnica; (3) per il software non prodotto da Guillemot, poiché per questo caso è valida la garanzia fornita dal suo produttore.



## **COPYRIGHT**

© 2005 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Thrustmaster® è un marchio registrato da Guillemot Corporation S.A. PlayStation® è un marchio registrato da Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft® Windows® 98 SE, Me, 2000, XP e DirectX® sono marchi registrati o marchi da Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Tutti gli altri marchi sono qui riconosciuti e registrati ai rispettivi proprietari. Foto escluse. I contenuti, il design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da un paese all'altro.

## **NORME PER LA SALVAGUARDIA DELL'AMBIENTE**



Al termine della sua vita operativa, questo prodotto non deve essere gettato come un rifiuto comune, ma deve essere gettato in un apposito contenitore per il riciclaggio del Materiale Elettrico ed Elettronico

Ciò è confermato dal simbolo riportato sul prodotto, sul manuale o sulla confezione.

A seconda delle proprie caratteristiche intrinseche, i materiali potrebbero essere riciclabili.

Attraverso il riciclaggio dei rifiuti ed altre forme di gestione del Materiale Elettrico ed Elettronico, puoi dare un significativo contributo alla conservazione e alla salvaguardia dell'ambiente. Per ottenere informazioni sul Punto di raccolta a te più vicino, contatta gli enti competenti.

***FAQ, consigli e driver disponibili sul sito [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

# RGT Force Feedback PRO

## Racing Wheel

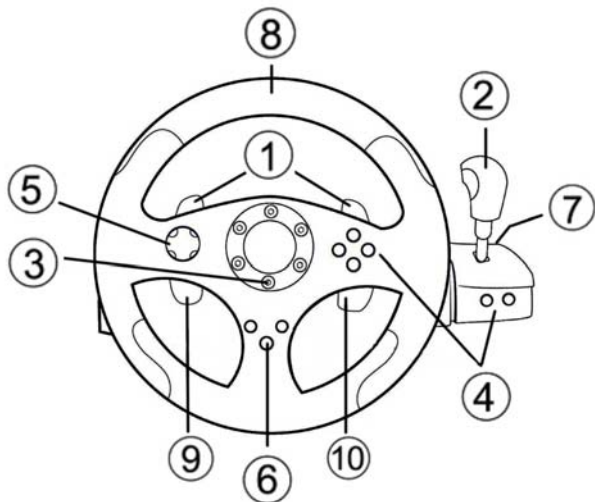
For use with/Für/Pour



PC

USB

## Manual del usuario



### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- |   |   |    |  |
|---|---|----|--|
| 1 | 2 palancas digitales de cambio de marchas | 7  | Conector para un segundo juego de pedales (opcional, se venden por separado) |
| 2 | Puño digital de cambio de marchas         | 8  | Eje 1: volante analógico de dirección  |
| 3 | LED Mode                                  | 9  | Eje 4: palanca analógica izquierda   |
| 4 | Botones de acción digitales               | 10 | Eje 5: palanca analógica derecha   |
| 5 | D-pad digital                             |    |  |
| 6 | Botón Force                               |    |  |

ENGLISH

FRANÇAIS

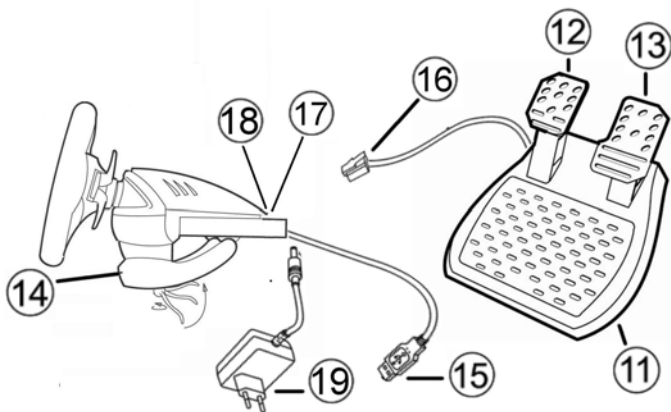
DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS



- |                                    |                                 |
|------------------------------------|---------------------------------|
| 11 Pedales analógicos              | 16 Cable de los pedales         |
| 12 Eje 2: pedal analógico de freno | 17 Conector RJ45 de los pedales |
| 13 Eje 3: pedal analógico de gas   | 18 Conector del adaptador       |
| 14 Anclaje para la mesa            | 19 Adaptador de corriente       |
| 15 PC USB connector                |                                 |

## INSTALACIÓN DEL VOLANTE

### Fijación del volante en su sitio

1. Coloca el volante en una mesa u otra superficie plana.
2. Coloca el tornillo de anclaje en el anclaje para la mesa (14) y luego atornilla la unidad de anclaje en el agujero en la parte inferior del volante hasta que quede firmemente sujeto. No aprietes el tornillo demasiado fuerte, pues te arriesgas a dañar la unidad de anclaje y/o la mesa.

### Conexión de los pedales

1. Enchufa el conector de los pedales (16) en el receptor RJ45 de los pedales (17).
2. Enchufa el adaptador de corriente (19) en el conector del adaptador (18) y enchufa el adaptador en una toma eléctrica.

## INSTALACIÓN PARA PC

**Requisitos del sistema:** PC (Windows 98 SE, Me, 2000, XP) equipado con un puerto USB.

El CD-ROM incluido con este producto te permite instalar los controladores de Force Feedback.

1. Inserta el CD-ROM de instalación en la unidad de CD-ROM. Sigue las instrucciones en pantalla para instalar los controladores de Force Feedback. Cuando la instalación haya terminado, haz clic en **Finalizar** y reinicia el ordenador.
2. Cuando el ordenador se haya reiniciado, enchufa el conector USB (15) en uno de los puertos USB del ordenador. Windows 98/Me/2000/XP detectará automáticamente el nuevo dispositivo. (Si estás conectando un dispositivo USB por primera vez, Windows puede pedirte que insertes el CD-ROM de Windows durante el procedimiento de instalación para instalar los archivos de sistema requeridos.)
3. Instalación de controladores:  
Windows 98: el **Asistente para agregar nuevo hardware** buscará los controladores apropiados. Haz clic en **Siguiente**. Sigue las instrucciones en pantalla para completar la instalación.  
Windows Me/2000/XP: los controladores se instalan de forma automática.
4. Selecciona **Inicio/Todos los programas/Thrustmaster/Force Feedback driver/Control Panel**. El cuadro de dialogo **Game Controllers** muestra el nombre del volante con el estado **OK**.
5. En el **Control Panel**, haz clic en **Properties** para configurar el volante:
  - **Page 1 = Test input:** para probar y visualizar los botones, el D-pad y los 3 ejes (volante, pedales de freno y acelerador).
  - **Page 2 = Test forces:** para probar los 8 efectos Force y configurar los ajustes de Force Feedback y recentrado.

## CALIBRACIÓN DEL VOLANTE

El volante se calibra automáticamente de forma independiente cuando se conecta el enchufe USB (esto implica que el volante hace movimientos por sí solo). Los pedales se calibran automáticamente una vez que se han pulsado varias veces.

## SELECCIÓN DE EJES (2, 3 o 5 EJES)

- Selección de ejes mediante "Software" (página 1 del "Panel de control")  
Haz clic en el modo que quieres utilizar y después haz clic en **Aceptar**.
- Selección de ejes mediante "Hardware"  
Pulsa los 2 pedales y el botón *Force* simultáneamente **(12) + (13) + (6)**.  
¡La selección de ejes mediante hardware siempre debe llevarse a cabo fuera del Panel de control!  
Esto te permite seleccionar el modo directamente en la opción "Controles" de tu juego.
- Modo 2 EJES (LED está en naranja)

En este modo, los controles de freno y gas del volante funcionan en modo "combinado" (por lo tanto los pedales están combinados con las 2 palancas analógicas):

- Eje 1 = eje X = volante de dirección
- Eje 2 = eje Y = 2 pedales + 2 palancas analógicas

- **Modo 3 EJES (LED está en rojo)**

En este modo, los controles de freno y gas del volante funcionan en modo “separado” (los pedales también están combinados con las 2 palancas analógicas):

- Eje 1 = eje X = volante de dirección
- Eje 2 = eje Y = pedal izquierdo + palanca analógica izquierda
- Eje 3 = eje RZ = pedal derecho + palanca analógica derecha

- **Modo 5 EJES (LED está en verde)**

En este modo, los controles de freno y gas del volante funcionan en modo “separado”, al igual que las 2 palancas analógicas, que son independientes:

- Eje 1 = eje X = volante de dirección
- Eje 2 = eje Y = pedal izquierdo
- Eje 3 = eje RZ = pedal derecho
- Eje 4 = deslizador eje 0 = palanca analógica izquierda
- Eje 5 = deslizador eje 1 = palanca analógica derecha

El modo exclusivo de 5 ejes te permite disfrutar de las opciones avanzadas ofrecidas en la mayoría de los juegos de simulación de carreras. Por primera vez, ahora puedes gestionar estas nuevas funciones “de forma progresiva” (en oposición a digitalmente), ¡lo que proporciona una inmersión completa a los aficionados de los simuladores de carreras de coches!

Varios ejemplos:

- Asignación de la palanca analógica izquierda a la función de “embrague” (en modo “cambio de marchas manual con embrague”)
- Asignación de la palanca analógica derecha a la función de “freno de mano”
- Asignación de la palanca analógica izquierda a la función de “vista interior izquierda”
- Asignación de la palanca analógica derecha a la función de “vista interior derecha”

**Nota:**

- Cuando seleccionas el modo **2 ejes**, el LED está en **naranja**.
- Cuando seleccionas el modo **3 ejes**, el LED está en **rojo**.
- Cuando seleccionas el modo **5 ejes**, el LED está en **verde**.

**Si tu juego no acepta los 5 ejes, cambia el volante a modo “3 ejes”  
(o a modo “2 ejes”, si el problema persiste).**

**Modo de recentrado**

El recentrado del volante está activado de forma predeterminada.

La mayoría de los juegos recientes proponen su propio modo de recentrado.

Te recomendamos que desactives el recentrado del volante (en la mayoría de los casos), para dejar al juego que lo gestione. El Force Feedback será de mayor calidad.

Cuando está activado, el modo de recentrado es especialmente útil en juegos que no incorporan Force Feedback o que utilizan un recentrado débil.

- Ajuste mediante "Software" (página 2 del "Panel de control")

- para desactivar el recentrado, haz clic en "By the game".

- para activar el recentrado, haz clic en "By the wheel".

En este modo, puedes activar la intensidad de recentrado del 0 al 100%.

- Ajuste mediante "Hardware"

Para activar o desactivar el recentrado directamente en el juego, simplemente pulsa el botón *Force* del volante (6). Cuando está activado, la intensidad del recentrado corresponde con el porcentaje seleccionado previamente en el ajuste "By the wheel" del "Panel de control".

#### Nota :

- Cuando **el recentrado está activado**, el LED **parpadea**.

- Cuando **el recentrado está desactivado**, el LED **no parpadea**.

#### AJUSTE DE LOS EFECTOS FORCE FEEDBACK (página 2 del "Panel de control")

3 ajustes que pueden tener valores del 0 al 150%:

- Fuerzas principales

- Fuerzas estáticas

- Fuerzas dinámicas

#### PROGRAMACIÓN DE LA "CAJA DE CAMBIOS" (página 1 del "Panel de control")

Esta función te permite "separar" (modo predeterminado) o "combinar" las palancas digitales de cambio de marchas (1) y el puño digital de cambio de marchas (2).

#### Nota :

**¡Recuerda siempre cerrar por completo el "Panel de control" antes de iniciar tu juego!**

¡Ya estás listo para jugar!

#### CONECTOR PARA UN SEGUNDO JUEGO DE PEDALES

Puedes conectar un segundo juego de pedales (7) (además de los pedales principales) en la parte trasera del puño digital de cambio de marchas. Una vez conectados, el segundo juego de pedales reemplaza a las 2 palancas analógicas. Entonces puedes utilizar las funciones de gas, freno, embrague y freno de mano directamente mediante los 4 pedales para conseguir un realismo óptimo.

El segundo juego de pedales se vende por separado con un sistema de fijación exclusivo.

#### RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- **El volante no funciona correctamente o parece estar calibrado incorrectamente.** Apaga tu PC, luego desconecta el volante, vuelve a conectar todos los cables (incluidos el adaptador de corriente y los pedales), enciende de nuevo y reinicia el juego.

- **El volante se mueve solo durante el juego.** Esto es normal, ya que se trata de la función de recentrado que incorporan algunos juegos. Para detener esos movimientos, basta con que coloques las manos sobre el volante o reduzcas la intensidad de Force Feedback.

- **El volante permanece girado a un lado (izquierda o derecha) después de la calibración automática.** Esto es normal en algunos juegos. El volante se recentrará solo una vez que lo hayas identificado como un volante en las opciones de configuración del juego.

- **En PC, el ordenador detecta el volante, pero no parece funcionar en el juego.** Accede a las opciones del juego para configurar el volante. Consulta el manual del juego para más información.

- **Mi juego no acepta el modo de 5 ejes.**

Selecciona el modo de 3 ejes (o el modo de 2 ejes, si el problema persiste), y después configura de nuevo el volante en la interfaz de opciones del juego.

- **Mis pedales o palancas no funcionan correctamente.**

Tu juego no acepta el modo de ejes que has seleccionado. Sal del juego y selecciona un nuevo modo de ejes. Vuelve a ejecutar el juego y después configura de nuevo el volante en la interfaz de opciones del juego.

#### **INFORMACIÓN Y RECOMENDACIONES DE SEGURIDAD**

- **Al conectar el volante y durante la calibración automática:** para evitar una calibración incorrecta, no gires nunca el volante, mejor pisa los pedales o pulsa los botones.

- **Cuando no lo utilices durante periodos prolongados y para evitar el deterioro o el consumo no deseado de energía,** desconecta el adaptador de corriente del volante. Vuelve a conectarlo antes de volver al juego.

- **Tu volante incorpora Force Feedback: NUNCA** dejes el volante al alcance de tus hijos pequeños, especialmente durante el proceso de calibración automática.

## SOPORTE TÉCNICO

Si encuentras un problema con tu producto, visita <http://ts.thrustmaster.com> y haz clic en **Technical Support**. Desde allí podrás acceder a distintas utilidades (preguntas frecuentes (Frequently Asked Questions, FAQ), las últimas versiones de controladores y software) que pueden ayudarte a resolver tu problema. Si el problema persiste, puedes contactar con el servicio de soporte técnico de los productos de Thrustmaster ("Soporte Técnico"):

### Por correo electrónico:

Para utilizar el soporte técnico por correo electrónico, primero debes registrarte online. La información que proporciones ayudará a los agentes a resolver más rápidamente tu problema. Haz clic en **Registration** en la parte izquierda de la página de Soporte técnico y sigue las instrucciones en pantalla. Si ya te has registrado, rellena los campos **Username** y **Password** y después haz clic en **Login**.

### Por teléfono:

<b>España</b>	917 54 70 63	precio de una llamada telefónica nacional, de lunes a viernes de 18:00 a 22:00
---------------	--------------	---

## INFORMACIÓN DE GARANTÍA

En todo el mundo, Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") garantiza al consumidor que este producto de Thrustmaster estará libre de defectos materiales y fallos de fabricación por un periodo de dos (2) años a partir de la fecha de compra original. Si el producto pareciera estar defectuoso durante el periodo de garantía, contacte inmediatamente con el Soporte Técnico, que le indicará el procedimiento a seguir. Si el defecto se confirma, el producto debe devolverse a su lugar de compra (o a cualquier otro lugar indicado por el Soporte Técnico).

Dentro del contexto de esta garantía, el producto defectuoso del consumidor será reparado o reemplazado, a elección del Soporte Técnico. En los casos que lo autorice la ley aplicable, toda la responsabilidad de Guillemot y de sus filiales (incluyendo sobre daños indirectos) está limitada a la reparación o sustitución del producto de Thrustmaster. Los derechos legales del consumidor con respecto a la legislación aplicable a la venta de bienes de consumo no se ven afectados por esta garantía.

Esta garantía no se aplicará: (1) si el producto ha sido modificado, abierto, alterado, o ha sufrido daños como resultado de una utilización inapropiada u ofensiva, negligencia, accidente, desgaste normal, o cualquier otra causa no relacionada con un defecto material o fallo de fabricación; (2) en caso de no cumplimiento de las instrucciones proporcionadas por el Soporte Técnico; (3) a software no publicado por Guillemot, o sea, a software que está sujeto a una garantía específica proporcionada por su fabricante.

## COPYRIGHT

© Guillemot Corporation 2005. Guillemot™ y Thrustmaster® son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Guillemot Corporation S.A. Microsoft®, Windows® 98, Me, 2000 y XP son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/o otros países. Todas las demás marcas comerciales y nombres de marca se reconocen aquí y son propiedad de sus respectivos dueños. Ilustraciones no definitivas. Los contenidos, diseños y especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso y pueden variar de un país a otro.



## RECOMENDACIÓN DE PROTECCIÓN AMBIENTAL



Al terminar su vida útil, este producto no debe tirarse en un contenedor de basuras estándar, sino que debe dejarse en un punto de recogida de desechos eléctricos y equipamiento electrónico para ser reciclado.

Esto viene confirmado por el símbolo que se encuentra en el producto, manual del usuario o embalaje.

Dependiendo de sus características, los materiales pueden reciclarse. Mediante el reciclaje y otras formas de procesamiento de los desechos eléctricos y el equipamiento electrónico puedes contribuir de forma significativa a ayudar a proteger el medio ambiente.

Contacta con las autoridades locales para más información sobre el punto de recogida más cercano.

***FAQ, consejos y controladores disponibles en [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

# RGT Force Feedback PRO

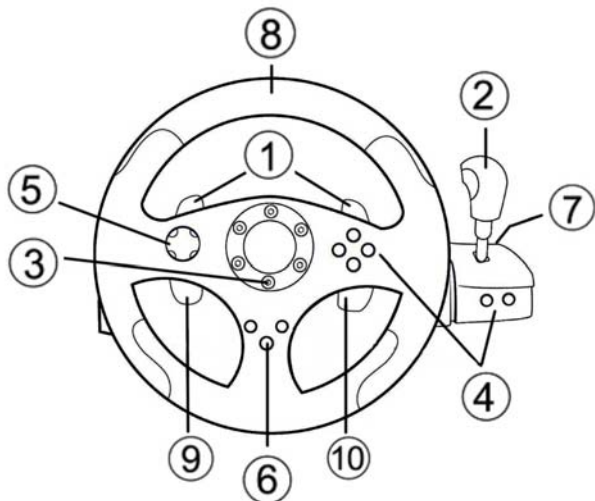
## Racing Wheel

For use with/Für/Pour



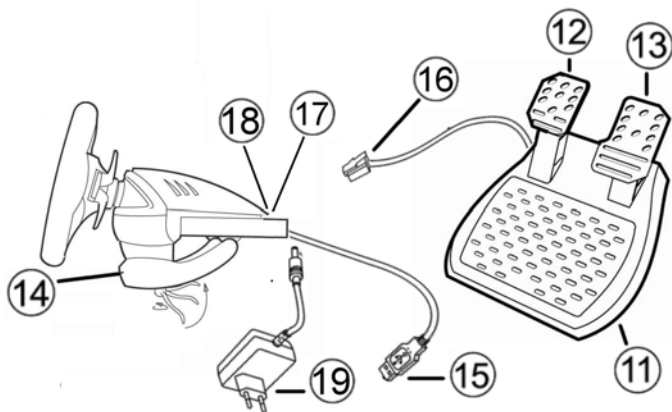
PC USB

### Guia do Utilizador



#### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- |   |  |    |  |
|---|--|----|--|
| 1 | 2 alavancas digitais de mudança de velocidades | 7  | Conector para segundo conjunto de pedais (opcional, vendido separadamente) |
| 2 | Alavanca digital de mudança de velocidades     | 8  | Eixo 1: Volante analógico  |
| 3 | LED Mode                                       | 9  | Eixo 4: Alavanca analógica esquerda  |
| 4 | Botões digitais de acção                       | 10 | Eixo 5: Alavanca analógica direita   |
| 5 | Almofada digital de direcção                   |    |  |
| 6 | Botão Force                                    |    |  |



- |    |                                       |    |   |
|----|---------------------------------------|----|---|
| 11 | Conjunto de pedais analógicos         | 16 | Cabo dos pedais                                 |
| 12 | Eixo 2: Pedal analógico do travão     | 17 | Conector RJ45 principal para conjunto de pedais |
| 13 | Eixo 3: Pedal analógico do acelerador | 18 | Conector do transformador                       |
| 14 | Grampo de fixação à mesa              | 19 | Transformador                                   |
| 15 | Conector PC USB                       |    |   |

## INSTALAR O VOLANTE

### Fixar o volante no sítio

1. Coloque o volante numa mesa ou noutra superfície plana.
2. Coloque o parafuso no grampo de fixação à mesa (14) e em seguida enrosque a unidade de fixação no orifício situado no lado inferior do volante até este ficar firmemente seguro. Não aperte demasiado o parafuso, pois arrisca-se a danificar a unidade de fixação e/ou a mesa.

### Conectar o conjunto de pedais

1. Ligue o conector dos pedais (16) ao conector RJ45 principal (17) situado atrás do volante.
2. Ligue o transformador (19) ao conector respectivo (18) e o transformador a uma tomada eléctrica de parede.

## INSTALAÇÃO PARA PC

**Requisitos do sistema:** PC (Windows 98 SE, Me, 2000 & XP) equipado com porta USB.

O CD-ROM fornecido com este produto permite instalar os controladores dos efeitos de retorno de força.

1. Insira o CD-ROM de instalação na unidade respectiva. Siga as instruções que surgirem no ecrã para instalar os controladores dos efeitos de retorno de força. Quando a instalação tiver terminado, clique em **Concluir** e reinicie o computador.
2. Depois de reiniciar o computador, ligue o conector USB **(15)** a uma das portas USB do computador. O Windows 98/Me/2000/XP detectará automaticamente o novo dispositivo. (Se estiver a conectar um dispositivo USB pela primeira vez, o Windows poderá pedir-lhe que insira o CD-ROM do Windows durante o processo de instalação para instalar os ficheiros de sistema necessários.)
3. Instalação do controlador:

Windows 98: o **Assistente Adicionar novo hardware** irá procurar os controladores apropriados. Clique em **Seguinte**. Siga as instruções que surgirem no ecrã para completar a instalação.

Windows Me/2000/XP: os controladores são instalados automaticamente.

4. Seleccione **Iniciar/Todos os programas/Thrustmaster/Force Feedback driver/Control Panel**. A caixa de diálogo **Controladores de jogos** exhibe o nome do volante com o estado **OK**.
5. No **Painel de controlo**, clique em **Propriedades** para configurar o volante:
  - **Página 1 = Testar dispositivo (Test input):** para testar e visualizar os botões, almofada de direcção e cinco eixos (volante, pedais do travão e do acelerador, alavancas progressivas esquerda e direita).
  - **Página 2 = Testar forças (Test Forces):** para testar oito efeitos de força e configurar as definições de retorno de força e de recentragem.

## CALIBRAGEM DO VOLANTE

O volante calibra-se automaticamente de forma independente assim que o conector USB é ligado (isto envolve movimentos feitos pelo próprio volante). Os pedais calibram-se automaticamente depois de serem premidos algumas vezes.

## SELECÇÃO DO EIXO (2, 3 ou 5 EIXOS)

- Seleção do eixo via "Software" (página 1 do "Control Panel")  
Clique no modo que pretende usar e depois em **OK**.
- Seleção do eixo via "Hardware"  
Prima os dois pedais e o botão **Force** simultaneamente **(12) + (13) + (6)**.  
A seleção do eixo via hardware deve ser efectuada sempre fora do **Control Panel**.  
Isto permite escolher o modo directamente na opção de controlos do jogo.
- Modo **2 AXIS** (LED a cor-de-laranja)

Neste modo, os controlos de aceleração e travagem do volante funcionam de forma “combinada” (deste modo, os pedais são combinados com as duas alavancas analógicas):

- Eixo 1 = Eixo X = Volante
- Eixo 2 = Eixo Y = 2 pedais + 2 alavancas analógicas

- **Modo 3 AXIS** (LED a vermelho)

Neste modo, os controlos de aceleração e travagem do volante funcionam de forma “separada” (os pedais também são combinados com as duas alavancas analógicas):

- Eixo 1 = Eixo X = Volante
- Eixo 2 = Eixo Y = Pedal esquerdo + alavanca analógica esquerda
- Eixo 3 = Eixo RZ = Pedal direito + alavanca analógica direita

- **Modo 5 AXIS** (LED a verde)

Neste modo, os controlos de aceleração e travagem do volante funcionam de forma “separada”, assim como as duas alavancas analógicas, que são independentes:

- Eixo 1 = Eixo X = Volante
- Eixo 2 = Eixo Y = Pedal esquerdo
- Eixo 3 = Eixo RZ = Pedal direito
- Eixo 4 = Eixo da correção 0 = Alavanca analógica esquerda
- Eixo 5 = Eixo da correção 1 = Alavanca analógica direita

O modo exclusivo de cinco eixos permite desfrutar de todas as opções avançadas oferecidas pela maioria dos jogos de simulação de corridas de automóveis. Pela primeiríssima vez, pode agora gerir estas novas funções “progressivamente” (em vez de digitalmente), o que permite criar um ambiente de imersão total para os fãs de simulações de corridas de automóveis!

#### Vários exemplos:

- Atribuição da alavanca analógica esquerda à função de “embraiagem” (no modo “manual gearshift with clutch”)
- Atribuição da alavanca analógica direita à função do “travão de mão”
- Atribuição da alavanca analógica esquerda à função da “vista interior esquerda”
- Atribuição da alavanca analógica direita à função da “vista interior direita”

#### **Nota:**

- Quando selecciona o modo **2 axis**, o LED fica **cor-de-laranja**.
- Quando selecciona o modo **3 axis**, o LED fica **vermelho**.
- Quando selecciona o modo **5 axis**, o LED fica **verde**.

**Se o jogo não aceitar a totalidade dos cinco eixos, mude o volante para o modo “3 axis” (ou modo “2 axis” se o problema se mantiver).**

## DEFINIÇÃO DA FUNÇÃO DE RECENTRAGEM

A recentragem do volante encontra-se activada por pré-definição.

A maior parte dos jogos mais recentes dispõe do seu próprio modo de recentragem.

Aconselhamos vivamente que desactive a recentragem do volante (na maioria dos casos), a fim de deixar que seja o jogo a ocupar-se dela. Os efeitos de retorno de força terão então mais qualidade.

Quando está activo, o modo de recentragem revela-se particularmente útil nos jogos que não dispõem de efeitos de retorno de força ou que usam uma recentragem fraca.

- Definição via "Software" (página 2 do "Control Panel")

- para desactivar a recentragem, clique "By the game".

- para activar a recentragem, clique "By the wheel".

Neste modo, pode ajustar a intensidade da recentragem de 0 a 100 por cento.

- Definição via "Hardware"

Para activar ou desactivar a recentragem directamente no jogo, basta premir o botão **Force (6)** do volante.

Quando está activa, a intensidade da recentragem corresponde à percentagem previamente seleccionada na definição "By the wheel" do "Control Panel".

### Nota:

- Quando a **recentragem está activada**, o LED **pisca**.

- Quando a **recentragem está desactivada**, o LED **não pisca**.

## DEFINIÇÃO DOS EFEITOS DE RETORNO DE FORÇA (página 2 do "Control Panel")

Podem ser ajustadas três definições de 0 a 150 por cento:

- Master Forces

- Static Forces

- Dynamic Forces

## PROGRAMAR A "CAIXA DE VELOCIDADES" (página 1 do "Control Panel")

Esta função permite "separar" (modo pré-definido) ou "combinar" as alavancas [digitais] de mudança de velocidades (1) e a alavanca digital de mudança de velocidades (2).

### Nota:

**Nunca se esqueça de encerrar completamente o "Control Panel" antes de começar a jogar!**

Está agora pronto para começar a jogar!

## CONECTOR PARA UM SEGUNDO CONJUNTO DE PEDAIS

Pode conectar um segundo conjunto de pedais (7) (além dos pedais principais) na parte posterior da alavanca digital de mudança de velocidades. Uma vez conectado, o segundo conjunto de pedais substitui as duas alavancas analógicas. Pode então usar as funções do acelerador, travão de pé, embraiagem e travão de mão directamente através dos quatro pedais para conseguir um realismo óptimo.

O segundo conjunto de pedais é vendido separadamente com um sistema de fixação exclusivo.

## RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

- **O meu volante não funciona correctamente ou parece estar mal calibrado.** Desligue o PC, em seguida desconecte o volante, volte a conectar todos os cabos (com transformador e pedais), ligue novamente o computador e reinicie o jogo.

- **O meu volante move-se sozinho durante o jogo.** Isto é normal e trata-se da função de recentragem disponível em certos jogos. Para parar estes movimentos, basta colocar as mãos no volante ou reduzir a intensidade dos efeitos de retorno de força.

- **O meu volante mantém-se virado para um dos lados (esquerdo ou direito) depois da calibragem automática.** Isto é normal em certos jogos. Acabará por se recentrar sozinho depois de o identificar como um volante nas opções de configuração do jogo.

- **O meu volante é detectado pelo computador, mas não funciona no jogo.** Aceda às opções do jogo para configurar o volante. Por favor consulte o manual do jogo para mais informações.

- **O meu jogo não aceita o modo 5 axis.**

Selecione o modo 3 axis (ou modo 2 axis se o problema se mantiver), em seguida configure novamente o volante na interface de opções do jogo.

- **Os meus pedais ou alavancas não funcionam correctamente.**

O seu jogo não aceita o modo de eixos que escolheu. Saia do jogo e selecione um novo modo de eixos. Reinicie o jogo e depois configure outra vez o volante na interface de opções do jogo.

## RECOMENDAÇÕES DE SUGRANÇA E INFORMAÇÕES

- **Quando conectar o volante e durante a calibragem automática:** para impedir uma calibragem incorrecta, nunca rode o volante nem prima os pedais ou botões.

- **Quando não tenciona usar o volante durante um período de tempo alargado e para evitar um consumo desnecessário de energia ou deterioração,** desconecte o transformador do volante. Volte a conectá-lo antes de regressar ao jogo.

- **O seu volante possui efeitos de retorno de força: NUNCA** deixe o volante ao alcance de crianças, em particular durante as fases da calibragem automática.

## SUPORE TÉCNICO

Se tiver algum problema com o seu produto, por favor visite o sítio <http://ts.thrustmaster.com> e clique em **Technical Support**. A partir daqui poderá aceder a vários utilitários (perguntas mais frequentes (FAQ) e versões mais recentes de controladores e software) capazes de ajudá-lo a resolver o seu problema. Se este persistir, pode contactar o serviço de suporte técnico para produtos Thrustmaster ("Suporte Técnico"):

### Por correio electrónico:

De forma a tirar partido do suporte técnico por correio electrónico, primeiro terá de se registar online. As informações que fornecer ajudarão os agentes a resolver mais rapidamente o seu problema. Clique em **Registration** no lado esquerdo da página Technical Support e siga as instruções que surgirem no ecrã. Caso já tenha feito o seu registo, preencha os campos **Username** e **Password** e depois clique em **Login**.

### Por telefone:

<b>Estados Unidos</b>	514-279-9911	preço duma chamada telefónica de longa distância, de segunda a sexta-feira, das 7h00 às 17h00 (hora da Costa Leste)
-----------------------	--------------	---

## INFORMAÇÃO DE GARANTIA

A Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") garante ao consumidor, a nível mundial, que este produto Thrustmaster está isento de defeitos de material e de fabrico durante um período de dois (2) anos a partir da data de compra original. No caso de o produto se revelar defeituoso durante o período da garantia, contacte imediatamente o Suporte Técnico, que indicará o procedimento a seguir. Se se confirmar o defeito, o produto terá de ser devolvido ao respectivo local de compra (ou qualquer outro local indicado pelo Suporte Técnico).

Dentro do contexto desta garantia, e por opção do Suporte Técnico, o produto defeituoso do consumidor será reparado ou substituído. Sempre que a lei em vigor o permitir, a responsabilidade total da Guillemot e das suas filiais (incluindo para danos indirectos) estará limitada à reparação ou substituição do produto Thrustmaster. Os direitos legais do consumidor em relação à legislação aplicável à venda de bens de consumo não são afectados por esta garantia.

Esta garantia não será aplicada: (1) se o produto tiver sido modificado, aberto, alterado ou caso tenha sofrido danos em resultado de uso inadequado ou abusivo, negligência, acidente, desgaste normal ou qualquer outra causa não relacionada com um defeito de material ou de fabrico; (2) em caso de desrespeito pelas instruções fornecidas pelo Suporte Técnico; (3) a software não publicado pela Guillemot, o qual estará sujeito a uma garantia específica fornecida pela respectiva editora.

### **Provisões adicionais de garantia**

Nos Estados Unidos da América e no Canadá, esta garantia encontra-se limitada ao mecanismo interno e invólucro externo do produto. Quaisquer garantias implícitas aplicáveis, incluindo garantias de comercialização e adequação a um fim específico, estão limitadas pela presente a dois (2) anos a partir da data de compra e encontram-se sujeitas às condições expostas nesta garantia limitada. A Guillemot Corporation S.A. ou as suas filiais não serão em nenhuma circunstância consideradas responsáveis por danos consequentes ou acidentais resultantes da violação de quaisquer garantias expressas ou implícitas. Alguns estados/províncias não permitem limitações na duração duma garantia implícita ou a exclusão ou limitação de danos acidentais/consequentes, por isso a limitação supracitada pode não se aplicar a si. Esta garantia confere-lhe direitos legais específicos, e também pode ter outros direitos legais, os quais variam de estado para estado ou de província para província.



## DIREITOS DE AUTOR

© 2005 Guillemot Corporation S.A. Reservados todos os direitos. Thrustmaster® é uma marca registada da Guillemot Corporation. Microsoft® Windows® é uma marca registada da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países. Todas as outras marcas comerciais e nomes de marcas são por este meio reconhecidas e pertencem aos seus proprietários respectivos. As ilustrações não são vinculativas. Os conteúdos, desenhos e especificações estão sujeitos a alteração sem aviso prévio e podem variar de país para país.

## RECOMENDAÇÃO DE PROTECÇÃO AMBIENTAL



Quando chegar ao fim da sua vida útil, este produto não deve ser deitado fora juntamente com o lixo doméstico normal, mas sim deixado num ponto de recolha de equipamento eléctrico e electrónico inútil para reciclagem.

Isto é confirmado pelo símbolo visível no produto, manual de utilizador ou embalagem.

De acordo com as suas características, os materiais podem ser reciclados. Através da reciclagem e outras formas de processar equipamento eléctrico e electrónico inútil, pode dar um contributo importante no sentido de ajudar a proteger o ambiente.

Por favor contacte as suas autoridades locais para saber onde fica o ponto de recolha mais próximo de si.

***As perguntas mais frequentes (FAQ) sugestões e controladores  
estão disponíveis em [www.thrustmaster.com](http://www.thrustmaster.com)***

## EXTRA PEDAL SET

For use with / Für / Pour

**THRUSTMASTER**  
**RGT Force Feedback PRO**  
**Racing Wheel**

English

### Second pedal set for use with the Thrustmaster RGT Force Feedback Pro Racing Wheel

#### Connecting the second pedal set:

1. Disconnect the wheel's USB plug from your computer's USB port.
2. Connect the pedal set to the connector located at the back of the wheel (see point 7 in the RGT Force Feedback Pro manual diagram).
3. Reconnect the wheel's USB plug to your computer's USB port.
4. Switch the wheel to 5 axis mode in the Control Panel.

**Note:** Once the second pedal set has been connected, the levers located behind the wheel are disabled.

**Pedal configuration example** ("Manual transmission with analog clutch" mode): (Drawing)

Pedal set on connector 2: A = Handbrake/ B = Clutch

Pedal set on connector 1: C = Brake/ D = Gas

**Note:** Don't forget to release the gas pedal when shifting gears.

Français

### Second pédalier à utiliser avec le volant Thrustmaster RGT Force Feedback Pro

#### Branchement du pédalier supplémentaire :

1. Débranchez la prise USB du volant du port USB de votre ordinateur
2. Branchez le pédalier sur le connecteur situé derrière le volant (voir point 7 sur le schéma du manuel RGT Force Feedback Pro)
3. Rebranchez la prise USB du volant sur le port USB de votre ordinateur
4. Basculez le volant en mode 5 axes dans le Control Panel.

**Remarque :** une fois le second pédalier branché, les leviers situés derrière le volant sont désactivés.

**Exemple de configuration des pédales** (Mode « vitesse manuelle avec embrayage analogique ») :

Pédalier sur connecteur 2 : A = Frein à main / B = Embrayage

Pédalier sur connecteur 1 : C = Frein / D = Accélérateur

**Remarque :** Ne pas oublier de relâcher les gaz lors des changements de vitesse.

Deutsch

### Zweites Pedalset für das Thrustmaster RGT Force Feedback Pro Racing Wheel

#### Anschluss des zweiten Pedalsets:

1. Entfernen Sie den USB-Stecker des Lenkrads aus dem USB-Port des PCs.
2. Verbinden Sie das zweite Pedalset mit dem Anschluss auf der Rückseite der Lenkradbasis (mehr unter Punkt 7 in der RGT Force Feedback Pro Anleitung).
3. Stecken Sie nun den USB-Stecker des Lenkrads wieder in den USB-Port des PC.
4. Schalten Sie im Control Panel in den 5-Achsen-Modus.

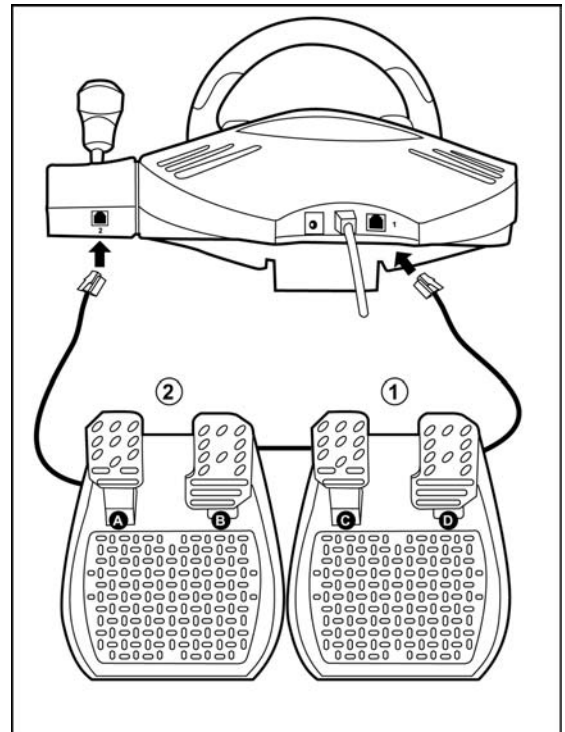
**Hinweis:** Wenn das zweite Pedalset angeschlossen ist, sind die korrespondierenden Hebel am Lenkrad außer Funktion.

**Konfigurationsbeispiel für die Pedale** (Handschtaltung-mit-Kupplung-Modus):

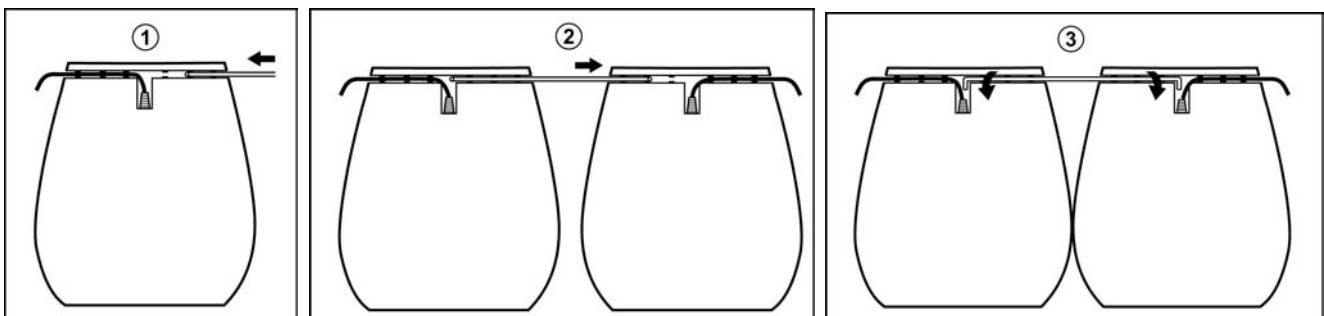
Pedalset an Anschluss 2: A = Handbremse / B = Kupplung

Pedalset an Anschluss 1: C = Bremse / D = Gas

**Hinweis:** Vergessen Sie nicht, beim Schalten Gas weg zu nehmen.



### Attaching the two pedal sets to one another\*/ Fixation des deux pédaliers entre eux\* / Die Pedalsets miteinander verbinden\*



\* **Attention!** The metal coupling rod may be difficult to insert into its slot, but guarantees perfect stability for your setup.

\* **Attention!** La tige métallique est difficile à insérer dans son logement mais ceci garantit la parfaite stabilité de l'assemblage.

\* **Achtung!** Das metallene Verbindungsstück kann etwas schwergängig in die entsprechenden Ausschnitte eingeschoben werden, garantiert aber so eine feste und spielfreie Verbindung.

## English

### Warranty Information

Worldwide, Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") warrants to the consumer that this Thrustmaster product will be free from material defects and manufacturing flaws for a period of two (2) years from the original date of purchase. Should the product appear to be defective during the warranty period, immediately contact Technical Support, who will indicate the procedure to follow. If the defect is confirmed, the product must be returned to its place of purchase (or any other location indicated by Technical Support).

Within the context of this warranty, the consumer's defective product will, at Technical Support's option, be either repaired or replaced. Where authorized by applicable law, the full liability of Guillemot and its subsidiaries (including for indirect damages) is limited to the repair or replacement of the Thrustmaster product. The consumer's legal rights with respect to legislation applicable to the sale of consumer goods are not affected by this warranty.

This warranty shall not apply: (1) if the product has been modified, opened, altered, or has suffered damage as a result of inappropriate or abusive use, negligence, an accident, normal wear, or any other cause not related to a material defect or manufacturing flaw; (2) in the event of failure to comply with the instructions provided by Technical Support; (3) to software not published by Guillemot, said software being subject to a specific warranty provided by its publisher.

### Additional warranty provisions

In the United States of America and in Canada, this warranty is limited to the product's internal mechanism and external housing. Any applicable implied warranties, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are hereby limited to two (2) years from the date of purchase and are subject to the conditions set forth in this limited warranty. In no event shall Guillemot Corporation S.A. or its affiliates be liable for consequential or incidental damage resulting from the breach of any express or implied warranties. Some States/Provinces do not allow limitation on how long an implied warranty lasts or exclusion or limitation of incidental/consequential damages, so the above limitation may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other legal rights which vary from State to State or Province to Province.

### COPYRIGHT

© 2005 Guillemot Corporation S.A. All rights reserved. Thrustmaster® is a registered trademark of Guillemot Corporation S.A. Microsoft® Windows® is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks and brand names are hereby acknowledged and are property of their respective owners. Illustrations not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without notice and may vary from one country to another.

### ENVIRONMENTAL PROTECTION RECOMMENDATION



At the end of its working life, this product should not be disposed of with standard household waste, but rather dropped off at a collection point for the disposal of Waste Electrical and Electronic Equipment (WEEE) for recycling.

This is confirmed by the symbol found on the product, user manual or packaging.

Depending on their characteristics, the materials may be recycled. Through recycling and other forms of processing Waste Electrical and Electronic Equipment, you can make a significant contribution towards helping to protect the environment.

Please contact your local authorities for information on the collection point nearest you.

## Français

### Informations relatives à la garantie

Dans le monde entier, Guillemot Corporation S.A. (« Guillemot ») garantit au consommateur que le présent produit Thrustmaster est exempt de défauts matériels et de vices de fabrication, et ce, pour une période de deux (2) ans à compter de la date d'achat d'origine. Si, au cours de la période de garantie, le produit semble défectueux, contactez immédiatement le Support Technique qui vous indiquera la procédure à suivre. Si le défaut est confirmé, le produit devra être retourné à son lieu d'achat (ou tout autre lieu indiqué par le Support Technique).

Dans le cadre de la garantie, le consommateur bénéficiera, au choix du Support Technique, du remplacement ou de la réparation du produit défectueux. Lorsque la loi applicable l'autorise, toute responsabilité de Guillemot et ses filiales (y compris pour les dommages indirects) se limite à la réparation ou au remplacement du produit Thrustmaster. Les droits légaux du consommateur au titre de la législation applicable à la vente de biens de consommation ne sont pas affectés par la présente garantie.

Cette garantie ne s'appliquera pas : (1) si le produit a été modifié, ouvert, altéré, ou a subi des dommages résultant d'une utilisation inappropriée ou abusive, d'une négligence, d'un accident, de l'usure normale, ou de toute autre cause non liée à un défaut matériel ou à un vice de fabrication ; (2) en cas de non-respect des instructions du Support Technique ; (3) aux logiciels non-édités par Guillemot, lesdits logiciels faisant l'objet d'une garantie spécifique accordée par leurs éditeurs.

### Stipulations additionnelles à la garantie

Aux États-Unis d'Amérique et au Canada, cette garantie est limitée au mécanisme interne et au boîtier externe du produit. Toute garantie implicite applicable, incluant les garanties de qualité marchande ou d'adaptation à un usage particulier, est limitée à deux (2) ans à compter de la date d'achat et soumise aux conditions de la présente garantie limitée. En aucun cas, Guillemot Corporation S.A. ou ses sociétés affiliées ne sauraient être tenues responsables envers qui que ce soit de tous dommages indirects ou dommages accessoires résultant du non-respect des garanties expresses ou implicites. Certains États/Provinces n'autorisent pas la limitation sur la durée d'une garantie implicite, ou l'exclusion ou la limitation de responsabilité pour les dommages indirects ou accessoires, de sorte que les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent ne pas vous être applicables. Cette garantie vous confère des droits spécifiques ; vous pouvez également bénéficier d'autres droits qui peuvent différer d'un État/Province à l'autre.

### COPYRIGHT

© 2005 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster® est une marque déposée de Guillemot Corporation. Microsoft® Windows® est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Toutes les autres marques déposées et noms commerciaux sont reconnus par les présentes et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Illustrations non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays.

### RECOMMANDATION RELATIVE À LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT

En fin de vie, ce produit ne doit pas être éliminé avec les déchets ménagers normaux mais déposé à un point de collecte des déchets d'équipements électriques et électroniques en vue de son recyclage.



Ceci est confirmé par le symbole figurant sur le produit, le manuel utilisateur ou l'emballage.

En fonction de leurs caractéristiques, les matériaux peuvent être recyclés. Par le recyclage et par les autres formes de valorisation des déchets d'équipements électriques et électroniques, vous contribuez de manière significative à la protection de l'environnement.

Veuillez consulter les autorités locales qui vous indiqueront le point de collecte concerné.

## Deutsch

### Gewährleistungsinformation

Guillemot Corporation S.A. („Guillemot“) bietet dem Kunden ab dem Kaufdatum weltweit eine 2-jährige Garantie auf Materialschäden und Herstellungsmängel. Sollte das Produkt dennoch während dieser zwei Jahre Schäden oder Mängel aufweisen, kontaktieren Sie bitte unverzüglich den technischen Support, der Ihnen die weitere Vorgehensweise mitteilen wird. Im Falle eines technischen Defektes können Sie das Produkt dort, wo Sie es gekauft haben, zurückgeben (oder an die vom Technischen Support angegebene Adresse).

Im Rahmen dieser Garantie wird das defekte Produkt nach Ermessen des technischen Supports entweder repariert oder ersetzt. Überall, wo es geltendes Recht zulässt, wird die Haftung von Guillemot und seinen Niederlassungen für das jeweilige Produkt (einschließlich für indirekte Beschädigungen), nur soweit übernommen, als das eine Reparatur durchgeführt wird oder Ersatz geleistet wird. Die Rechte des Käufers gemäß dem geltenden Recht des jeweiligen Landes werden durch diese Garantie nicht beeinflusst.

Diese Garantie tritt unter folgenden Umständen nicht in Kraft :

- (1) Falls am Produkt etwas verändert wurde oder es geöffnet wurde, ein Schaden durch unangebrachte Nutzung, Fahrlässigkeit, einen Unfall, Verschleiß oder irgendeinen anderen Grund verursacht wurde, der nicht im Zusammenhang mit einem Materialdefekt oder Herstellungsmangel aufgetreten ist.
- (2) Im Falle der Nichtbeachtung der durch den technischen Support erteilten Anweisungen.
- (3) Software, die nicht von Guillemot herausgegeben wurde, unterliegt der speziellen Garantie des jeweiligen Softwareherstellers.

### COPYRIGHT

© 2005 Guillemot Corporation S.A. Alle Rechte vorbehalten. Thrustmaster® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Guillemot Corporation S.A. Microsoft® Windows® 98, 2000, Me und XP sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten von Amerika und/oder anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen und Markennamen werden hiermit anerkannt und sind Eigentum ihrer jeweiligen Eigentümer. Fotos und Abbildungen nicht bindend. Inhalt, Design und Eigenschaften des Produkts können ohne Bekanntmachung geändert werden und variieren von Land zu Land.

### HINWEISE ZUM UMWELTSCHUTZ



Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer nicht über den normalen Haushaltsabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden.

Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Die Werkstoffe sind gemäß ihrer Kennzeichnung wiederverwertbar. Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.