

## Marques déposées

Thrustmaster® et Guillemot™ sont des marques et/ou des marques déposées de Guillemot Corporation. Ferrari® est une marque déposée de Ferrari Idea S.A. Microsoft®, Windows®, DirectX®, Windows 98™, Windows Millennium™ et Windows 2000™ sont des marques et/ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Adobe™ et Acrobat™ sont des marques d'Adobe Systems, Inc. Technologie Immersion TouchSense™ protégée par un ou plusieurs des brevets Immersion suivants : 5,185,561 / 5,220,260 / UM-108174 / 5,389,865 / 5,414,337 / 5,459,382 / B1 5,459,382 / 2,122,047 (Canada) / 5,513,100 / 5,559,412 / 5,576,727 / 5,589,854 / 5,629,594 / 5,691,898 / 5,701,140 / 5,721,566 / 5,731,804 / 5,734,373 / 5,739,811 / 2,167,304 (Canada) / 5,754,023 / 5,767,839 / 5,769,640 / 5,805,140 / 5,821,920 / 5,825,308 / 5,828,197 / 5,831,408 / 5,844,392 / 5,872,438 / 5,880,714 / 5,889,670 / 5,889,672 / 5,907,487 / 5,929,607 / 5,929,846 / 5,956,484 / 5,959,613 / 5,999,168 / 6,020,875 / 6,020,876 / 6,024,576 / 6,028,593 / 6,037,927 / 6,046,727 / 6,050,718 / 6,057,828 / 6,061,004. TouchSense™ et I-FORCE® sont des marques et/ou des marques déposées d'Immersion Corporation. Toutes les autres marques et tous les autres noms déposés reconnus nationalement ou internationalement sont également reconnus par les présentes.

## Copyright

**Copyright © Guillemot Corporation et Thrustmaster, Inc. 2000. Tous droits réservés.**

Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite, résumée, transmise, transcrite, stockée dans un système de recherche, ou traduite en toute langue ou langage informatique, à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique, magnétique, manuel, par le biais de photocopies, d'enregistrements, ou autres, sans l'autorisation expresse et écrite de Guillemot Corporation et Thrustmaster.

## Responsabilité limitée

Thrustmaster se réserve le droit de modifier les spécifications à tout moment sans préavis. Les informations fournies dans ce document sont censées être précises et fiables. Cependant Thrustmaster et Guillemot Corporation n'assument aucune responsabilité concernant leur utilisation, ni leur contrefaçon ou les autres droits des tiers résultant de leur utilisation.

## Contrat de licence utilisateur final

**IMPORTANT** : veuillez lire attentivement le Présent Contrat de licence. Le Logiciel est concédé sous licence, et non vendu à l'utilisateur, pour un emploi respectant les termes du Présent Contrat. Vous vous engagez à respecter les termes et les conditions du Présent Contrat. Si vous êtes en désaccord avec les termes et les conditions du Présent Contrat, veuillez retourner le Logiciel et tout ce qui l'accompagne dans les 15 jours qui suivent la date de votre achat à l'endroit où vous l'avez acheté.

La propriété du Logiciel (dénommé « le Logiciel » ci-dessus et ci-après) reste acquise à Guillemot Corporation/Thrustmaster. Tous droits réservés. Le terme « Logiciel » inclut les programmes exécutables, gestionnaires, bibliothèques, fichiers de données et toute documentation associée aux programmes. L'acquéreur accepte les termes et les conditions du Présent Contrat concernant les droits d'auteur et tout autre droit de propriété concernant les autres logiciels contenus dans le produit.

**Thrustmaster n'accorde qu'un droit d'utilisation du Logiciel. Thrustmaster se réserve le droit d'annuler le Présent Contrat en cas de non-respect de celui-ci. En cas de résiliation du Présent Contrat, l'acquéreur s'engage à renvoyer le Logiciel à Thrustmaster ainsi que toutes les copies.**

### Licence :

1. La licence est accordée à l'acquéreur d'origine seulement. Guillemot Corporation et Thrustmaster restent propriétaires et titulaires du Logiciel et se réservent tous les droits qui ne sont pas expressément accordés par le Présent Contrat. L'utilisateur n'a pas le droit de sous-louer ses droits concédés par le Présent Contrat. Le transfert de cette licence est autorisé à condition que l'acquéreur d'origine ne conserve aucune partie du Logiciel et que le cessionnaire lise et accepte les termes et conditions du Présent Contrat.
2. L'acquéreur peut utiliser le Logiciel sur un seul ordinateur en même temps. La partie assimilable du Logiciel peut être copiée vers un autre ordinateur à condition que le Logiciel soit effacé du premier ordinateur et qu'il soit impossible d'utiliser le Logiciel sur plusieurs machines en même temps.
3. L'acquéreur reconnaît et accepte le copyright appartenant à Guillemot Corporation et/ou Thrustmaster. Le copyright ne doit en aucun cas être enlevé du Logiciel ou d'une copie du Logiciel, de toute documentation, écrite ou électronique, accompagnant le Logiciel.
4. La licence octroie à l'utilisateur le droit de faire une (1) copie d'archivage de la partie assimilable du Logiciel à condition que le copyright du Logiciel soit également copié.
5. Sauf dans les limites permises expressément par le Présent Contrat, l'acquéreur ne peut pas s'engager à, ni permettre à un tiers de s'engager à :
  - Fournir ou divulguer le Logiciel à des tiers,
  - Rendre possible l'utilisation du Logiciel par plus d'un ordinateur en même temps,
  - Faire des modifications ou des copies de quelque sorte que ce soit,
  - Désassembler, dé-compiler ou modifier le Logiciel d'une quelconque manière ou essayer d'obtenir des informations relatives à l'utilisation du Logiciel n'étant pas accessibles à l'utilisateur,
  - Faire des copies ou des traductions du Manuel de l'utilisateur.

## Garantie limitée

Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel bénéficie d'une garantie d'1 an pièces et main d'œuvre à compter de la date d'achat. La seule garantie accordée par Thrustmaster est le remplacement de vos produits défectueux. En aucun cas, Thrustmaster ne saurait être tenu responsable envers qui que ce soit de tous dommages ou incidents, directs ou indirects, y compris de toute perte de données, d'informations ou autres que vous pourriez subir par l'utilisation du logiciel faisant l'objet de cette licence.

## TABLE DES MATIÈRES

<b>I. INTRODUCTION .....</b>	<b>51</b>
COMMENT LIRE CE MANUEL.....	51
<b>II. CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES .....</b>	<b>52</b>
<b>III. FIXATION DU VOLANT.....</b>	<b>53</b>
<b>IV. INSTALLER LES PILOTES/LE LOGICIEL.....</b>	<b>54</b>
INSTALLER LES PILOTES/LE LOGICIEL SOUS WINDOWS 98.....	54
INSTALLER LES PILOTES/LE LOGICIEL SOUS WINDOWS MILLENNIUM.....	55
INSTALLER LES PILOTES/LE LOGICIEL SOUS WINDOWS 2000.....	55
TEST D'INSTALLATION.....	56
<b>V. L'ÉDITEUR FORCE FEEDBACK RACING WHEEL.....</b>	<b>58</b>
LANCER LE LOGICIEL.....	58
PROGRAMMER LE VOLANT .....	58
<b>VI. ASSISTANCE TECHNIQUE.....</b>	<b>59</b>
SI VOUS DEVEZ RETOURNER UN PRODUIT.....	59


## I. INTRODUCTION


### *COMMENT LIRE CE MANUEL*


Ce manuel présuppose que vous êtes familiarisé avec un certain nombre d'expressions telles que « cliquer sur » ou « double-cliquer sur ».

Avant de commencer à lire ce manuel, il est important que vous compreniez les conventions typographiques et les symboles utilisés dans cette documentation :

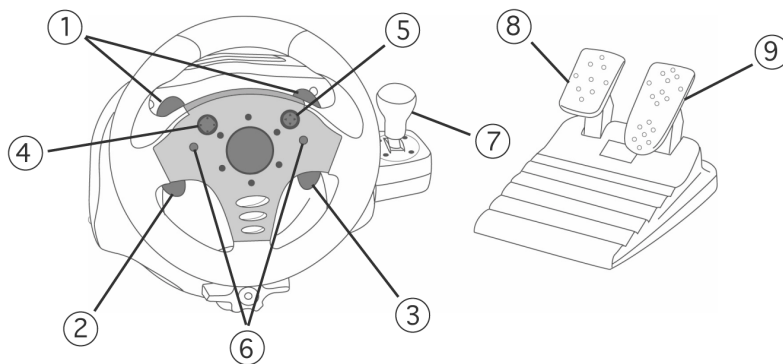
- **CAPITALES EN GRAS** : pour les noms de répertoires ou fichiers et également pour le texte que vous devez taper manuellement au clavier (ex : **INSTALL.EXE**).
- *Italique* : pour les messages d'interface ou toute information apparaissant à l'écran.
- Touches clavier entre crochets : un signe « + » sépare les touches que vous devez maintenir enfoncées simultanément (ex : appuyez sur [Ctrl]+[Alt]+[Suppr]).

-  Vous met en garde contre une action ou une omission qui pourrait vous placer dans une situation désagréable.

-  Vous propose la définition ou l'explication d'un mot ou d'une expression susceptible de vous poser un problème de compréhension.

-  Vous donne une information importante que vous devez prendre en compte avant de commencer l'action décrite.

## II. CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES



- ① Leviers de changement de vitesse
- ② Levier de freinage progressif
- ③ Levier d'accélération progressif
- ④ Point de vue 8 directions
- ⑤ Bouton 4 en 1
- ⑥ Boutons d'action
- ⑦ Levier de changement de vitesse
- ⑧ Pédale de freinage analogique
- ⑨ Pédale d'accélération analogique



Ne serrez pas trop fort les vis car vous risquez d'endommager le système de fixation du volant ou la table.

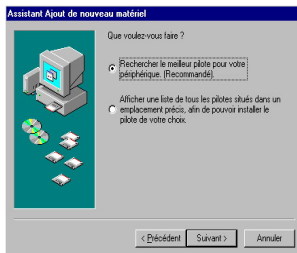
### III. FIXATION DU VOLANT



Placez le Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel sur une table ou une surface plane. Positionnez sur *UNLOCK* le système de verrouillage situé à l'avant du volant. Resserrez sous la table les vis de serrage jusqu'à ce que le volant soit parfaitement stable, puis positionnez le système de verrouillage sur *LOCK*. Reliez le pédalier au volant à l'aide du câble fourni. Vous pouvez à présent installer les pilotes et le logiciel.



Ce manuel décrit l'installation des pilotes sous **Windows 98**, **Windows Millennium** et **Windows 2000**. En fonction de votre environnement ou du matériel/des logiciels installés, les écrans et la procédure d'installation peuvent varier sensiblement par rapport à la procédure décrite dans ce manuel.



Fenêtre 1



Fenêtre 2

## IV. INSTALLER LES PILOTES/LE LOGICIEL

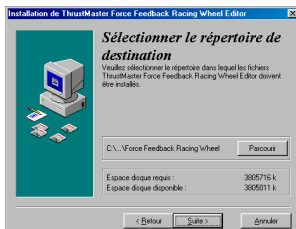
Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel vous permet de vous brancher sur le port USB de votre PC pour un branchement « à chaud », c'est-à-dire ordinateur allumé. Branchez le Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel à l'aide du câble d'alimentation fourni, placez l'interrupteur situé à l'arrière de votre volant en position marche, puis insérez le connecteur USB dans l'un des ports USB situés à l'arrière de l'unité centrale. Le nouveau périphérique sera automatiquement détecté. Pour ce qui est de la procédure d'installation des pilotes de votre volant, veuillez vous référer au passage correspondant au système d'exploitation installé sur votre machine.

### *INSTALLER LES PILOTES/LE LOGICIEL SOUS WINDOWS 98*

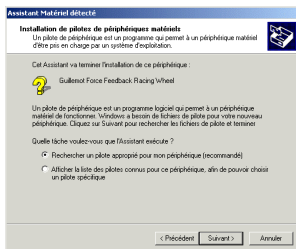
L'*Assistant Ajout de nouveau matériel* vous propose de rechercher pour vous les meilleurs pilotes pour votre périphérique ou bien d'afficher une liste des pilotes qu'il détecte. Insérez le CD-ROM d'installation dans votre lecteur (attendez quelques instants que le CD soit reconnu). Activez l'option *Rechercher le meilleur pilote pour votre périphérique (Recommandé)* puis cliquez sur *Suivant* (Fenêtre 1). Cochez l'option *Lecteur de CD-ROM*, puis cliquez sur *Suivant* (Fenêtre 2). Windows affichera alors le chemin et le nom du dossier où se trouvent les pilotes dont vous avez besoin. Cliquez sur *Suivant* pour lancer l'installation des pilotes.

Une fois l'installation des pilotes terminée, l'installation de l'Éditeur Force Feedback Racing Wheel se lance automatiquement. Suivez les instructions portées à l'écran pour installer ce logiciel dans le répertoire par défaut **C:\PROGRAM FILES\THRUSTMASTER\FORCE FEEDBACK RACING WHEEL**.

Cliquez sur *Terminer*. Vous êtes maintenant prêt à tester votre volant (voir *Test d'installation*).



Fenêtre 3



Fenêtre 4



Fenêtre 5

## INSTALLER LES PILOTES/LE LOGICIEL SOUS WINDOWS MILLENNIUM

Insérez le CD-ROM d'installation dans votre lecteur. L'installation des pilotes doit se lancer automatiquement (dans le cas contraire, cliquez sur *Suivant*) ; il vous suffit alors de suivre les instructions.

Une fois l'installation des pilotes terminée, l'installation de l'Éditeur Force Feedback Racing Wheel se lance automatiquement. Suivez les instructions portées à l'écran pour installer ce logiciel dans le répertoire par défaut **C:\PROGRAM FILES\THRUSTMASTER\FORCE FEEDBACK RACING WHEEL** (Fenêtre 3). Cliquez sur *Suivant*.

Cliquez sur *Terminer*. Vous êtes maintenant prêt à tester votre volant (voir *Test d'installation*).

## INSTALLER LES PILOTES/LE LOGICIEL SOUS WINDOWS 2000

L'*Assistant Matériel détecté* vous propose de rechercher pour vous les meilleurs pilotes pour votre périphérique ou bien d'afficher une liste des pilotes connus. Activez l'option *Rechercher un pilote approprié pour mon périphérique (recommandé)*, puis cliquez sur *Suivant* (Fenêtre 4). Cochez l'option *Lecteurs de CD-ROM* et insérez le CD-ROM d'installation dans votre lecteur. Cliquez sur *Suivant* (Fenêtre 5).

Si Windows ne trouve pas les pilotes sur le CD-ROM, cochez également l'option *Emplacement spécifique*, cliquez sur *Suivant*, tapez **D:\WIN2K DRIVERS** (ou remplacez **D** par la lettre appropriée) et cliquez sur *OK*. Cliquez sur *Suivant* pour poursuivre l'installation des pilotes.

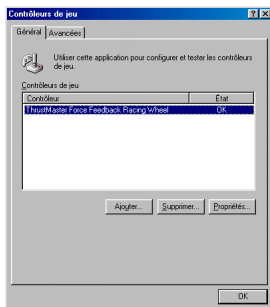


Fenêtre 6

Cliquez sur *Oui* pour poursuivre l'installation lorsque la boîte de dialogue *Signature numérique non trouvée* apparaît (Fenêtre 6), puis sur *Terminer* dans la boîte de dialogue suivante.

Une fois l'installation des pilotes terminée, vous pouvez procéder à l'installation de l'Éditeur Force Feedback Racing Wheel, le logiciel de programmation livré avec votre volant. Pour ce faire, sélectionnez *Démarrer/Exécuter...*, puis tapez **D**:**EDITOR** (ou remplacez **D** par la lettre appropriée). Suivez les instructions portées à l'écran pour installer ce logiciel dans le répertoire par défaut **C:\PROGRAM FILES\THRUSTMASTER\FORCE FEEDBACK RACING WHEEL**.

Cliquez sur *Terminer*. Vous êtes maintenant prêt à tester votre volant (voir *Test d'installation*).



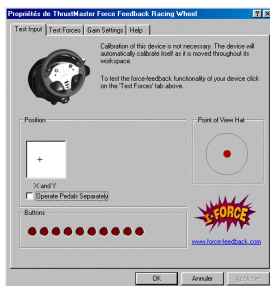
Fenêtre 7

## TEST D'INSTALLATION

Sélectionnez *Démarrer/Paramètres/Panneau de configuration*, puis double-cliquez sur *Contrôleurs de jeu* (ou *Options de jeu* selon votre système d'exploitation). La boîte de dialogue *Contrôleurs de jeu* affichera *Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel* avec l'état *OK* (Fenêtre 7).

Si la boîte de dialogue affiche l'état *Non connecté*, vous aurez peut-être à désinstaller les pilotes déjà présents et réinstaller votre périphérique. Si tel est le cas, cliquez sur *Démarrer/Exécuter...* et tapez **D**:**CLEANW.EXE** (ou remplacez **D** par la lettre appropriée). Cette commande désinstallera automatiquement les pilotes déjà présents afin de faciliter la réinstallation.





Fenêtre 8

Cliquez sur *Propriétés* dans la boîte de dialogue *Contrôleurs de jeu* et sélectionnez l'onglet *Test Input*. Testez les différents axes en essayant les différents boutons et en contrôlant les résultats obtenus à l'écran (Fenêtre 8). Cliquez sur *OK* dans la boîte de dialogue *Contrôleurs de jeu*.

Vous êtes maintenant prêt à lancer l'Éditeur Force Feedback Racing Wheel (voir section suivante).

**En cas de mauvais fonctionnement dû à une émission électrostatique, quittez le jeu et débranchez le périphérique de votre ordinateur. Pour rejouer, rebranchez le périphérique et relancez le jeu.**



Veuillez noter que l'Éditeur Force Feedback Racing Wheel ne peut être utilisé que sous Windows. Il ne vous sera donc pas possible avec ce logiciel de créer des profils pour les jeux DOS.



Pour plus d'informations sur les profils de jeu, cliquez sur *Démarrer/Programmes/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel/Manuel de l'éditeur Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel*.

## V. L'ÉDITEUR FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

### *LANCER LE LOGICIEL*

Cliquez sur *Démarrer/Programmes/Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel/Éditeur Thrustmaster Force Feedback Racing Wheel* pour lancer le logiciel.

L'Éditeur Force Feedback Racing Wheel est un logiciel destiné à faciliter la configuration de votre contrôleur de jeu pour vos jeux PC. Avec ce logiciel, il vous est possible d'attribuer les raccourcis clavier les plus utilisés dans un jeu aux boutons de votre périphérique de jeu, et de sauvegarder vos paramètres.

### *PROGRAMMER LE VOLANT*



Cliquez sur l'un des boutons d'action sur la photo du volant affichée à l'écran (ou appuyez sur l'un des boutons sur le volant lui-même) pour programmer les boutons d'action en utilisant les raccourcis clavier. Le bouton sélectionné doit apparaître en rouge.

Sachez que la plupart des commandes clavier peuvent être programmées.

## VI. ASSISTANCE TECHNIQUE

Avant de nous contacter (\*), merci de réunir les informations et les éléments suivants :

- Nom du produit,
- Date d'achat du produit,
- Configuration système : processeur, mémoire, système d'exploitation,
- De quoi écrire.

Veillez à laisser votre ordinateur allumé à l'endroit où vous rencontrez le problème.

### ***SI VOUS DEVEZ RETOURNER UN PRODUIT***

Thrustmaster offre une garantie d'un an pièces et main d'œuvre.

Avant de retourner un produit, contactez le support technique de Thrustmaster en téléphonant au numéro correspondant à votre pays (\*).

**En Europe** : après avoir vérifié avec notre support technique (\*) que le produit est défectueux, veuillez le retourner à votre revendeur informatique. C'est lui qui retournera le produit défectueux et c'est auprès de lui que Thrustmaster effectuera l'échange. Tous les clients sont invités à s'enregistrer en ligne sur notre site web, à l'adresse suivante : <http://europe.thrustmaster.com>. Une fois sur le site, cliquez sur *Tech Support*, puis choisissez *Reach us*.

**Aux États-Unis et au Canada** : les remboursements s'appliquent aux achats effectués directement auprès de Thrustmaster (sous 30 jours). Tous les clients sont invités à s'enregistrer en ligne sur notre site web, à l'adresse suivante : <http://us.thrustmaster.com>. Une fois sur le site, cliquez sur *Contact Us*, puis choisissez *Support*. Vous serez inscrit dans notre fichier d'adresses, ce qui vous permettra de recevoir les informations sur les mises à jour et les nouveaux produits, ainsi que des offres spéciales.

**N.B. : seuls les envois comportant un numéro RMA (Return Merchandise Authorization) attribué par un agent du support technique seront acceptés.**

Assurez-vous que le produit que vous retournez est bien complet : manuel(s), câble(s), boîte...

**(\*) Pour obtenir les coordonnées de notre support technique, reportez-vous à la fin du manuel.**

