

THRUSTMASTER®

FORMULA 1

RACING WHEEL™



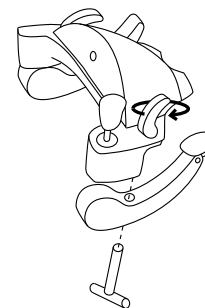
Quickstart

Computer requirements

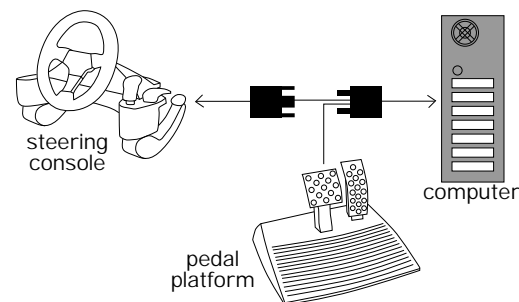
- IBM-compatible computer and IBM specification game card. A speed-adjustable, dual-port game card (such as ThrustMaster's ACM card) is highly recommended.
- **Note:** Game ports on multiple-function cards (such as sound cards or multi-I/O cards) typically do not provide optimal game play. A dedicated game card (such as ThrustMaster's ACM card) is highly recommended.
- **Note:** Unused game ports should be disabled to prevent potential game port conflicts and game slowdown. See your system's hardware manuals for the procedures on how to do this. Also see "About Game Ports."

Setting up the racing console

- 1 Switch off power to your computer. NEVER install game hardware with the computer switched on. Doing so might result in costly damage to your equipment.
- 2 Disable any extra game ports. See your game card or computer's manual for information on how to do this.
- 3 Assemble the clamps onto the steering console as shown in the diagram.



- 4 Plug the cable from the pedal platform into the steering console and the game port on the computer.



5 To put the **gas and brake pedals on the same joystick axis** in a game, put the 3-position switch on the right side of the pedal platform in the **COMBINED** position (this is the best position if you are not certain how the game handles the pedals). If your game supports the **gas and brake pedals on separate joystick axes**, you may put the switch into the **SEPARATE** position instead.

6 Mount the console on the edge of a desk or table by lifting up the locking levers and sliding the steering console into place. Push the locking levers down into a locked position. If the console isn't snug, lift the levers up, rotate each lever one clockwise turn, and lock them down again. Repeat this until the console is mounted snugly.

Warning: The clamping mechanism is very effective, and should NOT be overtightened. You are overtightening the clamp if you see marked distortion of the console surface at the locking lever locations.

Software installation

- 1 Insert the supplied diskette into your computer's floppy drive, and run **SETUP**.
- 2 Follow the directions that are displayed during the installation. The **Next** button brings you to the next installation step, **Back** brings you to the previous installation step, and **Cancel** halts the installation process.

Windows 95 setup

The gas and brake pedals can be set up to work on a single joystick axis (COMBINED) or on separate axes (SEPARATE). Setting up the pedals to be COMBINED has the most universal application.

Pedals on a single joystick axis (most universal setup)

- 1 If you did not set the 3-position switch on the pedal platform to the desired position yet, shut off the computer's power, set the switch to **COMBINED**, and then power up the system again.
- 2 Double-click on **My Computer**, open the **Control Panel**, and then run **ProPanel**.
- 3 Click on the **Controller** with **ID 1** in the device list (it should be the topmost item).
- 4 Click on the **Device Selection** button.
- 5 In the controls list that appears, scroll to the **ThrustMaster Formula 1 w/combined pedals** entry and select it. Click on the **OK** button.
- 6 Click on the **Calibrate** button, and the calibration screen appears.
- 7 Follow the calibration instructions as they are displayed. Click on **Finish** when you are through calibrating the controls.
- 8 You may **Test** the controls now, if you wish.

- 9 Click on the **Close** to exit to the main desktop.

Pedals on a separate joystick axes

- 1 If you did not set the 3-position switch on the pedal platform to the desired position yet, shut off the computer's power, set the switch to **SEPARATE**, and then power up the system again.
- 2 Double-click on **My Computer**, open the **Control Panel**, and then run **ProPanel**.
- 3 Click on the **Controller** with **ID 1** in the device list (it should be the topmost item).
- 4 Click on the **Device Selection** button.
- 5 In the controls list that appears, scroll to the **ThrustMaster Formula 1 w/separate pedals** entry and select it. Click on the **OK** button.
- 6 Click on the **Calibrate** button, and the calibration screen appears.
- 7 Follow the calibration instructions as they are displayed. Click on **Finish** when you are through calibrating the controls.
- 8 You may **Test** the controls now, if you wish.
- 9 Click on the **Close** to exit to the main desktop.

About game ports

If you're running a newer computer, you need to pay attention to the game port.

Game ports are easy to overlook. You've bought a hot game and the best controls on the market, so what else should you need? Just plug in, calibrate and go. Right? It *should* be like that, but the fact is that some game ports can rob you of performance.

Game software interacts with the game card to determine the position of the controls during play. The software constantly cycles or loops to "see" if something has changed on the game card. The software counts the loops and uses them to create a value that in turn affects game play. As an example, a joystick pushed to the left produces a different loop count than when it is pushed to the right.

Higher and higher CPU speeds in the latest systems have caused larger count values for many games. These larger loop counts can result in jerky or uneven game play. Speed-adjustable game cards like ThrustMaster's ACM card provide a solution by bringing the loop counts down into a range the game can handle. Speed adjustment is handled through calibration software and an external adjustment knob.

Many gamers use game ports supplied with sound cards and multi-I/O cards (cards that have serial, parallel and game ports all on one card). Besides speed problems, these game port designs typically have not kept up with the electrical demands of new controls.

Game controls have passed beyond a simple joystick with a couple fire buttons. Multiple controls are often connected to the same game port, such as driving controls with steering/pedal combinations, or complete flight control systems with rudder pedals, and a programmable joystick and throttle. These controls get power from the game port. Many multi-I/O and sound cards simply can't provide enough power to run the controls properly. A related problem is *heat drift*, where the card heats up to a point that the controls "drift" away from their original calibration. During game play, this shows up as a constant "pull" to the left or right.

Purchasing a quality game card that contains only game ports (called a *dedicated* game card) should eliminate the power and heat drift problems. Be certain to buy a *dual port* card, which means that it can handle two joysticks per connector. For a few extra dollars, a speed-adjustable card will provide all these features *and* a game port that can be tuned to your computer's speed.

Having multiple, active game ports can be source of many problems. If you have multiple game ports on your system (on multi-I/O cards, sound cards, dedicated game cards), be certain to disable any extra game ports (see your computer's hardware documentation for procedures on how to do this).

About game calibration

Most games have setup options for selecting a control type, and calibration procedures for determining a control's range of input if it is a joystick. The driving console is treated like a joystick in these games.

The game software will use joystick terminology for control setup and calibration. The joystick equivalents on the driving console for setup and calibration are provided below:

steering wheel turn left and right - This is the same as the Joystick A X-axis (left/right). Turn the wheel fully counter-clockwise if asked to move the joystick to the left, fully clockwise if asked to move the joystick to the right, and center the wheel if asked to center the joystick.

brake/gas pedals -

For the **COMBINED** setting on the 3-position switch:

Both pedals are on the Joystick A Y-axis (joystick forward/back). Press only the right pedal (gas) if asked to move the joystick forward, press only the left pedal (brake) if asked to move the joystick backward, and leave both up if asked to center the joystick.

For the **SEPARATE** setting on the 3-position switch:

The gas pedal will be on the Joystick A Y-axis (joystick forward/back), and the brake pedal will be on the Joystick B X-axis (joystick left/right). Press the right pedal (gas) if asked to move joystick A forward, and let the pedal up if asked to move joystick A to center (or backward). Press the left pedal (brake) if asked to move joystick B to the left, and let the pedal up if asked to move joystick B to the center (or to the right).

shifter forward - Joystick A button 1 (trigger button).

shifter back - Joystick A button 2

left steering wheel button - Joystick B button 1 (trigger button)

right steering wheel button - Joystick B button 2

Note: Most games automatically save the calibration settings. Unless you disconnect the driving console entirely and then connect another control, a one-time calibration typically is all that is needed. It is not necessary to calibrate the controls every time the game is run.

Temporarily connecting a joystick

- 1 Switch off power to your computer.
- 2 Move the 3-position switch on the pedal platform to the OFF (center) position.
- 3 Unplug the cable where it connects to the steering console.
- 4 Plug the joystick into the connector that had been unplugged from the steering console.
- 5 Turn on your computer's power, and set up the joystick under the Windows 95 Control Panel.
- 6 When re-installing the steering console, don't forget to set up and calibrate the controls as described under "Windows 95 Setup."

Racing console troubleshooting

The control response is jerky or uneven during game play.

What kind of game port are you using, and how fast is your computer? This problem usually comes up on faster systems.

- 1 *Are you using a game port on a multi-function card (like a multi-I/O card or sound card)?* If so, the card may not be able to keep up with the speed of your computer during game play. And there isn't a control on the market that can make a slow game port faster. If you want to take advantage of your system's speed, get a real game card. A speed-adjustable card (such as ThrustMaster's ACM card) is the best choice, permitting calibration to your computer's speed.
- 2 *Make sure that any extra game ports are disabled.* This may require opening your computer and changing some switches or jumpers on a card—consult your computer's hardware manuals. Unused, active game ports "steal" performance because the computer must still take the time to "look" at it periodically.

The car in the game seems to pull to the right (or left) all the time during play.

- 1 *Disable any extra game ports.* See the comment above.
- 2 *Heat-induced drift.* The card with the game port is heating up and cannot provide accurate information on control position. This happens often with multi-I/O cards and sound cards with game ports. Consider buying a dual-port, speed-adjustable game card.
- 3 *Inadequate calibration routine.* If you already have a good-quality game card, then try running a different game. If the controls work fine in one game but not another, then there might be a calibration problem in the game. Call the game company for possible solutions.

The steering wheel and gas pedal seem to work but the brake does not work.

The 3-position switch on the pedal platform may be in the SEPARATE position.

- 1 If the game can recognize the gas and brake pedals on separate joystick axes, set the game up for this (see "About game calibration" above).
- 2 If the game cannot recognize the pedals being on separate axes (or if you're uncertain about this), power down the computer, move the switch to the COMBINED position, power up again, and set up the game again (see "About game calibration" above).

The steering wheel works but the pedals do not work at all.

- 1 *Incorrect game setup.* Check the game documentation.
- 2 *The game doesn't support separate gas and brake pedals through the game card.* Check the game documentation.

Alternatively, consider buying a dedicated game card. If you have a 486 or faster computer, you will obtain better game performance with a speed-adjustable, dual port card. See "About Game Ports."

My driving console works in one game but not another.

Your driving console is working fine. If the hardware has problems, it will not work properly in *any* game. The problem is in the software.

- 1 *Make sure you have correctly performed the calibration steps in the game.* You might have accidentally skipped part of the routine.
- 2 *The game software is corrupt.* Try reloading the game.
- 3 *The game does not support directly driving controls.* Check the game's documentation to see what controls are supported (keyboard, mouse, joystick or other). If the game supports joysticks, then the driving console can be used (see "About game calibration" above).

The controls don't work at all.

- 1 Make certain that all the cables are plugged in securely.
- 2 Make certain that the 3-position switch on the pedal platform is **not** in the OFF position.
- 3 If the controls still do not work after checking the cables and the 3-position switch, then the **TMScope** utility (TMS.EXE, often found in TMSCOPE.EXE and TM_UTILS.ZIP) can help determine if the game card is "seeing" the control. The software is available through on-line services and at ThrustMasters web site (<http://www.thrustmaster.com>). If you do not have access to an on-line service, call ThrustMaster's Service Department and request a diskette with TMScope.

Customer support and product service

If you have problems with your ThrustMaster product please call ThrustMaster Customer Support. In order to better assist you with diagnosis of your problem we ask that you gather as much information as you can before calling. Knowing the speed, make, and model of your computer system, and games you use is very helpful information. We encourage you to try the product on other computer systems (if available). This will help us to determine if the product is faulty or if something in your system is causing a compatibility problem.

Important note on returning broken or defective products:
RMA needed

If you have a problem that requires repair of your ThrustMaster product call Service and Repair. All products being returned must have an RMA number issued by the Service and Repair Department. Any product received without an RMA number will be refused.

Customer support on-line

Web site <http://www.thrustmaster.com>
CompuServe GO GamDPub ID72662,2334

Product support, service and returns: United States

Technical Support

Hours: Monday - Friday 7:00 am - 6:00 pm Pacific Time
(503) 615-3200

Service and Repair

Hours: Monday - Friday 8:00 am - 5:00 pm Pacific Time
(503) 615-3200

Email

techsupp@thrustmaster.com (technical support)
service@thrustmaster.com (service and repair)

Product return address

ThrustMaster, Inc.
7175 N.W. Evergreen Parkway #400
Hillsboro, Oregon 97124 U.S.A.
(please include the RMA number on the package to speed processing)

General contact information

ThrustMaster Headquarters, United States
ThrustMaster, Inc.
7175 N.W. Evergreen Parkway #400
Hillsboro, Oregon 97124 U.S.A.
Tel: (503) 615-3200
Fax: (503) 615-3300
Email: info@thrustmaster.com

Product support, service and returns: Europe

Technical Support
Tel: +44 (0) 1276 609 697
Fax: +44 (0) 1276 609 696
Hours: Monday - Friday 10:00hrs - 18:00hrs (GMT)

Email

techsupp@thrustmaster.co.uk

Product return address

ThrustMaster, Inc.
Unit 9, Southern Trade Centre
Admiralty Way
Camberley
Surrey. GU15 3DT

General contact information

European Headquarters
ThrustMaster (Europe) Ltd.
Unit 9, Southern Trade Centre
Admiralty Way
Camberley
Surrey. GU15 3DT
Tel: +44 (0) 1276 609 697
Fax: +44 (0) 1276 609 696
Email: enquiries@thrustmaster.co.uk

Product support, service and returns: Germany**Returns, Repair and Hotline Support**

Tel: +49 (0) 2732 791 845 (16:00hr - 19:00hr)
Fax: +49 (0) 2732 791 847

Email

techde@thrustmaster.com

Product return address

ThrustMaster, Inc.
Siegener Str. 210
57223 Kreuztal-Bushutten
Germany

General contact information

ThrustMaster, Inc.
Siegener Str. 210
57223 Kreuztal-Bushutten
Germany
Tel: +49 (0) 2732 791 845 (16:00hr - 19:00hr)
Fax: +49 (0) 2732 791 847

Formula 1 Users Manual 1997,
©ThrustMaster, Inc.
Part No. 900-0017-024

ThrustMaster wishes to acknowledge and thank Ziba Design of Portland, Oregon, for their extraordinary efforts to capture the essence of racing in the Formula 1. Many thanks also go to the driving enthusiasts who supplied advice for shaping the initial design.

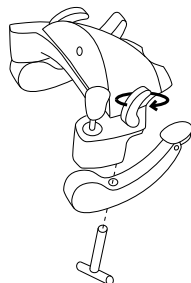
ThrustMaster® is a registered trademark of ThrustMaster, Inc. Windows® is a registered trademark of Microsoft Corporation. All other trademarks and registered trademarks in this document are of their respective companies.

Caractéristiques de l'ordinateur

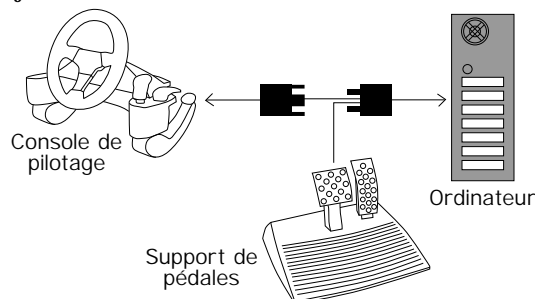
- Ordinateur compatible IBM et carte de jeu de spécification IBM. Une carte de jeu à double port et à vitesse réglable (comme la carte ACM de ThrustMaster) est vivement recommandée.
- **Remarque** : les ports de jeu des cartes à fonctionnalités multiples (notamment les cartes son ou les cartes à E/S multiples) ne fournissent pas une qualité optimale de jeu. Une carte de jeu spécialisée (comme la carte ACM de ThrustMaster) est vivement recommandée.
- **Remarque** : il est conseillé de désactiver les ports de jeu inutilisés pour empêcher les conflits de port de jeu et éviter un ralentissement potentiel du jeu. Pour plus de détails sur la procédure à suivre, reportez-vous aux manuels de votre matériel système. Voir aussi "Ports de jeu".

Configuration de la console de pilotage

- 1 Mettez l'ordinateur hors tension. N'installez SURTOUT PAS de matériel de jeu lorsque l'ordinateur est sous tension, sous peine de provoquer des dommages coûteux.
- 2 Désactivez les ports de jeu supplémentaires. Pour plus de détails sur la procédure à suivre, reportez-vous au manuel de la carte de jeu ou de l'ordinateur.
- 3 Assemblez les pinces sur la console de pilotage comme illustré sur le diagramme.



- 4 Branchez le câble du support de pédales sur la console de pilotage et sur le port de jeu de l'ordinateur.



- 5 Pour mettre les **pédales d'accélération et de frein sur le même axe du joystick** dans un jeu, réglez le bouton à trois positions à droite du support de pédales en position **COMBINED** (la meilleure position si vous ne savez pas comment le jeu gère les pédales). Si le jeu prend en charge les **pédales d'accélération et de frein sur des axes de joystick distincts**, vous pouvez régler le bouton sur **SEPARATE**.
- 6 Installez la console sur le bord d'un bureau ou d'une table en soulevant les leviers de blocage et en faisant glisser la console de pilotage en position. Abaissez les leviers de blocage en position verrouillée. Si la console n'est pas bien installée, soulevez les leviers, faites pivoter chaque levier d'un tour vers la droite et verrouillez-les à nouveau. Répétez cette procédure jusqu'à ce que la console soit fermement installée en position.



Avertissement : vous ne devez pas avoir besoin de plus d'un ou deux doigts pour enclencher un levier de blocage. Ne serrez PAS trop la pince.

Installation du logiciel

- 1 Insérez la disquette fournie dans le lecteur de disquette et exécutez **SETUP**.
- 2 Suivez les instructions qui s'affichent pendant l'installation. Le bouton **Suivant** permet de passer à l'étape d'installation suivante et le bouton **Précédent** de revenir à l'étape précédente. **Annuler** interrompt le processus d'installation.

Configuration sous Windows 95

Les pédales d'accélération et de frein peuvent être configurées pour fonctionner sur un seul axe du joystick (**COMBINED**) ou sur des axes distincts (**SEPARATE**). La configuration **COMBINED** représente l'application la plus universelle.

Pédales sur un seul axe du joystick (configuration la plus universelle)

- 1 Si vous n'avez pas encore réglé le bouton à trois positions du support de pédales sur la position requise, mettez l'ordinateur hors tension, réglez le bouton sur **COMBINED** et remettez le système sous tension.
- 2 Cliquez deux fois sur **Mon ordinateur**, ouvrez le **Panneau de configuration** et lancez **ProPanel**.
- 3 Cliquez sur le **Contrôleur** avec **ID1** dans la liste des unités (il doit s'agir du premier élément de la liste).
- 4 Cliquez sur le bouton **Device Selection**.
- 5 Parcourez la liste des unités qui s'affiche et sélectionnez **ThrustMaster Formula 1 w/combined pedals**. Cliquez sur **OK**.
- 6 Cliquez sur le bouton **Calibrate** pour afficher l'écran de calibrage.

- 7 Suivez les instructions de calibrage qui s'affichent. Cliquez sur **Terminer** une fois les unités calibrées.
- 8 Vous pouvez maintenant **tester** les commandes.
- 9 Cliquez sur **Fermer** pour revenir au bureau principal.

Pédales sur des axes distincts du joystick

- 1 Si vous n'avez pas encore réglé le bouton à trois positions du support de pédales sur la position requise, mettez l'ordinateur hors tension, réglez le bouton sur SEPARATE et remettez le système sous tension.
- 2 Cliquez deux fois sur **Mon ordinateur**, ouvrez le **Panneau de configuration** et lancez **ProPanel**.
- 3 Cliquez sur le **Contrôleur** avec **ID1** dans la liste des unités (il doit s'agir du premier élément de la liste).
- 4 Cliquez sur le bouton **Device Selection**.
- 5 Parcourez la liste des unités qui s'affiche et sélectionnez **ThrustMaster Formula 1 w/separate pedals**. Cliquez sur **OK**.
- 6 Cliquez sur le bouton **Calibrate** pour afficher l'écran de calibrage.
- 7 Suivez les instructions de calibrage qui s'affichent. Cliquez sur **Terminer** une fois les unités calibrées.
- 8 Vous pouvez maintenant **tester** les commandes.
- 9 Cliquez sur **Fermer** pour revenir au bureau principal.

A propos du port de jeu

Si vous utilisez un ordinateur plus récent, vous devez faire attention au port de jeu qu'il est souvent trop facile d'ignorer. Vous vous êtes offert un jeu passionnant et la meilleure unité de commande sur le marché, alors que demander de plus ? Il suffit de brancher, de calibrer et c'est parti, n'est-ce pas ? En *théorie* peut-être bien, mais certains ports de jeu offrent parfois des performances décevantes.

Le logiciel de jeu communique avec la carte de jeu pour déterminer la position des commandes pendant la partie. Le logiciel décrit constamment une boucle pour "vérifier" si quelque chose a changé sur la carte de jeu. Le logiciel compte les boucles et les utilise pour produire une valeur qui affecte à son tour la partie. Par exemple, lorsque vous poussez le joystick vers la gauche, le nombre de boucles n'est pas le même que lorsque vous le poussez vers la droite.

En s'accéléralant, la vitesse de processeur sur les tous derniers systèmes a augmenté la valeur de comptage dans de nombreux jeux. Ces valeurs de comptage plus élevées donnent au jeu une apparence plus saccadée et inégale. Les cartes de jeu à vitesse réglable, notamment la carte ACM de ThrustMaster, fournissent une solution au problème en réduisant le comptage

de boucles à une gamme de valeurs que le jeu est en mesure de traiter. Le réglage de la vitesse s'effectue par le logiciel de calibrage et par un bouton de réglage externe.

De nombreux joueurs utilisent les ports de jeu des cartes son et des cartes à E/S multiples (cartes possédant à la fois des ports série, parallèle et de jeu). Outre les problèmes de vitesse, ces types de port de jeu ne répondent généralement plus aux besoins électriques des nouvelles unités de commande.

Les commandes de jeu ont évolué depuis le simple joystick à deux boutons de tir. Des unités de commande multiples sont souvent connectées sur le même port de jeu, notamment les commandes de pilotage avec volant/pédales combinés ou les systèmes complets de pilotage d'avion avec pédales de direction, joystick programmable et manette des gaz. Ces unités de commande sont alimentées par le port de jeu. De nombreuses cartes son et à E/S multiples ne sont tout simplement pas en mesure de fournir suffisamment de courant pour gérer correctement ces unités de commande. Il en résulte une *dérive de chaleur* par laquelle la carte chauffe à tel point que les unités de commande "perdent" leur calibrage d'origine, ce qui, pendant la partie, se traduit par une poussée constante vers la gauche ou la droite.

L'achat d'une carte de jeu de qualité ne contenant que des ports de jeux (une carte de jeu *spécialisée*) devrait éliminer les problèmes d'alimentation et de dérive de chaleur. Veillez à acheter une carte à *double port* en mesure de gérer deux joysticks par connecteur. Pour quelques francs de plus, une carte à vitesse réglable fournira toutes ces fonctionnalités *ainsi* qu'un port de jeu pouvant être réglé à la vitesse de votre ordinateur.

De multiples ports de jeux *actifs* risquent de créer de nombreux problèmes. Si votre système est équipé de plusieurs ports de jeux (sur des cartes à E/S multiples, des cartes son ou des cartes de jeu spécialisées), veillez à désactiver les ports de jeu supplémentaires (pour plus de détails sur la procédure à suivre, reportez-vous à la documentation de votre ordinateur).

A propos du calibrage du jeu

La plupart des jeux possèdent des options de configuration pour sélectionner un type de commande et des procédures de calibrage pour déterminer la plage d'entrée d'une unité de commande s'il s'agit d'un joystick. La console de pilotage est traitée de la même manière qu'un joystick dans ces jeux.

Le logiciel de jeu utilise la terminologie du joystick pour la configuration et le calibrage de l'unité de commande. Les équivalents du joystick sur la console de pilotage pour la configuration et le calibrage sont indiqués ci-dessous :

tourner le volant vers la gauche et la droite : équivalent à l'axe X du joystick A (vers la gauche/la droite). Tournez le volant à fond vers la gauche lorsqu'il vous est demandé de déplacer le joystick vers la gauche, à fond vers la droite lorsqu'il vous est demandé de déplacer le joystick vers la droite et centrez-le pour centrer le joystick.

pédales de frein et d'accélération :

Réglage **COMBINED** sur le bouton à trois positions :

Les deux pédales sont situées sur l'axe Y du joystick A (joystick vers l'avant/l'arrière). Appuyez sur la pédale de droite (l'accélérateur) s'il vous est demandé de pousser le joystick vers l'avant ou sur la pédale de gauche (le frein) s'il vous est demandé de tirer le joystick vers l'arrière. Pour centrer le joystick, ne touchez pas aux pédales.

Réglage **SEPARATE** sur le bouton à trois positions :

La pédale d'accélération est située sur l'axe Y du joystick A (joystick vers l'avant/l'arrière) et la pédale de frein sur l'axe X du joystick B (joystick vers la gauche/la droite). Appuyez sur la pédale de droite (l'accélérateur) lorsqu'il vous est demandé de pousser le joystick A vers l'avant et relâchez la pédale pour centrer le joystick A (ou le tirer vers l'arrière).

Appuyez sur la pédale de gauche (le frein) lorsqu'il vous est demandé de déplacer le joystick B vers la gauche et relâchez-la pour centrer le joystick B (ou le déplacer vers la droite).

vers l'avant : bouton 1 du joystick A (bouton de déclenchement)

vers l'arrière : bouton 2 du joystick A

bouton gauche du volant : bouton 1 du joystick B

bouton droit du volant : bouton 2 du joystick B

Remarque : la plupart des jeux sauvegardent automatiquement les paramètres de calibrage. A moins de déconnecter entièrement la console de pilotage et de connecter ensuite une autre unité de commande, le calibrage ne doit être effectué qu'une seule fois. Il n'est pas nécessaire de calibrer les unités de commande à chaque fois que vous lancez le jeu.

Connexion temporaire d'un joystick alternatif

- 1 Mettez l'ordinateur hors tension.
- 2 Réglez le bouton à trois positions du support de pédales en position OFF (centrée).
- 3 Déconnectez le câble de la console de pilotage.
- 4 Branchez le joystick sur le connecteur libéré par la console de pilotage.
- 5 Mettez l'ordinateur sous tension et configurez le joystick dans le Panneau de configuration de Windows 95.
- 6 En réinstallant la console de pilotage, n'oubliez pas de configurer et de calibrer les commandes comme indiqué à la section "Configuration sous Windows 95".

Dépannage de la console de pilotage

La réponse aux commandes est saccadée ou inégale pendant la partie.

Quel type de port de jeu utilisez-vous et quelle est la vitesse d'exécution de votre ordinateur ? Ce problème survient généralement sur les systèmes plus rapides.

- 1 *Utilisez-vous le port de jeu d'une carte multifonctions (notamment une carte à E/S multiples ou une carte son) ?* Dans ce cas, la carte n'est peut-être pas en mesure de suivre la vitesse de votre ordinateur pendant la partie. Il n'existe d'unité de commande pouvant accélérer un port de jeu trop lent sur le marché. Pour exploiter intégralement la vitesse de votre système, utilisez une véritable carte de jeu. Une carte à vitesse réglable (notamment la carte ACM de ThrustMaster) s'avère le meilleur choix dans la mesure où elle peut s'aligner sur la vitesse de votre ordinateur.
- 2 *Vérifiez que les ports de jeu supplémentaires sont désactivés.* Pour cela, il est parfois nécessaire d'ouvrir l'ordinateur et changer des commutateurs ou des cavaliers sur la carte. Pour plus de détails, reportez-vous aux manuels de votre ordinateur. Les ports de jeu actifs inutilisés "s'approprient" une partie des performances de l'ordinateur dans la mesure où celui-ci doit les "vérifier" de temps en temps.

La voiture semble toujours être poussée vers la droite (ou la gauche) pendant la partie.

- 1 Désactivez les *ports de jeu supplémentaires* éventuels. Reportez-vous à la remarque ci-dessus.
- 2 *Dérive de chaleur*: La carte équipée du port de jeu chauffe et ne peut fournir d'informations exactes sur la position de l'unité de commande. Cette situation se produit souvent avec les cartes à E/S multiples et les cartes son équipées de ports de jeu. Envisagez l'achat d'une carte de jeu à vitesse réglable et à double port.
- 3 *Procédure de calibrage inadéquate*. Si vous possédez déjà une carte de jeu de qualité, essayez de lancer un autre jeu. Si les commandes fonctionnent bien dans un jeu mais pas dans un autre, le jeu comporte peut-être un problème de calibrage. Contactez le fournisseur du jeu qui vous indiquera les solutions possibles.

Le volant et la pédale d'accélération semblent fonctionner mais pas le frein.

Le bouton à trois positions sur le support de pédales est peut-être réglé sur SEPARATE.

- 1 Si le jeu peut reconnaître les pédales de frein et d'accélération sur des axes de joystick distincts, configurez le jeu de cette manière (voir "Calibrage du jeu" plus haut).

- 2 Si le jeu ne peut pas reconnaître les pédales sur des axes distincts (ou si vous n'en êtes pas certain), mettez votre ordinateur hors tension, réglez le commutateur sur COMBINED, remettez l'ordinateur sous tension et configurez une nouvelle fois le jeu (voir "Calibrage du jeu" plus haut).

Le volant fonctionne mais pas les pédales.

- 1 *Configuration incorrecte du jeu.* Vérifiez la documentation du jeu.
- 2 *Le jeu ne prend pas en charge des pédales d'accélération et de frein séparées sur la même carte de jeu.* Vérifiez la documentation du jeu.

Vous pouvez également envisager d'acheter une carte de jeu spécialisée. Si vous possédez un ordinateur 486 ou plus rapide, vous obtiendrez de meilleures performances de jeu avec une carte à double port et à vitesse réglable. Voir aussi "Ports de jeu".

Ma console de pilotage fonctionne dans un jeu mais pas dans un autre.

Votre console de pilotage fonctionne correctement. En cas de problème matériel, aucun jeu ne fonctionne correctement. Le problème vient du logiciel.

- 1 *Vérifiez que vous avez correctement effectué la procédure de calibrage du jeu.* Vous avez peut-être ignoré accidentellement une partie de la procédure.
- 2 Le logiciel de jeu est altéré. Essayez de recharger le jeu.
- 3 Le jeu ne prend pas directement en charge les commandes de pilotage. Consultez la documentation du jeu pour vérifier les commandes prises en charge (clavier, souris, joystick ou autre). Si le jeu prend en charge les joysticks, la console de pilotage peut être utilisée (voir "Calibrage du jeu" plus haut).

Les commandes ne fonctionnent pas du tout.

- 1 Vérifiez que tous les câbles sont bien branchés.
- 2 Vérifiez que le bouton à trois positions sur le support de pédales n'est **pas** réglé sur OFF.
- 3 Si les commandes ne fonctionnent toujours pas après avoir vérifié les câbles et le bouton à trois positions, **l'utilitaire TMScope** (TMS.EXE qui figure généralement dans TMSCOPE.EXE et TM_UTIL.SZIP) pourra vous aider à déterminer si la carte de jeu "reconnait" l'unité de commande. Le logiciel est disponible sur les services en direct et sur le site de ThrustMaster sur le Web (<http://www.thrustmaster.com>). Si vous n'avez pas accès à un service en direct, contactez le Service de maintenance de ThrustMaster et demandez une disquette TMScope.

Service de support client et produits

En cas de problèmes avec votre produit ThrustMaster, contactez le service de support client ThrustMaster. Pour vous aider à diagnostiquer le problème, nous vous demandons de rassembler autant d'informations que possible avant de nous appeler. Ces informations, notamment la vitesse d'exécution, la marque et le modèle de votre ordinateur ainsi que les jeux utilisés, nous sont très utiles. Nous vous conseillons d'essayer le produit sur un autre ordinateur (dans la mesure du possible). Vous nous aiderez ainsi à déterminer si le produit est défectueux ou un élément de votre système provoque un problème de compatibilité.

Remarque importante pour le renvoi des produits endommagés ou défectueux : RMA nécessaire

Si votre problème nécessite la réparation de votre produit ThrustMaster, contactez le service de maintenance et de réparation. Tous les produits renvoyés doivent comporter un numéro RMA attribué par le service de maintenance et de réparation. Tous les produits reçus sans numéro RMA seront refusés.

Support client en ligne

Site sur le Web : <http://www.thrustmaster.com>
CompuServe GO GamDPub ID72662,2334

Support de produit, maintenance et renvois : support technique aux Etats-Unis

Horaires : du lundi au vendredi de 7h00 à 18h00 (heures du Pacifique)
(503) 615-3200

Maintenance et réparation

Horaires : du lundi au vendredi de 8h00 à 17h00 (heure du Pacifique)
(503) 615-3200

Messagerie électronique

techsupp@thrustmaster.com (support technique)
service@thrustmaster.com (service de maintenance et de réparation)

Adresse de renvoi de produit

ThrustMaster, Inc.
7175 N.W. Evergreen Parkway #400
Hillsboro, Oregon 97124
Etats-Unis
(veuillez noter le numéro RMA sur le paquet pour accélérer le traitement)

Contacts généraux

ThrustMaster Headquarters, United States
ThrustMaster, Inc.
7175 N.W. Evergreen Parkway #400
Hillsboro, Oregon 97124
Etats-Unis.
Tél. : (503) 615-3200
Télécopieur : (503) 615-3300

Messagerie électronique : info@thrustmaster.com

Support de produit, maintenance et renvois : Europe

Support technique

Tél. : +44 (0) 1276 609 697
Télécopieur : +44 (0) 1276 609 696

Horaires : du lundi au vendredi de 10h00 à 19h00 (GMT)

Messagerie électronique

techsupp@thrustmaster.co.uk

Adresse de renvoi de produit

ThrustMaster, Inc.
Unit 9, Southern Trade Centre
Admiralty Way
Camberley
Surrey. GU15 3DT
Royaume-Uni

Contacts généraux

Siège social européen
ThrustMaster, Inc.
Unit 9, Southern Trade Centre
Admiralty Way
Camberley
Surrey. GU15 3DT
Tél. : +44 (0) 1276 609 697
Télécopieur : +44 (0) 1276 609 696

Messagerie électronique : enquiries@thrustmaster.co.uk

Support de produit, maintenance et renvois : Allemagne

Renvois, réparations et support téléphonique

Tél. : +49 (0) 2732 791 845
Télécopieur : +49 (0) 2732 791 847
Heures : du lundi au vendredi de 16h00 à 18h00 (heure de la Commission européenne)

Messagerie électronique

techde@thrustmaster.com

Adresse de renvoi de produit

ThrustMaster, Inc.
Siegener Str. 210
57223 Kreuztal-Bushutten
Allemagne

Contacts généraux

ThrustMaster, Inc.
Siegener Str. 210
57223 Kreuztal-Bushutten
Allemagne
Tél. : +49 (0) 2732 791 845 (16:00hr - 19:00hr)
Télécopieur : + 49 (0) 2732 791 847

Guide d'utilisation de Formula 1
©1997, ThrustMaster, Inc.
N° de référence 900-0017-024

ThrustMaster® est une marque déposée de ThrustMaster, Inc. Formula 1™ est une appellation commerciale de ThrustMaster, Inc. Windows® est une marque déposée de Microsoft Corporation. Toutes les autres appellations commerciales et marques déposées mentionnées dans ce document appartiennent à leur propriétaire respectif.

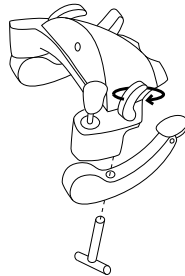
ThrustMaster tient à mentionner la société Ziba Design de Portland, Oregon, et à la remercier de ses efforts extraordinaires pour capturer l'esprit des courses automobiles dans Formula 1. Nous remercions également les passionnés du volant qui nous ont conseillé lors de la conception initiale du projet.

Computervoraussetzungen

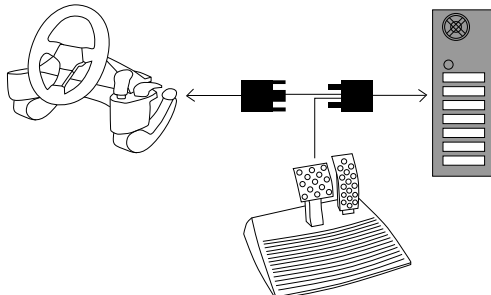
- IBM kompatibler Computer und eine den IBM-Spezifikationen entsprechende Gamekarte. Sie sollten eine Gamekarte mit zwei Ports und verstellbarer Geschwindigkeit (wie die ThrustMaster ACM Karte) einsetzen.
- **Hinweis:** Gameports an Mehrfunktionskarten (wie z. B. Soundkarte oder Multi-I/O-Karten) erzielen im allgemeinen nicht die optimale Spielleistung. Sie sollten eine ausschließliche Gamekarte (wie z. B. ThrustMasters ACM Karte) einsetzen.
- **Hinweis:** Nicht verwendete Gameports sollten deaktiviert werden, um mögliche Konflikte mit den Gameports und die daraus resultierende Verlangsamung des Spiels zu vermeiden. Weitere Angaben, wie Sie diese deaktivieren, finden Sie in den Bedienungsanleitungen der Hardware. Lesen Sie auch den Abschnitt "Gameports" nach.

Die Lenkradkonsole einrichten

- 1 Schalten Sie Ihren Computer aus. Installieren Sie NIEMALS Spiele-Hardware, wenn Ihr Computer eingeschaltet ist. Ansonsten können teure Beschädigungen Ihres Geräts auftreten.
- 2 Deaktivieren Sie nicht verwendete Gameports. Weitere Angaben, wie Sie dies tun, finden Sie in der Bedienungsanleitung der Gamekarte oder Ihres Computers.
- 3 Montieren Sie die Befestigungszwingen an der Lenkradkonsole, wie in der Abbildung dargestellt.



- 4 Stecken Sie das Kabel von der Pedalplattform in die Lenkradkonsole und in den Gameport des Computers.



- 5 Stellen Sie den Schalter mit den drei Einstellungen, der sich rechts an der Pedalplattform befindet, auf die Position **COMBINED**, um **die Gas- und Bremspedale auf dieselbe Joystick-Achse** in einem Spiel zu legen (dies ist die beste Einstellung, wenn Sie sich nicht sicher sind, wie das Spiel die Pedale handhabt). Wenn Ihr Spiel zulässt, daß **das Gas- und Bremspedal auf verschiedenen Joystick-Achsen** sind, können Sie den Schalter auf die Einstellung **SEPARATE** stellen.
- 6 Befestigen Sie die Konsole an einer Schreibtisch- oder Tischkante, indem Sie die Feststellriegel hochschieben und die Lenkradkonsole in die richtige Position verschieben. Drücken Sie die Feststellriegel in eine verriegelte Position. Wenn die Konsole nicht flach aufliegt, heben Sie die Riegel erneut an, drehen Sie jeden Riegel einmal im Uhrzeigersinn und verriegeln Sie sie erneut. Wiederholen Sie dies, bis die Konsole flach aufliegt.



Achtung: Für die Verriegelung einer Befestigungszwinge ist normalerweise nur ein oder zwei Finger notwendig. Ziehen Sie die Riegel NICHT zu fest an.

Softwareinstallation

- 1 Legen Sie die mitgelieferte Diskette in das Diskettenlaufwerk Ihres Computers ein und führen Sie das Programm **SETUP** aus.
- 2 Folgen Sie den während der Installation angezeigten Anweisungen. Mit der Schaltfläche **Weiter** gehen Sie auf den nächsten Installationsschritt. Mit der Schaltfläche **Zurück** gehen Sie auf den vorherigen Installationsschritt zurück, und **Abbrechen** bricht die Installation ab.

Einrichtung unter Windows 95

Die Gas- und Bremspedale können dieselbe Joystick-Achse (COMBINED) oder getrennte Achsen (SEPARATE) verwenden. Die Einstellung der Pedale auf COMBINED funktioniert bei den meisten Anwendungen.

Pedale auf einer Joystick-Achse (universellste Einrichtung)

- 1 Wenn Sie den Schalter mit den drei Einstellungen an der Pedalplattform noch nicht auf die gewünschte Position gestellt haben, schalten Sie Ihren Computer aus, stellen Sie den Schalter auf **COMBINED**, und schalten Sie Ihr System wieder an.
- 2 Doppelklicken Sie auf **Arbeitsplatz**, öffnen Sie die **Systemsteuerung** und führen Sie **ProPanel** aus.
- 3 Klicken Sie in der Geräteliste auf **Controller** mit **ID 1** (dies sollte der erste Eintrag sein).
- 4 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Gerät auswählen**.
- 5 Blättern Sie in der jetzt angezeigten Liste der Steuerungen auf den Eintrag **ThrustMaster Formula 1 w/combined pedals** und wählen Sie den Eintrag aus. Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**.

- 6 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Kalibrieren**; der Kalibrierungsbildschirm wird angezeigt.
- 7 Folgen Sie den angezeigten Kalibrierungsanweisungen. Klicken Sie auf **Beenden**, wenn die Kalibrierung Ihrer Steuerungen abgeschlossen ist.
- 8 Sie können jetzt gegebenenfalls die Steuerungen **Testen**.
- 9 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schließen**, um auf den Haupt-Desktop zurückzukehren.

Pedale auf getrennten Joystick-Achsen

- 1 Wenn Sie den Schalter mit den drei Einstellungen an der Pedalplattform noch nicht auf die gewünschte Position gestellt haben, schalten Sie Ihren Computer aus, stellen Sie den Schalter auf **SEPARATE**, und schalten Sie Ihr System wieder an.
- 2 Doppelklicken Sie auf **Arbeitsplatz**, öffnen Sie die **Systemsteuerung** und führen Sie **ProPanel** aus.
- 3 Klicken Sie in der Geräteliste auf **Controller** mit **ID 1** (dies sollte der erste Eintrag sein).
- 4 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Gerät auswählen**.
- 5 Blättern Sie in der jetzt angezeigten Liste der Steuerungen auf den Eintrag **ThrustMaster Formula 1 w/separate pedals** und wählen Sie den Eintrag aus. Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**.
- 6 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Kalibrieren**; der Kalibrierungsbildschirm wird angezeigt.
- 7 Folgen Sie den angezeigten Kalibrierungsanweisungen. Klicken Sie auf **Beenden**, wenn die Kalibrierung Ihrer Steuerungen abgeschlossen ist.
- 8 Sie können jetzt gegebenenfalls die Steuerungen **Testen**.
- 9 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schließen**, um auf den Haupt-Desktop zurückzukehren.

Gameports - Info

Wenn Sie einen neueren Computer besitzen, müssen Sie auf den Gameport achten.

Gameports werden schnell übersehen. Sie haben ein tolles Spiel und die besten auf dem Markt erhältlichen Steuerungen gekauft, was sollten Sie also nach brauchen? Nur einstecken, kalibrieren und los geht's. Richtig? So *sollte* es sein, aber in Wirklichkeit beeinträchtigen eine Gameports eventuell die Leistung.

Spielesoftware ermittelt zusammen mit dem Gameport die Position der Steuerungen während des Spiels. Die Software zirkelt laufend, um zu "sehen", ob sich etwas an der Gamekarte verändert hat. Die Software zählt die

Schleifen und erstellt mit der Anzahl der Schleifen einen Wert, der sich wiederum auf die Spielweise auswirkt. Ein nach links gedrückter Joystick ergibt z. B. eine andere Schleifenanzahl als ein nach rechts gedrückter.

Immer höhere CPU-Geschwindigkeiten in den neuesten Systemen ergeben immer höhere Zählwerte für viele Spiele. Diese hohe Schleifenanzahl kann zu einer ruckartigen oder ungleichmäßigen Spielweise führen. Gamekarten mit verstellbarer Geschwindigkeit, wie z. B. ThrustMasters ACM Karte lösen dieses Problem, da diese Karten die Schleifenanzahl auf einen Wert verringern, den das Spiel handhaben kann. Die Geschwindigkeitsanpassung geschieht mit Hilfe von Kalibrierungssoftware und einem externen Verstellknopf.

Viele Spielenden verwenden Gameports, die sich auf Soundkarten oder Multi-I/O-Karten befinden (Karten, bei denen sich die seriellen, parallelen und Gameports alle auf einer Karte befinden). Außer Geschwindigkeitsproblemen hat das Design dieser Gameports im allgemeinen nicht mit den elektronischen Anforderungen neuer Steuerungen Schritt gehalten.

Spielsteuerungen sind aus einfachen Joysticks mit zwei Schußknöpfen herausgewachsen. Mehrere Steuerungen sind oft an denselben Gameport angeschlossen, wie z. B. Lenksteuerungen mit Lenkrad-/Pedalkombinationen, oder komplette Flugsteuerungssysteme mit Ruderpedalen und einem programmierbaren Joystick und einer Throttle. Diese Steuerungen werden über den Gameport mit Leistung versorgt. Viele Multi-I/O- und Soundkarten können einfach nicht genug Leistung für den richtigen Betrieb der Steuerungen bereitstellen. Ein damit verbundenes Problem ist Hitzedrift, d. h. die Karte erhitzt sich so stark, daß die Steuerungen von der ursprünglichen Kalibrierung abdriften. Dies macht sich während des Spielens durch ein ständiges "Ziehen" nach rechts oder links bemerkbar.

Der Kauf einer qualitativ hochwertigen Gamekarte, die nur Gameports besitzt (dies wird auch eine ausschließliche Gamekarte genannt) sollte das Problem mit der Leistung und dem Hitzedrift ausschalten. Achten Sie darauf, daß Sie eine Karte mit *zwei* Ports kaufen, d. h. die Karte kann pro Anschluß zwei Joysticks handhaben. Für etwas mehr Geld bietet eine Karte mit verstellbarer Geschwindigkeit diese Funktionalität *und* einen Gameport, der auf die Geschwindigkeit Ihres Computers abgestimmt werden kann.

Das Vorhandensein mehrerer *aktiver* Gameports kann zahlreiche Probleme verursachen. Wenn Ihr System mehrere Gameports besitzt (an Multi-I/O-Karten, Soundkarten, ausschließlichen Gamekarten), sollten Sie alle zusätzlichen Gameports deaktivieren (Anleitungen hierfür finden Sie in den Hardware-Unterlagen Ihres Computers).

Spielkalibrierung - Info

Die meisten Spiele besitzen Einrichtungsoptionen für die Auswahl eines Steuerungstyps und Kalibrierungsverfahrens, mit denen der Eingangsbereich der Steuerungen ermittelt wird, wenn es sich um einen Joystick handelt. Die Lenkradkonsole wird in diesen Spielen wie ein Joystick behandelt.

Die Spielesoftware verwendet die Joystick-Terminologie für die Einrichtung und Kalibrierung der Steuerungen. Die Joystick-Äquivalente auf der Lenkradkonsole für die Einrichtung und Kalibrierung finden Sie im Anschluß:

Lenkrad nach links und rechts drehen - Dies entspricht der X-Achse des Joysticks A (links/rechts). Drehen Sie das Lenkrad ganz gegen den Uhrzeigersinn, wenn Sie aufgefordert werden, den Joystick nach links zu bewegen, drehen Sie es ganz im Uhrzeigersinn, wenn Sie aufgefordert werden, den Joystick nach rechts zu bewegen, lassen Sie es in der Mitte, wenn Sie zum Zentrieren des Joysticks aufgefordert werden.

Brems-/Gaspedale -

Für die Position **COMBINED** am Schalter mit den drei Einstellungen:

Beide Pedale befinden sich an der Y-Achse des Joysticks A (vorwärts/zurück). Treten Sie nur auf das rechte Pedal (Gas), wenn sie aufgefordert werden, den Joystick nach vorne zu bewegen, treten Sie nur auf das linke Pedal (Bremse), wenn sie aufgefordert werden, den Joystick nach hinten zu bewegen, treten Sie auf keines, wenn Sie zum Zentrieren des Joysticks aufgefordert werden.

Für die Position **SEPARATE** am Schalter mit den drei Einstellungen:

Das Gaspedal befindet sich auf der Y-Achse des Joysticks A (Joystick vorwärts/zurück), und das Bremspedal befindet sich an der X-Achse des Joysticks B (Joystick links/rechts). Treten Sie auf das rechte Pedal (Gas), wenn Sie aufgefordert werden, den Joystick A nach vorne zu bewegen, treten Sie nicht auf das Pedal, wenn Sie aufgefordert werden, den Joystick A zu zentrieren (oder nach hinten zu bewegen). Treten Sie auf das linke Pedal (Bremse), wenn sie aufgefordert werden, den Joystick B nach links zu bewegen, und treten Sie nicht auf das Pedal, wenn Sie aufgefordert werden, den Joystick B zu zentrieren (oder nach rechts zu bewegen).

Shifter forward - Joystick A, Knopf 1 (Trigger-Knopf)

Shifter back - Joystick A, Knopf 2

Linker Lenkradknopf - Joystick B, Knopf 1 (Trigger-Knopf)

Rechter Lenkradknopf - Joystick B, Knopf 2

Hinweis: Bei den meisten Spielen werden die Kalibrierungseinstellungen gespeichert. Solange Sie die Lenkradkonsole nicht ganz abschließen und dann eine andere Steuerung anschließen, ist normalerweise nur eine Kalibrierung erforderlich. Sie müssen die Steuerungen nicht jedesmal kalibrieren, wenn Sie das Spiel spielen.

Vorübergehend einen anderen Joystick anschließen

- 1 Schalten Sie Ihren Computer aus.
- 2 Schieben Sie den Schalter mit den drei Einstellungen an der Pedalplattform in die Position OFF (in der Mitte).

- 3 Ziehen Sie das Kabel an der Stelle ab, wo es an die Lenkradkonsole angeschlossen ist.
- 4 Stecken Sie den Joystick in den Anschluß, der durch das Abziehen an der Lenkradkonsole freigeworden ist.
- 5 Schalten Sie Ihren Computer ein, und richten Sie den Joystick mit der Systemsteuerung von Windows 95 ein.
- 6 Vergessen Sie nicht, wenn Sie die Lenkradkonsole erneut installieren, sie einzurichten und zu kalibrieren, wie unter "Einrichtung unter Windows 95" beschrieben.

Fehlerbehebung mit der Lenkradkonsole

Die Steuerung reagiert ruckartig oder unregelmäßig während des Spiels.

Welche Art von Gameport verwenden Sie, und welche Taktfrequenz hat Ihr Computer? Dieses Problem tritt normalerweise bei schnelleren System auf.

- 1 *Verwenden Sie einen Gameport an einer Multifunktionskarte (wie z. B. eine Multi-I/O-Karte oder einer Soundkarte)?* Wenn dies der Fall ist, kann die Karte während des Spiels eventuell nicht mit der Geschwindigkeit Ihres Computers Schritt halten. Es ist keine Steuerung erhältlich, die einen langsamen Gameport beschleunigt. Wenn Sie die Geschwindigkeit Ihres Systems ausnutzen wollen, kaufen Sie sich eine echte Gamekarte. Eine Karte mit verstellbarer Geschwindigkeit (wie z. B. die ACM Karte von ThrustMaster) ist am besten geeignet, da diese Karte eine Kalibrierung mit der Geschwindigkeit Ihres Computers ermöglicht.
 - 2 *Überprüfen Sie, daß alle anderen Gameports deaktiviert sind.* Hierfür müssen Sie eventuell das Gehäuse Ihres Computers abnehmen und einige Schalter oder Jumper an einer Karte ändern - lesen Sie in den Bedienungsanleitungen Ihrer Computerhardware nach. Nicht verwendete, aktive Gameport verringern die Leistung, da der Computer diese Ports in regelmäßigen Abständen abfragen muß.
- Der Wagen scheint während des ganzen Spiels laufend nach rechts (oder links) zu ziehen
- 1 *Deaktivieren Sie alle zusätzlichen Gameports.* Lesen Sie die Anmerkungen im vorherigen Abschnitt.
 - 2 *Durch Erwärmung ausgelöster Drift.* Die Karte mit dem Gameport erhitzt sich und kann nicht genaue Angaben über die Position der Steuerungen geben. Dies passiert oft bei Multi-I/O-Karten und Soundkarten mit Gameports. Sie sollten den Kauf einer Gamekarte mit zwei Ports und verstellbarer Geschwindigkeit in Erwägung ziehen.

- 3 **Unzureichende Kalibrierung.** Wenn Sie bereits eine qualitativ hochwertige Gamekarte besitzen, spielen Sie ein anderes Spiel. Wenn die Steuerungen in einem Spiel richtig funktionieren, jedoch nicht in einem anderen, kann dies auf ein Kalibrierungsproblem beim Spiel deuten. Setzen Sie sich mit dem Hersteller des Spiels für eine Lösung des Problems in Verbindung.

Das Lenkrad und das Gaspedal scheinen zu funktionieren, aber die Bremse funktioniert nicht.

Der *Schalter mit den 3 Einstellungen* an der Pedalplattform befindet sich eventuell in der Position SEPARATE.

- 1 Wenn das Spiel das Gas- und Bremspedal an verschiedenen Joystick-Achsen erkennen kann, richten Sie das Spiel so ein (siehe "Spielkalibrierung - Info" weiter oben).
- 2 Wenn das Spiel die Pedale nicht erkennt, wenn sich diese an verschiedenen Achsen befinden (oder wenn Sie sich darüber nicht sicher sind), schalten Sie Ihren Computer aus, verschieben Sie den Schalter in die Position COMBINED, schalten Sie Ihren Computer wieder ein und richten Sie das Spiel erneut ein (siehe "Spielkalibrierung - Info" weiter oben).

Das Lenkrad funktioniert, aber die Pedale funktionieren nicht.

- 1 **Falsche Einrichtung des Spiels.** Lesen Sie in der Anleitung des Spiels nach.
- 2 **Das Spiel unterstützt keine getrennten Gas- und Bremspedale über die Gamekarte.** Lesen Sie in der Anleitung des Spiels nach.

Sie sollten vielleicht auch den Kauf einer ausschließlichen Gamekarte in Erwägung ziehen. Wenn Sie einen 486 oder einen schnelleren Computer haben, erzielen Sie eine bessere Spielleistung mit einer Karte, die zwei Ports und eine verstellbare Geschwindigkeit hat. Siehe "Gameports - Info".

Meine Lenkradkonsole funktioniert in einem Spiel, jedoch nicht in einem anderen

Ihre Lenkradkonsole funktioniert richtig. Wenn Probleme mit der Hardware bestehen, funktioniert die Konsole in keinem Spiel. Das Problem liegt bei der Software.

- 1 **Haben Sie die Kalibrierungsschritte für das Spiel richtig ausgeführt?** Sie haben vielleicht aus Versehen einen Schritt ausgelassen.
- 2 **Die Spielesoftware ist unlesbar.** Versuchen Sie das Spiel neu zu installieren.
- 3 **Das Spiel unterstützt nicht direkt Fahrsteuerungen.** Lesen Sie in der Anleitung des Spiels nach, welche Steuerungen unterstützt werden (Tastatur, Maus, Joystick oder Sonstiges). Wenn das Spiel Joysticks unterstützt, können Sie die Lenkradkonsole einsetzen (siehe "Spielkalibrierung - Info" weiter vorne).

Die Steuerungen funktionieren überhaupt nicht.

- 1 Sind alle Kabel richtig eingesteckt?
- 2 Überprüfen Sie, daß sich der Schalter mit den 3 Einstellungen **nicht** in der Position OFF befindet.
- 3 Wenn die Steuerungen nach dem Überprüfen der Kabel und der Einstellung des Schalters immer noch nicht funktionieren, können Sie eventuell mit dem Programm **TMScope** (TMS.EXE, diese Datei befindet sich oft in TMSCOPE.EXE und TM_UTILS.ZIP) ermitteln, ob die Gamekarte die Steuerungen erkennt. Sie erhalten die Software über Online-Dienste und alle Web-Adressen von ThrustMaster (<http://www.thrustmaster.com>). Sollten Sie keinen Zugang zu einem Online-Dienst haben, rufen Sie die Kundendienstabteilung von ThrustMaster an und fordern Sie eine Diskette an, die TMScope enthält.

Technischer Kundendienst und Produktservice

Setzen Sie sich bitte mit dem Technischen Kundendienst von ThrustMaster in Verbindung, wenn Sie Probleme mit Ihrem Produkt von ThrustMaster haben. Damit unsere Mitarbeiter des Technischen Kundendienstes Ihr Problem leichter lösen können, sollten Sie soviel wie möglich Informationen sammeln, bevor Sie uns anrufen. Nützliche Angaben sind die Marke Ihrer eingesetzten Spielkarte, die Geschwindigkeit, die Marke und das Modell Ihres Computers. Wenn möglich, sollten Sie das Produkt auf anderen Computern ausprobieren. Dies macht es für uns leichter, zu ermitteln, ob das Softwareprodukt fehlerhaft ist, oder ob ein Bestandteil Ihres Systems Kompatibilitätsprobleme verursacht.

Hinweis: Retour beschädigter oder defekter Produkte:
Rücklieferungsnummer erforderlich

Wenn Ihr ThrustMaster Produkt repariert werden muß, setzen Sie sich bitte mit der Kundendienst- und Reparaturabteilung in Verbindung. Für alle eingeschickten Produkte muß die Kundendienst- und Reparaturabteilung eine Rücklieferungsnummer ausgeben. Ein Produkt, das ohne Rücklieferungsnummer eingeschickt wird, wird abgelehnt.

Online Kundensupport

Web-Adresse <http://www.thrustmaster.com>
Compuserve GO GamDPub ID 72662,2334

Produktunterstützung, Kundendienst und Rückgaben: Amerika

Technische Unterstützung

Stunden: Montags bis freitags 7.00 bis 18.00 pazifische Zeit
(503) 615-3200

Kundendienst und Reparaturen

Stunden: Montags bis freitags 8.00 bis 17.00 pazifische Zeit
(503) 615-3200

Email

techsupp@thrustmaster.com (technische Abteilung)
service@thrustmaster.com (Kundendienst und Reparaturen)

Adresse für Produktretouren

ThrustMaster, Inc.
7175 N.W. Evergreen Parkway #400
Hillsboro, Oregon 97124
USA

(geben Sie bitte Ihre Rücklieferungsnummer auf dem Paket an, um die Abwicklung zu beschleunigen)

Kontaktaufnahme - allgemeine Angaben

ThrustMaster Headquarters, United States
ThrustMaster, Inc.
7175 N.W. Evergreen Parkway #400
Hillsboro, Oregon 97124
USA
Telefon: (503) 615-3200
Telefax: (503) 615-3300
Email: info@thrustmaster.com

Produktunterstützung, Kundendienst und Rückgaben: Europa

Technische Unterstützung
Telefon: +44 (0) 1276 609 697
Telefax: +44 (0) 1276 609 696
Stunden: Montags bis freitags 10.00 bis 19.00 (GMT)

Email

techsupp@thrustmaster.co.uk

Adresse für Produktretouren

European Headquarters
ThrustMaster, Inc.
Unit 9, Southern Trade Centre
Admiralty Way
Camberley
Surrey GU15 3DT

Kontaktaufnahme - allgemeine Angaben

European Headquarters
ThrustMaster, Inc.
Unit 9, Southern Trade Centre
Admiralty Way
Camberley
Surrey GU15 3DT
Telefon: +44 (0) 1276 609 697
Telefax: +44 (0) 1276 609 696
Email: enquiries@thrustmaster.co.uk

Produktunterstützung, Kundendienst und Rückgaben: Deutschland

Retouren, Reparaturen und Hotline-Unterstützung
Telefon: +49 (0) 2732 791 845
Telefax: +49 (0) 2732 791 847
Stunden: Montags bis freitags 16.00 bis 19.00 (CET)

Email

techde@thrustmaster.com

Adresse für Produktretouren

ThrustMaster, Inc.
Siegener Str. 210
57223 Kreuztal-Bushutten
Deutschland

Kontaktaufnahme - allgemeine Angaben

ThrustMaster, Inc.
Siegener Str. 210
57223 Kreuztal-Bushutten
Deutschland
Telefon: +49 (0) 2732 791 845 (16:00hr - 19:00hr)
Telefax: +49 (0) 2732 791 847

Notes:

Formula 1 Bedienungsanleitung
©1997, ThrustMaster, Inc.
Teile-Nummer 900-0017-024

ThrustMaster® ist ein eingetragenes Warenzeichen von ThrustMaster, Inc. Formula 1 ist ein Warenzeichen von ThrustMaster, Inc. Windows® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation. Alle anderen in diesem Dokument erwähnten Warenzeichen und eingetragene Warenzeichen gehören den entsprechenden Unternehmen.

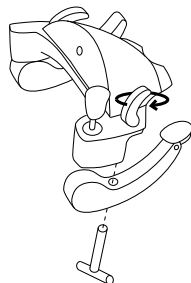
ThrustMaster möchte ausdrücklich Ziba Design in Portland, Oregon, für deren außerordentlichen Anstrengungen danken, die Atmosphäre eines Autorennens in Formula 1 einzufangen. Wir möchten auch den Anhängern des Motorsports danken, die uns beim Entwurf des ersten Designs beraten haben.

Requisiti di computer

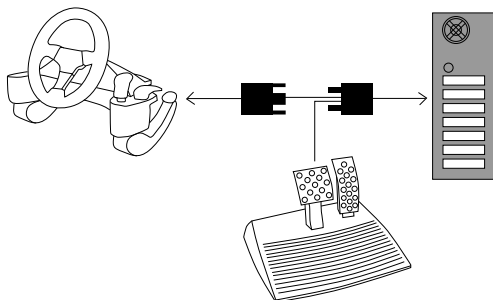
- Computer compatibile IBM e scheda giochi con specifica IBM. È altamente raccomandata una scheda giochi a velocità regolabile a porta doppia (per esempio la scheda ACM della ThrustMaster).
- **Nota:** Le porte giochi su schede a funzione multipla (quali le schede audio o le schede multi-I/O) di solito non forniscono una possibilità ottimale di gioco. È altamente consigliata una scheda giochi dedicata (per esempio la scheda ACM della ThrustMaster).
- **Nota:** Le porte giochi non utilizzate devono essere disabilitate per impedire conflitti potenziali di porta giochi e rallentamenti del gioco. Vedere i manuali hardware del proprio sistema per le procedure su come eseguire questa operazione. Vedere anche "Informazioni sulle porte giochi".

Impostazione della consolle di sterzo

- 1 Spegnerne il computer. Non installare mai l'hardware del gioco con il computer acceso. Se questo viene fatto ne potrebbe derivare un costoso danneggiamento dell'apparecchiatura.
- 2 Disabilitare eventuali porte giochi aggiuntive. Vedere il manuale del computer o della scheda giochi per le informazioni su come eseguire quest'operazione.
- 3 Montare i morsetti sulla consolle di sterzo come illustrato nella figura.



- 4 Inserire il cavo proveniente dalla piattaforma del pedale nella consolle di sterzo e nella porta giochi del computer.



- 5 Per mettere i pedali dell'acceleratore e del freno sullo stesso asse del joystick nel gioco, mettere l'interruttore a tre posizioni sul lato destro della piattaforma del pedale nella posizione **COMBINED** (questa è la migliore posizione se non si è sicuri di come il gioco gestisce i pedali). Se il gioco supporta i pedali dell'acceleratore e del freno su assi di joystick separati, è possibile invece mettere l'interruttore nella posizione **SEPARATE**.
- 6 Montare la consolle sul bordo di una scrivania o tavolo sollevando le leve di bloccaggio e facendo scivolare in posizione la consolle di sterzo. Spingere le leve di bloccaggio in basso nella posizione di bloccaggio. Se la consolle non è ben fissa, sollevare le leve, ruotare ogni leva in senso orario di un giro, e bloccarle in basso nuovamente. Ripetere finché la consolle è montata saldamente.

! Avvertenza: L'aggancio di una leva di bloccaggio deve poter essere eseguito con un solo dito o due al massimo. NON serrare eccessivamente il morsetto.

Installazione del software

- 1 Inserire il dischetto fornito nell'unità a disco floppy del computer, ed eseguire il SETUP.
- 2 Seguire le istruzioni visualizzate durante l'installazione. Il pulsante **Next** porta al passo successivo dell'installazione, **Back** porta al passo precedente dell'installazione e **Cancel** interrompe il procedimento di installazione.

Impostazione di Windows 95

I pedali dell'acceleratore e del freno possono essere impostati per funzionare sull'asse singolo di un joystick (**COMBINED**) o su assi separati (**SEPARATE**). Se i pedali vengono impostati come **COMBINED**, l'applicazione sarà più universale.

Pedali su un asse di joystick unico (impostazione più universale)

- 1 Se non si aveva impostato l'interruttore a tre posizioni sulla piattaforma del pedale alla posizione desiderata, ma si spegne ugualmente il computer, impostare l'interruttore su **COMBINED**, e poi accendere nuovamente il sistema.
- 2 Fare doppio clic su **My Computer**, aprire il **Control Panel**, e poi eseguire **ProPanel**.
- 3 Cliccare su **Controller** con **ID1** nell'elenco dei dispositivi (deve essere la voce più in alto).
- 4 Cliccare sul pulsante **Device Selection**.
- 5 Nell'elenco dei comandi che compare, scorrere fino alla voce **ThrustMaster Formula 1 w/combined pedals** e selezionarla. Cliccare sul pulsante **OK**.

- 6 Cliccare il pulsante **Calibrate**, questo fa comparire la videata di taratura.
- 7 Seguire le istruzioni di taratura man mano che vengono visualizzate. Cliccare su **Finish** alla fine della taratura dei comandi.
- 8 Ora è possibile fare il **Test** dei comandi, se lo si desidera.
- 9 Cliccare su **Close** per uscire al Desktop principale.

Pedali su assali di joystick separati

- 1 Se non si aveva impostato l'interruttore a tre posizioni sulla piattaforma del pedale alla posizione desiderata, ma si spegne ugualmente il computer, impostare l'interruttore su **SEPARATE**, e poi accendere nuovamente il sistema.
- 2 Fare doppio clic su **My Computer**, aprire il **Control Panel**, e poi eseguire **ProPanel**.
- 3 Cliccare su **Controller** con **ID1** nell'elenco dei dispositivi (deve essere la voce più in alto).
- 4 Cliccare sul pulsante **Device Selection**.
- 5 Nell'elenco dei comandi che compare, scorrere fino alla voce **ThrustMaster Formula 1 w/combined pedals** e selezionarla. Cliccare sul pulsante **OK**.
- 6 Cliccare il pulsante **Calibrate**, questo fa comparire la videata di taratura.
- 7 Seguire le istruzioni di taratura man mano che vengono visualizzate. Cliccare su **Finish** alla fine della taratura dei comandi.
- 8 Ora è possibile fare il **Test** dei comandi, se lo si desidera.
- 9 Cliccare su **Close** per uscire al Desktop principale.

Informazioni sulle porte giochi

Se il computer utilizzato è del tipo più recente, occorre prestare attenzione alla porta giochi.

È facile dimenticarsi delle porte giochi. Si compra un gioco nuovo e i migliori comandi offerti dal mercato, e allora di che altro c'è bisogno? Basta semplicemente inserire, tarare e partire. Giusto? *Dovrebbe* essere così, ma in effetti qualche porta può diminuire le prestazioni.

Il software dei giochi interagisce con la scheda giochi per determinare la posizione dei comandi durante il gioco. Il software esegue continuamente dei cicli per "vedere" se nella scheda giochi è cambiato qualcosa. Il software conta i cicli e li usa per creare un valore che a sua volta influenza il gioco. Per esempio, un joystick spinto verso sinistra produce un conteggio di circuito differente di quando viene spinto verso destra.

Le velocità di CPU sempre più elevate dei sistemi più recenti hanno provocato dei valori di conteggio più grandi per molti giochi. Questi grandi conteggi di cicli possono provocare un gioco ineguale o irregolare. Schede giochi a

velocità regolabile come la scheda ACM di ThrustMaster forniscono una soluzione, grazie alla riduzione del conteggio dei cicli in una gamma che può essere gestita dal gioco. La regolazione della velocità viene gestita mediante software di taratura e un pomello di regolazione esterno.

Molti giocatori usano delle porte giochi fornite con le schede audio e le schede multi-I/O (schede dotate di porte parallela, seriale e giochi su una scheda). A parte di problemi di velocità, questi disegni di porta giochi non hanno solitamente tenuto il passo con le esigenze elettriche dei nuovi comandi.

I comandi dei giochi sono progrediti ben oltre un semplice joystick con un paio di pulsanti di fuoco. Spesso alla stessa porta giochi sono collegati comandi multipli, per esempio comandi di guida con combinazioni di sterzo/pedale, o sistemi completi di comando del volo con pedali degli alettoni e un joystick e acceleratore programmabile. Questi comandi ricevono la corrente di alimentazione dalla porta giochi. Molte schede audio e multi-I/C semplicemente non possono fornire abbastanza potenza per far funzionare correttamente i comandi. Un problema collegato è quello della *deriva termica*, in cui la scheda si surriscalda ad un punto in cui i comandi si "spostano" dalla loro taratura originale. Durante il gioco, questo si rivela come una "deriva" costante verso destra o verso sinistra.

L'acquisto di una scheda giochi di buona qualità che contenga solo porte giochi (chiamata scheda giochi *dedicata*) dovrebbe eliminare i problemi di potenza e deriva termica. Accertarsi di acquistare una scheda a porta **doppia**, il che significa che può gestire due joystick per connettore. Per poche migliaia di lire in più, una scheda a velocità regolabile fornisce tutte queste funzioni e una porta giochi che può essere adattata alla velocità del computer.

La presenza di porte giochi multiple *attive* può essere una fonte di molti problemi. Se nel sistema sono installate porte giochi multiple (su schede multi-I/O, schede audio, schede giochi dedicate) accertarsi di disabilitare le porte giochi inutilizzate (vedere la documentazione dell'hardware del computer per la procedura su come eseguire l'operazione).

Informazioni sulla taratura del gioco

La maggior parte dei giochi sono dotati di opzioni di impostazione per la selezione di un tipo di comando e di procedure di taratura per determinare la gamma d'ingresso di un comando se è un joystick. In questi giochi la consolle di sterzo viene trattata come un joystick.

Il software del gioco usa la terminologia del joystick per la taratura e l'impostazione dei comandi. Gli equivalenti del joystick sulla consolle di sterzo per l'impostazione e la taratura sono forniti più sotto:

steering wheel turn left and right (girare a destra e sinistra il volante) - Questo è uguale all'asse X del joystick A (sinistra/destra). Girare il volante in senso completamente antiorario se richiesto di muovere il joystick verso sinistra, completamente in senso orario se richiesto di muovere il joystick verso destra e centrare il volante se viene richiesto di centrare il joystick.

brake/gas pedals (pedali freno/acceleratore) -

Per l'impostazione **COMBINED** sull'interruttore a tre posizioni.

Entrambi i pedali sono sull'asse Y del joystick A (joystick avanti/indietro). Prendere solo il pedale destro (acceleratore) se viene chiesto di spostare il joystick in avanti, premere solo il pedale sinistro (freno) se viene chiesto di spostare all'indietro il joystick e lasciare entrambi in alto se viene chiesto di centrare il joystick.

Per l'impostazione **SEPARATE** sull'interruttore a tre posizioni.

Il pedale della frizione sarà sull'asse Y del joystick A (joystick avanti/indietro) e il pedale del freno sarà sull'asse X del joystick B (joystick sinistra/destra). Premere il pedale destro (acceleratore) se viene chiesto di spostare in avanti il joystick A e lasciare in alto il pedale se viene chiesto di spostare il joystick A verso il centro (o all'indietro). Premere il pedale di sinistra (freno) se viene chiesto di spostare il joystick B verso sinistra, e lasciare in alto il pedale se viene chiesto di spostare il joystick B verso il centro (oppure verso destra).

shifter forward (marcia avanti) - Pulsante 1 del joystick A (pulsante del grilletto)

shifter back (marcia indietro) - Pulsante 2 del joystick A

left steering wheel button (pulsante del volante a sinistra) - Pulsante 1 del joystick B (pulsante del grilletto)

right steering wheel button (pulsante del volante a destra) - Pulsante 2 del joystick B

Nota: la maggior parte dei giochi salva automaticamente le impostazioni di taratura. A meno che non si scolleghi completamente la consolle di sterzo e poi si colleghi un altro comando, basterà una sola taratura. Non è necessario tarare i comandi ogni volta che si esegue il gioco.

Collegamento temporaneo di un joystick alternativo

- 1 Spegnerne il computer.
- 2 Spostare l'interruttore a tre posizioni sulla piattaforma del pedale alla posizione OFF (centro).
- 3 Estrarre il cavo dove è collegato alla consolle di sterzo.
- 4 Inserire il joystick nel connettore che era stato estratto dalla consolle di sterzo.
- 5 Accendere il computer, e impostare il joystick sotto il control Panel di Windows 95.
- 6 Quando si reinstalla la consolle di sterzo, non dimenticare di impostare e tarare i comandi come descritto sotto "Impostazione di Windows 95".

Diagnostica della consolle di sterzo

La risposta di comando è irregolare o incostante durante il gioco.

Quale tipo di porta giochi viene usata e quanto è rapido il computer? Il problema di solito si verifica sui sistemi più rapidi.

- 1 *Si usa una porta giochi su una schiera multifunzione (per esempio una scheda multi-I/O o audio)?* In questo caso, la scheda può non essere in grado di stare alla pari con la velocità del computer durante il gioco. E non esiste alcun comando sul mercato che possa accelerare una porta lenta. Se si desidera approfittare della velocità del sistema, procurarsi una vera scheda giochi. La migliore scelta è costituita da una scheda a velocità regolabile (quale la scheda ACM ThrustMaster) che permette l'adattamento alla velocità del computer.
- 2 *Accertarsi che eventuali porte giochi aggizionali siano disabilitate.* Questo può richiedere l'apertura del computer e la commutazione di alcuni interruttori o cavallotti su una scheda - consultare i manuali dell'hardware del computer. Porte giochi attive, ma inutilizzate, "rubano" della potenza, in quanto il computer deve ugualmente perdere del tempo per controllarle periodicamente.

La vettura sembra tirare costantemente verso destra (o sinistra) durante il gioco.

- 1 *Disabilitare eventuali porte giochi aggizionali.* Vedere le osservazioni di cui sopra.
- 2 *Deriva termica.* La scheda della porta giochi si sta surriscaldando e non può fornire informazioni accurate sulla posizione di comando. Questo succede spesso con schede multi-I/O e schede audio con porte giochi. Prendere in considerazione l'acquisto di una scheda giochi a porta doppia a velocità regolabile.
- 3 *Procedura di taratura inadeguata.* Se si dispone già di una scheda giochi di buona qualità, provare a eseguire un gioco differente. Se i comandi funzionano bene in un gioco, ma non in un altro, è presente un problema di taratura nel gioco. Chiamare la società fornitrice del gioco per possibili soluzioni.

Il volante e il pedale dell'acceleratore sembrano funzionare, ma il freno non funziona.

Probabilmente l'interruttore a tre posizioni sulla piattaforma del pedale è nella posizione SEPARATE.

- 1 Se il gioco può riconoscere i pedali dell'acceleratore e del freno su assi di joystick separati, impostare il gioco per questo (vedere "Informazioni sulla taratura del gioco" più sopra).

- 2 Se il gioco non può riconoscere che i pedali sono su assi separati (o se non si è certo di questo) spegnere il computer, spostare l'interruttore alla posizione COMBINED, riaccendere e impostare nuovamente il gioco (vedere "Informazioni sulla taratura del gioco" più sopra).

Il volante funziona, ma in pedali non funzionano assolutamente.

- 1 *Impostazione errata del gioco.* Controllare la documentazione del gioco.
- 2 *Il gioco non supporta pedali separati dell'acceleratore e del freno attraverso la scheda giochi.* Controllare la documentazione del gioco.

In alternativa, considerare l'acquisto di una scheda giochi dedicata. Se si dispone di un computer 486 o più veloce, si otterranno migliori prestazioni del gioco con una scheda a porta doppia a velocità regolabile. Vedere "Informazioni sulle porte giochi".

La mia consolle di sterzo funziona in un gioco, ma non in un altro

La consolle di sterzo funziona bene. Se l'hardware ha dei problemi, non funziona correttamente in nessun gioco. Il problema risiede nel software.

- 1 *Accertarsi di avere eseguito correttamente la procedura di taratura del gioco.* Forse è stato accidentalmente saltata una parte della routine.
- 2 *Il software del gioco è corrotto.* Provare a ricaricare il gioco.
- 3 *Il gioco non supporta comandi di guida diretta.* Controllare la documentazione del gioco per vedere quali comandi sono supportati (tastiera, mouse, joystick o altro). Se il gioco supporta i joystick, la consolle di sterzo può essere usata (vedere "Informazioni sulla taratura del gioco" più sopra).

I comandi non funzionano assolutamente.

- 1 Accertarsi che tutti i cavi siano inseriti saldamente.
- 2 Accertarsi che l'interruttore a tre posizioni sulla piattaforma del pedale non sia nella posizione OFF.
- 3 Se i comandi non funzionano dopo aver controllato i cavi e l'interruttore a tre posizioni, l'utilità TMScope (TMS.EXE, spesso trovata in TMSCOPE.EXE e TM_UTILS.ZIP) può aiutare a determinare se la scheda giochi "vede" il comando. Il software è disponibile attraverso i servizi in linea e presso il sito ThrustMaster (<http://www.thrustmaster.com>). Se non si ha l'accesso al servizio in linea, chiamare il reparto di assistenza della ThrustMaster e richiedere un dischetto contenente TMScope.

Assistenza clienti e manutenzione prodotto

Se sono presenti dei problemi nel prodotto ThrustMaster, chiamare il reparto di assistenza clienti della ThrustMaster. Allo scopo di aiutarvi meglio a diagnosticare il problema vi chiediamo di raccogliere il massimo possibile di informazioni prima di chiamare. Informazioni utilissime sono la velocità, la marca, e il modello del sistema informatico, e i giochi usati. Consigliamo inoltre di provare il prodotto su altri sistemi informatici (se disponibili). Questo aiuterà a determinare se il prodotto è difettoso o se qualcosa del sistema provoca un problema di compatibilità.

Nota importante per la restituzione di prodotti rotti o difettosi: è necessario il RMA.

Se è presente un problema che richiede la riparazione del prodotto ThrustMaster chiamare Service & Repair. Tutti i prodotti che vengono restituiti devono avere un numero di RMA rilasciato dal reparto Service & Repair. Eventuali prodotti ricevuti senza un numero RMA verranno rifiutati.

Assistenza clienti in linea

Sito <http://www.thrustmaster.com>
Compuserve GO GamDPub ID72662,2334

Assistenza prodotto, manutenzione e restituzioni: Assistenza tecnica Stati Uniti

Orario: Da lunedì a venerdì dalle ore 7,00 alle ore 18,00. Orario del pacifico (503) 615-3200

Assistenza e riparazione

Orario: Da lunedì a venerdì dalle ore 8,00 alle ore 17,00. Orario del pacifico (503) 615-3200

Email

techsupp@thrustmaster.com (assistenza tecnica)
service@thrustmaster.com (manutenzione e riparazione)

Indirizzo di restituzione del prodotto

ThrustMaster, Inc.
7175 N.W. Evergreen Parkway #400
Hillsboro, Oregon 97124
U.S.A.

(si prega di includere il numero RMA sul pacchetto per accelerare il disbrigo)

Informazioni di contatto generale

ThrustMaster Headquarters, United States
Thrustmaster, Inc
7175 N.W. Evergreen Parkway #400
Hillsboro, Oregon 97124
U.S.A.

Tel: (503) 615-3200
Fax: (503) 615-3300
Email: info@thrustmaster.com

Germania
Tel: +49 (0) 2732 791 845
Fax: +49 (0) 2732 791 847

Assistenza prodotto, manutenzione e restituzione: Europa

Assistenza tecnica

Tel: +44 (0) 1276 609 697
Fax: +44 (0) 1276 609 696
Orario: Da lunedì a venerdì dalle 10,00 alle 18,00 (GMT)

Email

Techsupp@thrustmaster.co.uk

Indirizzo di restituzione del prodotto

Thrustmaster, Inc.
Unit 9, Southern Trade Centre
Admiralty Way
Camberly
Surrey. GU15 3DT

Informazioni di contatto generale

European Headquarters
ThrustMaster, Inc
Unit 9, Southern Trade Centre
Admiralty Way
Camberly
Surrey. GU15 3DT
Tel: +44 (0) 1276 609 697
Fax: +44 (0) 1276 609 696
Email: enquiries@thrustmaster.co.uk

Assistenza prodotto, manutenzione e restituzione: Germania

Supporto ritorni, riparazioni e linea verde

Tel: +49 (0) 2732 791 845
Fax: +49 (0) 2732 791 847
Orario: Da lunedì a venerdì dalle 16,00 alle 19,00 (CET)

Email

Techde@thrustmaster.com

Indirizzo di restituzione del prodotto

Thrustmaster, Inc.
Siegener Str. 210
57223 Kreuztal-Bushutten
Germania

Informazioni di contatto generale

ThrustMaster, Inc
Siegener Str. 210
57223 Kreuztal-Bushutten

Manuale per l'utente di Formula Pro
©1997, ThrustMaster, Inc.
Part. N. 900-0017-024

ThrustMaster® è un marchio commerciale registrato della ThrustMaster, Inc.

Formula Pro™ è un marchio commerciale della ThrustMaster, Inc. Windows® è un marchio commerciale registrato della Microsoft Corporation. Tutti gli altri marchi commerciali e marchi commerciali registrati indicati in questo documento sono proprietà delle rispettive società.

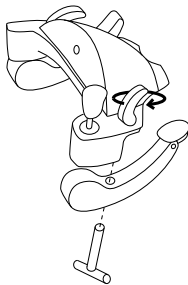
La ThrustMaster desidera riconoscere e ringraziare la Ziba Design di Portland, Oregon, per i suoi straordinari sforzi nella cattura dell'essenza delle corse automobilistiche nel Formula Pro. Molti ringraziamenti vanno anche agli entusiasti delle corse che hanno fornito consigli per la formazione del disegno iniziale.

Requisitos de computación

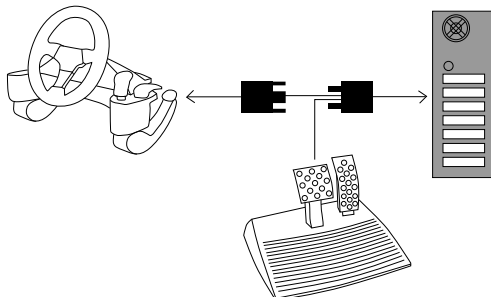
- Ordenador compatible con el ordenador personal de la IBM y tarjeta de juego de especificación IBM. Es muy recomendable contar con una tarjeta de juegos de acceso doble, de velocidad ajustable (tal como la tarjeta ACM de ThrustMaster).
- **Nota:** Los accesos de juego en las tarjetas multifuncionales (tales como tarjetas de sonido o tarjetas de E/S múltiples) no proporcionan, en general, una operación de juego óptima. Es muy recomendable contar con una tarjeta de juegos dedicada (tal como la tarjeta ACM de ThrustMaster).
- **Nota:** Los accesos de juego no utilizados deben inhabilitarse para impedir potenciales conflictos entre los accesos de juego y la ralentización del juego. Consulte sus manuales de hardware de su sistema para ver los procedimientos sobre cómo hacer esto. También consulte ¡Acerca de los accesos de juego.!

Configuración de la consola de conducción

- 1 Desconecte su ordenador. JAMÁS instale hardware de juegos con el ordenador conectado. De así hacerlo ocasionaría daños costosos a su equipo.
- 2 Inhabilite cualquier otro acceso de juegos. Consulte su tarjeta de juego o el manual de su ordenador para ver información de cómo hacer esto.
- 3 Monte las prensas en la consola de conducción como se muestra en el diagrama.



- 4 Conecte el cable de la plataforma de pedales en la consola de conducción y en el acceso de juegos del ordenador.



- 5 Para colocar los **pedales del acelerador y el freno en el mismo eje de la palanca de control** en un juego, posicione el conmutador de 3 posiciones en el lado derecho de la plataforma de pedales en la posición **COMBINED (COMBINADOS)** (ésta es la mejor posición si no está seguro de cómo el juego maneja los pedales). Si su juego admite **los pedales del acelerador y el freno en ejes independientes de la palanca de control**, entonces puede posicionar el conmutador en la posición **SEPARATE (SEPARADOS)**.

- 6 Monte la consola en el borde de un escritorio o mesa elevando las palancas de fijación y deslizando la consola de conducción al lugar de elección. Empuje las palancas de fijación hacia abajo a la posición de bloqueo. Si la consola no queda ajustada perfectamente, levante las palancas, gire cada una de las palancas una vuelta hacia la derecha, y bájelas para bloquearlas de nuevo. Repita esto hasta que la consola quede montada perfectamente.

! **Aviso:** Solamente debe ser necesario usar uno o dos dedos para bloquear una palanca de fijación. NO sobreapriete la prensa.

Instalación del software

- 1 Introduzca el disquete provisto en la unidad de discos flexibles de su ordenador, y ejecute **SETUP (CONFIGURAR)**.
- 2 Siga las direcciones que van apareciendo durante la instalación. El botón **Next (Siguiente)** lo lleva a la operación de instalación siguiente, **Back (Regresar)** lo lleva a la operación de instalación previa, y **Cancel (Cancelar)** elimina el proceso de instalación.

Configuración en Windows 95

Los pedales del acelerador y el freno pueden configurarse para funcionar en un solo eje (**COMBINED (COMBINADOS)**) o en ejes independientes (**SEPARATE (SEPARADOS)**) de la palanca de control. La aplicación más universal es cuando los pedales se configuran **COMBINED (COMBINADOS)**.

Pedales en un solo eje de la palanca de control (configuración más universal)

- 1 Si todav'a no ha posicionado el conmutador de 3 posiciones en la plataforma de pedales a la posición deseada, desconecte su ordenador, ajuste el conmutador a **COMBINED (COMBINADOS)**, y entonces vuelva a conectar su sistema.
- 2 Pulse dos veces en **My Computer (Mi ordenador)**, abra el **Control Panel (Panel de Control)**, y a continuación ejecute **ProPanel**.
- 3 Pulse en el **Controller (Controlador)** con **ID 1** en la lista de dispositivos (debe ser el elemento de más arriba).
- 4 Pulse en el botón de **Device Selection (Selección de Dispositivo)**.

- 5 En la lista de mandos que aparece, desplácese a la entrada de **ThrustMaster NASCAR Pro w/combined pedals (Formula 1 de ThrustMaster con pedales combinados)** y selecciónela. Pulse en el botón **OK**.
- 6 Pulse en el botón **Calibrate (Calibrar)** para hacer aparecer la pantalla de calibración.
- 7 Siga las instrucciones de calibración a medida que van apareciendo. Pulse en **Finish (Terminar)** cuando haya acabado de calibrar los mandos.
- 8 Si desea, puede ahora **Test (Probar)** los mandos.
- 9 Pulse en el botón **Close (Cerrar)** para salir a la pantalla principal del ordenador.

Pedales en ejes independientes de la palanca de control

- 1 Si todav'a no ha posicionado el conmutador de 3 posiciones en la plataforma de pedales a la posición deseada, desconecte su ordenador, ajuste el conmutador a **SEPARATE (SEPARADOS)**, y entonces vuelva a conectar su sistema.
- 2 Pulse dos veces en **My Computer (Mi ordenador)**, abra el **Control Panel (Panel de Control)**, y a continuación ejecute **ProPanel**.
- 3 Pulse en el **Controller (Controlador)** con **ID 1** en la lista de dispositivos (debe ser el elemento de más arriba).
- 4 Pulse en el botón de **Device Selection (Selección de Dispositivo)**.
- 5 En la lista de mandos que aparece, desplácese a la entrada de **ThrustMaster Formula 1 w/separate pedals (Formula 1 de ThrustMaster con pedales separados)** y selecciónela. Pulse en el botón **OK**.
- 6 Pulse en el botón **Calibrate (Calibrar)** para hacer aparecer la pantalla de calibración.
- 7 Siga las instrucciones de calibración a medida que van apareciendo. Pulse en **Finish (Terminar)** cuando haya acabado de calibrar los mandos.
- 8 Si desea, puede ahora **Test (Probar)** los mandos.
- 9 Pulse en el botón **Close (Cerrar)** para salir a la pantalla principal del ordenador.

Acerca de los accesos de juego

Si su ordenador es uno de los últimos modelos, necesita prestarle atención a los accesos de juego.

Los accesos de juego son fáciles de pasar por alto. Acaba de comprar un juego de último momento y los mejores mandos en el comercio, por tanto, ¿qué más pudiera necesitar? Sino sólo enchufar, calibrar y correr. ¿De acuerdo? *Debería* ser así, pero el hecho es que algunos accesos de juego pueden restarle de rendimiento.

El software del juego interactúa con la tarjeta de juego para determinar la posición de los mandos durante el juego. El software constantemente cicla o recorre un bucle para iveri si algo ha cambiado en la tarjeta de juego. El software recuenta el número de ciclos y los usa para crear un valor que a su vez afecta la operación del juego. Como un ejemplo, cuando el mando se empuja a la izquierda produce un recuento de ciclos diferente que cuando se le empuja a la derecha.

Las velocidades cada vez más altas de las unidades centrales de procesamiento (UCP) en los sistemas más modernos han ocasionado valores de recuentos más altos para muchos juegos. Estos mayores recuentos de ciclos pueden traer como consecuencia una operación de juego con sacudidas o desigual. Las tarjetas de juego con velocidad ajustable como la tarjeta ACM de ThrustMaster aporta una solución haciendo que los recuentos de ciclos disminuyan al margen que el juego pueda procesar. El ajuste de velocidad se hace por medio de software de calibración y una perilla de ajuste externo.

Muchos jugadores usan los accesos de juego que vienen con tarjetas de sonido y tarjetas de E/S múltiples (tarjetas que aportan accesos en serie, paralelo y de juegos, todos en una sola tarjeta). Aparte de los problemas de velocidad, estos diseños de accesos de juego, típicamente, no se han mantenido a la par de las exigencias eléctricas de los nuevos mandos.

Los mandos de juego han avanzado más allá de una simple palanca de control con dos botones de tiro. Con frecuencia se conectan una multiplicidad de controles en el mismo acceso de juego, tales como controles de conducción con combinaciones de dirección/pedal, o sistemas completos de pilotaje con pedales de timón, y una palanca de control y acelerador programables. Estos controles se alimentan a partir del acceso de juego. Muchas tarjetas de E/S múltiples y de sonido simplemente no pueden proporcionar energía suficiente para operar todos estos controles debidamente. Un problema conexo es el de *corrimiento térmico*, donde la tarjeta llega a calentarse al punto que los mandos se icorreni de su calibración original. Durante la operación del juego, esto se manifiesta en la forma de un itiróni constante hacia la izquierda o la derecha.

La adquisición de una tarjeta de juego de calidad que sólo contiene accesos de juego (que se le denomina tarjeta de juego *dedicada*) debe eliminar los problemas de alimentación y de corrimiento térmico. Cercírese de comprar una tarjeta de *acceso doble*, que significa que puede admitir dos mandos por conector. Por un poco de dinero extra, una tarjeta de velocidad ajustable proporcionará todas estas características *así como* un acceso de juego que puede sintonizarse a la velocidad de su ordenador.

Los accesos de juego *activos*, múltiples, pueden dar origen a un sinnúmero de problemas. Si cuenta con varios accesos de juego en su sistema (en tarjetas de E/S múltiples, tarjetas de sonido, tarjetas de juego dedicadas), cercírese de inhabilitar todos los accesos de juego no usados (consulte la documentación de hardware de su ordenador para ver los procedimientos sobre cómo hacer esto).

Acerca de la calibración del juego

La mayoría de los juegos cuentan con opciones de configuración para la selección de un tipo de control, y procedimientos de calibración para determinar un margen de entrada del control si se trata de una palanca de control. En estos juegos la consola de conducción se trata como si fuera la palanca de control.

El software del juego usará terminología de palanca de control para la configuración y la calibración del control. Los equivalentes de la palanca de control en la consola de conducción en cuanto a configuración y calibración se indican a continuación:

Vuelta a la izquierda o derecha del volante - Esto es lo mismo que el eje X de la palanca de control A (izquierda/derecha). Gire el volante del todo en sentido antihorario si se le pide mover la palanca de control hacia la izquierda, gíreelo del todo en sentido horario si se le pide mover la palanca de control hacia la derecha, y centre el volante si se le pide centrar la palanca de control.

Pedales de freno/acelerador -

Para el ajuste **COMBINED (COMBINADOS)** en el conmutador de tres posiciones:

Ambos pedales están en el eje Y de la palanca de control A (palanca de control hacia delante/atrás). Solamente oprima el pedal derecho (acelerador) si se le pide mover la palanca de control hacia delante, solamente oprima el pedal izquierdo (freno) si se le pide mover la palanca de control hacia atrás, y déjelos ambos arriba si se le pide centrar la palanca de control.

Para el ajuste **SEPARATE (SEPARADOS)** en el conmutador de tres posiciones:

El pedal del acelerador estará en el eje Y de la palanca de control A (palanca de control hacia delante/atrás), y el pedal del freno estará en el eje X de la palanca de control B (palanca de control hacia la izquierda/derecha). Oprima el pedal derecho (acelerador) si se le pide mover la palanca de control A hacia delante, y libere el pedal si se le pide mover la palanca de control A al centro (o hacia atrás). Oprima el pedal izquierdo (freno) si se le pide mover la palanca de control B hacia la izquierda, y libere el pedal si se le pide mover la palanca de control B al centro (o hacia la derecha).

palanca de cambio hacia delante - Botón 1 (botón disparador) de la palanca de control A.

palanca de cambio en reversa - Botón 2 de la palanca de control A.

botón del volante izquierdo - Botón 1 (botón disparador) de la palanca de control B.

botón del volante derecho - Botón 2 de la palanca de control B.

Nota: La mayoría de los juegos salvaguardan automáticamente los ajustes de calibración. A menos que desconecte totalmente la consola de conducción y después conecte otro control, sólo se necesita típicamente calibrar una sola vez. No es necesario calibrar los mandos cada vez que va a ejecutar el juego.

Conexión provisional de una palanca de control alternativa

- 1 Desconecte su ordenador.
- 2 Mueva el conmutador de 3 posiciones en la plataforma de pedales a la posición OFF (INACTIVA) (centro).
- 3 Desenchufe el cable de donde va conectado éste en la consola de conducción.
- 4 Enchufe la palanca de control en el conector que ha sido desenchufado de la consola de conducción.
- 5 Conecte la alimentación a su ordenador, y configure la palanca de control en el Panel de Control de Windows 95.
- 6 Al volver a instalar la consola de conducción, no se olvide de configurar y calibrar los controles según se describe en iConfiguración en Windows 95i.

Corrección de fallos de la consola de conducción

La respuesta al mando es a sacudidas o es desigual durante la operación del juego.

¿Qué tipo de acceso de juego está usando, y qué tan rápido es su ordenador? Por lo general este problema se manifiesta en los sistemas más rápidos.

- 1 ¿Está usando un acceso de juego de una tarjeta multifuncional (como una tarjeta de E/S múltiples o una tarjeta de sonido)? Si éste es el caso, es posible que la tarjeta no pueda mantenerse a la par de la velocidad de su ordenador durante la operación del juego. Y no existe en el comercio un control que pueda hacer a un acceso de juego lento más rápido. Si quiere sacarle provecho a la velocidad de su sistema, adquiera una verdadera tarjeta de juego. La mejor elección es una tarjeta con velocidad ajustable (tal como la tarjeta ACM de ThrustMaster), que permite la calibración a la velocidad de su ordenador.
- 2 Cerciórese de que cualquier otro acceso de juego adicional esté inhabilitado. Es posible que esto precise que abra su ordenador y cambie algunos interruptores o puentes en la tarjeta; consulte los manuales de hardware de su ordenador. Los accesos de juego activos, no usados, le íprivan de rendimiento porque el ordenador todavía tiene que hacer tiempo para imitarlos periódicamente.

El coche en el juego parece jalarsse hacia la derecha (o izquierda) todo el tiempo durante el juego.

1 *Inhabilite todos los accesos de juego adicionales.* Véase el comentario anterior.

2 *Corrimiento inducido térmicamente.* La tarjeta con el acceso del juego se está calentando y no puede proporcionar información exacta sobre la posición de control. Esto sucede a menudo con tarjetas de E/S múltiples y tarjetas de sonido con accesos de juego. Considere la adquisición de una tarjeta de juego de acceso doble y velocidad ajustable.

3 *Rutina de calibración inadecuada.* Si ya cuenta con una tarjeta de juego de buena calidad, entonces intente ejecutar un juego diferente. Si los mandos funcionan bien en un juego pero no en otro, entonces podría tratarse de un problema de calibración en el juego. Contacte la compañía de juegos para ver si tienen soluciones que sean posibles.

El volante y el pedal del acelerador parecen funcionar pero el del freno no.

Es posible que el conmutador de 3 posiciones en la plataforma de pedales esté en la posición SEPARATE (SEPARADOS).

1 Si el juego puede reconocer los pedales del acelerador y el freno en ejes independientes de la palanca de control, configure el juego para esto (véase *Acerca de la calibración del juego* en los párrafos anteriores).

2 Si el juego no puede reconocer que los pedales estén en ejes independientes (o si no está seguro acerca de esto), desconecte su ordenador, mueva el conmutador a la posición COMBINED (COMBINADA), vuelva a conectar su ordenador, y configure de nuevo el juego (véase *Acerca de la calibración del juego* en los párrafos anteriores).

El volante funciona pero los pedales no funcionan en absoluto.

1 *Configuración incorrecta del juego.* Verifique la documentación del juego.

2 *El juego no admite los pedales del acelerador y el freno independientes a través de la tarjeta de juego.* Verifique la documentación del juego.

Alternativamente, considere la compra de una tarjeta de juego dedicada. Si cuenta con un ordenador 486 o más rápido, obtendrá un mejor rendimiento del juego con una tarjeta de doble acceso y velocidad ajustable. Véase *“Acerca de los accesos de juego.”*

Mi consola de conducción funciona en un juego pero no en otro.

Su consola de conducción está funcionando bien. Si hubiera problemas de hardware, no funcionaría debidamente en ningún juego. El problema radica en el software.

1 *Cerciórese de que ha llevado a cabo correctamente las operaciones de calibración del juego.* Sin darse cuenta pudiera haberse saltado parte de la rutina.

2 *El software del juego está deteriorado.* Intente volver a cargar el juego.

3 *El juego no admite directamente los controles de conducción.* Verifique la documentación del juego para ver qué controles se admiten (teclado, ratón, palanca de control u otro). Si el juego admite palancas de control, esto quiere decir que puede usarse la consola de conducción (véase *“Acerca de la calibración del juego”* en los párrafos anteriores).

Los mandos no funcionan en absoluto.

1 Cerciórese de que todos los cables estén bien enchufados.

2 Cerciórese de que el conmutador de 3 posiciones en la plataforma de pedales no esté en la posición OFF (INACTIVA).

3 Si los mandos todavía no funcionan tras verificación de los cables y del conmutador de 3 posiciones, entonces el **TMScope utility (programa de servicio TMScope)** (TMS.EXE, que con frecuencia se encuentra en TMSCOPE.EXE y TM_UTILS.ZIP) puede ayudar a determinar si la tarjeta de juego está “viendo” el control. El software se encuentra disponible a través de servicios en línea y en la dirección de ThrustMaster en la red (<http://www.thrustmaster.com>). Si no cuenta con acceso a un servicio en línea, comuníquese con el Departamento de Servicio de ThrustMaster y solicite un disquete con TMScope.

Apoyo al cliente y servicio de producto

Si tiene problemas con su producto ThrustMaster, sírvase comunicarse con el Apoyo al Cliente de ThrustMaster. A fin de serle de más asistencia con el diagnóstico de su problema le agradeceríamos que reuniera tanta información como le fuera posible antes de llamarnos. Saber la velocidad, marca, y modelo de su sistema informático, así como los juegos que usa, son una información muy útil de tener a la mano. Le sugerimos que intente el producto en otros sistemas informáticos (si se tienen disponibles). Esto nos ayudará a determinar si el producto está defectuoso o si algo en su sistema está ocasionando un problema de compatibilidad.

Nota importante al devolver productos maltratados o defectuosos: se requiere el número RMA de identificación

Si tiene un problema que precisa reparación de su producto ThrustMaster, llame Servicio y Reparación. Todos los productos que se devuelvan deben tener un número RMA de identificación, expedido por el Departamento de Servicio y Reparación. No se aceptará ningún producto que se reciba sin un número RMA.

Apoyo al Cliente, en línea

Dirección en la red: <http://www.thrustmaster.com>
CompuServe GO GamDPub ID72662,2334

Soporte, servicio y devoluciones de producto: Estados Unidos

Soporte técnico

Horas: Lunes a Viernes de 7:00 am - 6:00 pm Hora de la costa del Pacífico
615-3200

Servicio y Reparación

Horas: Lunes a Viernes de 8:00 am - 5:00 pm Hora de la costa del Pacífico
615-3200

Correo Electr.

techsupp@thrustmaster.com (soporte técnico)
service@thrustmaster.com (servicio y reparación)

Dirección de devolución de productos

ThrustMaster, Inc.
7175 N.W. Evergreen Parkway #400
Hillsboro, Oregon 97124
Estados Unidos

(sírvase incluir el número RMA en el embalaje para agilizar el procesamiento)

Información de contacto general

Oficina Central ThrustMaster, Estados Unidos
ThrustMaster, Inc.
7175 N.W. Evergreen Parkway #400

Hillsboro, Oregon 97124
Estados Unidos
Tel: (503) 615-3200
Fax: (503) 615-3300
Correo Electr.: info@thrustmaster.com

Soporte, servicio y devoluciones de producto: Europa

Soporte técnico

Tel: +44 (0) 1276 609 697
Fax: +44 (0) 1276 609 696

Horas: Lunes a Viernes 10:00 h - 18:00 h (Hora media de Greenwich)

Correo Electr.

techsupp@thrustmaster.co.uk

Dirección de devolución de productos

ThrustMaster, Inc.
Unit 9, Southern Trade Centre
Admiralty Way
Camberley
Surrey GU15 3DT

Información de contacto general

Oficina Central Europea

ThrustMaster, Inc.
Unit 9, Southern Trade Centre
Admiralty Way
Camberley
Surrey GU15 3DT
Tel: +44 (0) 1276 609 697
Fax: +44 (0) 1276 609 696
Correo Electr.: enquiries@thrustmaster.co.uk

Soporte, servicio y devoluciones de producto: Alemania

Devoluciones, Reparaciones y Apoyo de Línea Directa

Tel: +49 (0) 2732 791 845
Fax: +49 (0) 2732 791 847
Horas: Lunes a Viernes 16:00 h - 19:00 h (Hora de Europa Central)

Correo Electr.

techde@thrustmaster.com

Dirección de devolución de productos

ThrustMaster, Inc.
Siegener Str. 210
57223 Kreuztal-Buschutten
Alemania

FORMULA 1 RACING WHEEL

Información de contacto general

ThrustMaster, Inc.

Siegner Str. 210

57223 Kreuztal-Buschutten

Alemania

Tel: +49 (0) 2732 791 845

Fax: +49 (0) 2732 791 847

Manual del Usuario de Formula 1

©1997, ThrustMaster, Inc.

N° de Pieza 900-0017-024

ThrustMaster® es una marca registrada de ThrustMaster, Inc. Formula 1™ es una marca registrada de ThrustMaster, Inc. Windows® es una marca registrada de Microsoft Corporation. Todas las otras marcas y marcas registradas en este documento pertenecen a sus compañías respectivas.

ThrustMaster desea expresar su reconocimiento y dar las gracias a Ziba Design de Portland, Oregon, por sus extraordinarios esfuerzos para capturar la esencia de las carreras en el Formula 1™. También, nuestro gran agradecimiento a los corredores aficionados de carreras que con sus consejos nos asistieron a modelar el diseño inicial.

THRUSTMASTER
Warranty Department
STATION INDUSTRIAL PARK
OXFORD ROAD, WOKINGHAM
BERKSHIRE RG41 2YQ
UNITED KINGDOM

Please
Place
Stamp
Here

What do you like best about ThrustMaster?
Quel aspect de ThrustMaster préférez-vous ?
Was gefällt Ihnen bei ThrustMaster am besten?
¿Que es lo que mas te gusta de ThrustMaster?
Cosa vi piace più di ThrustMaster?

What can we do better?
Que pourrions-nous améliorer ?
Was können wir verbessern?
¿Como podemos mejorarlo?
Cosa possiamo migliorare?

WARRANTY:

ThrustMaster warrants this product to be free from defects in materials and workmanship for a period of one year from the validated date of purchase. Damage due to misuse or abuse of the product is not covered under the warranty. No other warranty, express or implied, is provided. Products returned to the factory for replacement or repair must be shipped to ThrustMaster, freight paid. Products will be returned to the customer at ThrustMaster's expense. The final decision whether to repair or replace returned products will be at ThrustMaster's discretion.

DECLARATION OF CONFORMITY

ThrustMaster, Inc., doing business at the subjoined address,
declares conformity with the standard(s) EN55022 and/or EN50082
Part 1, for the FORMULA 1 RACING WHEEL

Date of Issue: December 12, 1995
Place of Issue: Portland, OR, U.S.A.

Authorized by:



Typed name of authorizing person: Ed Brightman
Title of authorizing person: Vice President of Operations, ThrustMaster

EUROPEAN HEADQUARTERS:

UNIT 9, SOUTHERN TRADE CENTRE
ADMIRALTY WAY, CAMBERLEY
SURREY GU15 3DT
UNITED KINGDOM
PH: +44 (0)1276 609 697
FAX: +44 (0)1276 609 696

7175 NW EVERGREEN PARKWAY #400
HILLSBORO, OR 97124
PH: (503) 615-3200
FAX: (503) 615-3300
<http://www.thrustmaster.com>