

Thunder Wheel 3D

---

# Thunder Wheel 3D

Manual do funcionamento

PORTUGUÊS

## **Declaração de Copyright**

Nenhuma parte deste manual pode ser reproduzida nem transmitida, de qualquer forma ou por qualquer meio, seja electrónico ou mecânico, incluindo fotocópia, gravação, ou sistemas de armazenamento e posterior utilização de informação, para qualquer finalidade que não seja a utilização pessoal do comprador, sem a prévia autorização do fabricante.

## **Isenção de responsabilidade**

O fabricante especificamente declina todas as garantias, sejam expressas ou implícitas, incluindo, mas não se limitando a, garantias implícitas de características vendáveis e adequação para uma finalidade específica, relativamente ao software, o manual do produto e materiais escritos, bem como qualquer outro equipamento acompanhante. O fabricante reserva o direito de rever ou efectuar alterações no seu produto em qualquer altura e sem obrigação de notificar qualquer entidade sobre tais revisões ou melhorias.

Em nenhuma circunstância o fabricante será responsável por quaisquer danos acidentais ou consequentes, incluindo qualquer perda de lucro de negócios ou qualquer outro dano comercial, proveniente da utilização deste produto.

Todos os nomes de empresas ou produtos são marcas comerciais, marcas comerciais registadas, ou marcas de serviço dos seus respectivos proprietários.

## Índice

<b>1. Introdução</b> .....	<b>2</b>
<b>2. Descrição</b> .....	<b>3</b>
<b>3. Instalação</b> .....	<b>4</b>
3.1 Ligações .....	4
3.2 Definições .....	4
<b>4. Várias opções de instalação</b> .....	<b>7</b>
4.1 Microsoft Flight Simulator 6.0 .....	7
4.2 F1 Grand Prix 2.....	7
4.3 Descent II.....	7
<b>5. Manutenção</b> .....	<b>8</b>
<b>6. Resolução de problemas</b> .....	<b>9</b>
<b>Apêndice A: Especificações técnicas</b> .....	<b>10</b>

## 1. Introdução

Ao comprar o Thunder Wheel 3D adquiriu um produto de tecnologia avançada, que lhe dará muito prazer. O Thunder Wheel 3D aumentará o seu prazer na utilização de jogos de corridas e de simuladores de voo, visto lhe permitir efectuar manobras com mais precisão do que conseguiria com um simples joystick.

A finalidade deste manual é ajudá-lo na instalação e utilização do Thunder Wheel 3D. Não são necessários conhecimentos especiais.

Convenções usadas:

<b>&lt;tecla&gt;</b>	Precisa de premir uma tecla. O nome da tecla é mostrado entre os sinais < >.
<b>'Sistema'</b>	Trata-se duma frase mostrada pelo programa. Este texto encontra-se no ecrã.

Desejamos-lhe muitas horas de divertimento com o Thunder Wheel 3D.

## 2. Descrição

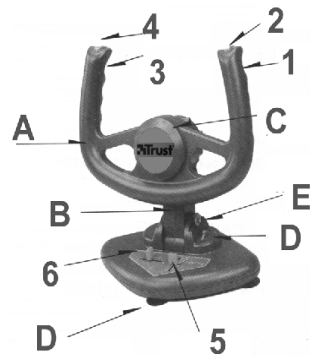


Figura 1

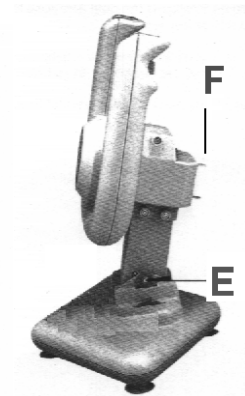


Figura 2

1	Botão de disparo 1
2	Botão de disparo 2
3	Botão de disparo 3
4	Botão de disparo 4
5	Acelerador
6	Leme
A	Direcção (esquerda/direita)
B	Direcção (frente/trás)
C	Compensador esquerda/direita
D	Compensador frente/trás
E	Fixador para protecção em transporte
F	Apoio para fixador de protecção em transporte

## 3. Instalação

### 3.1 Ligações

1. Desligue o computador antes de ligar o Thunder Wheel 3D ao computador.
2. Ligue o conector tipo D de 15 pinos no porto de jogos do seu computador.
3. Retire o fixador de transporte do Thunder Wheel 3D. Pode guardar este fixador no suporte apropriado na parte de trás do Thunder Wheel 3D, para evitar que se perca. Para evitar danos, use sempre o fixador de transporte quando transportar o Thunder Wheel 3D. Este fixador também pode ser utilizado se não pretender usar a função de frente/trás.

Coloque sempre o Thunder Wheel 3D numa superfície plana e firme.

### 3.2 Definições

#### No DOS

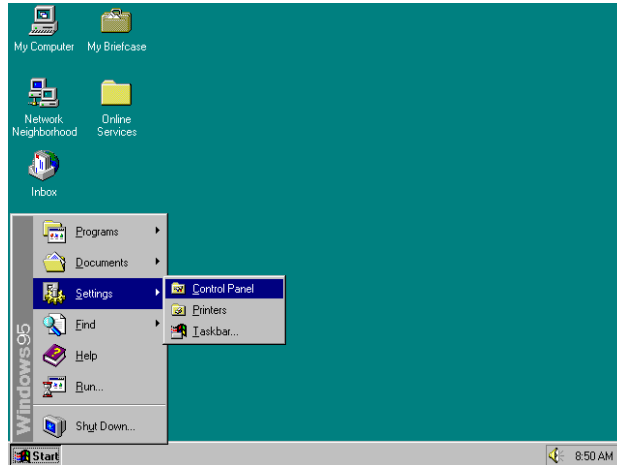
A Thunder Wheel 3D não necessita de qualquer procedimento de instalação especial no DOS. Poderá ter de calibrar o equipamento, mas isso pode ser efectuado no programa de jogo.

Certifique-se de que o porto de jogos foi correctamente instalado para utilização no DOS.

#### No Windows 95

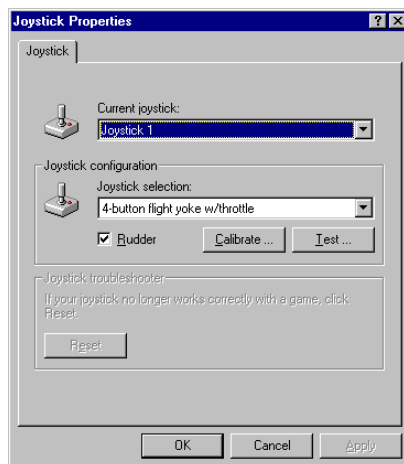
1. Inicie o computador e clique no botão 'Iniciar' existente na barra de tarefas.
2. Seleccione 'Definições'.
3. Clique em 'Painel de Controlo'.

Será apresentada a seguinte janela:

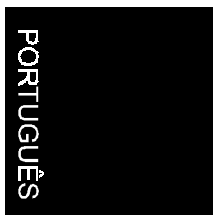


**Figura 3**

4. Faça duplo clique no ícone 'Joystick' existente no Painel de Controlo.
5. Em 'Joystick actual', seleccione 'Joystick 1' (veja a figura 4).

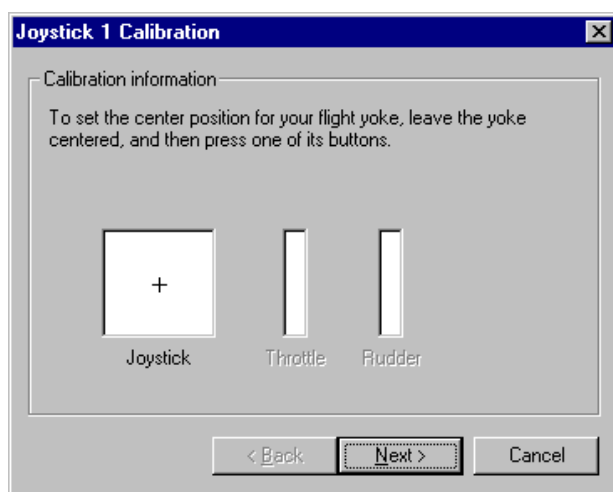


**Figura 4**



6. Em 'Seleção do joystick', seleccione a seguinte opção:  
**'Manche de 4 botões c/accelerador'**
7. Active a opção 'Leme de direcção'.
8. Clique em 'Calibrar' e siga as instruções dadas no ecrã.
9. Para determinar a posição central (+) do Thunder Wheel 3D (veja a figura 5), rode os seguintes controlos:  
Compensador frente/trás  
(este controlo encontra-se na base do Thunder Wheel 3D)  
Compensador esquerda/direita  
(este controlo encontra-se na parte de trás do Thunder Wheel 3D)

**Nota:** *Gire a roda até à posição do meio antes de determinar a posição do centro.*



**Figura 5**



## 4. Várias opções de instalação

Este capítulo discute os procedimentos de instalação para o Thunder Wheel 3D numa série de jogos. Estes jogos não são fornecidos com o Thunder Wheel 3D.

Se tiver problemas durante a utilização ou calibragem do Thunder Wheel 3D, mantenha o manual do jogo à mão para efeitos de consulta.

### 4.1 Microsoft Flight Simulator 6.0

Instale o Microsoft Flight Simulator tal como descrito no manual do jogo. Não há necessidade de calibrar o Thunder Wheel 3D no Microsoft Flight Simulator, visto o programa usar as definições do Windows 95. Lembre-se de seleccionar a opção 'Joystick' se estiver a usar o Thunder Wheel 3D.

### 4.2 F1 Grand Prix 2

Instale o F1 Grand Prix 2 tal como descrito no manual do jogo. Selecciona a opção 'Joystick' para usar o Thunder Wheel 3D. Para efeitos de calibragem, siga as instruções dadas no ecrã.

### 4.3 Descent II

Instale o Descent II tal como descrito no manual do jogo. De seguida seleccione a opção 'CH FLIGHTSTICK PRO' para activar o Thunder Wheel 3D. Os botões de disparo podem ser seleccionados no menu 'CUSTOMIZE ABOVE'. Para efeitos de calibragem, siga as instruções dadas no ecrã.

## **5. Manutenção**

O Thunder Wheel 3D não exige qualquer manutenção especial. Para limpar o Thunder Wheel 3D use um pano macio e húmido. Não use líquidos de limpeza tais como benzina ou terebentina, pois este tipo de líquidos pode danificar o material. Não submerja o Thunder Wheel 3D em água ou em qualquer outro líquido, pois isso poderia ser perigoso e iria danificar o produto e/ou o seu sistema informático.

## 6. Resolução de problemas

A seguir encontrará descrições dos problemas mais comuns. Se esta informação não lhe for de ajuda para solucionar o seu problema, queira contactar o seu revendedor.

Problema	Soluções
Os botões de disparo do Thunder Wheel 3D não funcionam durante a calibragem dum jogo no DOS ou no Windows 95.	Certifique-se de que o Thunder Wheel 3D está ligado ao porto de jogos da placa de som.
	Certifique-se de que o porto de jogos foi devidamente inicializado no sistema operativo.
	Se o seu computador tiver mais dum porto de jogos, desactive os outros portos de jogos.
O controlo de aceleração e de leme não funcionam durante a calibragem do jogo.	Certifique-se de que estes botões podem de facto ser usados pelo jogo. Se assim não for, seleccione simplesmente um joystick.
	Poderá ter a hipótese de seleccionar um tipo de joystick diferente. Contudo, não existe garantia de que os controlos de velocidade e leme funcionem.
O Thunder Wheel 3D funciona desordenadamente durante o jogo.	Certifique-se de que estes botões podem ser de facto usados com o jogo. Se assim não for, seleccione um simples joystick.
O controlo de leme do Thunder Wheel 3D não funciona durante a calibragem do Windows 95.	Certifique-se de que controlo de leme foi activado, tal como mostrado na figura 4.

## **Apêndice A: Especificações técnicas**

- Quatro botões individuais de disparo para o polegar e outros dedos
- Controlo de leme ajustável
- Controlo de velocidade ajustável
- Fixador para protecção em transporte
- Compensador esquerda/direita
- Compensador frente/trás
- Comprimento do cabo: 180 cm
- Ligação: conector tipo sub-D, 5 pinos
- Compatível com joystick normal para PC
- Adequado para o Windows 95