

ACT·LABS 
Gun System™

User's Guide



Table of Contents

GS Users Guide

Introduction	4	Français	11
Components	4	Deutsche	18
Controls and features	4	Español	25
Epilepsy Warning	6	Italiano	32
Hardware Installation	6		
Connecting the GS to your PC	6		
Software Installation	7		
Calibration	8		
Guns	8		
Handheld	8		
Using your GS in games	9		
Troubleshooting	9		
FAQ	9		
Warranty	39		
Technical Support	39		
Notes	41		



Introduction

Congratulations on your choice of the ACT LABS GS PC Light Gun System. The ACT LABS GS is designed to enable a new level of reality for the PC shooting game experience. As a system, the ACT LABS GS provides flexibility for all genres of shooting games, from classic "rail" style target shooting games to 3D first person shooters. Providing to-the-pixel accuracy and unique motion control capabilities, the ACT LABS GS is the ultimate for on-target action on the PC.

Components

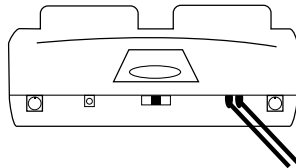
- 1 - GS Base Unit (the heart of the system)
- 2 - GS Gun Units
- 1 - GS Handheld Motion Controller Unit
- 1 - GS VGA Pass-Through Box
- 1 - 7.5V DC Power Supply
- 1 User's Guide
- 1 Registration Card
- 1 Setup CD

Controls and Features

Base Unit:

The GS Base Unit is the heart of the system. It contains the main "brain" of the unit and also provides storage for the Gun and Handheld Units. All components of the ACT LABS GS are connected to the base unit.

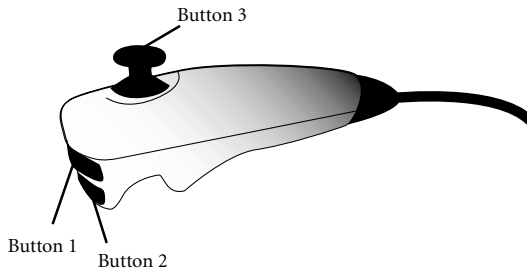
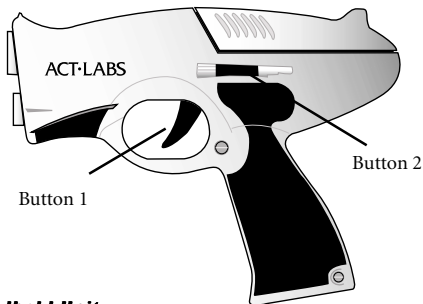
On the rear of the Base Unit are connectors for the Gun or Handheld Units and Power Supply. Also on the rear panel is a three-position switch to calibrate the GS to the video hardware. If the flash does not cover the entire screen, adjust the switch to achieve as complete coverage as possible.



The top of the unit has holsters for the two Gun Units. At the rear is a holder for the Handheld Unit.

Gun Units:

The GS Gun Units have two buttons. Button one is the trigger while button two is on the side of the Gun Unit and accessible with the thumb. Button two is duplicated on both sides of the Gun Unit so that it is easily accessible to right or left handed shooters. The cable from the Gun Unit plugs into one of the two circular 13 pin connectors on the back of the Base Unit.



Handheld Unit:

The GS Handheld Unit consists of an analog thumb-operated control stick and three buttons. Buttons one and two are on the front of the Handheld Unit; pressing down on the control stick operates button three. The cable from the Handheld Unit plugs into one of the two circular 13-pin connectors on the back of the base unit.

VGA Pass-Through box:

In addition to the VGA connectors for input and output of the video signal, there is a small thumbwheel control on the side of the housing labeled "Flash Intensity". Its purpose is to allow adjustment of the brightness of the flash used for reading the screen. Depending on the monitor used and the ambient light levels, it may need to be adjusted from the default (middle) setting. In general, it is best to adjust the intensity to the lowest setting consistent with good performance.





!!!Epilepsy Warning!!!

PLEASE READ BEFORE USING THIS PRODUCT OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE IT.

Exposure to certain light patterns on a television screen or while playing computer games may cause some people to have epileptic seizures. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor before playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If anyone playing a video game experiences any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, stop playing the game IMMEDIATELY and consult your doctor.

Precautions to take while playing:

- Sit as far away from the screen as your system set-up will allow
- Play the game on as small a screen as possible
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep
- Make sure that the room in which you are playing is well lit

- Rest for at least 15 minutes per hour while playing a video game

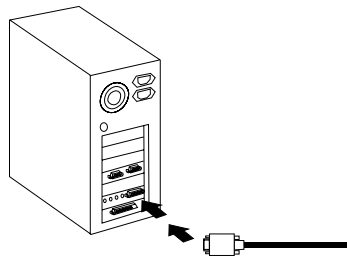
Hardware Installation

Connecting the GS to your PC.

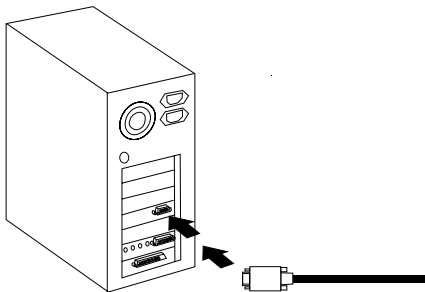
The ACT LABS GS connects to your PC via the video card output and a standard gameport.

With power to the PC and GS off, make the connections as follows:

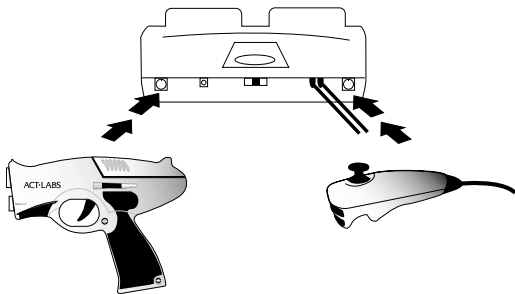
1. Plug the wider 15-pin "D"-plug into the gameport of the PC. This is usually on the sound card, but may also be built into the motherboard and located elsewhere on the back of the PC. If you have more than one gameport connector on your PC, check to make sure you know which one is the active or primary gameport.



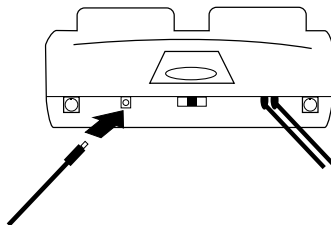
2. Unplug your monitor's cable from the PC and plug it into the VGA output jack on the Pass-Through box. Connect the VGA plug of the short cable of the Pass Through Box to your video card's output.



3. Plug the Gun Units or Gun and Handheld Unit into the 13-pin circular jacks in the back of the Base Unit.



4. Plug the power supply into a convenient AC power socket and then into the rear of the GS Base unit.



5. Finally, turn on your PC.

NOTE: The GS base unit should remain powered on whenever the VGA pass-through box is connected to the PC, since the video signal cannot pass through to the monitor when the power is off. If you experience a dark screen, make sure the power supply is plugged in to the GS.

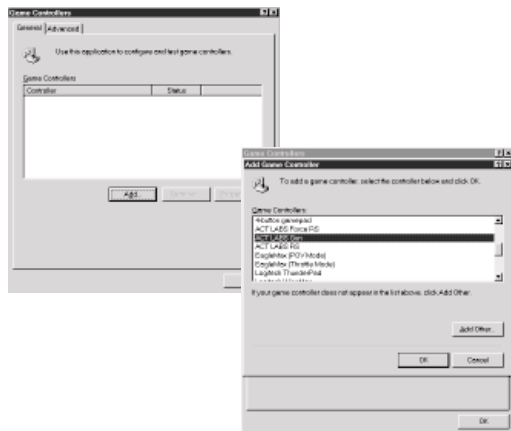
Software Installation

1. Insert the ACT LABS GS Setup CD-ROM. The setup program should automatically start. If not, run the Setup program in the main folder of the installation CD-ROM. Follow the instructions on the screen. This will automatically install the drivers. You will need to have DirectX 5 or later for the GS to work. If you do not have DirectX 5 or later, the installation program will ask if you would like to install it.



2. Go to the Game Controllers panel in the Windows Control Panel. (Click on the "Start" button, select "Settings" then "Control Panel" and then double click on the "Game Controllers" icon).

3. On the "General" page, remove any game controllers listed by highlighting them and clicking on "Remove". When the list is empty, Click on "Add", then scroll down the list that appears and highlight "ACT LABS GS", and then click "OK". You may now calibrate and test your ACT LABS GS by clicking on the "Properties" button to bring up the ACT LABS GS driver control applet.



Calibration

Guns:

With the gun you wish to calibrate selected, press the Calibrate button. Follow the instructions on-screen.

The calibration system not only calibrates for the video hardware and screen resolution/refresh rate - it also calibrates for the user! If the calibration seems off, simply repeat the procedure. Repeat the calibration procedure for each gun in every resolution/refresh rate combination you will use in games. You only need to calibrate once for each combination unless the hardware changes.

Note: Some games may have their calibration screens designed to work with the ACT LABS GS.

Handheld:

With the Handheld Unit connected, click on the "Handheld" tab. Click on the "calibration" button to enter the calibration screen. Follow the directions on-screen. Calibration is necessary to use the handheld in both normal and mouse-emulation mode. Once you have calibrated the handheld unit, there is no need to do it again unless your hardware changes.



Using your GS In games

Games supporting the ACT LABS GS as a full-featured system will enable you to select the GS from their preferences or options menu. In games with full ACT LABS GS support, you can use one or two guns or one gun and the handheld, depending on the game. Consult the game documentation for details.

Troubleshooting:

Problem: Windows shows ACT LABS GS as "not connected"

Solution: Check all connections, especially to the gameport. Make sure the ACT LABS GS is powered on. Make sure there are no other devices listed in the windows "Game Controllers" applet and that the ACT LABS GS is controller ID#1 (under "Advanced" in the Game Controllers applet).

Problem: Image on monitor is very dark and/or looks strange.

Solution: Make sure there is power to the ACT LABS GS, or disconnect the ACT LABS GS from your PC if you do not plan to use it for an extended period.

Problem: Poor shooting accuracy

Solution: Make sure both guns of the ACT LABS GS have been calibrated to the particular screen resolution/refresh rate combination. If this still does not help, reduce the refresh rate. The ACT LABS GS functions best at vertical refresh rates at or

under 100Hz, though this depends on the video hardware and resolution. You may also have good results at higher refresh rates.

Problem: Very short operating range

Solution: The ACT LABS GS is designed to work at normal, indoor artificial-light levels. Make sure there are no bright reflections on the screen or bright light sources shining at the Gun Unit's lens. Avoid playing near windows where there is a lot of sunlight. Range is also affected by the brightness of the monitor - the brighter the monitor, the better the range.

Problem: Mouse pointer goes crazy, cannot turn off mouse emulation mode for handheld.

Solution: Go to the ACT LABS GS Driver applet and de-select "Mouse Emulation" for the handheld. Re-calibrate the handheld unit for that screen resolution/refresh rate.

Frequently Asked Questions

Q. Will the ACT LABS GS work with my laptop PC?

A. The ACT LABS GS can work with a laptop, but only if an external CRT monitor is used.

Q. Can I use the ACT LABS GS with an LCD monitor or video projector?



A. No. The ACT LABS GS depends on the characteristics of CRT-based monitors to work.

Q. Can I use the ACT LABS GS with my projection TV and the TV out of my video card?

A. No. The ACT LABS GS only works with a VGA system. Scan converters or TV-out adapters will throw off the system calibration.

Introduction

Félicitations d'avoir choisi le système de pistolets légers GS de ACT LABS pour ordinateurs individuels (PC). Le système GS de ACT LABS est conçu pour permettre de donner un nouveau niveau de réalité au jeu de tir des ordinateurs individuels. En tant que système, le GS de ACT LABS donne de la flexibilité à tous les jeux de tir, des jeux classiques de tir de cible de type "rail" aux jeux de tir première personne en trois dimensions. Offrant une exactitude sans pareille jusqu'au niveau du point ainsi qu'une capacité de contrôle de mouvements unique, le système GS de ACT LABS est l'action de tir de cible ultime sur ordinateur individuel.

Éléments

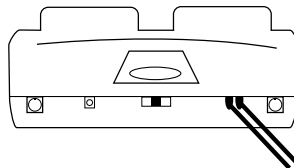
- 1- Unité de base GS (le coeur du système)
- 2- Pistolets GS
 - 1 - Contrôleur de mouvement manuel GS
 - 1 - Boîte de passage VGA GS
 - 1 - Bloc d'alimentation de courant direct de 7,5 V
 - 1 - Guide de l'utilisateur
 - 1 - Carte d'enregistrement
 - 1- Disque compact d'installation

Commandes et caractéristiques

Unité de base

L'unité de base GS est le coeur du système. Elle contient le "cerveau" principal de l'unité et sert aussi d'unité de rangement pour les pistolets et l'unité manuelle. Tous les éléments du système GS de ACT LABS sont connectés à l'unité de base.

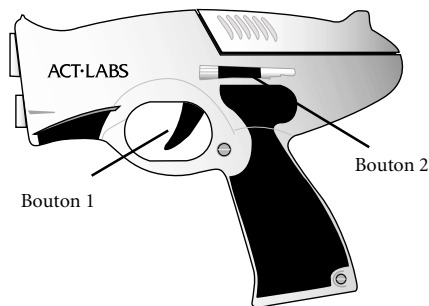
À l'arrière de l'unité de base se trouvent des connecteurs pour les pistolets, l'unité manuelle et l'alimentation électrique. Sur le panneau arrière se trouve aussi un commutateur à trois positions servant à étalonner le système GS au matériel vidéo. Si le clignotement ne couvre pas l'écran en entier, ajuster le commutateur pour en couvrir le plus possible.



Le dessus de l'unité a des étuis pour les deux pistolets. À l'arrière se trouve un étui pour l'unité manuelle.

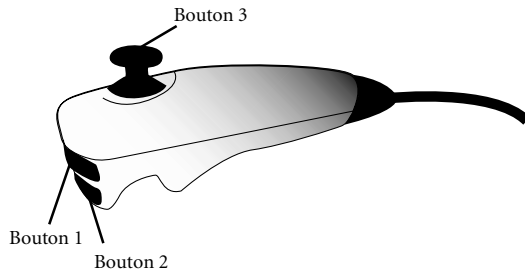
Pistolets:

Les pistolets du système GS ont deux boutons. Le premier bouton est la gâchette alors que le deuxième bouton est situé sur le côté du pistolet et se rejoint avec le pouce. Le deuxième bouton existe sur les deux côtés du pistolet pour être aussi accessible aux gauchers qu'aux droitiers. Le câble du pistolet se branche dans un des deux connecteurs circulaires de 13 broches à l'arrière de l'unité de base.



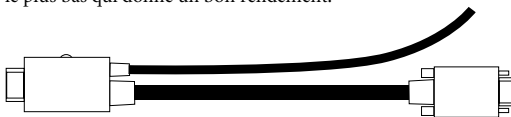
Unité manuelle:

L'unité manuelle du système GS consiste d'un levier de commande analogue qui fonctionne avec le pouce et de trois boutons. Les premier et le deuxième boutons sont situés sur le devant de l'unité; appuyer sur le levier de commande actionne le troisième bouton. Le câble de l'unité manuelle se branche dans un des deux connecteurs circulaires de 13 broches à l'arrière de l'unité de base.



Boîte de passage VGA:

En plus des connecteurs VGA qui assurent l'entrée et la sortie des signaux vidéos, il y a une petite molette de commande sur le côté du boîtier intitulée "Intensité du clignotement". Son but est de permettre l'ajustement de l'éclat de lumière utilisé pour lire l'écran. Selon le moniteur utilisé et le niveau d'éclairage ambiant, il peut être nécessaire d'ajuster le réglage implicite (milieu). En général, il est mieux d'ajuster l'intensité au réglage le plus bas qui donne un bon rendement.



III Avertissement concernant l'épilepsie!!!

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE QUI SUIT AVANT D'UTILISER CE PRODUIT OU DE PERMETTRE À VOS ENFANTS DE L'UTILISER.

Être exposé à certaines configurations d'éclairage sur un écran de télévision ou en jouant des jeux sur un ordinateur peut être la cause de crises d'épilepsie chez certaines personnes. Ceci peut arriver même si la personne n'a pas d'antécédents médicaux d'épilepsie ou n'a jamais eu de crise d'épilepsie.

Si vous ou tout membre de votre famille avez déjà eu des symptômes reliés à l'épilepsie (crises ou perte de connaissance) en étant exposé à des lumières clignotantes, consulter votre médecin avant de jouer.

Nous suggérons aux parents de surveiller leurs enfants quand ils utilisent des jeux vidéo. Si toute personne qui joue un jeu vidéo manifeste un des symptômes suivants: étourdissement, vision brouillée, tics ou mouvements convulsifs des yeux ou des muscles, perte de connaissance, désorientation, tout mouvement ou convulsion involontaire, arrêter de jouer IMMÉDIATEMENT et consulter un médecin.

Précautions à prendre en jouant:

- S'asseoir aussi loin de l'écran que l'installation de votre système le permet.
- Jouer le jeu sur un écran aussi petit que possible.

- Éviter de jouer si vous êtes fatigué ou n'avez pas eu beaucoup de sommeil.
- S'assurer que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Prendre au moins 15 minutes de repos durant chaque heure de jeu vidéo.

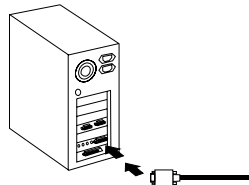
Installation du matériel

Connexion du système GS à votre ordinateur individuel (PC)

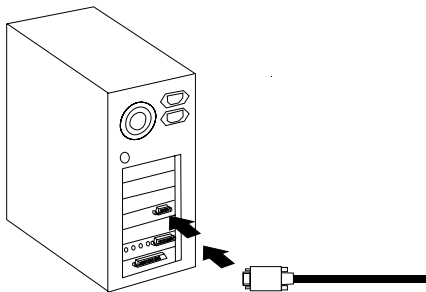
Le système GS de ACT LABS se connecte à votre ordinateur individuel (PC) par la sortie de la carte vidéo et un point d'accès de jeu standard.

Ayant coupé le courant à l'ordinateur et au système GS, faire les connexions comme suit:

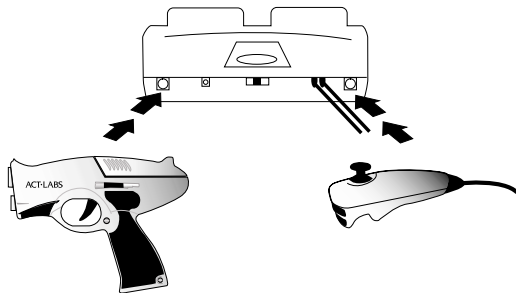
1. Brancher la plus grosse fiche "D" de 15 broches dans le point d'accès de jeu de l'ordinateur. Il est habituellement situé sur la carte de son mais peut aussi être incorporé à la carte mère et être situé ailleurs en arrière de l'ordinateur. Si vous avez plus qu'un connecteur de jeu sur votre ordinateur, vérifier lequel est le point d'accès actif ou primaire.



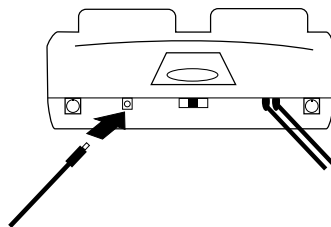
2. Débrancher le câble du moniteur de l'ordinateur et le brancher dans le connecteur de sortie VGA sur la boîte de passage. Connecter la fiche VGA du câble le plus court de la boîte de passage à la sortie de votre carte vidéo.



3. Brancher les pistolets ou le pistolet et l'unité manuelle dans les connecteurs circulaires de 13 broches à l'arrière de l'unité de base.



4. Brancher le bloc d'alimentation électrique dans une prise de courant alternatif commode puis à l'arrière de l'unité de base du système GS.



5. Finalement, allumer votre ordinateur.

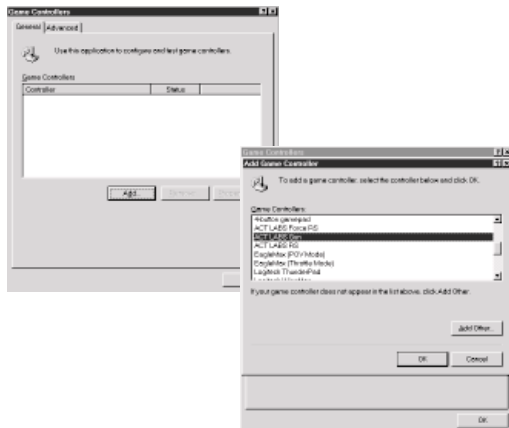
AVIS: L'unité de base GS devrait rester sous tension lorsque la boîte de passage VGA est connectée à l'ordinateur, puisque le signal vidéo ne peut pas passer par le moniteur lorsque le courant est coupé. Si l'écran est noir, s'assurer que l'alimentation électrique est branchée dans l'unité GS.

Installation du logiciel

1. Insérer le disque d'installation CD-ROM du système GS de ACT LABS. Le programme d'installation devrait commencer automatiquement. Sinon, exécuter le programme d'installation dans le fichier principal de l'installation CD-ROM. Suivre les instructions apparaissant sur l'écran. Ceci installera automatiquement les programmes de gestion. Vous devez avoir DirectX5 ou une version plus récente pour que le système GS fonctionne. Si vous n'avez pas DirectX5 ou une version plus récente, le programme d'installation vous demandera si vous voulez l'installer.

2. Choisir le tableau "Contrôleurs de jeux" dans le "Tableau de commandes" de Windows. (Cliquer sur le bouton "Démarrage", puis sélectionner "Réglages" puis "Tableau de commandes" puis cliquer deux fois sur l'icône "Contrôleurs de jeux").

3. Sur la page "Générale", enlever tous les contrôleur de jeu inscrits en les mettant en évidence puis en cliquant sur "Enlever". Lorsque la liste est vide, cliquer sur "Ajouter" puis parcourir la liste qui apparaît, choisir "AC LABS GS" puis cliquer "OK". Vous pouvez maintenant étalonner et vérifier votre système GS de ACT LABS en cliquant sur le bouton "Propriétés" pour faire venir à l'écran le graphique de commande du système GS de ACT LABS.



Étalonnage

Pistolets:

Choisir le pistolet que vous voulez étalonner et appuyer sur le bouton "Étalonner". Suivre les instructions apparaissant sur l'écran.

Le système d'étalonnage ne fait pas seulement étalonner pour le matériel vidéo et pour le rythme de résolution/régénération de l'écran - il étalonne aussi pour l'utilisateur! Si l'étalonnage ne semble pas correct, répéter le procédé.

Répéter le procédé d'étalonnage pour chaque pistolet dans chaque combinaison de résolution/régénération que vous utiliserez durant le jeu. Vous devrez étalonner seulement une fois pour chaque combinaison à moins de changer le matériel.

Avis: Certains jeux peuvent avoir leurs propres écrans d'étalonnage conçus pour fonctionner avec le système GS de ACT LABS.

Unité manuelle:

Lorsque l'unité manuelle est connectée, cliquer sur "Unité manuelle". Cliquer sur le bouton "Étalonnage" pour que l'écran d'étalonnage apparaisse. Suivre les instructions indiquées sur l'écran. L'étalonnage est nécessaire pour utiliser l'unité manuelle en mode normal et en mode d'émulation de la souris. Il faut étalonner pour chaque résolution d'écran que vous avez l'intention d'utiliser. Une fois que vous aurez calibré l'unité manuelle, vous n'aurez pas besoin de le refaire à moins de changer votre matériel.

Utiliser votre système GS dans les Jeux

Les jeux qui soutiennent toutes les fonctions du système GS de ACT LABS vous permettront de choisir le système GS à partir de leur menu de préférences ou d'options. Dans les jeux qui offrent le soutien complet du système GS de ACT LABS, vous pouvez utiliser un ou deux pistolets ou un pistolet et l'unité manuelle, selon le jeu. Consulter la documentation du jeu pour obtenir de plus amples informations.

Dépannage:

Problème: Windows montre que le système GS de ACT LABS n'est "pas connecté."

Solution: Vérifier toutes les connexions, particulièrement celles du point d'accès du jeu. S'assurer que le système GS de ACT LABS est sous tension. S'assurer qu'il n'y a pas d'autres dispositifs inscrits dans le tableau "Contrôleurs de jeux" de Windows et que le contrôleur du système GS de ACT LABS est le numéro 1 (sous "Avancé" dans le graphique des "Contrôleurs de jeux").

Problème: L'image sur le moniteur est très noire et/ou a l'air étrange.

Solution: S'assurer qu'il y a du courant alimentant le système GS de ACT LABS ou déconnecter le système GS de ACT LABS de votre ordinateur si vous n'avez pas l'intention de l'utiliser pendant une longue période.

Problème: Mauvaise exactitude de tir

Solution: S'assurer que les deux pistolets du système GS de ACT LABS ont été étalonnés pour la combinaison particulière de résolution/régénération de l'écran que vous utilisez. Si cela n'aide pas, réduire le rythme de régénération. Le système GS de ACT LABS fonctionne mieux à un rythme de régénération vertical d'environ 100 Hz ou moins, bien que cela dépende du matériel vidéo et de la résolution. Vous pouvez aussi obtenir de bons résultats à un rythme de régénération plus élevé.

Problème: Portée d'utilisation très courte

Solution: Le système GS de ACT LABS est conçu pour fonctionner à un niveau normal de lumière artificielle à l'intérieur. S'assurer qu'il n'y a pas de réflexions brillantes sur l'écran ou de sources de lumière forte dirigées sur la lentille du pistolet. Éviter de jouer près des fenêtres où il y a beaucoup de lumière du soleil. La portée est aussi influencée par la luminosité du moniteur - plus le moniteur est lumineux, meilleure est la portée.

Problème: L'indicateur de la souris devient fou, ne peut pas arrêter le mode d'émulation de la souris pour l'unité manuelle.

Solution: Aller au graphique de commande du système GS de ACT LABS et supprimer la sélection "Émulation de la souris" pour l'unité manuelle. Refaire l'étalonnage de l'unité manuelle pour ce rythme de résolution/ régénération de l'écran.

Questions posées fréquemment:

Q. Le système GS de ACT LABS fonctionnera-t-il avec mon ordinateur portable?

R. Oui, le système GS de ACT LABS peut fonctionner avec un ordinateur portable mais seulement si un moniteur CRT est utilisé.

Q. Puis-je utiliser le système GS de ACT LABS avec un moniteur LCD ou un projecteur vidéo?

R. Non. Le fonctionnement du système GS de ACT LABS dépend des caractéristiques des moniteurs CRT.

Q. Puis-je utiliser le système GS de ACT LABS avec mon téléviseur à projection et avec la télévision provenant de ma carte vidéo?

R. Non. Le système GS de ACT LABS fonctionne seulement avec un système VGA. Les convertisseurs explorateurs ou les adaptateurs de sortie du signal de télévision nuiront à l'étalonnage du système.

Einführung

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf des ACT LABS GS PC-Lichtwaffensystems. Das ACT LABS GS ermöglicht einen neuen Grad an Wirklichkeitstreue für PC-Schießspiele. Als System liefert das ACT LABS GS Flexibilität für alle Arten von Schießspielen, vom klassischen „Schiene“stil-Zielschießen bis hin zum 3-D-„Ich“-Schützen. Seine pixelgenaue Exaktheit und einzigartige Bewegungssteuerung machen das ACT LABS GS Waffensystem zum Nonplusultra für das PC-Zielschießen.

Bestandteile

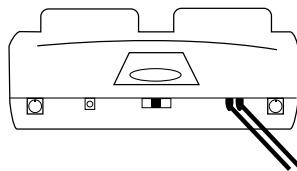
- 1 – GS Basisteil (System-Kernstück)
- 2 – GS Waffenstücke
- 1 – GS Handbediente Bewegungssteuerung
- 1 – GS VGA-Durchführungsbox
- 1 – 7,5 V DC Netzteil
- 1 – Nutzerhandbuch
- 1 – Registrierungskarte
- 1 – Setup-CD

Steuervorrichtungen und Eigenschaften

Basisteil:

Das GS-Basisteil ist das Kernstück des gesamten Systems. Es enthält den Hauptteil der Basisteilsteuerung und liefert ferner Aufnahmeraum für die Waffenstücke und die Handsteuerung. Sämtliche Bestandteile des ACT LABS GS sind mit dem Basisteil verbunden.

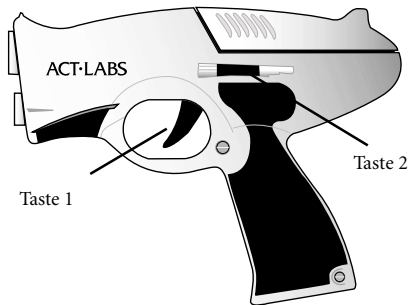
Auf der Rückseite des Basisteils befinden sich Anschlüsse für die Waffenstücke bzw. die Handsteuerung und das Netzteil. Des weiteren findet sich dort ein Schalter (drei Schalterstellungen) zur Einstellungsanpassung (Kalibrierung) des GS an die Videosoftware. Falls das Schußfeuer nicht den gesamten Bildschirm bedeckt, so betätigen Sie den Schalter, bis der Bildschirm so vollständig wie möglich bedeckt wird.



Am Oberteil des Basisteils befinden sich Pistolenhalter für die zwei Waffenstücke, sowie auf der Rückseite ein Halter für die Handsteuerung.

Waffenstücke:

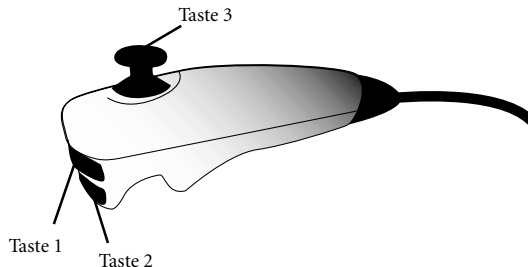
Die GS Waffenstücke haben zwei Schalterknöpfe. Der erste Schalter ist der Abzug, wohingegen der zweite Schalter auf der Seite des Waffenstücks zu finden ist und mit dem Daumen bedient werden kann. Dieser Schalter ist doppelt vorhanden, nämlich auf beiden Seiten des Waffenstücks, so daß er problemlos von sowohl Rechts- als auch Linkshändern erreicht werden kann. Das Kabel des Waffenstücks läßt sich in eines der zwei runden 13-Pin-Anschlußstecker an der Rückseite des Basisteils einführen.



Handsteuerung:

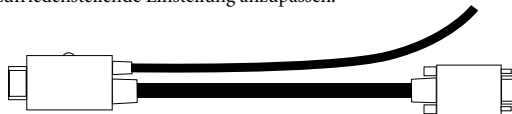
Die GS Handsteuerung besteht aus einem analog daumenbedienten Steuerhebel und drei Schalterknöpfen. Schalter eins und zwei liegen an der Vorderseite der Handsteuerung; ein Herunterdrücken des Steuerhebels betätigt

Schalter drei. Das Kabel des Waffenstücks läßt sich in eines der zwei runden 13-Pin-Anschlußstecker an der Rückseite des Basisteils einführen.



VGA-Durchführungsbox:

Zusätzlich zu den VGA-Anschlußsteckern für den Ein- und Ausgang des Videosignals ist ein kleiner Daumenrad-Regler an der mit „Flash Intensity“ bezeichneten Gehäuseseite angebracht. Er dient zur Helligkeitseinstellung der Schußflamme, die zum Lesen des Bildschirms verwendet wird. Unter Umständen, abhängig vom verwendeten Monitor und den Umgebungslichtstärken, ist es erforderlich, die automatische (mittlere) Einstellung abzuändern. Im allgemeinen empfiehlt es sich, die Lichtstärke auf die niedrigste zufriedenstellende Einstellung anzupassen.



!!!Epilepsiewarnung!!!

BITTE VOR VERWENDUNG DIESES PRODUKTS ODER ERLAUBNIS SEINER VERWENDUNG DURCH KINDER LESEN.

Einige Personen erleiden epileptische Anfälle, wenn sie bestimmten Lichtmustern auf einen Fernsehbildschirm oder bei Computerspielen ausgesetzt sind. Dies kann selbst dann vorkommen, wenn diese Person in der Vergangenheit keine Epilepsie bzw. epileptische Anfälle erfahren hat.

Falls Sie oder Familienangehörige jemals Symptome aufgewiesen haben, die mit Epilepsie (Anfälle oder Bewußtlosigkeit) in Verbindung stehen und durch Blitzlichter o.ä. verursacht wurden, konsultieren Sie Ihren Arzt, ehe Sie das Spiel verwenden.

Wir weisen darauf hin, daß Eltern die Verwendung von Videospielen durch ihre Kinder überwachen sollten. Sollte jemand während eines Videogames irgendeines der folgenden Symptome aufweisen: Schwindelgefühl, Sehbeeinträchtigungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtlosigkeit, Orientierungsstörungen, unwillkürliche Bewegungen oder Krämpfe, dann **SOFORT** das Spiel unterbrechen und den Arzt aufsuchen.

Vorbeugende Maßnahmen während des Spiels:

- Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt wie es das System-Setup erlaubt.
- Wenden Sie das Spiel auf kleinstmöglichem Bildschirm an.

- Vermeiden Sie, in erschöpftem oder übermüdetem Zustand zu spielen.
- Sorgen Sie dafür, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Rechnen Sie für wenigstens 15 Minuten Pause pro Stunde während eines Videogames.

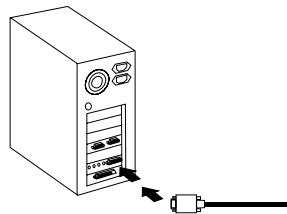
Hardware-Installation

Anschluß des GS-Waffensystems an Ihren PC.

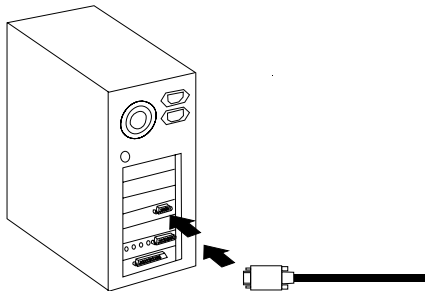
Das ACT LABS GS kann an Ihren PC mittels dem Videokartenanschluß und einem Standard-Gameport angeschlossen werden.

Machen Sie folgende Verbindungen, während der PC an- und das GS ausgeschaltet ist:

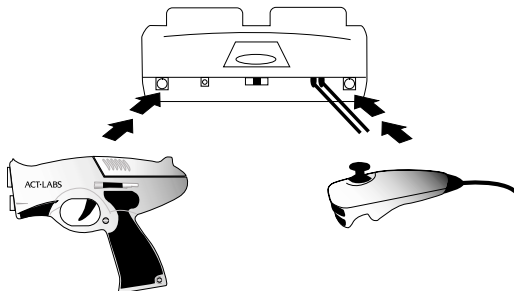
1. Führen Sie den breiteren 15-Pin "D"-Anschlußstecker in den PC-Gameport ein. Dieser befindet sich normalerweise an der Soundkarte, kann aber auch im Motherboard eingebaut sein und sich andersorts auf der Rückseite des PCs befinden. Falls Sie mehr als einen Gameport-Anschluß an Ihrem PC besitzen, überprüfen Sie, welcher davon der aktive bzw. primäre Gameport ist.



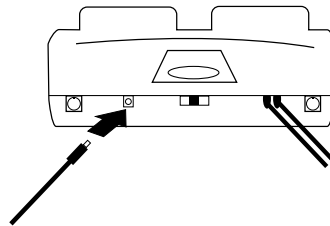
2. Ziehen Sie das Monitorkabel aus dem PC und stecken Sie es in die VGA-Anschlußsteckdose an der Durchführungsbox. Verbinden Sie den VGA-Stecker des kurzen Kabels der Durchführungsbox mit Ihrem Videokarten-Anschluß.



3. Stecken Sie die Waffenstücke oder die Waffe und die Handsteuerung in die runde 13-Pin-Anschlußsteckdose an der Rückseite des Basisteils.



4. Stecken Sie das Netzteil in eine geeignete AC-Steckdose und dann in die die Rückseite des GS-Basisteils.



5. Zum Schluß schalten Sie Ihren PC an.

ANMERKUNG: Das GS-Basisteil sollte immer dann angeschaltet bleiben, wenn die VGA-Durchführungsbox an den PC angeschlossen ist, da das Videosignal nicht durch den Monitor geleitet werden kann, wenn keine Energie vorhanden ist. Bleibt der Bildschirm dunkel, überprüfen Sie, ob das Netzteil mit dem GS verbunden ist.

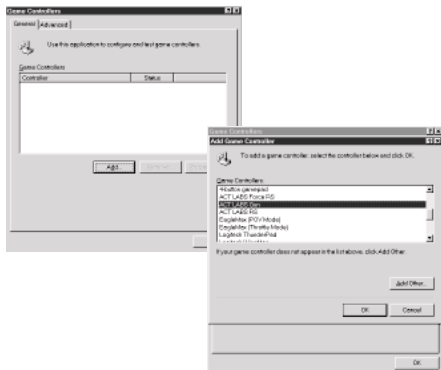
Software-Installation

1. Führen Sie die ACT LABS GS Setup-CD-ROM ein. Das Setup-Programm startet automatisch. Ist dies nicht der Fall, lassen Sie das Setup-Programm im Hauptordner der Installations-CD-ROM laufen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Dies installiert automatisch die Treiber. Sie benötigen „DirectX 5“ oder eine spätere Version, um das GS-Waffensystem nutzen zu können. Falls Sie nicht im Besitz von

„DirectX 5“ oder einer späteren Version sind, werden Sie im Installationsprogramm gefragt, ob Sie dieses installieren möchten.

2. Gehen Sie zur Spielsteuerung in der Windows Systemsteuerung (Klicken Sie auf „Start“; wählen Sie „Einstellungen“, dann „Systemsteuerung“, und doppelklicken Sie auf den „Spiele“-Icon).

3. Entfernen Sie auf der Seite „Allgemein“ sämtliche aufgeführte Spielsteuerungen, indem Sie diese markieren und auf „Entfernen“ klicken. Wenn die Liste leer ist, klicken Sie auf „Hinzufügen“, dann fahren Sie auf der erscheinenden Liste herunter und markieren „ACT LABS GS“, und klicken dann auf „OK“. Nun können Sie die Einstellungen anpassen (kalibrieren) und Ihr ACT LABS GS testen, indem Sie auf „Eigenschaften“ klicken und die ACT LABS GS Treibersteuerung erscheinen lassen.



Anpassung der Einstellungen (Kalibrierung)

Waffen:

Nachdem Sie die Waffe, die Sie kalibrieren wollen, ausgewählt haben, drücken Sie auf „Calibrate“. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Das Kalibrierungssystem stellt nicht nur die Video-Hardware und die Bildschirmauflösungs-/ Wiederholungsrate ein – es kann auch auf den Nutzer eingestellt werden! Falls die kalibrierten Einstellungen noch nicht greifen, wiederholen Sie einfach den Vorgang. Wiederholen Sie den Kalibrierungsvorgang für jede Waffe in jeder Auflösungs-/ Wiederholungsrate, die Sie in den Spielen verwenden möchten. Sie müssen lediglich ein Mal für jede Kombination einstellen, sofern die Hardware nicht gewechselt wird.

Anmerkung: Einige Spiele haben ihre eigenen Kalibrierungsbildschirme, die mit ACT LABS GS arbeiten.

Handsteuerung:

Während die Handsteuerung angeschlossen ist, klicken Sie auf „Handheld“. Klicken Sie dann auf „Calibration“, um zum Kalibrierungsbildschirm zu gelangen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Die Kalibrierung ist erforderlich, damit Sie die Handsteuerung sowohl im normalen Modus als auch im Maus-Emulationsmodus nutzen können. Sie müssen die Kalibrierung für jede Bildschirmauflösung, die Sie verwenden möchten, einstellen. Nachdem Sie die

Handsteuerung eingestellt haben, brauchen Sie dies nicht wieder zu tun, sofern sich Ihre Hardware nicht ändert.

Verwendung von GS In Spielen

Spiele, die ACT LABS GS als Hauptsystem unterstützen, werden es Ihnen möglich machen, GS von ihrem Nutzereinstellungen- oder Optionen-Menü auszuwählen. In Spielen mit vollständiger ACT LABS GS-Unterstützung können Sie, abhängig vom Spiel, ein oder zwei Waffen oder eine Waffe und die Handsteuerung einsetzen. Für nähere Details sehen Sie in der Spieldokumentation nach.

Troubleshooting:

Problem: Windows zeigt ACT LABS GS als „nicht verbunden“ an.

Lösung: Überprüfen Sie alle Verbindungen, insbesondere den Gameport. Stellen Sie sicher, daß ACT LABS GS eingeschaltet ist. Stellen Sie sicher, daß keine weiteren Einstellungen im „Spiele“-Applet aufgeführt sind und daß ACT LABS GS als Steuerung ID#1 (unter „Erweitert“ im „Spiele“-Applet) eingestellt ist.

Problem: Das Monitorbild ist sehr dunkel und/oder sieht eigenartig aus.

Lösung: Stellen Sie sicher, daß ACT LABS GS angeschaltet ist,

oder trennen Sie ACT LABS GS von Ihrem PC, wenn Sie es für einen längeren Zeitraum nicht verwenden möchten.

Problem: Geringe Schießgenauigkeit

Lösung: Stellen Sie sicher, daß beide Waffen des ACT LABS GS an die spezifische Bildschirmauflösungs-Wiederholungsratekombination angepaßt sind. Schafft dies immer noch keine Abhilfe, verringern Sie die Wiederholungsrate. ACT LABS GS funktioniert am besten bei vertikalen Wiederholungsrate um 100 Hz oder darunter, obwohl dies von der Video-Hardware und der Auflösung abhängt. Sie können z.T. auch bei höheren Wiederholungsrate Erfolge erzielen.

Problem: Sehr geringer Arbeitsbereich

Lösung: ACT LABS GS wurde für die Verwendung bei normalen künstlichen Innenraum-Lichtquellen geschaffen. Stellen Sie sicher, daß keine hellen Reflexionen auf dem Bildschirm zu finden sind oder helle Lichtquellen auf die Waffenstücklinse scheinen. Vermeiden Sie, nahe bei Fenstern mit viel Sonnenlicht zu spielen. Der Arbeitsbereich wird auch durch die Helligkeit des Monitors beeinflusst – je heller der Monitor, desto besser der Arbeitsbereich.

Problem: Der Mauszeiger spielt verrückt, der Maus-Emulationsmodus kann nicht für die Handsteuerung abgeschaltet werden.

Lösung: Gehen Sie zum ACT LABS GS Treiber-Applet und entfernen Sie die gewählte Einstellung „Mouse Emulation“ für die Handsteuerung. Kalibrieren Sie nochmals die Handsteuerung für diese Bildschirmauflösungs-Wiederholungsrate.

Häufig gestellte Fragen

Frage: Wird ACT LABS GS mit meinem Laptop arbeiten können?

Antwort: ACT LABS GS kann mit einem Laptop genutzt werden, jedoch nur, wenn ein externer CRT-Monitor verwendet wird.

Frage: Kann ich ACT LABS GS mit einem LCD-Monitor oder Video-Projektor anwenden?

Antwort: Nein. ACT LABS GS benötigt die Eigenschaften von CRT-gestützten Monitoren, um zu funktionieren.

Frage: Kann ich ACT LABS GS mit meinem Projektionsfernseher und den Fernseher mit meiner Videokarte verwenden?

Antwort: Nein. ACT LABS GS funktioniert nur mit einem VGA-System. Scan-Converter oder TV-Out-Adapter setzen die System-Kalibrierung außer Wirkung.

Introducción

¡Felicitaciones por haber escogido el juego para práctica de tiro por luz ACT LABS GS PC! Este sistema le ofrece un mayor realismo para la práctica de tiro en la computadora. El ACT LABS GS es flexible permitiéndole la práctica de tiro de todo tipo, desde el clásico tiro de galería hasta el tiro personal tridimensional. Su precisión, de pixel por pixel, le permitirá controlar también el movimiento del blanco. El ACT LABS GS es el más avanzado sistema de tiro al blanco de acción por computadora.

Componentes

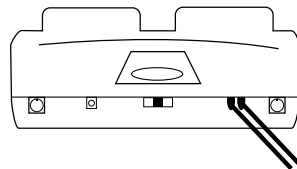
- 1 - Base GS (el corazón del sistema)
- 2 - Pistolas GS
- 1 - Unidad manual de control de movimiento GS
- 1 - Caja de paso VGA - GS
- 1 - Fuente de 7,5V, CC
- 1 - Guía del Usuario
- 1 - Tarjeta de registro
- 1 - CD de configuración del sistema

Controles y características

Base:

La base GS es el corazón del sistema. Contiene el "cerebro" principal de la unidad y también sirve para guardar las pistolas y la unidad manual. Todos los componentes del ACT LABS GS se conectan a la base.

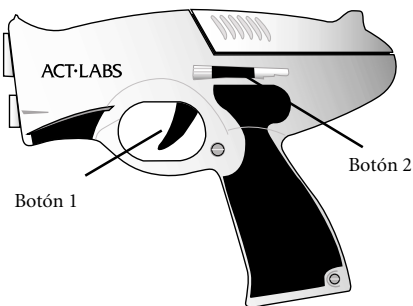
Detrás de la base se encuentran los conectores para las pistolas, la unidad manual y la fuente. En el panel posterior de la unidad hay un interruptor de tres posiciones para calibrar el GS en función del equipo de vídeo. Cuando el flash no cubriera la totalidad de la pantalla, ajustar el interruptor a fin de cubrir la pantalla tanto como fuera posible.



En la parte superior de la unidad hay dos pistoleras para guardar las armas. En la cara posterior se encuentra el soporte para la unidad manual.

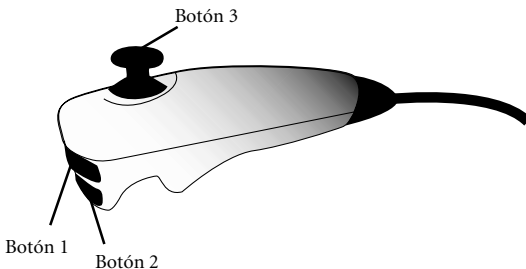
Pistolas:

Las pistolas GS tienen dos botones. El botón número 1 es el disparador; el número 2, en el costado de la pistola, puede accionarse con el dedo pulgar. El botón dos está repetido en los dos costados de la pistola a fin de hacerlo accesible tanto a los derechos como a los zurdos. El cable de la pistola se enchufa a uno de los dos conectores circulares de 13 bornes en la parte posterior de la base.



Unidades manuales:

Las unidades manuales GS consisten en una palanca de mando análoga operada con el pulgar y tres botones. Los botones número 1 y 2 están ubicados en el frente de la unidad. Para activar el botón número 3 se debe presionar la palanca de mando hacia abajo. El cable de la unidad manual se enchufa en uno de los dos conectores circulares de 13 bornes en la parte posterior de la base.



Caja de paso VGA:

Aparte de los conectores VGA de entrada y salida de la señal de vídeo, hay en el costado del gabinete una rueda de control llamada "Intensidad de Flash" que se opera con el pulgar. Permite el ajuste del brillo del flash utilizado para leer la pantalla. Los ajustes necesarios se harán en función del tipo de monitor utilizado y de la claridad del ambiente. Podría requerirse un ajuste adicional del ajuste por defecto (medio) de fábrica. En general se recomienda ajustar el flash a la intensidad más baja posible.



!!!Advertencia en casos de epilepsia!!!

LEA ATENTAMENTE ESTAS INSTRUCCIONES ANTES DE UTILIZAR O PERMITIR A SUS NIÑOS UTILIZAR ESTE PRODUCTO.

Hay posibilidades que la exposición a patrones luminosos en una pantalla de televisión o durante el uso de juegos de vídeo provoque en ciertas personas ataques epilépticos. Esto podría suceder aun en casos que la persona no tuviera historia de epilepsia o que nunca hubiera tenido ataques epilépticos.

Consulte al médico antes de comenzar a jugar si usted o cualquier miembro de su familia sufrieran o hubieran sufrido síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento).

Recomendamos que los padres vigilen a sus niños durante la utilización de juegos de vídeo. Toda persona que sufra durante el uso de juegos de vídeo mareos, visión borrosa, temblores musculares o de los ojos, pérdida de conocimiento, desorientación o cualquier tipo de movimiento involuntario o convulsiones, deberá suspender INMEDIATAMENTE el juego y consultar al médico.

Precauciones durante el juego:

- Sentarse tan lejos y como lo permita la configuración del sistema de la pantalla.
- Jugar con la pantalla mas pequeña posible.

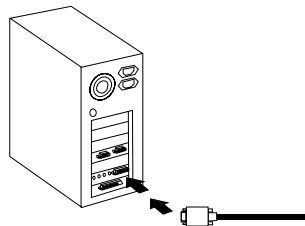
- Evitar el uso del juego cuando esté cansado o no haya dormido lo suficiente.
- Asegúrese que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descansar la menos 15 minutos por hora de juego.
Instalación del equipo

Conexión de GS a su computadora:

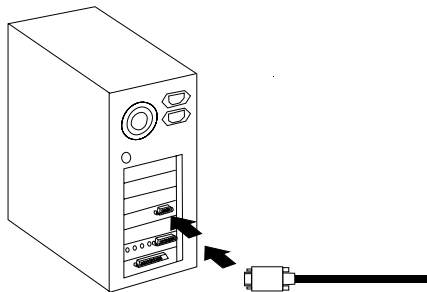
El ACT LABS GS se conecta a la computadora mediante una tarjeta de salida de vídeo y una puerta de juegos estándar.

Con la computadora y el GS apagados, efectuar las siguientes conexiones:

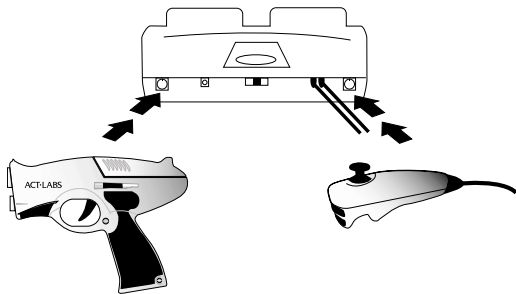
1. Enchufar el enchufe "D" ancho de 15 bornes en la puerta de juegos de la computadora. Se encuentra generalmente en la tarjeta de sonido pero podría estar también ubicada en la placa madre o en cualquier otro lado de la cara posterior de la computadora. Cuando existieran más de una puerta de juegos en la computadora, verificar cuál de ellas es la puerta principal de juegos.



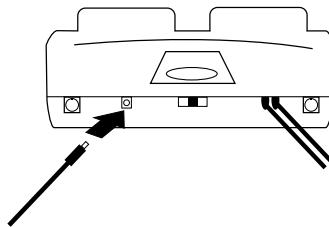
2. Desenchufar el cable del monitor de la computadora y enchufarlo en el receptáculo de salida VGA en la caja de paso. Conectar el enchufe VGA del cable corto de la caja de paso a la salida de la tarjeta de vídeo.



3. Enchufar las pistolas y la unidad manual en los receptáculos circulares de 13 bornes en la cara posterior de la unidad base.



4. Enchufar el cable de corriente al receptáculo de CA y luego a la cara posterior de la unidad base GS.



5. Por último, encender la computadora.

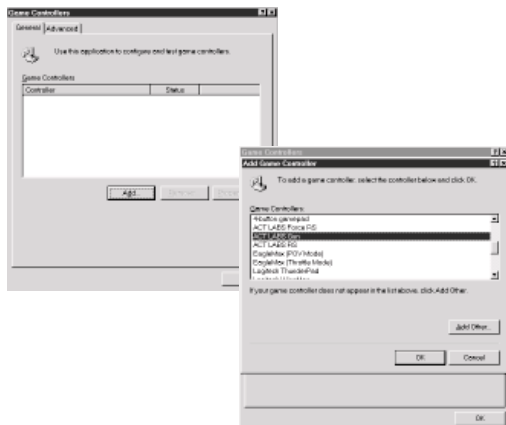
NOTA: Dado que la señal no puede pasar al monitor con la corriente apagada, la base GS deberá siempre estar conectada y encendida cuando la caja de paso VGA esté conectada a la computadora.

Instalación del software:

1. Insertar el CD-ROM de configuración ACT LABS GS. El programa de configuración debería comenzar automáticamente. Si así no fuera, correr el programa de configuración en la carpeta principal de instalación del CD-ROM. Seguir las instrucciones que aparezcan en la pantalla. Esto hará que la instalación de los programas controladores se efectúe automáticamente. Para que GS funcione, se necesitará DirectX5 o una versión más reciente. En caso de no poseer DirectX5 o una versión más reciente, el programa de instalación preguntará si se desea instalar.

2. Abrir el panel de Controladores de Juegos en el Panel de Control Windows (clickear en el botón que dice "Comenzar", escoger "Posición", seguidamente "Panel de Control" y luego clickear dos veces seguidas en el icono de "Controladores de Juegos").

3. Abrir la página "General", eliminar todos los controladores de juegos listados mediante el subrayado de ellos y luego clickeando en "Eliminar". Una vez que la lista esté vacía, clickear en "Agregar", correr la página con la lista y subrayar "ACT LABS GS" y seguidamente clickear en "OK". A continuación se podrá calibrar y probar el ACT LABS GS clickeando en el botón de "Propiedades" para que aparezca en pantalla el applet del controlador de ACT LABS GS.



Calibración:

Pistolas:

Una vez seleccionada la pistola que se desee calibrar, presionar en el botón de Calibración. Seguir las instrucciones tal como aparecen en pantalla.

El sistema calibrador no sólo sirve para calibrar el equipo de vídeo y la definición de la pantalla/frecuencia de refresco, sino que también tiene la capacidad de calibrar por sí mismo. Cuando la calibración aparezca apagada, repetir simplemente el procedimiento. Repetir la calibración hasta haber obtenido en cada pistola en función de cada combinación de definición/frecuencia de refresco que se utilizará en el juego. Solamente se necesita calibrar una vez cada combinación al menos que el equipo cambie.

Nota: Algunos juegos podrán contar con sus propias pantallas de calibración diseñadas para operar en conjunción con ACT LABS GS.

Unidad manual:

Con la unidad manual conectada clickear en el botón "Manual". Seguidamente clickear en "Calibración" para que aparezca la pantalla de calibración. Seguir las instrucciones en pantalla. Se requiere calibrar el sistema para utilizar la palanca en los modos normales y de emulación por ratón. Se deberá calibrar para cada definición de pantalla que se desee utilizar. No se necesitará recalibrar el sistema al menos que se hagan cambios en el equipo.

Utilización del GS en Juegos

Los juegos que soportan el ACT LABS GS le permitirán a usted seleccionar el GS de su preferencia o del menú de opciones. Con los juegos con soporte completo de ACT LABS GS se podrán utilizar una o dos pistolas, o una pistola y la unidad manual, dependiendo del juego. Consultar la documentación de cada juego para detalles.

Localización de averías

Problema: Windows muestra ACT LABS GS como "No conectado"

Solución: Verificar todas las conexiones, especialmente en las puertas de juegos. Asegurarse que ACT LABS GS recibe corriente y está encendido. Asegurarse que no hay otros dispositivos enlistados en el applet de "Controladores de Juegos" de Windows y que el controlador de ACT LABS GS es ID-1 (bajo "Avanzado" en el applet de los controladores de juegos).

Problema: La imagen en el monitor es muy oscura y/o es extraña.

Solución: Verificar que llega corriente al ACT LABS GS, o desconectar el ACT LABS GS de la computadora cuando no se tenga la intención de utilizarlo por largo tiempo.

Problema: Baja puntería.

Solución: Asegurarse que ambas pistolas están calibradas en función de la respectiva definición/frecuencia de refresco de la pantalla. Si no se lograra solucionar el problema de este modo, reducir la frecuencia de refresco. El ACT LABS GS funciona óptimamente con una frecuencia de refresco vertical de 100 Hz o menos, aunque esto depende de el equipo de vídeo y la definición. Se podrían obtener también buenos resultados con frecuencias de refresco más altas.

Problema: Distancia de operación muy corta.

Solución: El ACT LABS GS fue diseñado para operar bajo niveles normales de luz interior artificial. Asegurarse que no haya reflejos brillantes en la pantalla o que fuentes luminosas potentes se dirijan al lente de la pistolas. Evitar el uso de este juego cerca de ventanas con mucha luz solar. El brillo del monitor también puede afectar la distancia de tiro. Cuanto más brillante sea el monitor, mejor será la distancia.

Problema: El cursor del ratón se comporta de forma errática, no se puede apagar el modo de emulación del ratón para la unidad manual.

Solución: Ir al applet del controlador de ACT LABS GS y

deseleccionar "Emulación del ratón" para la unidad manual.
Recalibrar la unidad manual para la respectiva definición/
frecuencia de refresco de la pantalla.

Preguntas frecuentes.

P. ¿El ACT LABS GS puede funcionar con mi computadora portátil?

R. El ACT LABS GS puede funcionar con computadoras portátiles sólo en casos que se utilice un monitor CRT externo.

P. ¿Puedo utilizar el ACT LABS GS con un monitor LCD o un proyector de vídeo?

R. No. El funcionamiento de ACT LABS GS requiere el uso de monitores CRT.

P. ¿Puedo usar el ACT LABS GS con mi televisor de proyección y el televisor fuera de mi tarjeta de vídeo?

R. No. El ACT LABS GS funciona solamente con el sistema VGA. Los convertidores de barrido o los adaptadores externos de TV pondrán al sistema fuera de calibración.

Introduzione

Congratulazioni per la scelta dell'ACT LABS GS PC Sistema di Arma Leggera. L'ACT LABS GS è disegnato per raggiungere un nuovo livello di realtà nell'esperienza del gioco con armi per il PC. Come sistema L'ACT LABS GS fornisce flessibilità per qualsiasi tipo di gioco con armi, dal classico bersaglio da carabina al gioco in 3D con partecipazione diretta. L'ACT LABS GS è ad hoc per il gioco a bersaglio per il PC, ha l'accuratezza fino al minimo pixel e l'unico ad avere possibilità di controllo del moto.

Componenti

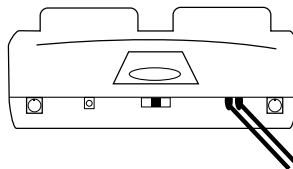
- 1 - Componente di base GS (il centro del sistema)
- 2 - Pistole GS
- 1 - Controllo a mano GS
- 1 - Scatola di passaggio GS VGA
- 1 - Trasformatore di 7.5 V
- 1 - Libretto di istruzioni
- 1 - Cartolina per la registrazione
- 1 - CD per l'installazione

Controlli e Caratteristiche

Base:

La base del GS è il centro del sistema. Racchiude il “cervello” principale del sistema ed ha uno spazio incorporato per il riponimento delle armi e del controllo a mano. Tutti i componenti dell'ACT LABS GS sono connessi con la base.

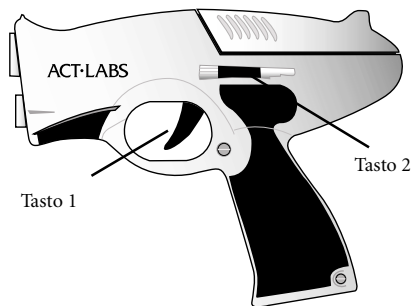
Sul dietro della base ci sono connettori per le Pistole od i Controlli a mano e per il trasformatore. Sul pannello posteriore si trova un interruttore a tre posizioni per la calibrazione del GS al hardware del video. Se il flash non copre tutto lo schermo, regolare l'interruttore per ottenere una copertura più ampia possibile.



La parte di sopra ha due fondine per le Pistole. Sul dietro c'è uno spazio per il controllo a mano.

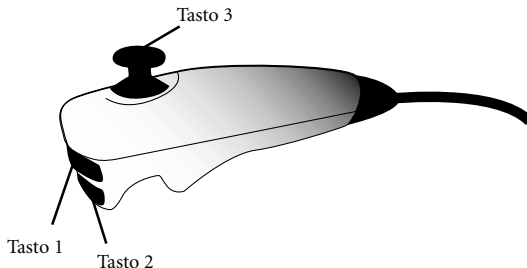
Pistole:

Le Pistole hanno due bottoni. Il bottone numero uno è il grilletto mentre il bottone numero due è di lato ed accessibile con il pollice. Il bottone numero due è da tutti e due i lati della Pistola così da essere facilmente accessibile a chi usa sia la mano destra che la sinistra. Il cavo della pistola va collegato ad uno dei due connettori circolari a 13 punte, situato sul dietro della base.



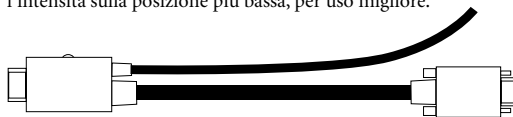
Controllo a mano:

Il Controllo a mano GS consiste in un controllo analogo operato col pollice e tre bottoni. Il bottone numero uno e due sono sul davanti del controllo a mano; premendo sulla stecca di controllo si fa funzionare il bottone numero tre. Il cavo del controllo a mano va collegato ad uno dei due connettori circolari a 13 punte situato sul dietro della base.



Scatola di passaggio VGA:

Oltre al connettore VGA per immissione ed emissione del segnale video, c'è un piccolo controllo su di un lato con un cartellino con la dicitura "Intensità del Flash", il quale scopo è di permettere di aggiustare l'intensità del flash usato per leggere lo schermo. Secondo lo schermo usato ed il livello di luce dell'ambiente potrebbe aver bisogno di essere aggiustato dalla posizione default (nel centro). In generale, è meglio aggiustare l'intensità sulla posizione più bassa, per uso migliore.



III Avvertimento per Epilessia!!!

SIETE PREGATI DI LEGGERE LA SEGUENTE NOTA PRIMA DELL'USO DI QUESTO PRODOTTO O PERMETTERE L'USO DEL PRODOTTO AI BAMBINI.

Esposizione a certi disegni di luce sullo schermo televisivo o con giochi da computer può causare epilessia in certi individui. Può accadere anche ad individui senza storia clinica di epilessia.

Se chiunque in famiglia abbia mai avuto sintomi relativi ad epilessia (attacchi o perdita di coscienza) quando esposti a luce del flash, consultare il medico di famiglia prima di usare questo sistema.

Consigliamo ai genitori di seguire i figli nell'uso dei giochi video. Se chiunque, durante il gioco del video, prova uno dei seguenti sintomi: capogiro, annebbiamenti, qualsiasi tic o convulsione, smettere IMMEDIATAMENTE il gioco e chiamare il medico di famiglia.

Precauzioni da prendere mentre si gioca:

- Sedersi il più lontano possibile dallo schermo, tanto quanto l'installazione del sistema lo permetta.
- Usare il gioco su uno schermo più piccolo possibile
- Evitare di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza
- Assicurarsi che la stanza in cui si gioca sia illuminata molto bene
- Riposarsi come minimo 15 minuti ogni ora mentre si gioca

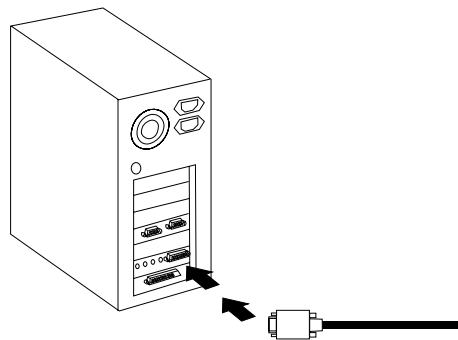
Installazione del Hardware

Collegamento del GS al PC.

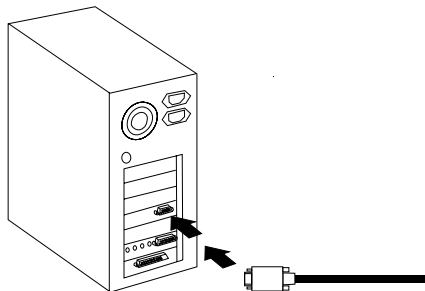
L'ACT LABS GS è collegato al PC con la carta video output ed una porta da gioco standard.

Con il PC ed il GS spenti, collegare come segue:

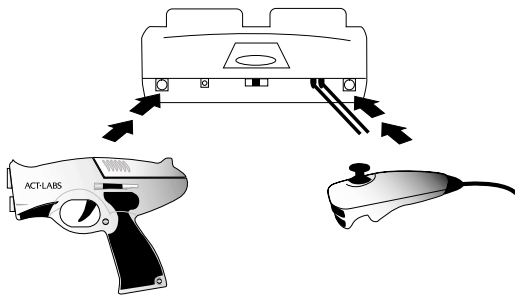
1. Inserire la spina più larga a 15 punte "D" nella porta da gioco del PC, di solito è sulla carta del suono, ma potrebbe essere anche sulla motherboard e situata da qualche altra parte sul dietro del PC. Se avete più di una porta da gioco di collegamento, assicuratevi di sapere quale sia quella attiva o primaria.



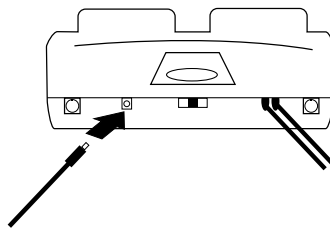
2. Disconnettere il cavo del monitor dal PC e connetterlo alla spina output del VGA nella scatola di passaggio. Collegare la spina del VGA del cavo corto della scatola di passaggio, alla carta video output del PC.



3. Infilare le pistole ed il controllo a mano nella spina circolare a 13 punte, sul dietro della Base.



4. Infilare il trasformatore nella spina di corrente e poi nel dietro della Base del GS.



5. Accendere il computer.

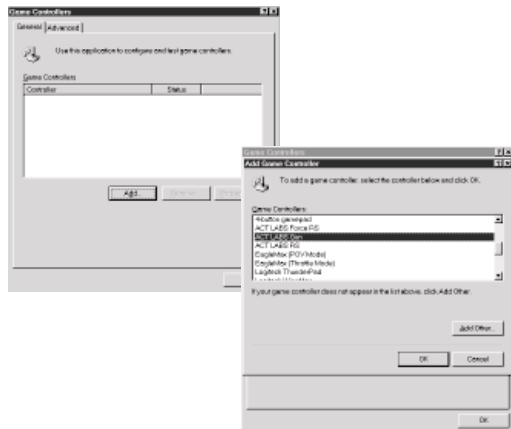
NOTA: La base del GS deve essere accesa quando il VGA di passaggio è connesso al PC, perchè il segnale del video non può arrivare al monitor quando è spento. Se lo schermo è nero, assicurarsi che il trasformatore sia infilato nella presa di corrente e nel GS.

Installazione del Software

1. Inserire il CD Rom dell'ACT LABS. Il programma di installazione dovrebbe cominciare automaticamente, se non comincia, allora andare all'installazione nella cartelletta del CD Rom e cominciare l'installazione. Seguire le istruzioni sullo schermo. I drivers saranno installati automaticamente. Dovete avere il DirectX 5 o più recente per poter far funzionare il GS. Se non avete il DirectX 5 o uno più recente, il programma di installazione chiederà se lo volete installare.

2. Nel Windows Control Panel andare al pannello del Controllo dei Giochi. (Cliccare sul bottone dello “Start”, selezionare “Settings” poi “Control Panel” e poi cliccare due volte sulla icona del “Game Controllers”).

3. Dalla pagina del “General” rimuovere qualsiasi controllo di gioco elencato, sottolineandolo e premendo su “Remove”. Quando la lista sarà vuota, cliccare su “Add”, poi cercare nella lista “ACT LABS GS” sottolineare e poi cliccare su “OK”. Ora potrete calibrare e provare l’ACT LABS GS cliccando sul bottone delle “Properties” per far venire su il controllo del driver l’applet dell’ACT LABS GS.



Calibrazione

Pistole:

Con la pistola che volete calibrare selezionata, premere il bottone Calibrare. Seguire le istruzioni sullo schermo. Il sistema di calibrazione non calibra solo il hardware del video e la definizione/refresh dello schermo, calibra anche l’utente!!! Se la calibrazione non sembra giusta, ripetere la procedura. Ripetere la procedura di calibrazione per ogni pistola in ogni definizione/refresh che sarà usata durante il gioco. Si dovrà calibrare solo una volta per ogni combinazione a meno che il hardware cambi.

Nota: Alcuni giochi hanno il loro schermo di calibrazione disegnato a funzionare con l’ ACT LABS GS.

Controllo a mano:

Con il Controllo a Mano connesso, cliccare su “Handheld”. Cliccare sul bottone “calibration” per entrare nello schermo della calibrazione. Seguire le istruzioni sullo schermo. La calibrazione è necessaria per l’uso del controllo a mano sia in procedura normale che di emulazione del mouse. La calibrazione deve essere fatta per ogni resolution di schermo che si intende usare. Una volta che il controllo a mano è stato calibrato, non ci sarà bisogno di ricalibrarlo a meno che il hardware non cambi.

L'uso del GS nei giochi

I giochi configurati per l'ACT LABS GS come sistema a piena funzione permetterà di scegliere il GS dalle preferenze nel menu delle possibilità. Nei giochi configurati per l'ACT LABS GS si può usare sia una che due pistole oppure una pistola ed un controllo a mano, secondo il gioco. Consultare le istruzioni del gioco per dettagli.

Possibili Problemi e Soluzioni:

Problema: Windows mostra ACT LABS BS “non connesso”

Soluzione: Assicurarsi che tutti i cavi siano connessi, specialmente quello della porta del gioco. Assicurarsi che l'ACT LABS GS sia acceso. Assicurarsi che non ci siano altri dispositivi elencati nell'applet del “Game Controllers” e che ACT LABS GS sia il controllo ID#1 (in “Advanced” nell'applet del Game Controller)

Problema: L'immagine sullo schermo è molto scura e/o appare strana.

Soluzione: Assicurarsi che ci sia corrente all'ACT LABS GS, disconnettere l'ACT LABS GS quando non è in uso per un lungo periodo.

Problema: Non spara accuratamente.

Soluzione: Assicurarsi che tutte e due le pistole dell'ACT LABS GS siano state calibrate accuratamente con la combinazione della risoluzione/rinfresco dello schermo. Se questo non dovesse aiutare, ridurre la velocità del rinfresco. L'ACT LABS GS funziona meglio se la velocità del refresh è sui 100Hz, tuttavia dipende dal hardware e dalla risoluzione del video. Si potrebbero anche avere migliori risultati a velocità di refresh più alte.

Problema: Portata di operazione molto corta.

Soluzione: L'ACT LABS GS è disegnato per funzionare con un normale livello di luce artificiale per interni. Assicurarsi che non ci siano accese luci troppo forti che riflettano sullo schermo o sulle lenti delle pistole. Evitare di giocare vicino a finestre dove la luce sia troppo forte. La luminosità dello schermo incide sulla portata - più lo schermo è luminoso, migliore è la portata.

Problema: Il cursore del mouse impazzisce, non si può disattivare l'emulazione del mouse per il controllo a mano.

Soluzione: Andare al driver dell'applet dell'ACT LABS GS e selezionare “Mouse Emulation” per il controllo a mano. Ricalibrare il controllo a mano per la velocità della definizione/refresh di quello schermo.

Domande Frequenti

D. L'ACT LABS GS funziona con il PC portatile?

R. L'ACT LABS GS funziona con un portatile solo se è attaccato ad uno schermo esterno CRT.

D. Si può usare l'ACT LABS GS con uno schermo LCD od un proiettore video?

R. No. L'ACT LABS GS dipende dalle caratteristiche dello schermo CRT per poter funzionare.

D. Si può usare l'ACT LABS GS con la Televisione a proiezione e la Televisione con la carta video?

R. No. L'ACT LABS GS funziona solo con il sistema VGA. Convertitori analitici od adattatori per Televisori distruggono la calibrazione del sistema.



Limited Warranty (North America Only)

ACT LABS Ltd. warrants to the original purchaser of the ACT LABS GS Gun System that it will be free from defects in workmanship and materials for a period of one year from the original 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. ACT LABS Ltd. does not warrant against the user's inability to install or use any ACT LABS product, drivers, or bundled software owing to computer or game-console hardware or software misconfiguration, defect, or other incompatibility with the ACT LABS product, drivers, or bundled software.

To obtain service during the warranty period, first obtain a Return Authorization Number directly from ACT LABS Technical Support. Once you have the RMA number, send your defective unit along with a copy of the sales receipt and a description of the problem, postage prepaid, to the address given to you with the RMA number. Products returned without a valid RMA number will be refused. The final decision on whether to repair or replace products under warranty will be at ACT LABS sole discretion.

Customer Service
ACT LABS Ltd.
230 - 6651 Fraserwood Place
Richmond, B.C. V6W 1J3
Canada

Technical Support

Toll Free : 800-980-9997

Overseas : 604-278-3650

Fax : 604-278-3612

E-mail : techsupport@act-labs.com

Web site : <http://www.act-labs.com>



FCC Statement

Note: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Compliance Information Statement

ACT LABS GS Gun System (Model GS-PC1)

This device complies with part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) This device may not cause harmful interference, and
- (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Responsible Party

ACT LABS Ltd.
230 - 6651 Fraserwood Place
Richmond, B.C. V6W 1J3
Tel: (604) 278-3650



Notes:



Notes:



Notes:

ACT·LABS
everything else is just a toy