

# CONTENIDO

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>2</b>
<b>2. REQUISITOS DE SISTEMA</b> .....	<b>2</b>
<b>3. INSTALACIÓN</b> .....	<b>2</b>
3.1. Primera instalación .....	2
3.1.1. <i>En Windows 98 / 98 SE / Millennium</i> .....	2
3.1.2. <i>En Windows 2000 / XP</i> .....	3
3.2. Conexión y desconexión de DJ Console .....	5
<b>4. PRESENTACIÓN</b> .....	<b>5</b>
4.1. La tapa .....	5
4.2. La correa para el hombro.....	5
4.3. La cara superior .....	6
4.4. Los conectores.....	7
<b>5. CONEXIÓN DE ALTAVOCES</b> .....	<b>8</b>
5.1. Conexión de altavoces en modo 5.1 .....	8
5.2. Conexión de altavoces en modo DJ .....	8
<b>6. UTILIZACIÓN DE DJ CONSOLE EN UNA FIESTA</b> .....	<b>8</b>
6.1. Visión general .....	8
6.2. Escucha previa con auriculares .....	9
6.3. Aceleración o ralentizado de una pieza .....	9
6.4. Creación de loops y puntos de entrada (cue).....	9
6.5. Cambio de una pieza a otra .....	11
6.6. Utilización del micrófono .....	11
6.7. Scratching .....	12
<b>7. SOPORTE TÉCNICO</b> .....	<b>13</b>
7.1. Información de garantía .....	13
7.2. ¡Ahorra tiempo registrando tus productos online!.....	13

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

## 1. INTRODUCCIÓN

Hay dos formas de utilizar DJ Console. Puede utilizarse de la forma normal para juegos y para disfrutar sonido surround en los DVD gracias a su conexión de 5.1 canales, o puede convertirse en una mesa de mezclas. Un clic de ratón activa el modo DJ, que te permite mezclar tus piezas musicales y oírlas previamente en auriculares, como los auténticos DJ.

DJ Console funciona principalmente con archivos de audio digital, incluyendo MP3. Queremos llamar tu atención sobre el hecho de que las creaciones musicales están protegidas por copyright y que debes cumplir con todas las legislaciones aplicables. Te animamos fuertemente a que respaldes a los artistas adquiriendo legalmente sus obras.

No dudes en consultar el glosario en la ayuda online para ver definiciones de términos específicos de DJ que se encuentran en este manual.

## 2. REQUISITOS DE SISTEMA

- PC portátil/de sobremesa con Intel Pentium II a 400 MHz o compatible
- 64 MB de RAM
- Sistema operativo: Microsoft Windows 98/98 SE, Me, 2000, XP
- Puerto USB disponible (recomendado hub raíz USB dedicado para DJ Console)
- Auriculares o altavoces amplificados
- Unidad de CD o DVD-ROM (recomendada compatibilidad con CD-DA)
- Resolución de vídeo de 800 x 600 en 16 bits
- Micrófono, conexión a Internet + 100 MB de espacio libre en disco duro para algunas aplicaciones

## 3. INSTALACIÓN

### 3.1. Primera instalación



Debes instalar los controladores de DJ Console antes de conectarla a tu ordenador.

Nota: tus pantallas y procedimiento de instalación pueden variar ligeramente de los que se muestran y describen en este manual.

Como los controladores y el software están en un estado de evolución constante, los proporcionados con tu CD-ROM pueden no ser la versión más reciente. Puedes visitar el sitio web de Hercules ([www.hercules.com](http://www.hercules.com)) para asegurarte de ello y, si es necesario, descargarte la última versión.

### 3.1.1. En Windows 98 / 98 SE / Millennium

- Inserta el CD-ROM de instalación en tu unidad de CD-ROM.

*El menú de instalación DJ Console aparece automáticamente.*

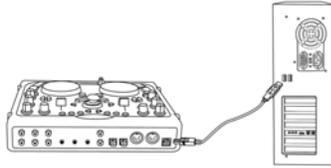
#### Si el menú de instalación no se ejecuta automáticamente:

- Haz doble clic en **Mi PC**.
- Haz doble clic en el icono del CD-ROM.
- Haz doble clic en **Setup.exe** si es necesario.

- Haz clic en **Drivers**.
- Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

*Windows te pedirá que reinicies tu ordenador.*

- Haz clic en **Finalizar**.



- Una vez que has reiniciado tu ordenador, conecta DJ Console a uno de los puertos USB del mismo utilizando el cable USB incluido.



Te recomendamos que conectes DJ Console a un puerto USB en tu ordenador o a un hub USB dedicado, para asegurar suficiente suministro de corriente a DJ Console.

*Windows detectará e instalará automáticamente los controladores necesarios. (Ten cerca tu CD-ROM de Windows 98 SE antes de comenzar la instalación. Quizás se te pida que lo insertes durante la instalación de los controladores.)*



#### Si aparece un cuadro de diálogo Asistente para agregar nuevo hardware:

- Haz clic en **Siguiente** 4 veces para instalar los controladores por defecto.
- Haz clic en **Finalizar** para completar la instalación.

En la barra de tareas aparece el icono  que indica que DJ Console está lista para ser utilizada.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

### 3.1.2. En Windows 2000 / XP

- Inserta el CD-ROM de instalación en tu unidad de CD-ROM.

*Aparece automáticamente el menú de instalación de DJ Console.*

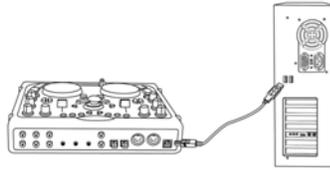
#### **Si el menú de instalación no se ejecuta automáticamente:**

- Haz doble clic en **Mi PC**.
- Haz doble clic en el icono del CD-ROM.
- Haz doble clic en **Setup.exe** si es necesario.

- Haz clic en **Drivers**.
- Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.



*Aparece un cuadro de diálogo, pidiéndote que conectes DJ Console.*



- Conecta DJ Console a uno de los puertos USB del ordenador utilizando el cable USB incluido.



**Te recomendamos que conectes DJ Console a un puerto USB en tu ordenador o a un hub USB dedicado, para asegurar suficiente suministro de corriente a DJ Console.**

*Windows detectará e instalará automáticamente los controladores necesarios.*



*Es posible que Windows muestre un aviso de Instalación de Hardware.*

- Haz clic en **Sí** (bajo Windows 2000) o **Continuar** (bajo Windows XP).

- Una vez que se han instalado todos los controladores, haz clic en **Aceptar** en el cuadro de diálogo.

- Haz clic en **Finalizar**.

*En la barra de tareas aparece el icono  que indica que DJ Console está lista para ser utilizada.*

### 3.2. Conexión y desconexión de DJ Console

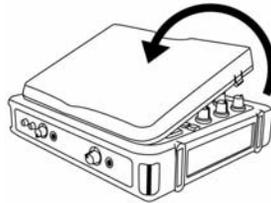
DJ Console puede utilizarse junto con una tarjeta de sonido interna (dedicada a los juegos en red, por ejemplo) sin provocar conflictos en tu ordenador. Cuando conectes DJ Console, se reconoce automáticamente como la tarjeta de sonido principal, y una vez que la desconectas, la tarjeta de sonido interna continúa sus funciones originales.

Por consiguiente, puedes conectar y desconectar DJ Console en cualquier momento, incluso cuando el ordenador esté encendido, gracias a su conexión USB.

## 4. PRESENTACIÓN

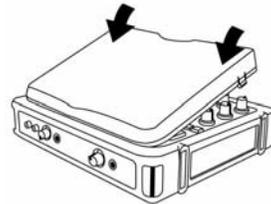
### 4.1. La tapa

DJ Console tiene una tapa, que te permite transportarla sin peligro de dañar su cara superior. Esta tapa también puede fijarse a la cara inferior de DJ Console como una base inclinada, permitiéndote utilizar DJ Console en condiciones óptimas. Por defecto, la tapa está configurada como una base inclinada.



#### Para quitar la tapa:

- Da la vuelta a DJ Console y colócala en una superficie plana.
- Sosteniendo DJ Console con una mano, sujeta la tapa por la abertura **OPEN**.
- Tira de la tapa hacia ti, levantando un lado y después el otro para quitarla.



#### Para volver a poner la tapa:

- Coloca las pestañas de la parte inferior de la tapa en las ranuras correspondientes de DJ Console.
- Aplica presión en ambos lados de la tapa donde aparece la palabra **CLOSE** hasta que se cierre.

### 4.2. La correa para el hombro

DJ Console también incluye una correa para el hombro para un transporte fácil. Para colocar la correa para el hombro:



- Ensarta las solapas de Velcro a través de las dos hebillas de DJ Console.
- Fija las solapas a la banda de Velcro.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

### 4.3. La cara superior

DJ Console tiene varios controles que te permiten interactuar con el software de DJ. Hay dos grupos de esos controles, ya que las secciones izquierda y derecha de DJ Console corresponden cada una a un plato distinto en las aplicaciones software de DJ. Más abajo se proporcionan descripciones de las funciones por defecto de cada control.



1. Corta o aumenta las frecuencias de Bajos/Medios/Agudos
2. Ajusta el volumen, cambia la velocidad de la música (pitch/tempo maestro) en tiempo real
3. Añade efectos, puntos de entrada (posiciones de la canción), loops de forma instantánea
4. Emulación de ratón o control especial DJ FX
5. LED que indican el modo actual de un solo vistazo
6. Monitorización con auriculares para tener un control privado de la música
7. Acelera o ralentiza para conseguir un mezclado más preciso
8. Pista anterior/siguiente o avance rápido/rebobinado
9. Rueda de control tipo vinilo
10. Rápido crossfader para lograr un mezclado continuo entre los 2 platos
11. Mezcla automática de toda tu lista de reproducción
12. Reproducir/Detener una canción o marcar una posición de la canción

Nota 1: estas son descripciones de las funciones por defecto de DJ Console, que pueden variar según la aplicación que estés utilizando.



Nota 2: las aplicaciones software proporcionadas están optimizadas para su utilización con DJ Console. Sin embargo, puedes utilizar DJ Console para controlar cualquier otra aplicación: ¡incluso juegos! Para hacer esto, necesitarás utilizar el software Mapeador de DJ Console, que te permite asignar un atajo de teclado a cada uno de los controles de DJ Console, correspondiente a una función específica en una aplicación. Para más información, consulta la ayuda online de Mapeador de DJ Console.

## 4.4. Los conectores

DJ Console incluye múltiples conectores en las caras delantera y trasera. Con esos conectores puedes enchufar múltiples periféricos, como se indica en los siguientes diagramas:

### Cara trasera

Salidas analógicas RCA y minijack: sistema de altavoces (de 2 a 5.1 canales)

Entradas/salidas digitales ópticas y coaxiales: DAT (Digital Audio Tape), reproductor de MiniDisc



Entrada/salida MIDI: teclado MIDI

### Cara delantera

Entrada de micrófono: micrófono mono



Entrada de línea analógica: graba de cualquier periférico analógico (sistema estéreo, reproductor de CD, etc.)

Entrada de auriculares: auriculares de DJ para escucha previa

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

## 5. CONEXIÓN DE ALTAVOCES

DJ Console puede utilizarse de dos maneras diferentes: en modo 5.1 y en modo DJ. El modo 5.1 (el modo por defecto) transforma DJ Console en una tarjeta de sonido de 5.1 canales, perfecta para juegos y DVD, mientras que el modo DJ te permite utilizar DJ Console como una auténtica mesa de mezclas. Para saber más acerca del modo 5.1 y el modo DJ, consulta la ayuda online.

Hay disponibles dos tipos de conectores para conectar altavoces: RCA y minijack. Una clavija RCA corresponde a un canal, mientras que una clavija minijack corresponde a una salida (compuesta por dos canales), lo que explica que haya 6 clavijas RCA y sólo 3 minijack. Selecciona el tipo de clavija según el tipo de altavoces que vayas a conectar (las clavijas RCA y minijack corresponden a la misma salida y no se pueden utilizar de forma simultánea).

### 5.1. Conexión de altavoces en modo 5.1

- Comprueba que tu ordenador está apagado.
- Conecta los altavoces delanteros a las clavijas RCA **1** y **2** (la clavija **1** corresponde al altavoz delantero izquierdo, y la clavija **2** al altavoz delantero derecho) o a la clavija minijack **Front 1-2**.
- Conecta el altavoz central a la clavija RCA **3** y el subwoofer a la clavija RCA **4**, o conecta el par altavoz central/subwoofer a la clavija minijack **Center/LFE 3-4**.
- Conecta los altavoces traseros a las clavijas RCA **5** y **6** (la clavija **5** corresponde al altavoz trasero izquierdo, y la clavija **6** al altavoz trasero derecho) o a la clavija minijack **Rear 5-6**.
- Enciende tu ordenador y tus altavoces.
- Haz clic en el icono  en la barra de tareas.
- Haz clic en el interruptor **5.1 / DJ / ASIO** para activar el modo 5.1.

*Tu configuración ya está lista para reproducir sonido surround.*

### 5.2. Conexión de altavoces en modo DJ

- Comprueba que tu ordenador está apagado.
- Conecta los altavoces a las clavijas RCA **1** y **2** (la clavija **1** corresponde al altavoz delantero izquierdo, y la clavija **2** al altavoz delantero derecho) o a la clavija minijack **Front 1-2**.
- Conecta tus auriculares a la clavija de auriculares en la cara delantera.
- Enciende tu ordenador y tus altavoces.
- Haz clic en el icono  en la barra de tareas.
- Haz clic en el interruptor **5.1 / DJ / ASIO** para activar el modo DJ.

*Ya estás preparado para comenzar a mezclar.*

## 6. UTILIZACIÓN DE DJ CONSOLE EN UNA FIESTA

### 6.1. Visión general

Estás a punto de aprender todo lo que un DJ necesita saber para realizar tus primeras fiestas. Comencemos por el principio, es decir, por el montaje de la fiesta: ningún DJ se permitiría llegar sin habérsela preparado, y esta es la causa de que hubiese organizado su material y seleccionado sus discos de antemano.

Deberías hacer lo mismo ordenando tu música. Echa un vistazo a tu colección de CD y a tus archivos MP3 y WMA y selecciona las canciones que vas a utilizar. Para poder mezclar pistas eficazmente, debes conocer las piezas a la perfección.

Una vez que has hecho esto, asegúrate de que tienes todo el hardware que necesitas. ¿Has cogido tu ordenador, DJ Console, un par de altavoces, auriculares y un práctico micrófono? Perfecto, ¡estás listo para empezar!

Probablemente te estés preguntando a ti mismo: y ahora, ¿cómo comienzo? A modo de introducción, aquí están los principios básicos de pinchar música: un DJ trabaja con dos platos (o giradiscos). El primer plato reproduce una parte de la pieza musical, mientras que el DJ utiliza el segundo plato para escuchar la parte siguiente en sus auriculares. De esta forma puede trabajar en esta segunda parte (acelerándola hasta que tenga el mismo tempo que el resto de la pieza, etc.) antes de reproducirla. Al final de una parte, el DJ reproduce la otra en el otro plato para hacer una mezcla de las dos partes, creando una transición perfecta.

En términos concretos, lanzarás una aplicación software de DJ suministrada con tu DJ Console y programarás piezas en cada uno de los platos. Lee las secciones siguientes para saber más sobre el arte de pinchar.

Nota: las funciones de los botones pueden variar según las aplicaciones que estés utilizando. Por ejemplo, algunas aplicaciones utilizarán el deslizador **Pitch** para regular el volumen del plato; y de forma similar, el procedimiento para crear loops puede variar de una aplicación a otra. Por lo tanto, te recomendamos que consultes la documentación online de las aplicaciones software suministradas con DJ Console para más información.

### 6.2. Escucha previa con auriculares

Para preparar su reperto musical, un DJ hace una escucha previa con auriculares: escucha una pista en sus auriculares mientras que la otra está siendo reproducida en los altavoces, lo que le permite ajustar el tempo para que las pistas fluyan juntas de una pieza. También puedes añadir efectos de audio, fijar puntos de entrada (marcadores) para comenzar en un punto específico en una pista, crear loops rítmicos, ajustar frecuencias de bajos, medios y agudos, etc.

DJ Console te permite realizar esta clase de escucha previa con auriculares. En modo DJ se activan dos salidas analógicas, cada una de las cuales puede emitir una señal diferente (la salida 1-2 emite el sonido por los altavoces y la salida 3-4 se reproduce en la salida de auriculares).

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

Puedes seleccionar qué pista o pistas escuchar en tus auriculares utilizando los botones **Headphone** situados en la parte superior de DJ Console. El LED indica si la pista está siendo emitida por los auriculares. Cuando los dos LED estén encendidos, las pistas A y B se estarán mezclando en la salida de auriculares.

Nota: las funciones de los botones pueden variar según la aplicación que estés utilizando.

### 6.3. Aceleración o ralentizado de una pieza

Ya estás escuchando una de las pistas en tus auriculares. La razón principal para hacer esto es para sincronizar el tempo, que consiste en igualar la velocidad de la pieza que estás escuchando con la de la pieza que se oye por los altavoces. De esta forma puedes mezclar las dos piezas juntas suavemente cuando cambies de un plato a otro. Hay dos formas de regular la velocidad de una pieza: ajustando el pitch, y el tempo maestro.

En los platos de vinilos, el pitch permite ajustar la velocidad de rotación del mismo. Por lo tanto, este ajuste cambia la velocidad de una pieza modificando su tonalidad general (por ejemplo, una pieza que se acelera de forma significativa sonará con un pitch más alto, o más aguda).

El tempo maestro te permite modificar el número de beats por minuto (bpm) en una pieza, sin modificar su tonalidad.

Por lo tanto, puedes utilizar uno de los deslizadores **Pitch** de DJ Console para modificar el pitch de una pieza.

El tempo de una pieza puede ajustarse con esos mismos deslizadores **Pitch**. Para hacer esto, simplemente pulsa el botón **Master tempo**. El LED rojo indica que el deslizador **Pitch** controla en ese momento el tempo, y no el pitch.

Nota: las funciones de los botones pueden variar según la aplicación que estés utilizando.

### 6.4. Creación de loops y puntos de entrada (cue)

¿Terminaste de sincronizar los tempos de tus piezas? Fabuloso, pero dependiendo de las piezas que estés utilizando, puedes querer comenzar a reproducir en un punto específico y no simplemente al principio.

Esto es posible mediante la inserción de puntos de entrada (cue) en tus piezas. Un punto de entrada (cue) es un marcador, accesible directamente pulsando un botón (los botones **1**, **2** y **3** cuando el LED **Cue** está encendido). Primero debes utilizar el botón **CUE** para fijar los puntos de entrada, que te permitirán definir el comienzo de una sección rítmica interesante, por ejemplo, y comenzar a reproducir la pieza en ese lugar.

Utilizando este mismo principio de los marcadores también puedes crear loops, que son secciones de una pieza repetidas hasta el infinito. Para hacer esto, comprueba que el LED **Loop** esté encendido.

Nota: las funciones de los botones pueden variar según la aplicación que estés utilizando.

## 6.5. Cambio de una pieza a otra

El arte del mezclado consiste en preparar la pieza siguiente mientras se está reproduciendo una pieza dada. Cuando la pieza que se está reproduciendo llega a su fin, el DJ cambia de una pieza a otra de forma progresiva utilizando el crossfader, que regula el volumen de los dos platos. Estas técnicas te permiten evitar los espacios vacíos entre dos piezas.

Ejemplo: en el plato izquierdo se está reproduciendo una pieza, por lo tanto el crossfader está puesto totalmente hacia la izquierda. Para cambiar a la siguiente pieza, el DJ mueve el crossfader hacia la derecha al mismo momento en que empieza a reproducir en el plato derecho.

Naturalmente, hay muchas formas de cambiar de una pieza a otra: puedes mover lentamente el crossfader, crear efectos de atrás-y-adelante, etc. ¡Simplemente utiliza tu imaginación!

La transición entre dos piezas debería ser perfecta gracias a la sincronización de pitch llevada a cabo previamente. Sin embargo, en el caso de que observases una ligera discrepancia, utiliza los botones **Pitch bend - / +**. Estos botones son los equivalentes a cuando el DJ le da un pequeño empujón al vinilo en su plato, o a cuando ralentiza el plato con su mano. El valor de modificación del pitch aumenta a medida que se pulsa el botón **Pitch bend**.

## 6.6. Utilización del micrófono

¿Tienes algo que anunciar? ¿Una dedicatoria? ¡Habla mientras se está reproduciendo tu música y dirígete a tu público! La función de atenuación te permite ser escuchado reduciendo el volumen ambiente.

- Comprueba que el interruptor **5.1 / DJ / ASIO** está en la posición **DJ**.
- Activa la opción **Atenuación de Talkover**.
- Selecciona un nivel de atenuación utilizando el deslizador (**-3, -6 o -9 dB**).
- Pulsa el botón del micrófono .

*El sonido de la música que sale por los altavoces disminuye y la indicación  se ilumina en rojo en la interfaz, indicando que tu voz se difundirá por los altavoces en la habitación. Ahora puedes continuar y dirigirte a la audiencia.*

- Una vez que hayas dicho lo que tenías que decir, pulsa el botón del micrófono  una vez más.

### Si se ilumina el indicador Peak cuando estás hablando:

Esto significa que la señal que se está recibiendo es demasiado alta: el sonido del micrófono se saturará a un cierto nivel, con el resultado de la pérdida de información del sonido.

- Ajusta el volumen de entrada utilizando la rueda del micrófono.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

## 6.7. Scratching

DJ Console te permite hacer scratching de tus MP3 y CD de la misma forma que un DJ lo hace con discos de vinilo. Para hacerlo, utiliza los controles de DJ Console, junto con la rueda **Volume** para subir/interrumpir el sonido. Hay muchos efectos de scratch, y los más conocidos se describen a continuación:

### **Baby Scratch**

No es necesario utilizar el control de volumen para este scratch básico. Consiste en realizar un scratch hacia delante, seguido inmediatamente por un scratch hacia atrás.

### **Tear Scratch**

El Tear Scratch tampoco utiliza el control de volumen. Como en el Baby Scratch, haces un scratch hacia delante seguido por un scratch hacia atrás, pero este scratch hacia atrás se rompe en dos velocidades distintas: primero debes hacer scratching rápidamente, y después lentamente. Así, los distintos pasos son como sigue: scratch hacia delante, scratch rápido hacia atrás, scratch lento hacia atrás.

### **Scratch hacia delante**

Debes hacer un scratch hacia delante y después rápidamente bajar el volumen hasta su valor mínimo antes de hacer un scratch hacia atrás para volver a la posición inicial y restaurar el volumen. Sólo se oirá el scratch hacia delante.

### **Scratch hacia atrás**

Es el inverso del scratch hacia delante: debes hacer un scratch hacia atrás y después rápidamente bajar el volumen hasta su valor mínimo justo antes de hacer el scratch hacia delante, y después restaurar el volumen.

### **Pass-Pass**

El Pass-Pass no es una técnica de scratch, estrictamente hablando, ya que utiliza tanto el scratch como otros elementos (pitch, crossfader, etc.) para crear nuevas composiciones. Para llevar a cabo esta técnica, debes reproducir la misma pieza en ambos platos, y después queda a tu elección la utilización de las funciones de DJ Console para crear nuevas combinaciones rítmicas alternando tus manipulaciones en cada plato. Es necesario un dominio perfecto del crossfader y de las técnicas básicas de scratching, además de un buen sentido del ritmo y estar muy familiarizado con la pieza.

## 7. SOPORTE TÉCNICO

Entra en nuestro sitio web ([www.hercules.com](http://www.hercules.com)) y dirígete a la sección **Soporte/Drivers**. Desde allí podrás acceder a distintos elementos (Frequently Asked Questions (FAQ), las últimas versiones de controladores y software) que pueden ayudarte a resolver tu problema.

Si el problema persiste, puedes contactar con nosotros por correo electrónico mediante el sitio web, procurando proporcionar el nombre del producto del que necesitas soporte, además de una descripción del problema, y detalles referidos a la configuración de tu ordenador (placa base, procesador, sistema operativo).

### 7.1. Información de garantía

En todo el mundo, Guillemot Corporation S.A. (“Guillemot”) garantiza al comprador que este producto de Hercules estará libre de defectos materiales y fallos de fabricación por un periodo de (2) años a partir de la fecha de compra original. Si el producto pareciera estar defectuoso durante el periodo de garantía, contacte inmediatamente con el soporte técnico de Hercules, que le indicará el procedimiento a seguir. En el caso de que, después del diagnóstico, el soporte técnico de Hercules le pidiera que devolviese el producto, se le proporcionará un número de autorización de devolución. Este número deberá indicarlo en el embalaje de su devolución, que debe enviar a portes pagados. Cualquier paquete sin número de autorización de devolución no será aceptado, y puede generar gastos adicionales al remitente.

Dentro del contexto de esta garantía, Guillemot se compromete exclusivamente a, según su elección, reparar o sustituir un producto reconocido como defectuoso por el soporte técnico de Hercules. En los casos que lo autorice la ley aplicable, toda la responsabilidad de Guillemot y de sus filiales (incluyendo sobre daños indirectos) está limitada a la reparación o sustitución del producto. Los derechos legales del consumidor con respecto a la legislación aplicable a la venta de bienes de consumo no se ven afectados por esta garantía.

Esta garantía no se aplicará: (1) si el producto ha sido modificado, abierto, alterado, o ha sufrido daños como resultado de una utilización inapropiada u ofensiva, negligencia, accidente, desgaste normal, o cualquier otra causa no relacionada con un defecto material o fallo de fabricación; (2) si el producto no se ha devuelto completo (es decir: manual, CD, cable, etc.) con su embalaje original, una copia legible del recibo de compra original y apropiadamente protegido en el embalaje; (3) a software no publicado por Guillemot, o sea, a software que está sujeto a una garantía específica proporcionada por su fabricante.

### 7.2. ¡Ahorra tiempo registrando tus productos online!

Entra en nuestro sitio web ([www.hercules.com](http://www.hercules.com)), haz clic en **Support/Drivers** y después en **Registration** en la parte izquierda de la pantalla. Registrándote con nosotros de esta forma simplificará el proceso si alguna vez necesitas contactar con nuestro equipo de servicio técnico.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

### Marca registradas

Hercules® es una marca comercial registrada de Guillemot Corporation S.A. Intel® y Pentium® son marcas comerciales registradas de Intel Corporation. Microsoft® Windows® 98, Millennium, 2000 y XP son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países. Velcro® es una marca comercial registrada de Velcro Industries B.V. Todas las demás marcas comerciales y nombres de marca se reconocen aquí y son propiedad de sus respectivos dueños. Fotografías no contractuales. Los contenidos, diseños y especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso y pueden variar de un país a otro.

### Declaración de conformidad

**NOTICIA DE CONFORMIDAD EN UE:** este dispositivo cumple con la Directiva 89/336/CEE del Consejo de 3 de mayo de 1989 sobre la aproximación de las legislaciones de los Estados Miembros relativas a la compatibilidad electromagnética, modificada por la Directiva 93/68/CEE. En un entorno doméstico este producto puede causar interferencias de radio, en cuyo caso puede ser necesario que el usuario tome las medidas adecuadas.

**NOTICIA DE CONFORMIDAD EN USA:** este dispositivo cumple con los límites para dispositivos de computación de Clase B de acuerdo con la Parte 15 de las reglas FCC.

### Copyright

© Guillemot Corporation S.A. 2003. Reservados todos los derechos.

Esta publicación no puede ser reproducida en todo o en parte, resumida, transmitida, transcrita, almacenada en un sistema de recuperación, o traducida a cualquier idioma o lenguaje de programación, en cualquier forma o por cualquier medio, electrónico, mecánico, magnético, por fotocopia, grabación, manual o de cualquier otro modo, sin el previo permiso por escrito de Guillemot Corporation S.A.

### Renuncia

Guillemot Corporation S.A. se reserva el derecho de realizar cambios en las especificaciones en cualquier momento y sin previo aviso. La información proporcionada por este documento se reconoce que es precisa y fiable. Sin embargo, Guillemot Corporation S.A. no asume ninguna responsabilidad por su utilización; ni por infringir las patentes u otros derechos de terceras partes que resulten de su utilización. Este producto está disponible en versión especial para integración en PC o similar. Ciertas funciones detalladas en este manual no están disponibles en dicha versión. En la medida de lo posible, se incluirá un fichero **README.TXT** en el CD-ROM de instalación con las diferencias entre el producto descrito en este manual y el producto en versión especial.

### Acuerdo de licencia de software para el usuario final

**IMPORTANTE:** por favor, lea el Acuerdo cuidadosamente antes de abrir e instalar el Software. Al abrir el embalaje del Software, acepta cumplir los términos de este Acuerdo. El Software incluido en este paquete se licencia, no se vende, y está disponible solamente bajo los términos del presente Acuerdo de licencia. Si no acepta los términos, debe devolver el Software junto con el contenido de la caja, en el plazo de 15 días, al lugar donde lo compró.

El Software de Guillemot Corporation S.A. (a partir de aquí llamado el "Software") es copyright de Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos están reservados. El término "Software" se refiere a toda la documentación y material relacionado, incluyendo controladores, programas ejecutables, bibliotecas y archivos de datos. Al comprador se le otorga solamente una licencia de utilización del Software. El licenciatario también acepta los términos y condiciones del presente Acuerdo en lo referente al copyright y a los demás derechos propiedad del Software, documentación y material relacionado de terceras partes incluido en el paquete.

**Guillemot Corporation S.A. se reserva el derecho de terminar esta licencia en el caso de que no se cumpla cualquiera de los términos o condiciones expuestos en el presente Acuerdo. Si esto sucediese, todas las copias del Software deberían ser devueltas inmediatamente a Guillemot Corporation S.A.; quedando el comprador responsable de cualquier daño resultante.**

Licencia:

1. La licencia se otorga sólo al comprador original. Guillemot Corporation S.A. retiene todos los títulos y propiedad del Software y se reserva todos los derechos no otorgados especialmente. Al licenciatario no le está permitido sublicenciar o arrendar ninguno de los derechos que se le otorgan. La transferencia de la licencia está permitida, siempre que quien transfiera no retenga ninguna parte o copia del Software, y a quien se transfiera acepte los términos y condiciones del presente Acuerdo.
2. El licenciatario sólo puede utilizar el Software en un solo ordenador en cada momento. La parte legible por la máquina del Software puede transferirse a otro ordenador siempre que sea borrada previamente de la primera máquina y no haya posibilidad de que el Software pueda utilizarse en más de una máquina en un momento determinado.
3. El licenciatario reconoce la protección de copyright que pertenece a Guillemot Corporation S.A. La información de copyright no debe eliminarse del Software, ni incluso de cualquier copia, ni de cualquier documentación, escrita o electrónica, que acompañe al Software.
4. Al licenciatario se le otorga el derecho de realizar una copia de seguridad de la parte del Software legible por una máquina con la condición de reproducir todas las informaciones sobre el copyright y propiedad.
5. Excepto cuando el presente Acuerdo lo permita expresamente, el licenciatario tiene estrictamente prohibido entablar, ni permitir que terceras partes entablen, lo siguiente: proporcionar o revelar el Software a terceras partes; proporcionar utilización del Software en una red, múltiples PC, disposiciones multiusuario o de tiempo compartido, cuando los usuarios no sean licenciatarios individuales; realizar alteraciones o copias de cualquier tipo del Software; realizar cualquier intento de desensamblar, descompilar o realizar ingeniería inversa del Software de cualquier forma o manera, o entablar cualquier actividad encaminada a obtener información subyacente no visible para el usuario durante la utilización normal del Software; realizar copias o traducciones del Manual del usuario.