

TABLE DES MATIÈRES

1. INTRODUCTION	2
1.1. Spécifications techniques	2
1.2. Configuration requise.....	2
1.3. Contenu de la boîte.....	2
2. INSTALLATION LOGICIELLE	3
2.1. Installer votre Gamesurround Muse XL Pocket LT3.....	3
3. DESCRIPTION DU BOITIER AUDIO	5
4. CONFIGURATION DU BOITIER AUDIO	5
4.1. Le panneau de contrôle Gamesurround Muse XL Pocket LT3	5
5. ASSISTANCE TECHNIQUE	7
6. GARANTIE	7
7. RECOMMANDATION RELATIVE A LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT	7

1. INTRODUCTION

1.1. Spécifications techniques

Bus	USB 1.1 ou USB 2.0
Audio compatibility	Technologie Xear3D pour un son 3D positionnable compatible Microsoft® DirectSound®, DirectMusic®, EAX® 1.0, EAX® 2.0
Ports et câblage	<ul style="list-style-type: none">▪ Câble USB pour relier la carte son externe au PC▪ Connecteurs au format mini-jack stéréo :<ul style="list-style-type: none">- 3 sorties pour relier jusqu'à 5.1 canaux,- 1 Sortie casque- 2 entrées : Line In et microphone.

1.2. Configuration requise

- Intel Pentium III ou AMD Athlon 500 MHz et supérieur ou compatible
- Port USB (USB 1.1 ou USB 2.0)
- 128 Mo de RAM
- 10 Mo d'espace sur le disque dur
- Lecteur de CD-ROM ou de DVD-ROM
- Microsoft Windows XP SP2 / Vista / 7
- Haut-parleurs amplifiés ou casque audio stéréo

1.3. Contenu de la boîte

- Carte son externe Gamesurround Muse XL Pocket LT3
- Micro-Casque mono
- CD-ROM d'installation comprenant :
 - Pilotes Microsoft XP SP2 / Vista
- Manuel de l'utilisateur

2. INSTALLATION LOGICIELLE

Remarque : les écrans et la procédure d'installation peuvent varier sensiblement par rapport à la procédure décrite dans ce manuel.




Étant donné que les pilotes et logiciels sont en constante évolution, ceux présents sur votre CD-ROM d'installation ont peut-être déjà fait l'objet d'une mise à jour. Connectez-vous dès maintenant sur notre site web (www.hercules.com) pour vérifier et, le cas échéant, télécharger les dernières versions des pilotes et logiciels.

2.1. Installer votre Gamesurround Muse XL Pocket LT3


- Reliez votre Carte son Gamesurround Muse XL Pocket LT3 à un port USB de votre ordinateur
- Insérez le CD-ROM d'installation dans votre lecteur de CD-ROM.

Le menu d'installation apparaît automatiquement, affichant toutes les options disponibles.


Si le menu d'installation ne se lance pas automatiquement :

- Double-cliquez sur **Poste de travail** ou **Ordinateur**.
- Double-cliquez sur l'icône du lecteur de CD-ROM .



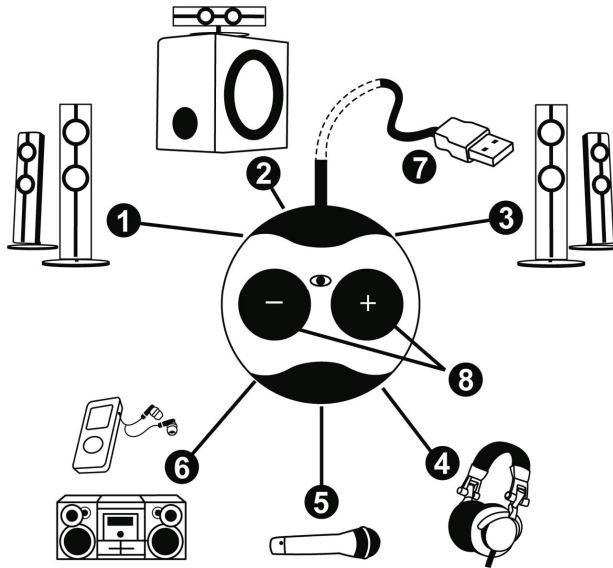
<p>Installer MUSE XL Pocket LT3</p>	<p><u>Installation de votre Gamesurround Muse XL Pocket LT3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Cliquez sur Installer MUSE XL Pocket LT3. - Suivez les instructions à l'écran. <p>Quand l'installation est terminée, l'icône  apparaît dans la barre des tâches de Windows.</p>
<p>S'enregistrer</p>	<p><u>Gagnez du temps en enregistrant votre produit en ligne !</u></p> <p>Cet enregistrement facilitera vos démarches lors de contacts éventuels avec notre support technique.</p>
<p>Manuel utilisateur</p>	<p><u>Documentation</u></p> <p>Consultez la version pdf du manuel Gamesurround Muse XL Pocket LT3 sur votre PC.</p>

Si vous avez interrompu la procédure d'installation, vous pourrez la lancer à nouveau comme suit :

- Double-cliquez sur **Poste de travail** ou **Ordinateur**.
- Double-cliquez sur l'icône du lecteur de CD-ROM .

Connectez-vous dès maintenant sur notre site web (www.hercules.com) pour télécharger les dernières versions des pilotes et logiciels, consulter la Foire Aux Questions (FAQ) relative à votre carte son et bénéficier de mises à jour du manuel de l'utilisateur. Vous pourrez également découvrir la gamme de produits Hercules et obtenir des informations sur les nouveautés à venir.


3. DESCRIPTION DE LA CARTE SON



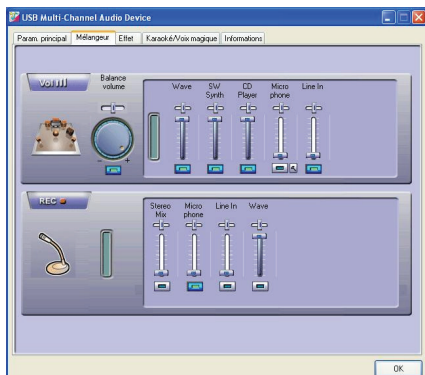
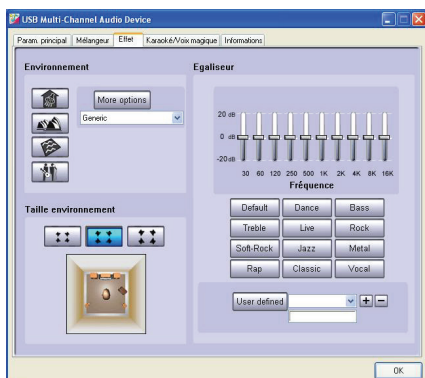
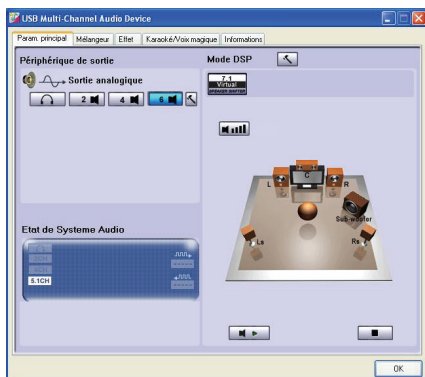
- 1 : Sortie stéréo pour relier une paire d'enceintes avant (avant gauche et droite)
- 2 : Sortie stéréo pour relier l'enceinte centrale et le caisson de basses
- 3 : Sortie stéréo pour relier une paire d'enceintes arrière (arrière gauche et droite)
- 4 : Sortie stéréo pour connecter un casque
- 5 : Entrée stéréo pour relier un microphone
- 6 : Entrée Line In stéréo (pour relier une chaîne hi-fi par exemple)
- 7 : Câble USB pour relier la carte son au PC
- 8 : Boutons de réglage du volume (appuyez simultanément sur les 2 boutons pour activer ou désactiver la fonction 'Muet')

4. CONFIGURATION DE LA CARTE SON

4.1. Le panneau de contrôle Gamesurround Muse XL Pocket LT3

Une fois l'installation des pilotes et du logiciel achevée, l'icône  apparaît dans la barre des tâches de Windows.

- Cliquez sur cette icône pour obtenir le menu du panneau de contrôle.



Configuration audio

Sélectionnez tout d'abord votre configuration audio selon le périphérique raccordé à votre boîtier dans le menu **Périphérique de sortie**. Pour optimiser la restitution du signal sonore pendant la lecture des fichiers numériques (format MP3 et WMA) et des CD-Audio et même dans les jeux, optez pour une des configurations suivantes : **Headphones** (casque), **Stereo** (stéréo), **Quad** (son sur 4 canaux) ou **5.1 Surround** (son surround sur 5.1 canaux).

Test des enceintes

Lorsque vous cliquez sur une enceinte le signal lumineux se déplace en fonction de l'enceinte et un son est émis uniquement vers cette enceinte. Vous pouvez ainsi vérifier que le branchement et l'emplacement des enceintes sont corrects. En cas d'incohérence à l'issue du test, vérifiez le branchement de votre périphérique audio.

Ajouter des effets

- Vous pouvez agrémenter le son d'effets spéciaux en choisissant un environnement sonore à partir de l'onglet **Effet** (Living Room, Auditorium, Forest, Hangar...).

La tonalité du son est modifiée (plus d'écho, son plus étouffé, etc.).

- Vous pouvez également utiliser l'égaliseur ou choisir parmi les sélections d'égaliseur (Dance, Bass...).

Onglet Mélangeur

- Ajustez le volume général et individuel de vos périphériques audio à l'aide des curseurs.

Enregistrement

- Sélectionnez votre source d'enregistrement (Microphone, Entrée ligne...).

5. ASSISTANCE TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème avec votre produit, rendez-vous sur le site <http://ts.hercules.com> et sélectionnez votre langue. Vous aurez alors accès à différents services (Foire Aux Questions (FAQ), dernières versions du firmware) susceptibles de résoudre votre problème. Si le problème persiste, vous pouvez contacter notre support technique :

Par e-mail :

Pour bénéficier du support technique par e-mail, vous devez d'abord vous enregistrer en ligne. Les informations fournies vont permettre aux techniciens de résoudre plus rapidement votre problème.

Cliquez sur **Enregistrement** à gauche de la page Support technique et suivez les instructions à l'écran.

Si vous êtes déjà enregistré, renseignez les champs **Nom d'utilisateur** et **Mot de passe**, puis cliquez sur **Connexion**.

Par téléphone (si vous n'avez pas d'accès Internet) :

France	0 826 09 21 03 Numéro Indigo® (0,15€ TTC/minute*)	Du lundi au vendredi de 13h à 17h et de 18h à 22h Le samedi de 9h à 13h et de 14h à 20h Le dimanche de 10h à 13h et de 14h à 17h
Belgique	078 16 60 56 Tarif d'une communication nationale	Du lundi au vendredi de 13h à 17h et de 18h à 22h (Français) Le samedi de 9h à 13h et de 14h à 20h Le dimanche de 10h à 13h et de 14h à 17h
Suisse	0842 000 022 Tarif d'une communication locale	Du lundi au vendredi de 13h à 17h et de 18h à 22h Le samedi de 9h à 13h et de 14h à 20h Le dimanche de 10h à 13h et de 14h à 17h

* Tarif indicatif (hors coût de mise en relation)

6. GARANTIE

Dans le monde entier, Guillemot Corporation S.A. (« Guillemot ») garantit au consommateur que le présent produit Hercules est exempt de défauts matériels et de vices de fabrication, et ce, pour une période de deux (2) ans à compter de la date d'achat d'origine. Si, au cours de la période de garantie, le produit semble défectueux, contactez immédiatement le Support Technique qui vous indiquera la procédure à suivre. Si le défaut est confirmé, le produit devra être retourné à son lieu d'achat (ou tout autre lieu indiqué par le Support Technique).

Dans le cadre de la garantie, le consommateur bénéficiera, au choix du Support Technique, du remplacement ou de la réparation du produit défectueux. Lorsque la loi applicable l'autorise, toute responsabilité de Guillemot et ses filiales (y compris pour les dommages indirects) se limite à la réparation ou au remplacement du produit Hercules. Les droits légaux du consommateur au titre de la législation applicable à la vente de biens de consommation ne sont pas affectés par la présente garantie.

Cette garantie ne s'appliquera pas : (1) si le produit a été modifié, ouvert, altéré, ou a subi des dommages résultant d'une utilisation inappropriée ou abusive, d'une négligence, d'un accident, de l'usure normale, ou de toute autre cause non liée à un défaut matériel ou à un vice de fabrication ; (2) en cas de non-respect des instructions du Support Technique ; (3) aux logiciels non-édités par Guillemot, lesdits logiciels faisant l'objet d'une garantie spécifique accordée par leurs éditeurs.

7. RECOMMANDATION RELATIVE A LA PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT

En fin de vie, ce produit ne doit pas être éliminé avec les déchets ménagers normaux mais déposé à un point de collecte des déchets d'équipements électriques et électroniques en vue de son recyclage.

Ceci est confirmé par le symbole figurant sur le produit, le manuel utilisateur ou l'emballage.



En fonction de leurs caractéristiques, les matériaux peuvent être recyclés. Par le recyclage et par les autres formes de valorisation des déchets d'équipements électriques et électroniques, vous contribuez de manière significative à la protection de l'environnement.

Veillez consulter les autorités locales qui vous indiqueront le point de collecte concerné.

Marques déposées

Gamesurround Muse XL™ et Hercules® sont des marques et/ou des marques déposées de Guillemot Corporation S.A. Microsoft® Windows® XP, Vista, 7, DirectX®, DirectMusic®, DirectSound® et le logo Windows sont des marques déposées ou des marques de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Intel® et Pentium® sont des marques déposées d'Intel Corporation. AMD Athlon® est une marque déposée d'Advanced Micro Devices, Inc. Xear 3D est une marque déposée de C-Media Electronics Inc. EAX® est une marque déposée de Creative Technology Ltd. Adobe® et Acrobat® sont des marques déposées d'Adobe Systems, Inc. Toutes les autres marques déposées et noms commerciaux sont reconnus par les présentes et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Illustrations non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays.

Déclaration de conformité

UTILISATEURS EUROPÉENS :

Cet appareil a été testé et est conforme à la Directive 89/336/CEE du Conseil du 3 mai 1989 concernant le rapprochement des législations des États membres relatives à la compatibilité électromagnétique, modifiée par la Directive 93/68/CEE. Le fonctionnement de ce matériel dans un environnement résidentiel provoque parfois des interférences radioélectriques ; il incombe dans ce cas à l'utilisateur d'y remédier.

UTILISATEURS CANADIENS :

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

© Guillemot Corporation S.A. 2009. Tous droits réservés.

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

Responsabilité limitée

Guillemot Corporation S.A. se réserve le droit de modifier les spécifications à tout moment sans préavis. Les informations fournies dans ce document sont censées être précises et fiables. Cependant Guillemot Corporation S.A. n'assume aucune responsabilité concernant leur utilisation, ni leur contrefaçon ou les autres droits des tiers résultant de leur utilisation. Ce produit peut exister en version simplifiée ou spéciale, notamment pour les fabricants de PC et les assembleurs. Il se peut que certaines fonctions décrites dans ce manuel ne soient pas disponibles dans la version que vous possédez. Autant que possible, le CD-ROM d'installation contiendra un fichier **README.TXT** dans lequel seront détaillées les différences entre le produit installé et le produit décrit dans la présente documentation.

Contrat de licence utilisateur final

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

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

Guillemot Corporation S.A. se réserve le droit d'annuler le Présent Contrat en cas de non-respect de celui-ci. En cas de résiliation du Présent Contrat, l'acquéreur s'engage à renvoyer le Logiciel à Guillemot Corporation S.A. ainsi que toutes les copies.

Licence :

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