

INDICE

1. INTRODUZIONE	2
1.1. Caratteristiche tecniche	2
1.2. Requisiti minimi di sistema.....	2
1.3. Contenuto della confezione	2
2. INSTALLAZIONE DEL SOFTWARE	3
2.1. Installazione di Gamesurround Muse XL Pocket LT3.....	3
3. PANORAMICA DELLA SCHEDA AUDIO	5
4. CONFIGURAZIONE DELLA SCHEDA AUDIO	5
4.1. Il pannello di controllo di Gamesurround Muse XL Pocket LT3	5
5. ASSISTENZA TECNICA	7
6. GARANZIA	7
7. NORME PER LA SALVAGUARDIA DELL'AMBIENTE	7

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLANDS

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

РУССКИЙ

1. INTRODUZIONE

1.1. Caratteristiche tecniche

Bus USB	USB 1.1 o USB 2.0
Compatibilità audio	Tecnologia Xear3D® per audio 3D posizionale, compatibile con Microsoft® DirectSound®, DirectMusic®, EAX® 1.0, EAX® 2.0
Connettori e cavi	<ul style="list-style-type: none">▪ Cavo USB per collegare la scheda audio al tuo PC▪ Connettori stereo minijack:<ul style="list-style-type: none">- 3 connettori in uscita per il collegamento di sistemi di altoparlanti con un massimo di 5.1 canali,- 1 uscita per cuffie,- 2 ingressi: Line In e microfono.

1.2. Requisiti minimi di sistema

- Intel Pentium III o AMD Athlon 500MHz e superiori o compatibili
- Porta USB (USB 1.1 o USB 2.0)
- 128MB di RAM
- 10MB di spazio libero su hard disk
- Lettore CD-ROM o DVD-ROM
- Sistema operativo: Microsoft Windows® XP SP2 / Vista / 7
- Altoparlanti amplificati o cuffie stereo

1.3. Contenuto della confezione

- Scheda audio esterna Gamesurround Muse XL Pocket LT3
- Cuffia mono con microfono
- CD-ROM di installazione contenente:
 - Driver per Microsoft Windows® XP SP2 / Vista
- Manuale d'uso

2. INSTALLAZIONE DEL SOFTWARE

Nota: la tua procedura e le tue schermate di installazione potrebbero differire leggermente da quelle descritte nel presente manuale.




Visto che i driver e il software sono in fase di continuo sviluppo, le versioni presenti nel CD-ROM di installazione potrebbero non essere le più recenti. Per verificarlo, visita il sito web Hercules (www.hercules.com) e, se necessario, scarica le versioni più recenti.

2.1. Installazione di Gamesurround Muse XL Pocket LT3


- Collega Gamesurround Muse XL Pocket LT3 ad una delle porte USB del tuo computer.
- Inserisci il CD-ROM di installazione nel tuo lettore CD-ROM o DVD-ROM.

Il menu di installazione comparirà automaticamente, visualizzando tutte le opzioni disponibili.

Se il menu di installazione non dovesse avviarsi automaticamente:

- Fai doppio clic su **Risorse del computer** o **Computer**.
- Fai doppio clic sull'icona  del tuo lettore CD-ROM o DVD-ROM.



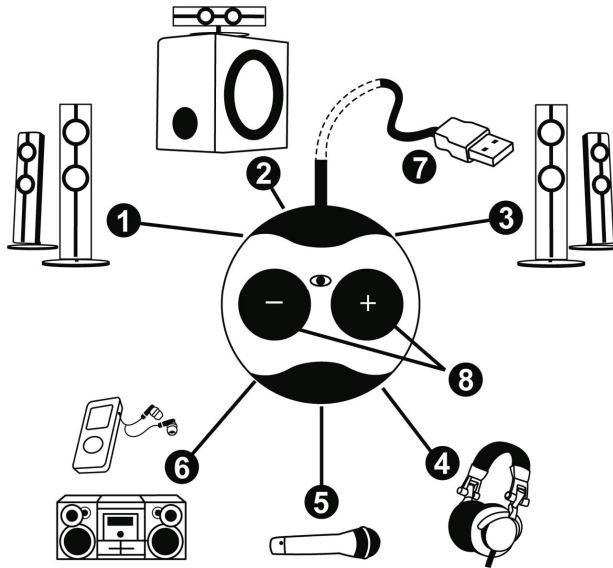
Installa MUSE XL Pocket LT3	<p><u>Installazione della tua Gamesurround Muse XL Pocket LT3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Clicca su Installa MUSE XL Pocket LT3. - Segui le istruzioni che compaiono sullo schermo. <p><i>Una volta completata l'installazione, nella tua Barra delle applicazioni di Windows comparirà l'icona .</i></p>
Registrati	<p><u>Risparmia tempo registrando il tuo prodotto online!</u></p> <p>Registrandoti online semplificherai la procedura da seguire nel caso in cui dovessi contattare in nostro servizio di assistenza tecnica.</p>
Manuale d'uso	<p><u>Documentazione</u></p> <p>Apri sul tuo PC la versione PDF del manuale di Gamesurround Muse XL Pocket LT3.</p>

Se hai interrotto la procedura di installazione, riavvia il menu di installazione in questo modo:

- Fai doppio clic su **Risorse del computer** o **Computer**.
- Fai doppio clic sull'icona  del lettore CD-ROM o DVD-ROM.

Registrandoti ora sul nostro sito web (www.hercules.com) potrai scaricare i driver e i software più recenti, consultare l'elenco delle risposte alle domande più recenti (FAQ) riguardanti la tua scheda audio, nonché usufruire di tutti gli aggiornamenti al manuale d'uso. Inoltre, potrai conoscere l'intera gamma dei prodotti Hercules e saperne di più sulle prossime novità.


3. PANORAMICA DELLA SCHEDA AUDIO



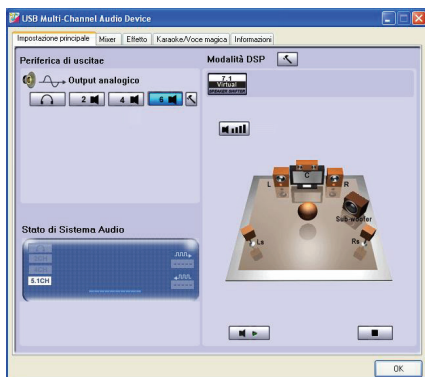
- 1: Uscita stereo per il collegamento di una coppia di altoparlanti frontali (frontale destro e sinistro)
- 2: Uscita stereo per il collegamento di un altoparlante centrale e un subwoofer
- 3: Uscita stereo per il collegamento di una coppia di altoparlanti posteriori (posteriore destro e sinistro)
- 4: Uscita stereo per il collegamento delle cuffie
- 5: Ingresso stereo per il collegamento di un microfono
- 6: Ingresso stereo Line In (per il collegamento di un impianto hi-fi, ad esempio)
- 7: Cavo USB per collegare la scheda audio al tuo PC
- 8: Pulsanti per il controllo del volume (premi simultaneamente entrambi i pulsanti per attivare o disattivare la funzione mute)

4. CONFIGURAZIONE DELLA SCHEDA AUDIO

4.1. Il pannello di controllo di Gamesurround Muse XL Pocket LT3

Una volta completata l'installazione dei driver e del software, nella Barra delle applicazioni di Windows comparirà l'icona .

- Clicca su questa icona per accedere al menu del pannello di controllo.

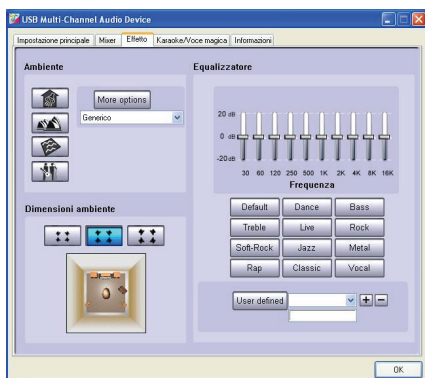


Configurazione audio

Per prima cosa, nel menu **Periferica di uscita**, seleziona la tua configurazione audio in base agli elementi collegati al tuo modulo. Per ottimizzare la riproduzione del segnale sonoro durante l'ascolto di file audio digitali (formati MP3 e WMA), CD audio e giochi, seleziona una delle seguenti configurazioni: **Cuffie** (uscite cuffie), **Stereo** (uscita stereo), **Quad** (uscita a 4 canali) o **Surround 5.1** (uscita per suono surround a 5.1 canali).

Test degli altoparlanti

Quando clicchi su un altoparlante, l'indicatore si sposta per evidenziare l'altoparlante attivo, mentre solo tramite quest'ultimo viene riprodotto un suono. In questo modo, potrai verificare se tutti i tuoi altoparlanti sono stati collegati correttamente. Se durante il test dovessi riscontrare dei problemi, controlla le connessioni della tua configurazione audio.

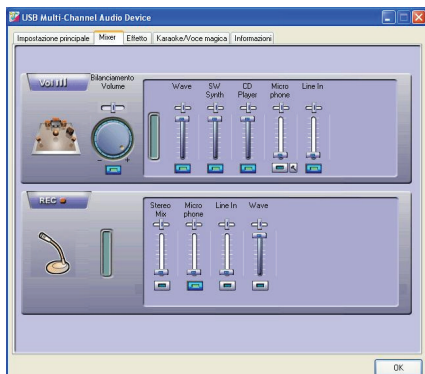


Aggiunta di effetti

- Puoi arricchire il suono con particolari effetti speciali, selezionando l'ambiente d'ascolto nella pagina **Effetto** (Salotto, Auditorium, Foresta, Hangar...).

Verrà modificata la tonalità dei suoni (eco più presente, suono più ovattato, ecc.).

- Puoi anche regolare l'equalizzatore oppure scegliere tra uno dei profili di equalizzazione predefiniti (Dance, Bassi, ecc.).



Pagina Mixer

- Regola il volume principale tramite l'apposita manopola del mixer e utilizza gli slider per impostare il volume delle tue varie periferiche audio.

Registrazione

- Selezione la sorgente da registrare (microfono, ingresso Line In, ecc.).

5. ASSISTENZA TECNICA

Se avessi riscontrassi un problema riguardante il tuo prodotto, visita il sito <http://ts.hercules.com> e seleziona la tua lingua. Da questo sito, potrai accedere a vari servizi (Risposte alle domande più frequenti (FAQ), le versioni più recenti di driver e software) che potrebbero aiutarti a risolvere il tuo problema. Qualora il problema persistesse, puoi contattare il servizio di assistenza tecnica per i prodotti Hercules ("Technical Support"):

Tramite e-mail:

Per poter usufruire del servizio di assistenza tecnica tramite e-mail, dovrai prima registrarti online. Le informazioni che trasmetterai aiuteranno i nostri esperti a risolvere il tuo problema più rapidamente.

Nella parte sinistra della pagina dell'assistenza tecnica, clicca su **Registration** e segui le istruzioni che compariranno sullo schermo.

Se sei già registrato, riempi i campi **Username** e **Password** e clicca quindi su **Login**.

Per telefono:

Italia	848 99 98 17 costo chiamata locale*	Lun - Ven: 13:00-17:00 e 18:00-22:00
---------------	---	--------------------------------------

*costo massimo alla risposta de 0.1 Euro

6. GARANZIA

Internazionalmente, Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") garantisce l'acquirente che questo prodotto Hercules è privo di vizi produttivi o difetti di materiale per un periodo di due (2) anni dalla data di acquisto. Nel caso il prodotto si riveli difettoso durante il periodo di garanzia, contattare immediatamente il supporto tecnico Hercules, che indicherà la procedura da seguire. Nel caso che, in seguito all'analisi del caso, il supporto tecnico richieda di riconsegnare il prodotto, sarà fornito un numero identificativo per la pratica. Questo numero deve essere ben indicato sul pacco di spedizione, che non dovrà essere eseguita a carico del destinatario. Qualsiasi pacco privo di numero identificativo della pratica non sarà accettato e potrà causare ulteriori costi al mittente.

Nel contesto della garanzia, Guillemot conferma esclusivamente che, a sua discrezione, riparerà o sostituirà il prodotto riconosciuto come difettoso dal supporto tecnico Hercules. Dove autorizzato dalla legge vigente, la responsabilità di Guillemot e le sue filiali (inclusendo qualsiasi danno indiretto) è limitata alla riparazione o alla sostituzione del prodotto. I diritti dell'utente finale nel rispetto della legislazione vigente applicabile alla vendita di beni al consumatore non sono annullati dalla presente garanzia.

Questa garanzia perde di validità: (1) se il prodotto è stato modificato, aperto, alterato, o ha subito un danno come risultato da uso inappropriato, negligenza, danni accidentali, normale usura o qualsiasi altra causa non direttamente collegata con un difetto di materiale o un vizio di produzione; (2) il prodotto non è stato restituito completo (inclusendo quindi la mancanza di manuali, CD, cavi o altro contenuto nella confezione al momento dell'acquisto) nella sua confezione originale, e correttamente riposto e protetto dalla medesima; (3) per il software non distribuito da Guillemot, poiché per questo caso è valida la garanzia fornita dal suo distributore.

7. NORME PER LA SALVAGUARDIA DELL'AMBIENTE



Al termine della sua vita operativa, questo prodotto non deve essere gettato come un rifiuto comune, ma deve essere gettato in un apposito contenitore per il riciclaggio del Materiale Elettrico ed Elettronico

Ciò è confermato dal simbolo riportato sul prodotto, sul manuale o sulla confezione.

A seconda delle proprie caratteristiche intrinseche, i materiali potrebbero essere riciclabili. Attraverso il riciclaggio dei rifiuti ed altre forme di gestione del Materiale Elettrico ed Elettronico, puoi dare un significativo contributo alla conservazione e alla salvaguardia dell'ambiente.

Per ottenere informazioni sul Punto di raccolta a te più vicino, contatta gli enti competenti.



Marchi registrati

Gamesurround Muse XL™ e Hercules® sono marchi o marchi registrati di proprietà di Guillemot Corporation S.A. Microsoft® Windows® XP, Vista, 7, DirectX®, DirectMusic®, DirectSound® e il logo di Windows sono marchi o marchi registrati di proprietà di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o altri Paesi. Intel® e Pentium® sono marchi registrati di proprietà di Intel Corporation. AMD Athlon® è un marchio registrato di proprietà di Advanced Micro Devices, Inc. Xear 3D® è un marchio registrato di proprietà di C-Media Electronics Inc. EAX® è un marchio registrato di proprietà di Creative Technology Ltd. Adobe® e Acrobat® sono marchi registrati di proprietà di Adobe Systems, Inc. Tutti gli altri marchi e nomi commerciali vengono qui citati previa autorizzazione richiesta ed appartengono ai legittimi proprietari. Illustrazioni puramente indicative. I contenuti, i design e le caratteristiche possono essere oggetto di modifiche senza preavviso e possono variare da una Nazione all'altra.

Dichiarazione di conformità per l'Europa

Questa periferica rispetta la Direttiva 89/336/CEE del Consiglio del 3 maggio 1989 per il ravvicinamento delle legislazioni degli Stati Membri relative alla compatibilità elettromagnetica, modificata dalla Direttiva 93/68/CEE. Questo prodotto può emettere radio interferenze in ambienti domestici, per cui all'utente potrebbe essere richiesto di prendere misure adeguate.

© 2009 Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati.

Questa pubblicazione non può essere riprodotta né completamente né in parte, riassunta, trasmessa, trascritta, archiviata o tradotta in un'altra lingua o linguaggio per computer, in qualsiasi forma o procedimento, elettronico, meccanico, magnetico, per fotocopia, per registrazione, manualmente od altro senza previa autorizzazione scritta di Guillemot Corporation S.A.

Avviso

Guillemot Corporation S.A. si riserva il diritto di apportare modifiche nelle specifiche in qualsiasi momento e senza preavviso. Le informazioni contenute nel presente documento sono da considerarsi sicure ed affidabili. Tuttavia Guillemot Corporation S.A. non si assuma responsabilità né per il loro utilizzo né per la violazione di licenze o diritti di terze parti derivanti dal loro utilizzo. Questo prodotto può essere disponibile in versioni light o speciali per l'integrazione su PC o per altri utilizzi. Alcuni funzioni illustrate in questo manuale possono non essere disponibili nelle suddette versioni. Dove possibile, un documento **README.TXT** sarà incluso nel CD-ROM di installazione per dettagliare le differenze tra il prodotto fornito ed il prodotto descritto nella presente documentazione.

Contratto di autorizzazione all'utente per l'utilizzo del software

IMPORTANTE: si prega di leggere attentamente il Contratto prima di aprire ed installare il Software. Aprendo la confezione del Software sottoscriverete i termini di questo Contratto. Il Software compreso in questa confezione è in licenza, non venduto, ed è fruibile unicamente secondo i termini del presente Contratto di autorizzazione. Se non intendi sottoscrivere i seguenti termini contrattuali, dovrai riconsegnare il Software, insieme all'intero contenuto della scatola, entro 15 giorni, al luogo di acquisto. Il Software di Guillemot Corporation S.A. (d'ora in avanti chiamato unicamente "Software") è copyright di Guillemot Corporation S.A. Tutti i diritti riservati. Il termine "Software" fa riferimento a tutta la documentazione ed il relativo materiale, inclusi driver, programmi eseguibili, librerie e file di dati; nonché tutto il Software, la documentazione ed il relativo materiale appartenente a terze parti compreso nel pacchetto Software, protetto da copyright da qualsiasi altro diritto di proprietà. All'acquirente viene unicamente concessa la licenza dell'uso del solo Software. La licenza, inoltre, considera come sottoscritti i termini e le condizioni del presente contratto concernente il copyright e tutti gli altri diritti di proprietà di terze parti, la documentazione ed il relativo materiale incluso nella confezione.

Guillemot Corporation S.A. si riserva il diritto di annullare questa licenza nel caso di inadempienza di uno dei termini elencati nel presente Contratto: tutte le copie del Software dovranno essere immediatamente restituite a Guillemot Corporation S.A.; l'acquirente sarà tenuto responsabile per tutti gli eventuali danni riscontrati.

Licenza:

1. La licenza viene garantita ai soli acquirenti di copie originali. Guillemot Corporation S.A. conserva i titoli e la proprietà del Software e si riserva tutti i diritti non espressamente concessi. La licenza non ammette sotto-licenze o cessione di diritti qui garantiti. Il trasferimento della licenza è consentito soltanto se colui che lo effettua non tratterà alcuna parte o copia del Software ed il destinatario accetta tutti i termini e le condizioni del presente Contratto.
 2. Colui il quale usufruisce della licenza potrà utilizzare il Software su un solo computer alla volta. La parte del programma destinata alla lettura da parte del computer può essere trasferita, previa cancellazione dal precedente sistema, su un altro computer ed in alcun caso il Software potrà essere usato su più di un computer alla volta.
 3. La licenza rispetta la protezione del copyright di Guillemot Corporation S.A. L'avviso riguardante il copyright non deve essere rimosso dal Software, da qualsiasi sua copia, da nessuna documentazione, scritta o elettronica, inclusa al Software.
 4. Il fruente della licenza è autorizzato a fare una copia di back-up della porzione del Software leggibile dalla macchina, a patto che vi siano riprodotti tutti i copyright e gli avvisi di proprietà.
5. Tranne dove il Presente contratto lo consenta espressamente, la licenza non consente, neanche a terze parti, di: fornire o consegnare il Software a terze parti; utilizzare il Software in un network, in PC multiple, in situazioni di multi-utente dove gli utenti stessi non possiedono licenze individuali; alterare in qualsiasi modo le copie del Software; smontare, de-compilare o duplicare la struttura del Software in qualsiasi modo o forma, o procedere in alcuna attività tesa a creare delle informazioni non visibili da parte dell'utente nel normale uso del Software; fare copie o transazioni del Manuale d'uso.