

# Handbuch für das InterAct HammerHead™FX -Gamepad

## WICHTIGER HINWEIS ZUR ERGONOMIE

Einige medizinische Studien weisen darauf hin, daß lang andauernde, sich wiederholende Bewegungsabläufe, verbunden mit Bewegungsarmut und einem unbequemen Umfeld zu bestimmten Arten von physischen Unbehagen oder Schädigungen führen können. Dazu gehören das Karpaltunnel-Syndrom sowie Sehnen- und Sehnenscheidenentzündungen. Legen Sie deshalb beim Spielen regelmäßig Pausen ein. Wenn Sie Schmerzen, Taubheit oder ein Kribbeln in den Armen spüren, suchen Sie bitte einen Arzt auf.

## EIN WORT ZU DEN FUNKTIONEN RUMBLE FEEDBACK und DUAL ANALOG

Rumble Feedback ist ein Begriff, der eine besondere Art der Kräfte rückkopplung beschreibt. Das Steuergerät

HammerHead™ FX verwendet den RUMBLE-FEEDBACK-Effekt zur Simulation von Zusammenstößen, Erschütterungen, Schwingungen und Explosionen. Für diese Art der Rückkopplung wurde der Microsoft-Standard - Microsoft® DirectInput™ verwendet. Achten Sie beim Kauf von Spielen unter Systemvoraussetzungen auf den Vermerk: UNTERSTÜTZT MICROSOFT® DIRECTINPUT™ KOMPATIBLE HARDWARE.

Eine Dual-Analog-Steuerung ist die Verwendung zweier analoger Joysticks zur Steuerung von Bewegungsabläufen in vier Achsen. Das HammerHead™ FX-Gamepad - das erste Dual-Analog-Gamepad in der Welt für Windows® 95/98 zeichnet sich durch diese Besonderheit aus! Damit eröffnen sich Ihnen neue Dimensionen bei Ihren Lieblingsspielen - von den 3D-Abenteuerspielen bis zu den Sportspielen.

## INHALTSVERZEICHNIS

Wichtiger Hinweis zur Ergonomie .....	2
Ein Wort zu den Funktionen RUMBLE FEEDBACK und DUAL ANALOG .....	2
Einführung .....	3
Systemvoraussetzungen .....	3
Inhalt Ihres HAMMERHEAD™ FX-Pakets .....	3
Merkmale des HAMMERHEAD™ FX .....	4
Installation des HAMMERHEAD™ FX .....	4
Testen und Einstellen des HAMMERHEAD™ FX-Gamepads .....	7
Anwendung von der Software InterAct GAME PROFILER .....	10
Belegung der Knöpfe des Spielgeräts .....	14
BELEGUNG DES FORCE FEEDBACKS .....	14
Pflege des Geräts .....	15
Fehlerbeseitigung beim HAMMERHEAD™ FX-Gamepad .....	15
Ansprechpartner .....	17
Garantie .....	18
fcc .....	19

## HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

Wir danken Ihnen für den Kauf des HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepads, des neuesten, aufregenden Gamepads für Windows<sup>®</sup> 95/98/ME-Spiele von InterAct. Das HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepad ist das erste Gamepad der Welt für PCs, das die Spezialeffekte RUMBLE FEEDBACK und DUAL ANALOG unterstützt. Das HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepad wurde durch 3dfx<sup>®</sup>, dem in der Welt führenden Spielehersteller zertifiziert. Sie können somit sicher sein, daß Ihr HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepad die neusten und besten 3D-Spiele unterstützt.

## SYSTEMANFORDERUNGEN

- Personalcomputer mit Pentium<sup>®</sup> 100, AMD<sup>®</sup> K6<sup>TM</sup> 100, oder kompatiblen Prozessoren
- Betriebssystem Microsoft Windows<sup>®</sup> 95,98, ME , 16MB RAM
- 16MB RAM für Windows<sup>®</sup> 95, 32MB RAM für Windows<sup>®</sup> 98, ME
- 35MB freier Festplattenspeicher
- CD-ROM-Laufwerk, 2-fache Geschwindigkeit
- DirectX<sup>TM</sup> kompatible High-Color-Graphikkarte
- SoundBlaster<sup>®</sup>-kompatibler Gameport
- Zwei "AAA"-Alkalibatterien - nicht im Lieferumfang.

## IHR HAMMERHEAD<sup>TM</sup> FX-PAKET ENTHÄLT:

- das HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepad
- eine CD mit der Spielgeräte-Software von InterAct
- ein Bedienerhandbuch
- eine Garantie- und Registrierkarte

Sollte einer dieser Bestandteile fehlen, dann wenden Sie sich unter 407-333-1392 oder über e-mail unter pcsupport@interact-acc.com an den InterAct<sup>®</sup> Kundendienst. Nehmen Sie sich bitte auch die Zeit, um die InterAct<sup>®</sup> - Garantie- und Registrierkarte auszufüllen. Damit erhalten Sie von InterAct<sup>®</sup> Informationen und Updates zur Ihren neu erworbenen HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepad sowie zu anderen durch InterAct<sup>®</sup> und 3dfx<sup>®</sup> angebotenen Produkten.

## MERKMALE DES HAMMERHEAD<sup>TM</sup>FX INSTALLATION DES HAMMERHEAD<sup>TM</sup> FX

Das HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepad von InterAct<sup>®</sup> **ERFORDERT** Microsoft<sup>®</sup> Windows<sup>®</sup> 95 oder 98 oder ME. Dieses Gamepad ist zu anderen Betriebssystemen nicht kompatibel. Bitte vergewissern Sie sich, daß Windows<sup>®</sup> 95/98 oder Windows<sup>®</sup> ME installiert ist.

Die großartigen Möglichkeiten des HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepads werden Ihnen durch die neueste DirectInput<sup>TM</sup> - Technik von Microsoft<sup>®</sup> erschlossen.  
Zur Installation des HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepads führen Sie folgende Schritte aus:

1. Schalten Sie Ihren Computer aus. Der Anschluß des Geräts an den Gameport bei eingeschaltetem Computer kann Schäden verursachen.
2. Legen Sie zwei "AAA"-Batterien in das Batteriefach auf der Rückseite des Gamepad ein.

3. Stecken Sie den 15-poligen Steckverbinder in den Gameport Ihres Computers. Ziehen Sie die Schrauben am Steckverbinder fest an, damit er sich nicht lösen kann.

4. Schalten Sie Ihren Computer wieder ein. Nun können Sie das HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepad von InterAct<sup>®</sup> installieren.

5. Nach dem Start Ihres Computers befinden Sie sich auf dem Desktop-Bildschirm von Windows<sup>®</sup> 95/98. Legen Sie die mitgelieferte CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Das Installationsprogramm wird automatisch gestartet und beginnt mit der Installation.

Wählen Sie auf Bildschirm die Bausteine aus, die Sie installieren möchten. Zur Installation der Spielgeräte-Software von InterAct<sup>®</sup> klicken Sie auf die Schaltfläche ANWENDUNG INSTALLIEREN (INSTALL APPLICATION).

Der erste Bildschirm zeigt Ihnen eine Einführung in das Setup-Programm für die Spielgeräte von InterAct<sup>®</sup>. Klicken Sie auf die Schaltfläche WEITER (NEXT), wenn Sie diese Einführung gelesen haben.

Der folgende Bildschirm zeigt Ihnen die README-Datei mit wichtigen Informationen über die Software an. Wenn Sie sich mit der README-Datei vertraut gemacht haben, klicken Sie auf die Schaltfläche WEITER (NEXT).

Als nächstes können Sie den Ordner auswählen, in dem Sie das Programm installieren möchten.

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche WEITER (NEXT).

Dann können Sie den Ordner für das Anwendungsprogramm auswählen. Wir empfehlen Ihnen die Voreinstellungen zu bestätigen und mit der Schaltfläche WEITER (NEXT) die Installation fortzusetzen.

#### HINWEIS:

Der InterAct Profiler verwendet die DAO-Technik (Direct Access Object) (Direktzugriffe auf Objekte) für den Zugriff auf die Datenbank. Klicken Sie auf die Schaltfläche NEIN (NO), wenn die DAO-Option bereits auf Ihren Computer installiert ist, und auf JA (YES), wenn das nicht der Fall ist. Wenn Sie den DAO-Baustein installieren, wählen Sie bei der Installation nur die Option Jet 3.5 aus.

Zum Abschluß der Installation werden Sie gefragt, ob Sie einen Neustart Ihres Computers ausführen möchten. Das HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepad können Sie erst nach einem Neustart Ihres Computers nutzen, so daß wir Ihnen empfehlen, die Schaltfläche FERTIGSTELLEN (FINISH) für den Neustart anzuklicken. Nach dem Neustart Ihres Computers steht Ihnen Ihr HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepad zur Verfügung.

## TESTEN UND EINSTELLEN DES HAMMERHEAD<sup>TM</sup> FX-GAMEPADS

Um zu prüfen, ob Sie das HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepad richtig installiert haben, klicken Sie auf die Windows-Schaltfläche START in der Task-Leiste von Windows<sup>®</sup> 95/98/ME und wählen Sie EINSTELLUNGEN aus und klicken Sie auf SYSTEMSTEUERUNG.

Die Systemsteuerung von Windows<sup>®</sup> 95/98/ME öffnet sich. Klicken Sie auf das Symbol SPIELESTEUERUNGEN, unter ME Spieloptionen.

Das Fenster Spielesteuerungen/Spieloptionen öffnet sich. Das SV-262 HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepad von InterAct<sup>®</sup> sollte sich in der Auflistung der Spielgeräte befinden. Als Gerätestatus sollte OK angegeben sein.

Wenn Ihre Bildschirm - Nicht angeschlossen - anzeigt, ziehen Sie bitten im Abschnitt Fehlerbeseitigung des Handbuchs zurate.

Hinweis: An Ihren Rechner sind bereits andere Spielgeräte angeschlossen. Diese Spielgerätetreiber werden auch aufgelistet.

Wählen Sie die Schaltfläche **EIGENSCHAFTEN** aus und das Fenster mit den Eigenschaften des Gamepads erscheint auf dem Bildschirm.

Das HammerHead™ FX-Gamepad hat vier verschiedene Arbeitsweisen. Mit diesem Bildschirm können Sie die Arbeitsweise einstellen und testen. Jede Arbeitsweise weist dem digitalen d-Pad und den zwei analogen Joysticks eine unterschiedliche Einstellungen zu.

Die **Funktionsweise 1**, der voreingestellte Betriebsmodus, ist oben bildlich dargestellt. Bei dieser Arbeitsweise wird das digitale d-Pad als für die Einstellung der Ansicht des Spielers verwendet. Mit dem linken analogen Joystick werden die x- und y-Achse angesteuert, während mit dem rechten Joystick die beiden anderen, mit i und j bezeichneten Achsen gesteuert werden.

Die **Funktionsweise 2** wird als geteilter Betriebsmodus bezeichnet, weil die x- und die y-Achse zwischen dem rechten und dem linken analogen Joystick aufgeteilt sind. Das digitale d-Pad wird als Schalter für das Umschalten der Ansicht im Spiel genutzt. Diese Funktionsweise ist für Rennspiele ideal, weil der linke Joystick als Lenkrad und der rechte Joystick als Gas und Bremse genutzt werden können und das d-Pad als Schalter für die Bildschirmansicht verwendet wird.

Die **Funktionsweise 3** wurde für Sportspiele entwickelt. Das digitale d-Pad kann zur Steuerung der Bewegungsabläufe eingesetzt werden und der rechte analoge Joystick dient der Steuerung von Zusatzfunktionen wie der Zeitabläufe in einem Fußballspiel.

Die **Funktionsweise 4** ist ein voll programmierbarer Betriebsmodus. Dieser Modus ist am komplexesten, denn sämtliche Funktionen des Gamepad können eingestellt werden. Auch die Funktionen der Joysticks und des digitalen d-Pads lassen sich anpassen. Wenn Sie die Schaltfläche **WEITERE EINSTELLUNGEN (ADVANCED)** auf der rechten Bildschirmseite aufrufen, können Sie unter einer Vielzahl von Einstellungen auswählen:

- Sie können das digitale d-Pad so einstellen, daß es als Wahlschalter für die Bildschirmansicht (**POV**) wirkt oder es funktioniert als **DIGITALES** Pad, wenn sie es als d-Pad einstellen.
- Wenn Sie die Optionen **LINKER ANALOGER JOYSTICK** oder **RECHTER ANALOGER JOYSTICK** anklicken, können Sie bestimmen, welche Funktionen die beiden Joysticks übernehmen sollen. Der Mausklick öffnet ein Untermenü, in dem Sie die gewünschten Einstellungen vornehmen können.
- Wenn Sie die Option **AUTOFIRE** auswählen, können Sie jedem Knopf am HammerHead™ FX-Gamepad die Schußfunktion **AUTOFIRE** zuweisen.

Mit der Schaltfläche **Force Feedback** können Sie die verschiedenen FF-Effekte des HammerHead™ FX-Gamepads testen. Wenn Sie auf die Schaltfläche **FORCE FEEDBACK** klicken, eröffnet sich das Fenster mit den Eigenschaften der Force-Feedback-Effekte.

Um die verschieden Effekte des HammerHead™ FX-Gamepads zu testen, drücken Sie einen Knopf des Gamepads. Auf dem Force-Feedback-Bildschirm wird auch ein Anzeigeinstrument mit dem Ladezustands der Batterien eingeblendet

Hinweis: Der Gebrauch von aufladbaren Batterien wird von InterAct® nicht empfohlen, da Sie nicht die gleiche Leistung und Haltbarkeit wie normale Alkalizellen besitzen.

Die Force-Feedback-Effekte lassen sich über das Auswahlfeld **ENABLE FORCE FEEDBACK** ein- bzw. ausschalten.

Die Schaltfläche **"Über HammerHead™ FX" (About)** liefert wichtige Informationen über das HammerHead™ FX-Gamepad und seine Softwaretreiber. Halten Sie diese wichtigen Informationen für den Fall bereit, daß Sie sich aus irgendeinem Grund wegen Ihres HammerHead™ FX-Gamepads mit dem Kundenservice von InterAct® in Verbindungen setzen.

Über einen Mausklick auf der i-Logo können Sie auch die Software des InterAct® Game Profilers aufrufen oder aber durch einen Mausklick auf die Animation des InterAct-Logos die InterAct® -Webseite besuchen.

Wenn sie den Test der verschiedenen Einstellungen und Merkmale des HammerHead™ FX-Gamepads beendet haben, klicken Sie auf die Schaltfläche OK , um das Fenster mit den Eigenschaften des Gamepads zu schließen.

## ANWENDUNG DER SOFTWARE DES InterAct GAME PROFILERS

Wenn Sie die Software von InterAct® für Spielgeräte installiert haben, fügt das Programm auf der rechten Seite der Task-Leiste von Windows® ein Symbol ein.

Durch einen Klick auf dieses Symbol wird JoyEdit, die Software des InterAct® Game Profiler aufgerufen. Der Bildschirm des Game Profilers ist in fünf getrennte Bereiche eingeteilt.

**Menüleiste:** Dieser Bereich gibt Ihnen die Möglichkeit, ein Spiel hinzuzufügen, die Einstellungen zu bearbeiten, die Toneffekte ein- und auszuschalten und die Bildschirmhilfe zu lesen,

**Produktbildschirm:** er zeigt die verschiedenen Produkte an, die von InterAct® zur Verfügung stehen.

**Werkzeugleiste:** Mit der Werkzeugleiste können Sie die Spielprodukte scrollen, neue Spielprofile erstellen, Spielprofile löschen, bearbeiten oder speichern und die Eigenschaften jedes Spielprofils anzeigen.

**Spieleordner:** Das ist ein Ordner mit gespeicherten Spielprofilen: Der Ordner Meine Spiele (My Games) enthält: zehn Ordner zur Speicherung der Daten der Spielprofile. Die ersten beiden Win95/98 oder ME, können nicht umbenannt werden, während man die übrigen acht umbenennen kann. Klicken Sie einfach mit der Maus auf den Ordnernamen und wählen Sie UMBENENNEN aus dem Menü aus.

**Profile:** Das ist eine gespeicherte Liste von Profilen für jedes Spiel. Jedes Spiel im Ordner kann vierundsechzig verschiedene Spielprofile haben. Sie können auf diese Weise Spiele auf unterschiedlichen Art und Weise spielen, Spieleinstellungen für verschiedene Spieler und Freunde erstellen und sich sogar Profile mit Schummeltasten auf der Tastatur ausdenken.

Die Erstellung eine neuen Spielprofils ist einfach. Wählen Sie mit der rechten Maustaste den Ordner aus, in dem Sie das Profil ablegen möchten. Wählen Sie in dem sich öffnenden Menü NEUES SPIEL (NEW GAME) aus. Das Dateifenster "Wähle ein neues Spiel" (Select New Game) öffnet sich.

Suchen Sie in den Ordnern die EXE-Datei für das Spiel, dessen Konfiguration Sie einstellen möchten. Beachten Sie, daß nur EXE-Dateien zulässig sind und Windows®-Shortcuts nicht angenommen werden. Nach der Auswahl Ihres Spiels wird ein weiteres Fenster eingeblendet.

Dieser Fenster hat bestimmte neue Bereiche:

**Tastenbelegung:** Aus diesem Bildschirm können Sie bestimmten Schaltflächen Tasten auf der Tastatur zuordnen. Die meisten für die Tastatur typischen Funktionen können nicht nur Knöpfen am Gamepad zugewiesen werden, sondern sie können auch Schummeltasten auf der Tastatur programmieren. Zusätzlich lassen sich Funktion für die Menüeingabe wie ESC und ENTER auf Ihrem Gamepad programmieren. Jede Taste am Gamepad kann bis zu 32 Zeichen speichern.

**Werkzeugleiste:** Mit der Werkzeugleiste können Sie die Spielprodukte scrollen, ein neues Spielprofil erstellen, ein Spielprofil löschen, Profile bearbeiten und speichern und die Eigenschaften jedes Profils anzeigen.

**Anpassung der Direkttasten:** Damit wird die aktuelle Belegung jedes Knopfes des HammerHead™ FX-Gamepads angezeigt. Jeder programmierbare Knopf wird angezeigt. Dieser Bereich kann dazu genutzt werden, um schnell anzuzeigen, welche Funktion der Taste zugeordnet ist. Eine betätigte Taste bedeutet, daß der Knopf am HammerHead™ FX-Gamepad nach UNTEN gedrückt ist und eine freigegebenen Taste bedeutet, daß der Knopf am HammerHead™ FX-Gamepad losgelassen wurde.

**Belegung der Knöpfe am Spielgerät:** Mit diesem Bildschirm kann die Belegung der Knöpfe am HammerHead™ FX-Gamepad geändert werden.

InterAct® stellt über unsere Web-Seite [www.interact-acc.com](http://www.interact-acc.com) Konfigurationsdateien zum Laden bereit. Diese Dateien enthalten nach dem Laden im Programm die Tastenbelegung für die neusten Spiele!

Die Belegung der Tasten ist sehr einfach. Zur Programmierung der Tastenkombinationen gibt es zwei Verfahrensweisen:

#### Verfahren 1

Auf dem Bildschirm mit der Tastenbelegung sehen Sie, daß jeder Knopf am HammerHead™ FX-Gamepad mit einem hervorgehobenen Bereich des Bildschirms verbunden ist. Wenn Sie das HammerHead™ FX-Gamepad zum ersten Mal programmieren, zeigen die hervorgehobenen Felder alle {NULL} an. Das bedeutet, daß sie leer sind. Um eine Taste zu belegen, führen Sie einen Doppelklick auf den hervorgehobenen Bereich aus. Dadurch wird das Fenster mit den Funktionseigenschaften geöffnet.

Über das Fenster mit den Funktionseigenschaften können Sie jede Tastenfunktion einem Knopf am HammerHead™ FX-Gamepad zuordnen. Zur Programmierung der Tastenfunktionen verfahren Sie wie folgt:

1. Wählen Sie den Knopf der Menüliste Knopfname (Button Name) aus, den Sie programmieren wollen. Führen Sie einen Doppelklick auf den voreingestellten Knopf aus.
2. Beschreiben Sie nun, was der Knopf, wenn er betätigt wird, auslösen soll (z. B. eine Rakete abschießen).
3. Danach entscheiden Sie, ob sie dem Merkmal die AutoFire-Option zuweisen möchten.
4. Unter dem Punkt Tastenkonfiguration können Sie die Tastenbetätigung eingeben, die gedrückt sein soll, wenn ein bestimmter Knopf am HammerHead™ FX-Gamepad betätigt wird. Klicken Sie einfach auf den mit DRÜCKEN (PRESS) bezeichneten Bereich und drücken Sie dann die entsprechenden Tasten auf der Tastatur. Wenn Ihnen ein Fehler unterlaufen ist, klicken Sie auf X am rechten Rand. Dadurch wird der zuletzt ausgeführte Tastendruck gelöscht.
5. Einen Tastendruck können Sie auch dem Loslassen eines Knopfes am HammerHead™ FX zuweisen. Klicken Sie auf die Schaltfläche DRÜCKEN (PRESS) und drücken Sie dann die Tasten auf der Tastatur. Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, klicken Sie auf X am rechten Rand. Damit wird der zuletzt ausgeführte Tastenbetätigung gelöscht.
5. Wenn Sie die Belegung abgeschlossen haben, klicken Sie auf die Schaltfläche ÜBERNEHMEN (APPLY).
6. Jetzt können Sie einen anderen Knopf am HammerHead™ FX-Gamepad zur Programmierung auf den Menü KNOPFNAME (Button Name) auswählen oder die Schaltfläche OK drücken. So kehren Sie zum Bildschirm Tastenbelegung zurück.

#### Verfahren 2

Verwenden Sie die vorprogrammierten Tastenbelegungen, die mit dem HammerHead™ FX-Gamepad geliefert werden. Updates können Sie von unserer Web-Seite [www.interact-acc.com](http://www.interact-acc.com) herunterladen.

Dieses Verfahren verwendet den unteren Bereich des Bildschirms: Die beiden Abschnitte Direktbelegung der Tasten (Direct Key Matching) auf der linken Seite sowie Tips zur Tastenbelegung (Key Mapping Tips) auf der rechten Seite. Die Tips zur Tastenbelegung enthalten die wichtigsten Funktionen für die aufregendsten neuen Spielen. Um einem Knopf am HammerHead™ FX-Gamepad eine dieser Funktionen zuzuweisen, ist auf die Funktion zu klicken und die Maustaste gedrückt zu halten. Dann ist die Funktion zu dem Knopf zu ziehen, der programmiert werden soll. Der Knopf ist jetzt programmiert!

Klicken Sie die Schaltfläche PROFIL SPEICHERN (SAVE PROFILE) auf der Werkzeugleiste an der rechten Seite des Bildschirms

## BELEGUNG DER KNÖPFE DES SPIELGERÄTS

Jeder Knopf des HammerHead™ FX hat seine eindeutige Kennnummer. Damit lassen sich den Knöpfen des Gamepads Funktionen zuordnen. Dadurch können Sie die Zuweisung der Funktionen am Gamepad ändern. Beispielsweise können Sie den Knopf C so einstellen, daß er wie der Knopf B funktioniert. Klicken Sie auf die Schaltfläche KNOPFBELEGUNG SPIELGERÄT (Device Button Mapping), um die Belegung der Knöpfe am Spielgerät zu verändern. Ein Bildschirm mit den Knöpfe des Spielgeräts öffnet sich und Sie wählen den Knopf aus, dem Sie eine neue Funktion zuordnen wollen (z. B. wenn Sie möchten, daß der Umschaltknopf wie der

Knopf D funktioniert, dann klicken Sie auf den Umschaltknopf). Öffnen Sie dann das Verzeichnis der Knöpfe und scrollen Sie bis Sie den gewünschten Knopf finden (in diesem Fall den Knopf D). Klicken Sie ihn mit Ihrer Maus an und dann arbeitet der Umschaltknopf wie der Knopf D.

Möchten Sie die Programmierung wieder rückgängig machen, klicken Sie auf der Schaltfläche RESET auf der Werkzeugleiste.

Um Ihre Spieleinstellungen zu speichern, klicken Sie auf die Schaltfläche PROFIL SPEICHERN (SAVE PROFILE) auf der Werkzeugleiste an der rechten Seite des Bildschirms.

## BELEGUNG DES FORCE FEEDBACKS

Das HammerHead<sup>TM</sup> FX Gamepad hat die einmalige Eigenschaft auch unterschiedliche Force-Feedback-Effekte verschiedenen Knöpfen für Spiele zuzuweisen, die nicht für Force-Feedback-Effekte programmiert sind

Wenn Sie die Aufprallkraft für den Knopf A Ihres HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepads programmieren, spüren Sie jedesmal, wenn Sie auf den Knopf A drücken, einen Aufprall.

Zur Programmierung eines Effekts ist der Knopf auszuwählen, dem er Effekt zugeordnet werden soll und dann wird aus dem Verzeichnis der entsprechende Effekte ausgewählt.

Um Ihre Spieleinstellungen zu speichern, klicken Sie auf die Schaltfläche PROFIL SPEICHERN (SAVE PROFILE) auf der Werkzeugleiste an der rechten Seite des Bildschirms.

## PFLEGE DES GERÄTS

Das HammerHead<sup>TM</sup> FX Gamepad ist ein ausgezeichnet konstruiertes mechanisches Gerät. Es erfordert jedoch für den Gebrauch und die Aufbewahrung eine gewisse Pflege. Für den Gebrauch, den Anschluß oder die Aufbewahrung

des HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepads sind folgende Hinweise zu beachten:

Bauen Sie das Gamepad nicht an Ihren Computer an oder ab, wenn er eingeschaltet ist.

Setzen Sie das Gerät keiner direkten Sonneneinstrahlung aus und schützen Sie es vor Wasserspritzern. Wenn versehentlich Wasserspritzer auf das Gamepad gelangen, dann wischen Sie es sofort mit einem Lappen ab.

Verwenden Sie bei der Reinigung des HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepads keine Wasch- und Reinigungsmittel.

Verwenden Sie nur ein von InterAct<sup>®</sup> geliefertes Netzteil. Zuwiderhandlungen führen zum Verlust der Garantieansprüche.

## FEHLERBESEITIGUNG beim HAMMERHEAD<sup>TM</sup> FX-Gamepad

Das Bedienpult des Gamepads meldet, daß das HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepad NICHT ANGESCHLOSSEN ist.

Überprüfen Sie den Hersteller und den Typ der von Ihnen verwendeten Soundkarte. Das HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepad erfordert die Verwendung einer für DirectX<sup>TM</sup> zertifizierten Soundkarte. Auf der Webseite von Microsoft finden Sie unter [www.microsoft.com/hwtest/hcl](http://www.microsoft.com/hwtest/hcl) eine Liste zugelassener Soundkarten oder setzen Sie sich mit Ihrem Hersteller der Soundkarte in Verbindung.

Wird eine Umschaltkasten der Joysticks oder ein y-Kabel verwendet bzw. erfolgt der Anschluß des HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepads über ein Gamepad für mehrere Spieler wie Microsoft<sup>®</sup> Sidewinder<sup>TM</sup>, dann verursacht das die Fehlermeldung KEIN PAD ANGESCHLOSSEN (NOT CONNECTED).

Fehlermeldung KEINE GERÄTEINITIALISIERUNG FÜR DIRECTX<sup>TM</sup> 6.0 (FAILS TO INITIALIZE DEVICE FOR DIRECTX<sup>TM</sup> 6.0).

Überprüfen Sie bitte, ob die Runtime-Bibliothek von DirectX<sup>TM</sup> 6.0 richtig installiert wurde.

Entfernen Sie die Spielgeräte-Software von InterAct<sup>®</sup> über die Systemsteuerung mit der Funktionen Software Hinzufügen/Entfernen von Ihrem Computer und führen Sie eine Neuinstallation der Software aus.

Stellen Sie sicher, daß bei der Installation die Option Runtime-Bibliothek DirectX<sup>TM</sup> aktiviert wird.

Ich bekomme die Fehlermeldung KEINE GERÄTEINITIALISIERUNG FÜR DIRECTX<sup>TM</sup> 6.0 (FAILS TO INITIALIZE DEVICE FOR DIRECTX<sup>TM</sup> 6.0).

Vergewissern Sie sich, daß unter Spiele in der Systemsteuerung das entsprechende Spielgerät ausgewählt wurde. Die Software der Spielgeräte von InterAct<sup>®</sup> gibt diese Fehlermeldung aus, wenn in der Systemsteuerung kein Spielgerät ausgewählt wurde. Zur Beseitigung des Fehlers rufen Sie die Systemsteuerung auf und sichern Sie ab, daß das HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepad installiert ist. Ist das nicht der Fall, dann klicken Sie auf HINZUFÜGEN (ADD) und wählen Sie das HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepad. Wenn Sie das HammerHead<sup>TM</sup> FX nicht hinzufügen können, dann überprüfen Sie, ob Sie die richtigen Treiber für Ihre Soundkarte und den Gameport installiert haben.

Ich bekomme die Fehlermeldung STÖRUNGEN BEI EINER BILDSCHIRMAUFLÖSUNG VON 256 FARBEN UND DARUNTER (GRAPHIC DISPLAY OF THIS PROGRAM WILL HAVE DISTORTION IF USING 256 COLOR OR BELOW).

HINWEIS: Klicken Sie auf die Schaltfläche JA (YES). Dann wechselt die Anzeige in den Hi-Color-Betrieb. Booten Sie das System neu.

Die Spielgeräte-Software von InterAct<sup>®</sup> erfordert den Betrieb des Bildschirms im Hi-Color (16 bit) - Modus. Klicken Sie auf die Schaltfläche JA (YES) und das Programm stellt den Bildschirm automatisch auf den High-Color- (16 bit)-Betrieb um.

Ich bekomme die Fehlermeldung: ACHTUNG: DEFINITION DER TASTENBELEGUNG VOLL (WARNING: KEYSTROKE MAPPING DEFINITION IS FULL).

Diese Version der Spielgeräte-Software von InterAct<sup>®</sup> unterstützt höchstens 32 Tasten pro Gerätekнопf.

Ich betreibe den Computer unter Windows<sup>®</sup> NT und die Software läßt sich nicht installieren.

Das HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepad ist zu keiner Version von Windows<sup>®</sup> 3.1 oder Windows<sup>®</sup> NT kompatibel. HammerHead<sup>TM</sup> FX erfordert Windows<sup>®</sup> 95 oder 98.

Ich versuche, das HAMMERHEAD<sup>TM</sup> FX-Gamepad mit einem älteren DOS-Spiel zu verwenden und das Spiel erkennt das Gamepad nicht.

Das HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepad wurde für DirectX<sup>TM</sup> 5.0-Spiele entwickelt. Ältere DOS-Spiele überschreiben oft die Einstellungen des Joystick für Windows<sup>®</sup> 95/98/ME. Das HammerHead<sup>TM</sup> FX-Gamepad ist mit diesen Produkten nicht kompatibel.

Die Spiel scheint sich beim Spielen zu verlangsamen.

Auf älteren, langsameren Computern braucht Windows<sup>®</sup> einen größeren Teil der Systemressourcen, damit die Spielgeräte-Software von InterAct<sup>®</sup> funktioniert. Sie müssen deshalb die Spielgeräte-Software von InterAct<sup>®</sup> abschalten, damit Ihr Computer schneller läuft. Klicken Sie deshalb auf des JoyAct-Symbole in der unten rechten Ecke der Task-Leiste und wählen Sie dann die Schaltfläche UNLOAD.

Ich bekomme in meinem Spiel keine Force-Feedback-Effekte.

Vergewissern Sie sich, daß Ihr Spiel Force-Feedback-Effekte unterstützt. Eine Liste der geprüften Spiele finden Sie unter [www.interact-acc.com](http://www.interact-acc.com). Bei den meisten Spielen wird in den Systemvoraussetzungen angegeben, ob solche Spezialeffekte unterstützt werden, indem eine Force-Feedback-Steuergerät empfohlen wird.



Ich bekomme in der Systemsteuerung keine Force-Feedback-Effekte unter "Spielesteuerungen" angezeigt.

Überprüfen Sie die folgenden Punkte, wenn Sie in der Systemsteuerung die Force-Feedback-Effekte unter Spielesteuerungen nicht anwählen können:

- Vergewissern Sie sich, daß Sie an der Rückseite des HammerHead™ FX-Gamepads zwei "AAA"-Batterien eingelegt haben. Es muß sich dabei um unverbrauchte Alkalibatterien handeln. Aufladbare Batterien empfehlen wir nicht.

- Zur richtigen Funktion braucht das HammerHead™ FX-Gamepad eine Direct X™ zertifizierte Soundkarte. Eine Liste solcher Soundkarten hat Microsoft auf seine Webseite unter [www.microsoft.com/hwtest/hcl](http://www.microsoft.com/hwtest/hcl) zusammengestellt.

- Vergewissern Sie sich, daß die LED für die FF-Effekte leuchtet. Wenn das nicht der Fall ist, dann drücken Sie vorn am Gamepad den Knopf FF-Effekte AN/AUS (RUMBLE ON/OFF)

- Vergewissern Sie sich, daß die Option Force-Feedback-Effekte bei den Eigenschaften des HammerHead™ FX-Gamepads aktiviert ist.

Ich bekomme bei der Installation der Dateien der DAO-Option eine Fehlermeldung.

Vergewissern Sie sich, daß nur die Option Jet 3.5 bei der Installation gewählt wurde (d. h. wählen Sie nicht die Option ODBC (Open DataBase Connectivity)).