

nostromo SpeedPad n50

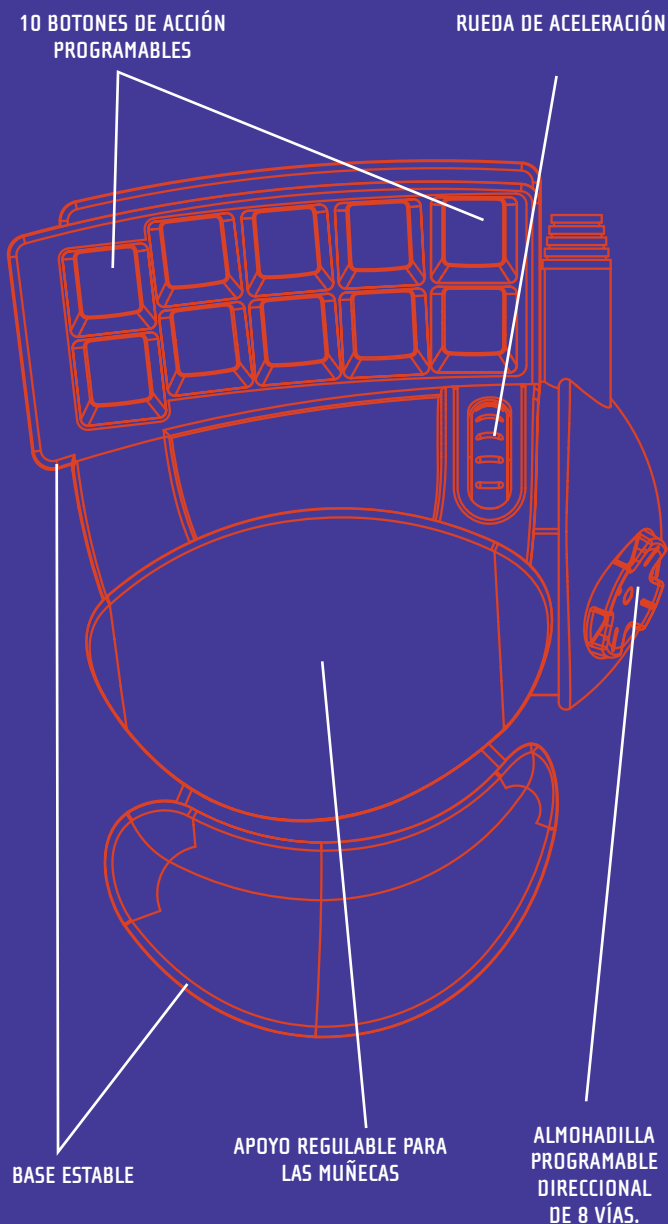
Bienvenido y gracias

Gracias por adquirir el Nostromo n50 SpeedPad. Se trata sin duda de la herramienta que usted necesita para aumentar su marcador y vencer a sus contrincantes. Además del Nostromo n50 SpeedPad, Belkin fabrica asimismo otros dispositivos de juego Nostromo, además de una amplia gama de accesorios para PC. Consulte nuestra página web en la dirección www.belkin.com para obtener información adicional.

Glosario

Inicio rápido	41
Introducción al "Nostromo Array Programming Software" (Software de programación de matriz lógica Nostromo)	42
Creación de un perfil	42
Profile Editor (Editor de perfiles)	42
Pantalla principal	43
Crear un perfil	43
Reasignación de las asignaciones de teclas sencillas	43
Editor de macros	43
Creación de una macro	44
Programación de un eje	44
Otras opciones de reasignación / reprogramación	45
Utilización de un perfil	46
El "Loadout Manager" (Administrador de cargas)	46
Carga del perfil que acaba de crear	46
Resolución de problemas	47

Esquema general de características



Inicio rápido

El Nostromo n50 SpeedPad es un sencillo controlador Plug-and-Play que se puede instalar sin el "Nostromo Array Programming Software" (Software de programación de matriz lógica Nostromo) en el caso de que prefiera no instalarlo.

Se recomienda la instalación del "Nostromo Array Programming Software", pero no es indispensable. El n50 funciona directamente al extraerlo de la caja como un "Human Interface Device" (Dispositivo de Interfaz Humana). Únicamente deberá enchufar el SpeedPad y seguir las sencillas instrucciones que aparecen en pantalla. De esta forma, estará preparado para jugar.

Sin embargo, para sacar todo el partido a la funcionalidad y las posibilidades de programación del dispositivo, le recomendamos encarecidamente que siga el sencillo procedimiento de instalación y uso del "Nostromo Array Programming Software". Consulte en la siguiente sección las instrucciones de instalación utilizando el CD adjunto. **Su "Nostromo Array Programming Software" funcionará con cualquier juego de Windows® 98, 2000, o Me. Si su sistema operativo es Windows 2000 o Windows XP, asegúrese de conectar su SpeedPad antes de instalar cualquier tipo de software del CD adjunto.**

1. Instalación del "Nostromo Array Programming Software" (Software de programación de matriz lógica Nostromo)

La instalación del "Nostromo Array Programming Software" le proporcionará una flexibilidad adicional y hasta 56 funciones programables. Le capacitará para personalizar cualquier controlador de juegos Nostromo para todos los juegos en los que participe.

- Inserte su "Nostromo Array Programming Software" en la unidad de CD/DVD de su ordenador. Para la instalación en Windows 2000 y Windows XP, ASEGÚRESE DE CONECTAR EN PRIMER LUGAR EL SPEEDPAD Y DE INSTALAR EL SOFTWARE POSTERIORMENTE.
- El programa de software debería iniciarse de forma automática. En caso contrario, haga clic en el botón "Start" (Inicio) y seleccione "Run" (Ejecutar). Haga clic en "Browse" (Examinar) y seleccione su unidad de CD. Seleccione setup.exe y haga clic en "OK" (Aceptar)
- Siga las instrucciones que aparecen en pantalla para continuar con la instalación del software.
- La primera pantalla le da la bienvenida a la instalación del Nostromo. Haga clic sobre "Next" (Siguiente).
- La siguiente pantalla contiene el acuerdo de licencia. Haga clic en el recuadro apropiado para aceptar el acuerdo. Si no lo acepta, la instalación se detendrá.
- La siguiente pantalla le solicitará la carpeta de instalación. El sistema de instalación creará un directorio para usted. Asimismo, es muy recomendable que configure accesos directos en su escritorio para el "Profile Editor" (Editor de perfiles) y el "Loadout Manager" (Administrador de cargas). De esta forma conseguirá que la utilización del software en el futuro sea más sencilla y rápida. Haga clic en "Next" (Siguiente).
- En la siguiente ventana, seleccione "Next" (Siguiente) para iniciar la instalación.
- Una vez que la instalación ha sido realizada, seleccione "Finish" (Finalizar) y proceda a la instalación de su controlador de juegos.

2. Conexión del Nostromo n50

- Conecte su Nostromo n50 a un puerto USB disponible en su ordenador.
- Siga las instrucciones que aparecen en pantalla para completar la instalación.

3. Inicio del software

- Inicie el "Nostromo Array Programming Software" (Software de programación de matriz lógica Nostromo).
- Haga doble clic en * su escritorio o busque el "Nostromo Array Programming Software" en la opción "Programs" (Programas) dentro del menú "Start" (Inicio).
- Para obtener una información más detallada, consulte la sección del Software de programación de matriz lógica Nostromo.

4. Selección de un perfil

- El "Nostromo Array Programming Software" se suministra con perfiles predeterminados. Es posible descargar otros perfiles adicionales de la página belkin.com/nostromo. Para enviar sus propios perfiles, adjúntelos a un e-mail a la dirección nostromoprofiles@belkin.com.
- Para seleccionar un perfil, abra el Editor del "Nostromo Array Programming Software". Después, seleccione el icono de "Open" (Abrir) en la barra de tareas "Open" (Abrir) del menú "File" (Archivo). Esto le conducirá a la carpeta de perfiles en la que se encuentran almacenados habitualmente sus propios perfiles. Seleccione el perfil que le gustaría utilizar y haga clic en "Open" (Abrir).
- Para crear un nuevo perfil, seleccione "New" (Nuevo). Consulte la sección "Creación de un perfil" para obtener detalles adicionales acerca de la creación de nuevos perfiles.
- Para obtener una información más detallada, consulte la sección del "Nostromo Array Programming Software" (Software de programación de matriz lógica Nostromo) incluida a continuación.

5. Asignación de un perfil al juego en el "Loadout Manager" (Administrador de cargas)

- Abra el "Loadout Manager" (Administrador de cargas) haciendo clic sobre el * de la barra de tareas, en su escritorio o en el menú "Start" (Inicio), dentro de la opción "Program Files" (Archivos de programa). Haga clic sobre la barra (en la parte izquierda) que muestra su controlador adjunto. Seleccione "Load profile" (Cargar perfil) y después seleccione el perfil que desea utilizar.
- Posteriormente, haga clic en "Browse" (Examinar), en la parte derecha, y busque el archivo ejecutable (.exe) del juego que desea utilizar. Puede seleccionar el acceso directo del juego existente en su escritorio. Si no dispone de un acceso directo, puede seleccionar el archivo buscando en el directorio en donde instaló el juego.
- Para obtener más detalles sobre el "Loadout Manager" (Administrador de cargas), véase la sección "Using the Profile" (Utilización del perfil).
- Para obtener una información más detallada, consulte la sección del "Nostromo Array Programming Software" (Software de programación de matriz lógica Nostromo) en la página 2.
- Ya ha finalizado la instalación y está listo para comenzar. Felicidades. Asegúrese de comprobar todas las opciones dentro de su juego y de sacar partido de todas las opciones disponibles.

Introducción al “Nostromo Array Programming Software”

Introducción

El “Nostromo Array Programming Software” (Software de programación de matriz lógica Nostromo) es un conjunto de herramientas que mejora su experiencia de juego al utilizar el Nostromo n50 SpeedPad.

El “Nostromo Array Programming Software” aumenta la funcionalidad de su dispositivo para los juegos y las opciones de personalización. Le permite reasignar su controlador siempre que desee, dependiendo de los juegos a los que esté jugando.

Existen dos componentes principales para el “Nostromo Array Programming Software”:

- El Profile Editor (Editor de perfiles), que se emplea para crear y modificar perfiles. Un perfil es el conjunto de funciones asignadas a los distintos botones, que puede ser almacenado y asignado a un juego específico.
- El “Loadout Manager” (Administrador de cargas) programa los controladores de juego con un perfil para juegos específicos.

Con este software, usted podrá:

CREAR Y ALMACENAR SUS PROPIOS PERFILES

- Crear perfiles personalizados para cada dispositivo.
- Descargar y cargar perfiles a través de Internet.

ASIGNAR PERFILES A JUEGOS ESPECÍFICOS

- Asignar perfiles a sus juegos preferidos para emplearlos cada vez que inicia dicho juego.

REASIGNAR O REPROGRAMAR BOTONES DE 3 FORMAS

- Reasignar los botones del SpeedPad para que se correspondan con las teclas del teclado.
- Reasignar la función de los botones a otros botones.
- Reasignar los botones a macros.

DIVISIÓN DE LOS EJES EN BANDAS

- Divida cualquiera de los ejes en bandas, o zonas, y asigne a cada banda una tecla o macro.

UTILICE TRES ESTADOS DE CAMBIO

- Red, green, and blue shift states quadruple the number of functions that can be programmed into the other buttons.

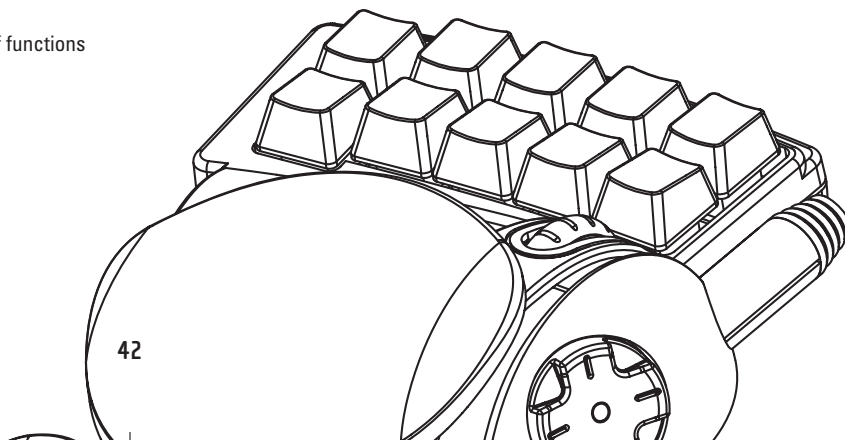
Creación de un perfil

PROFILE EDITOR (EDITOR DE PERFILES)

El Profile Editor es la herramienta utilizada para crear y personalizar perfiles. Un perfil es el conjunto de funciones asignadas a los distintos botones, que puede ser almacenado y asignado a un juego específico.

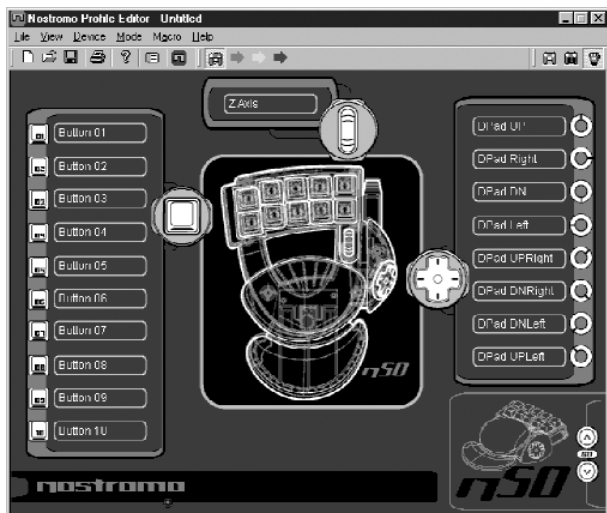
Algunos ejemplos de los tipos de acciones que puede programar son:

- **Tecla sencilla** – haga que un botón del controlador funcione como una tecla de teclado.
- **Macros** – almacene una combinación de teclas de un teclado y/o acciones del controlador de juegos para que vuelvan a ser realizadas al pulsar un único botón.
- **Reasignar los botones** – reasigne los botones del controlador de juegos a otro con el fin de lograr diversos efectos.
- **Reasignar los ejes** – desplace el eje de los controladores de juego entre joysticks o botones, dependiendo de cómo desee utilizarlos.
- **Mejorar las propiedades del eje** – divida cualquiera de los ejes en bandas y asigne diferentes funciones a cada banda.
- **Tres modos de cambio** – utilice uno de los tres botones de cambio para cada controlador de juegos y cuadruple el número de funciones que puede programar.
- **Ratón** – programe el controlador de juegos para funcionar como un ratón, de forma que pueda emplear sus manos sobre el controlador para navegar por menús de juego y otros temas del escritorio.



PANTALLA PRINCIPAL

Esta figura muestra el “Profile Editor” (Editor de perfiles) para el Nostromo n50 SpeedPad.



La pantalla principal se compone de:

- **Vistas del dispositivo** – le permiten observar claramente qué teclas está programando.
- Barra de menú & Barra de herramientas
- **Barra de modo** – le permite seleccionar entre los modos rojo, verde y azul.
- **Esquina de selección de controlador** – permite a los propietarios de múltiples dispositivos Nostromo cambiar fácilmente de un controlador a otro cuando se encuentran programando.
- **Puntos fijos de asignación de funciones** – se trata de los botones o identificadores de eje, como el “Button 01” (Botón 01), sobre los que usted hace clic para abrir sus ventanas de programación.

CREAR UN PERFIL

Esta sección le explica la forma de crear un perfil utilizando el “Profile Editor” (Editor de perfiles). En general, la creación de un perfil se compone de tres funciones: reasignación de la asignación de las teclas sencillas, creación de macros y programación de los ejes.

- Para comenzar, haga doble clic sobre “Start” (Inicio), después en “Programs” (Programas), “Nostromo” y “Profile Editor” (Editor de perfiles). De esta forma se abrirá la ventana principal del “Profile Editor” (Editor de perfiles).
- Haga clic con el botón izquierdo sobre el punto fijo denominado “Button 01” (Botón 01).
- Seleccione “Single Key” (Tecla sencilla) del menú desplegable. De esta forma aparecerá la pantalla de “Single Key Assignment” (Asignación de teclas sencillas).

REASIGNACIÓN DE LAS ASIGNACIONES DE TECLAS SENCILLAS

Esta pantalla se emplea para seleccionar una tecla sencilla, que será asignada a uno de los botones de un controlador de juegos Nostromo.

Cuando se ha asignado una tecla sencilla a un botón, al pulsar dicho botón se obtendrá el mismo efecto que pulsando dicha tecla en el teclado.

En el caso de que sea esta la primera vez que ha asignado una tecla sencilla a uno de los puntos fijos, la pantalla tendrá el siguiente aspecto:



En este momento, pulse una tecla del teclado o la barra de espacio. Aparecerá en pantalla el nombre de la tecla que ha pulsado.

Podrá apreciar que, al mismo tiempo que aparece en pantalla la tecla que ha pulsado, la ventana de edición en el centro, mostrará y destacará el mismo nombre de tecla. Es posible conservar el nombre por defecto o introducir uno propio, como “Fire Guns” (Armas de fuego).

Ahora podrá hacer clic sobre “OK” (Aceptar), si está satisfecho con la configuración actual, o hacer clic sobre “Cancel” (Cancelar) si desea interrumpir la asignación de teclas. Asimismo, podrá hacer clic sobre “Record Key” (Grabar tecla) para grabar una tecla diferente en el teclado.

ADVERTENCIA: si graba una nueva tecla, cualquier nombre que introduzca en el recuadro de edición será borrado.

EDITOR DE MACROS

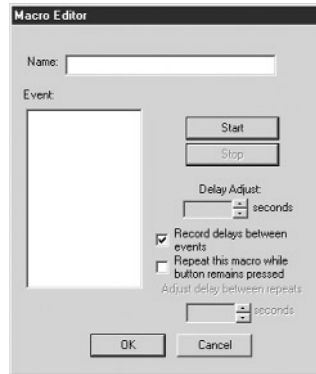
Para configurar una macro para un determinado botón, seleccione un nuevo punto fijo y la opción “New Macro” (Nueva macro). Una macro es una combinación de botones que activa una función especial. De forma adicional, en muchos juegos usted podrá configurar una macro para enviar mensajes (“cúbreme” o “ataca”, por ejemplo) simplemente presionando un botón.

Esta pantalla se emplea para crear macros. Asimismo, puede emplearla para regular las propiedades de las macros una vez que han sido almacenadas.

- **“Event Field” (campo de acciones)** – cuando almacena una macro, las combinaciones de teclas, las acciones del controlador de juegos y el plazo de demora entre las mismas, se recogen en una lista en el panel de “Events” (Acciones) situado a la izquierda.
- **“Start” (Inicio)** – inicia la grabación de una nueva macro.
- **“Stop” (Paro)** – como habrá podido adivinar, esta opción detiene la grabación de una macro.
- **“Delay Adjust” (Regulación de la demora)** – este controlador le permite regular la duración de una demora en la lista de acciones. Simplemente deberá hacer clic sobre la demora en la lista de retrasos y después utilizar las flechas hacia arriba y hacia abajo para modificarla.
- **“Record Delays Between Events” (Grabación de demoras entre acciones)** – este interruptor enciende o apaga la grabación de las

demoras. Una macro sin demoras grabadas repite una acción a la mayor velocidad posible, que es de aproximadamente 10 milisegundos entre cada acción.

- **“Repeat This Macro While Button Remains Pressed” (Repetir esta macro mientras se mantenga apretado el botón)** – este interruptor establece la repetición de la macro durante tanto tiempo como se mantenga apretado el botón que le ha sido asignado.
- **“Repeat Delay Adjust” (Repetir la regulación de la demora)** – este controlador le permite regular la velocidad de repetición de un acción.



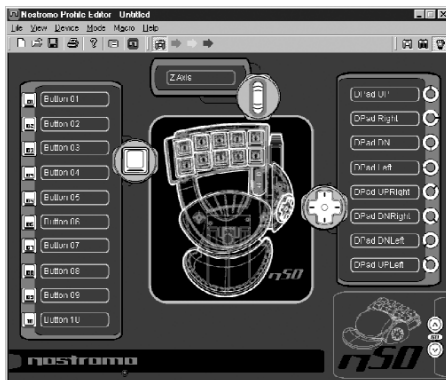
CREACIÓN DE UNA MACRO

- Introduzca un nuevo nombre para la macro en el campo “Name” (Nombre) en la parte superior.
- Haga clic con el botón izquierdo para comenzar a grabar las acciones a efectuar con el teclado.
- Empleando el teclado, introduzca la combinación de teclas para la macro que desea crear. Dicha combinación será habitualmente una combinación de movimientos para crear un nuevo movimiento o una frase del tipo “cúbreme”, que podrá utilizar durante el juego.

Podrá apreciar cómo las teclas que pulsa y luego suelta quedan almacenadas en el campo “Event” (Acción) de la parte izquierda del editor de macros.

- Haga clic sobre el botón “Stop” (Paro) para detener la grabación de la macro.
- Haga clic sobre el botón “OK” (Aceptar). De esta forma se almacenará la asignación de su al botón correspondiente.

Tenga en cuenta que la función “Delay Adjust” (Regulación de la demora) le permite regular el tiempo entre cada pulsación de botón.



Asimismo, puede optar por repetir la macro en cualquier momento mientras el botón no está pulsado. Puede marcar el recuadro que dice “Repeat this macro while button remains depressed” (Repetir esta macro mientras el botón no esté pulsado) y la macro funcionará repetidamente hasta que se pulse el botón.

Incluso podrá regular el tiempo de demora entre la finalización y el inicio de las macros mientras se están repitiendo con ayuda de la función “Adjust Delay Between Repeats” (Regular demora entre repeticiones), en la parte inferior de la pantalla.

PROGRAMACIÓN DE UN EJE

Asignación de funciones a los ejes

Para reasignar ejes o para asignar funciones a los mismos, haga simplemente clic con el botón izquierdo sobre el punto fijo del eje que desea modificar, tal y como se ilustra en el siguiente diagrama:

Se abrirá la ventana de “Axis” (Eje) y aparecerá un listado de todos los ejes disponibles para ser reasignados. Para reasignar un eje, seleccione simplemente el eje que desea asignar al eje actual.

División de los ejes en bandas

La división de los ejes en bandas hace referencia a la división de un eje en varias secciones para después asignar funciones a dichas secciones individuales. Con la división de los ejes en bandas, podrá transformar “X Axis left” (Eje X izquierda) en cualquier función del teclado o macro que desee.

Para utilizar la división de los ejes en bandas, haga clic con el botón izquierdo sobre el punto fijo del eje que desee programar. Después seleccione “Define Axis” (Definir eje). Aparecerá la siguiente ventana de “Define Axis” (Definir eje):

- De un nombre a las nuevas funciones que va a tener este eje.
- Después, seleccione el recuadro “Use Bands” (Utilizar bandas)

Para dividir el eje, haga doble clic sobre el rango aproximado en la parte derecha o izquierda del eje. Verá aparecer una línea, igual que en el diagrama de la derecha:

Cada banda que cree, constituirá una nueva área a la que puede asignar funciones.

Para asignar funciones a las bandas, haga clic con el botón izquierdo sobre la banda que desea programar. Se abrirá una ventana que la ofrece las siguiente posibilidades: “Single Key” (Tecla sencilla), “New Macro” (Nueva macro), “Delete Region” (Borrar región) y “Off” (Apagado). La programación de “Single Key” (Tecla sencilla) y “New Macro” (Nueva macro) es igual que la programación de funciones en el “Profile Editor” (Editor de perfiles).

Seleccione “Delete Region” (Borrar región) para eliminar la banda. Seleccione “Off” (Apagado) para bloquear la banda para cualquier función.

Regulación de la “Dead Zone” (Zona muerta) de un eje

En la ventana de “Define Axis” (Definir eje), existe una banda central con la etiqueta “Off” (Apagado). A esto normalmente se le conoce como la “dead zone” (zona muerta). La zona muerta es fácilmente regulable, empleando su ratón para desplazar los límites de la banda con la etiqueta “Off” (Apagado) bien hacia dentro o hacia fuera.

OTRAS OPCIONES DE REASIGNACIÓN / REPROGRAMACIÓN

Asignación de "Direct Input Button" (Botón de acceso directo) a un botón

Para asignar un "Direct Input Button" (Botón de acceso directo) a un botón del dispositivo de juego Nostromo, haga clic con el botón izquierdo sobre el número de botón que desee y seleccione "DI button" (Botón de acceso directo). De esta forma se abrirá la ventana de "Direct Input" (Acceso directo).

Del menú desplegable, seleccione el botón de "Direct Input" (Acceso directo) que desea asignar al botón seleccionado en el controlador. Entonces podrá renombrar el botón con la función que elija en la ventana "Name" (Nombre). Seleccione "OK" (Aceptar) para reasignar el botón.

Asignación de un "Direct Input Axis" (Eje de acceso directo) a un botón

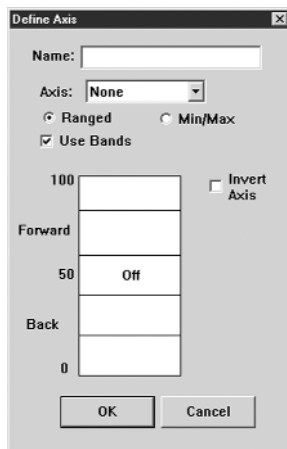
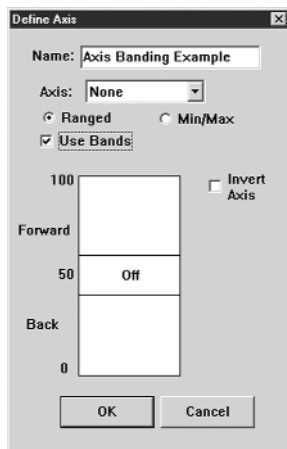
Para asignar un "Direct Input Axis" (Eje de acceso directo) a un botón del dispositivo de juego Nostromo, haga clic con el botón izquierdo sobre el número de botón que desee y seleccione "DI Axis Up" (Eje de acceso directo arriba) o "DI Axis Down" (Eje de acceso directo abajo). De esta forma se abrirá la ventana de "Direct Input" (Acceso directo). Del menú desplegable, seleccione el eje de "Direct Input" (Acceso directo) que desea asignar al botón seleccionado en el controlador. Entonces podrá renombrar el eje con la función que elija en la ventana "Name" (Nombre). Seleccione "OK" (Aceptar) para reasignar el botón.

Asignación de un "Mouse Button" (Botón de ratón) a un controlador de juegos Nostromo

Para asignar un botón de ratón a un botón de un dispositivo de juego Nostromo, haga clic con el botón izquierdo sobre el número de botón que desee y seleccione "Mouse Button" (Botón de ratón). De esta forma se abrirá la ventana de "Mouse Button" (Botón de ratón). Para reasignar el botón izquierdo, central o derecho, seleccione simplemente el círculo del botón del ratón que desee asignar al botón seleccionado en el controlador. Después seleccione "OK" (Aceptar) para reasignar el botón.

"Shift States" (Estados de cambio)

El "Nostromo Array Programming Software" (Software de programación de



matriz lógica Nostromo) le permite programar tres estados de cambio: rojo, verde y azul. Un estado de cambio le permite añadir otra serie de programación a cada botón.

- Para programar los estados de cambio, deberá seleccionar un botón para cada estado: rojo, verde o azul. En cualquier estado de cambio, este botón permanecerá como botón de cambio y no podrá serle reasignada ninguna función.
- Para programar las teclas como botón de cambio, haga clic con el botón derecho sobre el botón que le gustaría programar y seleccione "Red Shift Key" (Tecla de cambio roja), "Blue" (azul) o "Green" (verde). Después seleccione "Momentary" (Momentáneo) o "Toggle" (Alternar).
- Si selecciona "Momentary" (Momentáneo), la función de cambio únicamente estará activa mientras mantiene el botón pulsado. Si selecciona la opción "Toggle" (Alternar), al pulsar el botón de cambio comenzará el estado de cambio programado y el controlador de juego permanecerá en dicho estado hasta que el botón de cambio se pulse de nuevo.
- Una vez que el botón ha sido asignado como tecla de cambio, deberá ir a la ventana de cambio correspondiente para asignar las funciones en dicho estado de cambio.
- Puede obtener en pantalla las diferentes ventanas de los estados de cambio haciendo clic en las teclas roja, verde y azul de la barra de herramientas en la parte superior. Puede regresar a la ventana original haciendo clic sobre el icono de "SpeedPad".
- Una vez que se encuentre en la diferentes ventanas de estado de cambio, podrá reasignar las teclas, crear macros y reprogramar los ejes de la misma forma que hizo en el estado original.
- Guarde su trabajo
- Mediante el uso de estos estados de cambio, puede cuadruplicar la capacidad de programar los dispositivos de juego Nostromo. Asimismo, obtendrá un rápido acceso a muchas funciones durante los juegos al mismo tiempo que dispondrá de la flexibilidad de poder asignar teclas de cambio a cualquier posición de su controlador de juegos Nostromo.

"SIGNING" (FIRMAR) Y COMPARTIR SU PERFIL

En la barra de herramientas del "Profile Editor (Editor de perfiles), el icono entre el símbolo de interrogación y el "Loadout Manager" (Administrador de cargas), es la ventana de "Profile Properties" (Propiedades del perfil). Haga clic sobre ella para que aparezca una ventana similar a la siguiente:

Rellenando esta ventana, obtendrá algo similar a una etiqueta con el nombre de su perfil. Es posible identificar el perfil como suyo propio, incluyendo sus comentarios, dirección de e-mail, etc. para la comunidad Nostromo.

Una vez que su perfil ha sido guardado e identificado, podrá enviarlo al equipo Nostromo de Belkin por e-mail en forma de archivo adjunto a la dirección nostromoprofiles@belkin.com para que sea incluido en la página web de Belkin. De esta forma, puede disponer de un perfil único y/o un archivo descargable, disponible para otros usuarios de dispositivos de juego Nostromo en todo el mundo.

Una vez que haya finalizado la creación o edición de sus perfiles, haga clic con el botón izquierdo sobre el menú "File" (Archivo) de la barra de tareas y seleccione "Save" (Guardar).

Su perfil se almacenará en "C:\Program Files\Belkin\Nostromo\Profiles" (C:\Archivos de Programa\Belkin\Nostromo\Perfiles).

Si lo instala en un directorio diferente de C:\Program Files\Belkin\Nostromo, entonces su perfil estará almacenado en "YourInstallDirectory\Profiles" (SuDirectoriodelntstalación\Perfiles).

Carga y descarga de perfiles

Le rogamos que envíe todos los perfiles que haya creado a belkin.com para añadirlos a la lista de perfiles. Para enviar un perfil, adjúntelo a un e-mail a la dirección nostromoprofiles@belkin.com

Para descargar perfiles, vaya a la dirección belkin.com/nostromo y haga clic sobre "Downloads" (Descargas).

UTILIZACIÓN DEL PERFIL DEL "LOADOUT MANAGER" (ADMINISTRADOR DE CARGAS)

El "Loadout Manager" (Administrador de cargas) es el responsable de programar los controladores de juego con los perfiles correspondientes. El "Loadout Manager" (Administrador de cargas) puede ser empleado en los modos manual y automático.

La carga (loadout) en el conjunto de un perfil asignado a los controladores de juego del Nostromo en su sistema (un perfil para cada controlador) más un juego (o en realidad cualquier aplicación). Al cargar dicho juego, el "Loadout Manager" (Administrador de cargas) carga automáticamente el perfil que usted haya configurado. Esto le permite crear perfiles que se asociarán con los distintos juegos que usted practique. El sistema cargará automáticamente dichos perfiles para usted al comienzo de cada juego.

Las cargas están construidas con el "Loadout Manager" (Administrador de cargas). Usted asigna un perfil para cada controlador y selecciona un juego para asociarlo al conjunto de perfiles.

"Manual Mode" (Modo manual) – el Modo manual es la forma más sencilla de utilizar el "Loadout Manager" (Administrador de cargas). En este modo, usted selecciona directamente los perfiles para los controladores. Simplemente deberá abrir la ventana del activador y seleccionar un perfil para cada controlador que muestre.

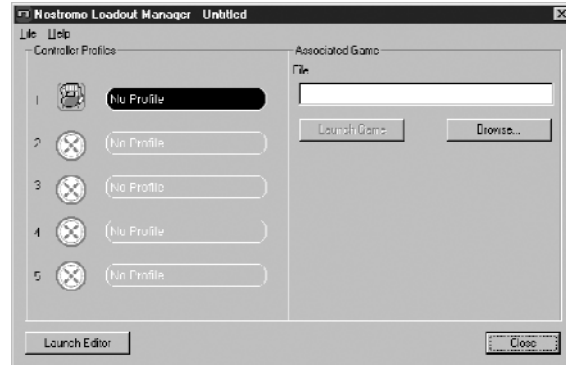
"Automatic Mode" (Modo automático) – en el Modo automático, usted establece una carga para cada juego. El "Loadout Manager" (Administrador de cargas) espera entonces a que comience dicho juego. Cuando esto sucede, el "Loadout Manager" (Administrador de cargas) carga todos los perfiles asociados con esta carga.

El Modo automático se caracteriza por una instalación inicial complicada; sin embargo, una vez que ha sido realizada, no necesitará volver a preocuparse por él. Simplemente ponga en marcha el juego al que desee jugar y el "Loadout Manager" (Administrador de cargas) asegurará que los controladores estén configurados de la forma que usted desea.

CARGAR EL PERFIL QUE ACABA DE CREAR

Una vez creado un perfil, será preciso activarlo con un juego en el "Loadout Manager" (Administrador de cargas). Para hacerlo, simplemente deberá seleccionar el controlador, el perfil y el archivo ejecutable del juego. Después podrá iniciar el juego desde el interior del "Loadout Manager" (Administrador de cargas).

Abrir el "Loadout Manager" (Administrador de cargas)



Si el "Loadout Manager" (Administrador de cargas) se encuentra ya activado, existirá un icono en la bandeja del sistema de la parte derecha de la barra de tareas en la parte inferior del escritorio.

Si el "Loadout Manager" (Administrador de cargas) no se encuentra activado, podrá arrancarlo desde el menú "Start" (Inicio): "Start->Programs->Nostromo->Loadout Manager" (Inicio->Programas->Nostromo->Administrador de cargas)

- Busque el controlador para el que desea cargar el perfil en la lista mostrada. Si existen varios tipos de controladores y no es obvio qué entrada de la pantalla representa a qué controlador, pulse simplemente un par de botones en el propio controlador y la imagen que represente a ese en particular se iluminará.
- Haga clic en el botón de perfil para dicho controlador. Seleccione "Load Profile..." (Cargar perfil...) del menú. De esta forma se abrirá la habitual ventana de selección de archivos.
- Busque el perfil que desee, selecciónelo y haga clic sobre "OK" (Aceptar).
- En la mitad derecha del "Loadout Manager" (Administrador de cargas), haga clic sobre "Browse" (Examinar) para seleccionar el archivo ejecutable (.exe) del juego que desea poner en marcha. Puede hacerlo seleccionando el acceso directo para el juego existente en su escritorio, en caso de disponer de uno. En caso contrario, podrá encontrar el archivo en el directorio en donde instaló el juego.

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Cuando arranco el juego con el "Loadout Manager" (Administrador de cargas), no se produce ninguna respuesta ni control de mi n50 SpeedPad.

- Compruebe el estado en el icono "Game Controllers" (Controlador de juegos) situado en el "Control Panel" (Panel de control). Haga clic sobre "Start" (Inicio), "Control Panel" (Panel de control), "Game Controllers" (Controladores de juegos). Asegúrese de que el controlador se encuentra incluido en la lista del panel del "Game Controller" (Controlador de juegos) y marcado con el estado "OK" (Correcto).
- En su juego, asegúrese de que el teclado se encuentre seleccionado como controlador por defecto.
- Compruebe que el cable de su controlador este conectado correctamente.
- En la ventana de Windows "Control Panel/Game Controllers" (Panel de control/Controladores de juego), compruebe que la ventana muestre el nombre de su controlador Nostromo y la señal "OK" (Correcto). Si no encuentra dicha líneas, o si indica "not connected" (no conectado), desconecte el controlador y desinstale el software y los controladores de software. Después, reinicie el sistema, vuelva a instalar el software y conecte el controlador de juegos. Si hace uso de Windows 2000, asegúrese de conectar el controlador en primer lugar.
- Compruebe que la asignación de botones se corresponde con lo que usted piensa.

Después de usar el "Loadout Manager" (Administrador de cargas), Windows actúa de forma errática, como si se mantuviese pulsado de forma constante un botón del teclado.

- Si está utilizando el n50 SpeedPad, centre la rueda de aceleración.

La rueda de aceleración no dispone de auto-centrado, de forma que, si existe una función asignada a la activación del acelerador en modo automático, el ordenador actuará por sí mismo como si esta función estuviese pulsada de forma constante.

Para eliminar esta situación, mantenga la rueda de aceleración centrada cuando no esté jugando o asigne esta función a otro botón.

Otra forma de remediar esta situación es asignar la función del acelerador no en forma de pulsación de botón sino en forma de macro, ya que una macro registrará la activación y desactivación de dicha función.

Las funciones de los botones no son las que deberían ser en el perfil que estoy utilizando.

- Compruebe si las asignaciones originales del teclado dentro de las opciones de juego han sido modificadas. Si las asignaciones originales de las teclas del teclado en el juego han cambiado, esto afectará a su perfil, porque las funciones de su perfil están basadas en funciones del teclado.

En Windows 2000, los controladores de software de Nostromo no han sido cargados y el controlador sólo es reconocido como dispositivo HID (Dispositivo de Interfaz Humana).

- En Windows 2000, los controladores DEBERÁN SER INSERTADOS ANTES Y DURANTE LA INSTALACIÓN DEL SOFTWARE DEL CD.
- Desconecte el controlador.

- Desinstale todo software del Nostromo, incluidos los controladores de software del dispositivo.
- Reinicie el ordenador.
- Conecte de dispositivo de juego Nostromo que desee utilizar. Haga que el dispositivo se instale sin el CD de interfaz de software de Nostromo.
- Mientras el controlador permanece conectado, instale la interfaz de software y los controladores de software contenidos en el CD.

El juego se detiene.

- Reinicie el ordenador

El SpeedPad no se encuentra en el Panel de Control de Windows.

- Desconecte el SpeedPad y desinstale el software y los controladores de software. Después reinicie, vuelva a instalar el software y conecte la unidad. Si está utilizando Windows 2000, asegúrese de insertar el SpeedPad antes de reiniciar.

Cuando instalo el software en Windows XP, Microsoft recomienda interrumpir la instalación porque los controladores de software no han sido firmados ("signed"). ¿Qué debo hacer?

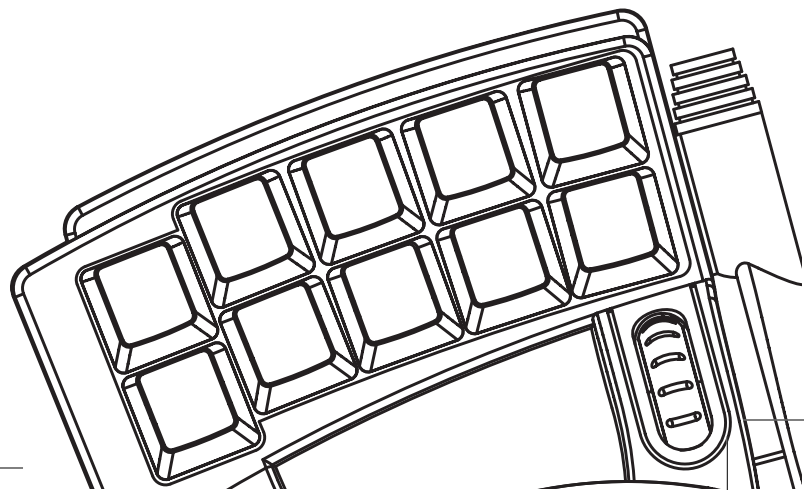
- Deberá seleccionar "Continue Anyway" (Continuar de todas formas) para finalizar la instalación. Sus controladores funcionarán normalmente sin haber sido firmados.

Cuando instalo el software en Windows XP aparece en pantalla un mensaje solicitándome la instalación de diversos dispositivos de los que carezco. ¿Se trata de un error?

- No se trata de ningún error. Estos dispositivos virtuales forman parte del código interno del "Nostromo Array Programming Software" (Software de programación de matriz lógica Nostromo) y se encuentran normalmente instalados de fondo. Si se le solicita instalar diversos dispositivos virtuales, simplemente significará que la "digital signature" (firma digital) no ha sido detectada por Windows XP.

Sus controladores funcionarán normalmente sin haber sido firmados.

- Para continuar con la instalación del "Nostromo Array Programming Software" (Software de programación de matriz lógica Nostromo), siga las instrucciones que aparecen en pantalla mediante los asistentes de "New Hardware Installation" (Instalación de nuevo hardware) e instale todos los dispositivos virtuales.



Si continúa teniendo problemas, póngase en contacto con el servicio de apoyo técnico de Belkin en los números indicados en la parte inferior. En primer lugar asegúrese de que el problema que está teniendo está relacionado con los controladores de juego Nostromo y el "Nostromo Array Programming Software" (Software de programación de matriz lógica Nostromo) y de que no se trata de una complicación con el juego que está jugando. Si tiene problemas con el juego, póngase en contacto directamente con el distribuidor del mismo.

Servicio de apoyo técnico

Servicio de apoyo técnico en EEUU

belkin.com/support/tech/

Phone: 800.223.5546, extensión 2263

310.898.1100, extensión 2263

Fax: 310.604.2089

E-mail: techsupp@belkin.com

Servicio de apoyo técnico en Europa

00 800 223 55 460

eurosupport@belkin.com

Servicio de apoyo técnico en Australia

Libre de gastos 1800 666 040

Servicio de apoyo técnico en Nueva Zelanda

Libre de gastos 0800 441 913

Declaración sobre interferencias de la FCC

(Comisión de comunicaciones de EEUU)

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD CON LAS NORMATIVAS DE LA FCC SOBRE COMPATIBILIDAD ELECTROMAGNÉTICA

Nosotros, Belkin Components, con sede en 501 West Walnut Street, Compton CA 90220 (EEUU), declaramos bajo nuestra sola responsabilidad que el producto

F8GFPC001ea

al que hace referencia la presente declaración: cumple con la sección 15 de las normativas de la FCC. Su utilización está sujeta a las siguientes dos condiciones: (1) este dispositivo no debe provocar interferencias nocivas y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluidas las interferencias que puedan provocar un funcionamiento no deseado.

Declaración de conformidad con la CE

Nosotros, Belkin Components, declaramos bajo nuestra sola responsabilidad que el F8GFPC001ea, al que hace referencia la presente declaración, se encuentra en conformidad con el Estándar de Emisiones Genéricas EN55022:1998 y con el Estándar de Inmunidad Genérica EN55024:1998.

Declaración de conformidad con la normativa ICES

Este aparato digital de la clase B cumple con la normativa canadiense ICES-003

Garantía de producto limitada a tres años de Belkin Components:

Belkin Components proporciona para el presente producto una garantía de reparación gratuita, por lo que respecta a mano de obra y materiales, durante un periodo de tres años. En el caso de presentarse un fallo, Belkin decidirá entre la reparación del mismo o la sustitución del producto, en ambos casos sin costes, siempre que se devuelva durante el periodo de garantía y con los gastos de transporte abonados al vendedor autorizado de Belkin en el que se adquirió. Es posible que se solicite una prueba de compra.

Esta garantía perderá su validez en el caso de que el producto haya sido dañado de forma accidental, por abuso o empleo erróneo del mismo; si el producto ha sido modificado sin la autorización por escrito de Belkin; o si alguno de los números de serie de Belkin ha sido eliminado o deteriorado.

LA GARANTÍA Y RESTITUCIONES LEGALES ESTABLECIDAS EXPRESAMENTE EN EL PRESENTE ACUERDO SUSTITUYEN A TODAS LAS DEMÁS, ORALES O ESCRITAS, EXPRESAS O IMPLÍCITAS. BELKIN RECHAZA DE MANERA EXPLÍCITA TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS IMPLÍCITAS, INCLUYENDO, SIN LIMITACIÓN, LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y DE IDONEIDAD PARA UN FIN ESPECÍFICO.

Ningún comerciante, agente o empleado de Belkin está autorizado a realizar ningún tipo de modificación, extensión o alteración de la presente garantía.

BELKIN NO SE HARÁ EN NINGÚN CASO RESPONSABLE POR LOS DAÑOS IMPREVISTOS O CONSIGUIENTES RESULTANTES DE UN INCUMPLIMIENTO DE LA GARANTÍA, O BAJO NINGUNA OTRA CONDICIÓN LEGAL, INCLUYENDO, PERO NO EXCLUSIVAMENTE, LOS BENEFICIOS PERDIDOS, PERIODOS DE INACTIVIDAD, BUENA VOLUNTAD, DAÑOS DURANTE LA REPROGRAMACIÓN O REPRODUCCIÓN DE CUALQUIERA DE LOS PROGRAMAS O DATOS ALMACENADOS EN O EMPLEADOS CON LOS PRODUCTOS BELKIN.

