



Wicked3D Vengeance™

INSTALLATION GUIDE

INSTALLATIONSANLEITUNG

GUIDE D'INSTALLATION

© Copyright 1998 Metabyte, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Metabyte, Wicked3D, Wicked3D Vengeance, WickedVision, Re2Flex und DriveThru sind Warenzeichen oder eingetragene Marken der Firma Metabyte, Inc. © 1998 3Dfx Interactive, Inc. Das 3Dfx Interactive Logo, Voodoo Graphics, Voodoo Rush, Voodoo Banshee und Voodoo2 sind Warenzeichen oder eingetragene Marken der Firma 3Dfx Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer.

Metabyte, Inc. behält sich ausdrücklich das Recht vor, dieses Dokument oder die Produktspezifikation zu ändern. Wir waren bestrebt, die Informationen in diesem Handbuch so aktuell wie möglich zu halten. Da wir unsere Produkte ständig erweitern und verbessern, ist es uns leider unmöglich, diese Bedienungsanleitung zu jedem Zeitpunkt auf dem neusten Stand zu halten. Aus diesem Grund sind jegliche Ansprüche resultierend aus Änderungen, Fehlern oder fehlenden Angaben ausgeschlossen. Dieses Dokument darf weder ganz noch teilweise fotokopiert oder in mechanischer, elektronischer oder anderer Form ohne die schriftliche Genehmigung von Metabyte vervielfältigt werden.

W3D_Ven_De 10-15-98 STG

FCC-HINWEIS

Dieses Gerät wurde auf die Einhaltung der Grenzwerte für Geräte der Klasse B gemäß Absatz 15 der FCC-Richtlinien geprüft und zugelassen. Die Einhaltung dieser Grenzwerte soll einen wirksamen Schutz gegen Störungen bei fest installierten Geräten darstellen. Wird dieses Gerät nicht gemäß den Anweisungen installiert und verwendet, kann dies zu ernsthaften Störungen bei Funkübertragungen führen. Das Auftreten von Störungen bei bestimmten Installationen kann jedoch nicht ausgeschlossen werden. Verursacht das Gerät eine ernsthafte Störung, sollte der Benutzer eine oder mehrere der nachfolgend aufgeführten Maßnahmen ergreifen, um

- Empfangsantenne neu ausrichten oder an einer anderen Stelle montieren
- Abstand zwischen Computer und Empfänger vergrößern
- Computer und Empfänger an unterschiedliche Stromkreise anschließen
- Den Händler oder einen fachkundigen Radio-/Fernsehtechniker konsultieren

VORSICHT

Um den Grenzwerten für digitale Geräte der Klasse B gemäß Absatz 15 der FCC-Richtlinien zu entsprechen, muß dieses Gerät in einem Computer installiert werden, der ebenfalls den Grenzwerten dieser Klasse B entspricht. Alle Kabel für den Anschluß des Computers und von Peripheriegeräten müssen abgeschirmt und geerdet sein. Der Betrieb mit nicht diesen Richtlinien entsprechenden Computern oder nicht abgeschirmten Kabeln kann zu Störungen des Radio- bzw. Fernsehempfangs führen.

Alle Änderungen oder Modifikationen, die nicht ausdrücklich vom Garantiegeber dieses Gerätes schriftlich genehmigt wurden, können zum Erlöschen der

Konform der Anweisung 89/336/EEC, 92/31/EEC (EMV)

GARANTIEERKLÄRUNG

Vielen Dank, daß Sie sich für ein Metabyte Produkt entschieden haben. Dieses qualitativ hochwertige Produkt hat eine limitierte, fünfjährige Garantie. In dem nachfolgenden Abschnitt werden die Garantiebestimmungen näher erläutert. Sollte innerhalb der am Kauftag beginnenden 60 monatigen Garantiefrist ein Material- oder Verarbeitungsfehler an dem beiliegenden Metabyte Produkt (das „Produkt“) auftreten, wird Metabyte das Produkt nach eigenem Ermessen entweder ersetzen oder reparieren. Weitere, über die Reparatur oder den Austausch hinausreichende Ansprüche gegen Metabyte sind ausgeschlossen. Achtung: In den nachfolgend aufgelisteten Fällen erlischt Ihr Garantieanspruch:

- 1.) Das Produkt wurde unsachgemäß installiert
- 2.) Das Produkt wurde ganz oder teilweise verändert oder durch einen nicht von Metabyte autorisierten Service Center repariert
- 3.) Das Produkt wurde beschädigt

Bei einigen Metabyte Produkten ist ein Garantiehinweis direkt am Produkt befestigt. Ist dies der Fall, erlischt die Garantiefrist mit dem Ablauf des letzten Tages des angegebenen Monats.

Die Garantie gilt nicht für BIOS Software, ROM basierte Firmware oder möglicherweise beiliegende Produkte dritter Hersteller. Metabyte wird vielmehr bei einem möglichen Garantieanspruch gegen einen Dritthersteller als Vermittler auftreten und die Durchsetzung eines begründeten Garantieanspruchs unterstützen.

Sollte Metabyte in den ersten 30 Tagen nach dem Erstkauf eine Softwarerevision für das beiliegende Produkt herausgeben, wird Metabyte gern Ihre ursprüngliche Version gegen Erstattung der Versandkosten austauschen.

Service nach Erlöschen der Garantiefrist

Metabyte Produkte, für welche die Garantie erloschen oder abgelaufen ist, können von unserem technischen Support gegen Kostenerstattung wieder instandgesetzt werden. Die jeweils aktuelle Preisliste erhalten Sie von unserem technischem Support.

Haftungsbegrenzung

Metabyte's Haftbarkeit resultierend aus Verkauf, Nutzung und Entsorgung des Produktes kann in keinem Fall den Neupreis des Produktes übersteigen. Metabyte übernimmt keine Haftung für Schäden die durch die Benutzung oder den Nutzungsausfall des Produktes entstehen. Die vorstehend beschriebene Garantie ist die einzige und ausschließliche Garantieverpflichtung von Metabyte. Metabyte macht ausdrücklich darauf aufmerksam, daß Schadensersatzansprüche jeglicher Art gegen uns insbesondere auch wegen Schäden, die nicht am Produkt selbst entstehen ausgeschlossen sind. Ferner haften wir nicht für entgangenen Gewinn, ausgebliebene Einsparungen, Schäden aus Ansprüchen Dritter, Datenverlust bei Software und sonstige mittelbare Schäden und Folgeschäden.

Lizenzbedingungen

- 1.) Eigentumsverhältnis. Die beiliegende Software (einschließlich sämtlicher Bilder, Symbole, Photographien, Animationen, Video, Audio, Musik und Text enthalten in der Software) ist das exklusive Eigentum von Metabyte, Inc. (oder an Metabyte lizenziertes Eigentum dritter) und ist geschützt durch US-amerikanisches und internationales Urheberrecht. Alle Rechte vorbehalten. Sie nehmen zur Kenntnis und erkennen an, daß die beiliegende Software durch Urheberrechte geschützt ist (wie zum Beispiel CDs) und das Sie diese nicht nutzen, vervielfältigen oder übertragen dürfen außer wie ausdrücklich in diesem Vertrag genehmigt.
- 2.) Lizenz. Diese Lizenz gewährt Ihnen ausschließlich ein nicht-exklusives, für die Nutzung auf einem Computer beschränktes Nutzungsrecht an der Software. Sie dürfen entweder a.) eine Sicherheitskopie der Software für Archivierungszwecke anfertigen oder b.) die Software auf eine Festplatte transferieren vorausgesetzt sie nutzen den
- 3.) Einschränkungen. Die Software darf ohne schriftliche Genehmigung von Metabyte nicht an Dritte, einschließlich andere Nutzer oder Computersysteme weitergegeben weiterverteilen, verleasen, vermieten oder sublizenzieren, modifizieren, dekompileieren, übersetzen oder
- 4.) Kündigung. Beide Parteien haben das Recht diesen Vertrag zu kündigen. Metabyte hat das recht diesen Vertrag fristlos zu kündigen falls gegen eine oder mehrere der Vertragsbestimmungen verstoßen wurde. Für diesen Fall verpflichten Sie sich, sofort alle sich in Ihrem Besitz befindlichen Kopien zu zerstören oder an Metabyte zurückzugeben. Sie können Ihrerseits jederzeit den Vertrag kündigen, indem Sie die Nutzung der Software einstellen und alle Kopien vernichten oder an Metabyte
- 5.) Eingeschränkte Gewährleistung. Metabyte gewährleistet, daß der Datenträger auf welchem die Software geliefert wird (3,5“Diskette oder CD-ROM) unter normalen Nutzungsbedingungen für die Dauer von 90 Tagen frei von Material oder Verarbeitungsfehlern ist (Garantiezeit). Sollten Sie solch einen Mangel in der Garantiezeit feststellen, haben Sie das Recht den defekten Datenträger zusammen mit dem original Kaufbeleg an Metabyte oder ihren Verkäufer zwecks des kostenlosen Austausches zurückzugeben. Metabyte ist nicht verpflichtet, fahrlässig oder mutwillig beschädigte Datenträger auszutauschen.
- 6.) Garantiebeschränkungen: Metabyte übernimmt keine Garantie für die fehlerfreie Funktion der Software, die Vollständigkeit des Handbuchs oder das diese Ihren Anforderungen entspricht außer wie in Absatz 5 ausdrücklich beschrieben. Die Software wird Ihnen im gegenwärtigen Zustand und ohne weitere Garantien überlassen. Metabyte übernimmt keine Haftung für Schäden die durch die Benutzung oder den Nutzungsausfall des Produktes entstehen. Die vorstehend beschriebene Garantie ist die einzige und ausschließliche Garantieverpflichtung von Metabyte. Metabyte macht ausdrücklich darauf aufmerksam, daß Schadensersatzansprüche jeglicher Art gegen uns insbesondere auch wegen Schäden, die nicht am Produkt selbst entstehen ausgeschlossen sind. Ferner haften wir nicht für entgangenen Gewinn, ausgebliebene Einsparungen, Schäden aus Ansprüchen Dritter, Datenverlust bei Software und sonstige mittelbare oder unmittelbare Schäden und Folgeschäden. Keine mündliche oder schriftliche Information oder Empfehlung von Metabyte, unseren Mitarbeitern, Distributoren, Händlern oder Vertretern können den Umfang der zuvor beschriebenen
- 7.) Haftungsbeschränkung. Metabyte's Haftbarkeit resultierend aus Verkauf, Nutzung und Entsorgung des Produktes kann in keinem Fall die Höhe der Lizenzgebühr des Produktes übersteigen, selbst wenn ein möglicher Schaden oder Folgeschaden direkt auf die Nutzung der Software zurückzuführen ist. Metabyte macht ausdrücklich darauf aufmerksam, daß Schadensersatzansprüche jeglicher Art gegen uns insbesondere auch wegen Schäden, die nicht am Produkt selbst entstehen ausgeschlossen sind. Ferner haften wir nicht für Nutzungsausfall, entgangenen Gewinn, ausgebliebene Einsparungen, Schäden aus Ansprüchen Dritter, Datenverlust bei Software und sonstige mittelbare oder unmittelbare Schäden und Folgeschäden selbst wenn wir auf die Möglichkeit eines Schadens oder Nutzungsausfalles vor dem Eintreten aufmerksam gemacht worden sind oder dieser vorhersehbar war.
- 8.) Exportbeschränkungen. Die beiliegende Software und Dokumentation unterliegt möglicherweise internationalen Export Kontrollbestimmungen und ist für den Verbleib in dem Land bestimmt, in dem sie von ihnen erworben wurde. Die Wiederausfuhr der gelieferten Software einzeln oder in systemintegrierter Form ist möglicherweise genehmigungspflichtig und unterliegt grundsätzlich den Außenwirtschaftsvorschriften Ihres Landes. Ein weiterer direkter oder indirekter Export der Software ist daher untersagt.
- 9.) Das gesamte Vertragsverhältnis unterliegt dem Recht des Bundesstaates Kalifornien, USA. Gerichtsstand für alle Streitigkeiten im Zusammenhang mit dem Erwerb oder der Lizenzierung des Produktes ist der Ort der Hauptniederlassung der Firma Metabyte. Die Unwirksamkeit einzelner Punkte hat nicht die Unwirksamkeit aller Bestimmungen zur Folge. Vielmehr wird die unwirksame Bestimmung durch eine solche wirksame Bestimmung ersetzt, die dem wirtschaftlichen Zweck der unwirksamen Bestimmung am nächsten kommt. Dieser Vertrag ist das einzige gültige Vertragswerk betreffend des zuvor genannten Vertragsgegenstandes und ersetzt alle zu einem früheren Zeitpunkt zwischen den Parteien geschlossenen Verträge. Sollten sie fragen oder Anmerkungen zu diesem Vertrag haben, wenden sie sich bitte an Metabyte, Inc. The Wicked 3D Board Company, European Operations, 39350 Civic Center Drive, Fremont 94538, Kalifornien, USA

Sie nehmen zur Kenntnis, daß Sie vor der Nutzung der Software dieses Vertragswerk gelesen und verstanden haben müssen und sich mit den darin genannten

Inhaltsverzeichnis

VOR DEM START	5
VERPACKUNGSGEHALT	5
MINDESTKONFIGURATION	5
STATISCHE AUFLADUNG UND DEINE WICKED3D Vengeance.....	6
VORBEREITEN DEINES COMPUTERS.....	6
INSTALLIEREN DER HARDWARE	7
INSTALLIEREN DER TREIBER UNTER WINDOWS 95 / 98 (setupx.exe)	8
INSTALLIEREN DER TREIBER UNTER WINDOWS NT 4.0.....	12
Get me going... QUICKLY! Für Schnellstarter.....	12
Metabyte Wicked 3D Eigenschaften von Anzeige Fenster.....	13
Bildauffösung.....	13
Farbtiefe	14
Bildwiederholffrequenz	14
Benutzerdefinierte 3D Bildwiederholffrequenzen	14
Bildauffösungen.....	14
Benutzerdefinierte 3D Auflösungen.....	15
Gammakorrektur	15
System Info	16
Metabyte und Wicked3D Internetadressen	16
Monitor Einstellungen.....	17
Wicked3D Eigenschaften	17
DIREKT3D EIGENSCHAFTEN – Einstellungen (Direct3D Properties - Settings)	18
DIREKT3D EIGENSCHAFTEN – Stereo (Direct3D Properties – Stereo).....	19
GLIDE EIGENSCHAFTEN – Einstellungen (Glide Properties – Settings).....	20
GLIDE EIGENSCHAFTEN – Mantel (Glide Properties – Wrapper).....	21
GLIDE EIGENSCHAFTEN – Fadenkreuz (Glide Properties - Crosshair)	22
GLIDE EIGENSCHAFTEN – Stereo (Glide Properties – Stereo)	23
OPENGL EIGENSCHAFTEN – Einstellungen	24
OPENGL EIGENSCHAFTEN – GL Modulationseffekte (Modulate Effects).....	25
OPENGL EIGENSCHAFTEN – Fadenkreuz.....	26
WickedVision™ Eigenschaften.....	27
WickedVision Tastaturkontrolle (WickedVision Keyboard Controls).....	30
Testmodus.....	31
Stereo Konfigurationsdateien (Nur für WickedVision)	31
Garantieabwicklungsprozedur (RMA Prozedur)	32
Technischer Support	33
Wicked3D Vengeance Mailing Liste (in englischer Sprache)	33

EINFÜHRUNG

Die Wicked 3D Vengeance ist eine 128-bit 2D/3D Grafikkarte basierend auf dem Voodoo Banshee™ Chipsatz – der heißesten 3D Technologie von 3Dfx Interactive – und ultra-schnellen SDRAM (SGRAM je nach Ausführung). Diese Kombination und unsere Software bringen Dir die schnellste 2D und realistischste 3D Erfahrung, die Du jemals auf einem PC gesehen hast. Du wirst Deinen Sinnen nicht trauen !

Mit dem vollen 3D API Support, eingeschlossen 3Dfx GLIDE, Microsoft Direkt3D, id Software's GameGL, Criterion's Renderware, und Argonaut's Brender wird jedes Spiel noch schneller laufen, als Du zu träumen gewagt hast. Selbst wenn Spiele in Zukunft noch komplexer werden, die Wicked 3D Vengeance wird damit locker fertig und nicht langsamer wie viele andere erhältliche Grafikkarten.

Diese Anleitung soll Dir alle erforderlichen Informationen bieten, die Du für die Installation der Karte benötigst.

VOR DEM START

Die folgenden Dateien auf der W3D Installations- CD enthalten wichtige Informationen, die möglicherweise nicht mehr in dieses Handbuch aufgenommen werden konnten.

README.TXT – Textdatei mit den letzten Informationen über die Karte, Treiber usw.

CONTACT.TXT – Textdatei mit weltweiten Kontaktadressen unserer Supportorganisation.

LAYOUT.TXT – Textdatei die den Aufbau der Verzeichnisstruktur auf dieser CD erläutert.

Bevor Du mit dem Einbau und der Installation Deiner Wicked 3D Karte beginnst, ließ bitte UNBEDINGT die nachfolgend

- **VERPACKUNGSGEHALT**
- **SYSTEMANFORDERUNGEN**
- **STATISCHE AUFLADUNG UND DEINE WICKED 3D**

VERPACKUNGSGEHALT

- Wicked3D Vengeance in einer Anti-Statik Verpackung
- Dieses Bedienungshandbuch
- Installations CD-ROM
- Spiele CD-ROM (nur optional)

MINDESTKONFIGURATION

Die folgende Beschreibung umfaßt die Mindestanforderung an Dein System für den Betrieb der Wicked 3D Vengeance.

- 90MHz Intel Pentium (oder 100% kompatibler) Prozessor
- 16 MB Arbeitsspeicher (RAM)
- Leerer PCI oder AGP Steckplatz (abhängig von der Ausführung, die Du gekauft hast)
- 4-Fach-Speed CD-ROM Laufwerk
- 4 MB Festplattenspeicher
- Microsoft Windows 9x, oder Windows NT 4.0 Betriebssystem

STATISCHE AUFLADUNG UND DEINE WICKED3D Vengeance

Wie alle Computer oder Computerkomponenten ist auch die Wicked3D extrem anfällig gegen statische Elektrizität. Um eine mögliche Beschädigung der Karte durch statische Entladungen zu vermeiden, beachte bitte die folgenden

- Trenne vor der Installation der Karte Deinen Computer von der Stromversorgung (Netzstecker ziehen)
- Berühre das Metallgehäuse Deines Computers (um Dich selbst statisch „zu entladen“) bevor Du die Wicked
- Trage während der Installation keine Kleidung aus Wolle oder Polyester
- Führe die Installationsarbeiten in einem Raum mit möglichst weniger als 50% relativer Luftfeuchtigkeit aus.
- Nehme die Wicked3D nicht aus ihrer Schutzverpackung, bevor Du mit der Installation beginnst.
- Berühre die Wicked3D möglichst nur an den Kanten.

VORBEREITEN DEINES COMPUTERS

Deine Wicked3D Vengeance ist eine kombinierte 2D/3D Grafikkartenlösung. Falls Du mit Deiner Wicked3D Vengeance eine ältere Voodoo Graphics Zusatzkarte ersetzt (Diamond Monster 3D, Orchid Righteous 3D, Canopus Pure 3D, Guillemot Maxi Gamer 3D, usw.), mußt Du erst deren Treiber aus Windows entfernen. Fahre Deinen Computer herunter und schalten ihn aus. Entferne dann die alte Hardware. Es wird von uns empfohlen, daß möglicherweise vorhandene, ältere Voodoo1 Grafikkarten aus dem System entfernt werden.

Falls Du eine Wicked3D featuring Voodoo2 Karte (oder einen anderen, auf dem 3Dfx Voodoo2 Chipsatz basierenden Beschleuniger) installiert hast, wird Dein Computer durch das Hinzufügen der Wicked3D Vengeance in einen absoluten „Grafikpalast“ verwandelt. Die Wicked3D featuring Voodoo2 bietet eine bessere Leistung bei Spielen mit Multi-Texturing während die Wicked3D Vengeance bei 2D Anwendungen oder bei Spielen ohne Multi-Texturing für volles Grafikvergnügen sorgt. Folge den Installationsanweisungen Deiner Voodoo2 Karte um die Neuinstallation der Voodoo2
Hinweis: Funktioniert auch bei einer Voodoo2 SLI Konfiguration ...

Falls Du Windows98 installiert hast und mehrere Monitore benutzen möchtest, kann die Wicked3D auch zusammen mit Deiner vorhandenen Grafikkarte für den Support von mehreren Monitoren eingesetzt werden. Beachte in diesem Fall bitte die Installationshinweise in Deiner Windows98 Anleitung für eine korrekte Konfiguration des Systems.

Falls Du die AGP Version der Wicked3D Vengeance gekauft hast und sich bereits eine AGP Grafikkarte in Deinem System befindet, muß diese durch die Wicked3D Vengeance ersetzt werden.

Wenn Du die Wicked3D Vengeance als Deine erste „Voodoo“ Karte in Dein System installierst, überspringe bitte diesen **Installation der Hardware** weiter.

gelesen?

1. Schalte Deinen PC aus, trenne die Netzverbindung und entferne die Gehäuseabdeckung oder das Zugangspanel.
2. Falls Du eine alte 3D Zusatzkarte im System installiert hast, entferne diese jetzt. Entferne dafür zuerst das Video-Durchschleifkabel und das Monitorkabel an der Außenseite der Karte. Löse dann die Befestigungsschraube und ziehe die Karte aus dem PCI Steckplatz.
3. **Bei PCI Karten:** Stecke nun Deine Wicked3D Vengeance vorsichtig und unter leichtem Druck in einen leeren PCI Steckplatz. (Falls Du eine Voodoo Graphics Grafikkarte entfernt hast, stecke die Wicked3D Vengeance in den gleichen Steckplatz in dem sich zuvor die Voodoo1 Karte befand.)
Bei AGP Karten: Falls sich bereits eine AGP Karte in Deinem AGP Steckplatz befindet, entferne diese nun. Stecke nun Deine Wicked3D Vengeance vorsichtig und unter leichtem Druck in den leeren AGP Steckplatz.
Die Wicked3D Vengeance darf nicht mit Gewalt in den Steckplatz eingesetzt werden.
4. Um sicherzustellen, daß sich die Karte nicht löst und dann nicht mehr funktioniert, befestige die Karte bitte entweder mit der Schraube oder mit einer anderen, bei Deinem PC üblichen Methode.
5. Befestige Dein Monitorkabel am VGA Anschluß Deiner neuen Wicked3D Vengeance. Das Monitorkabel muß hierzu einen standardisierten 15pin VGA Stecker aufweisen.
6. Schließe die Gehäuseabdeckung und stellen die Netzverbindung Deines Computers und Monitors wieder her. Schalte Deinen Monitor und Deinen PC wieder ein. ***Wenn Du nur ein gestörtes Bild oder sogar einen schwarzen Bildschirm sehen kannst oder wenn Du kurze Pieptöne hörst oder andere ungewöhnliche Geräusche, schalte Deinen PC wieder aus und überprüfe die ordnungsgemäße Installation.*** Nachdem Du die Karte erfolgreich installiert hast, solltest Du nun die üblichen Systemstartmeldungen sehen (BIOS Mitteilung, Speichercheck etc.).

Knopf und wähle dann „Durchsuchen“. Doppelklicke auf das Symbol Deines CD-ROM Laufwerks (indem sich die Wicked3D Treiber CD befindet), dann auf das WIN95 Verzeichnis und dort auf die SETUPEX.EXE. Sobald Du wieder in die „OK“. Hinweis: Wenn Du den Treiber als Update von unserer Website geladen hast (wird von uns empfohlen), wähle anstelle des CD-ROM Laufwerkes das Verzeichnis, in das Du die SETUPEX.EXE kopiert hast.

4. Es erscheint eine Dialogbox „InstallShield Self-extracting EXE“ mit der Meldung „This will install Wicked3D Vengeance. Do you wish to continue?“. Klicke auf „YES“

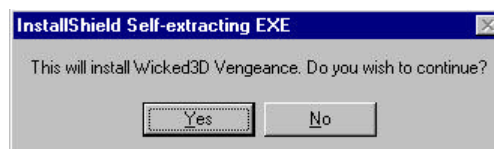


Bild 2: InstallShield Self-extracting EXE

5. „InstallShield“ wird nun die erforderlichen Dateien auf Deine Festplatte kopieren. Nachdem dies geschehen ist, erscheint das „Software License Agreement“, Lese dies oder der Einfachheit halber die deutsche Übersetzung des Lizenzvertrages weiter vorn in diesem Handbuch. Du mußt alle Bedingungen akzeptieren und dies durch Klicken auf den „YES“-Knopf bestätigen, bevor Du mit der Installation fortfahren kannst. Bei drücken auf NO wird die Installation abgebrochen.

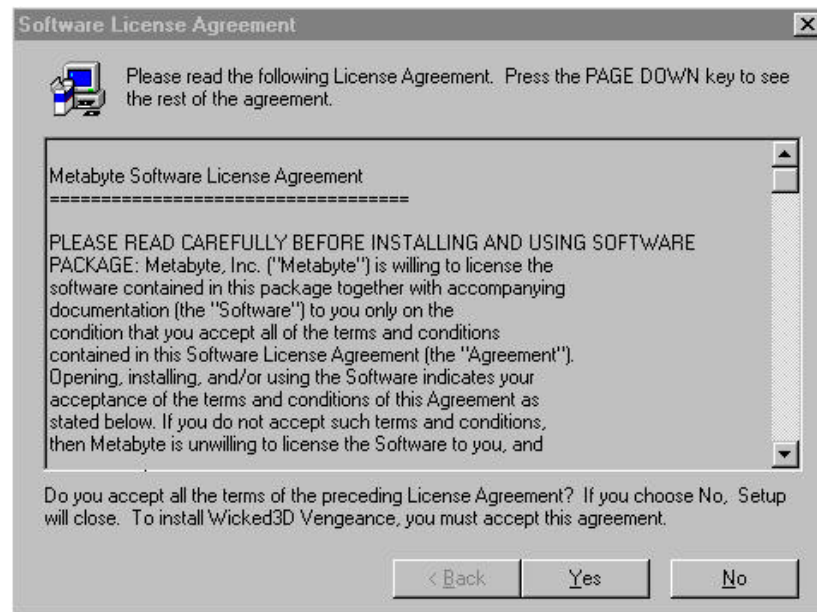


Bild 3: Software Lizenzvertrag

6. Es erscheint eine Dialogbox mit dem Titel „Medical Warning“ (Medizinische Warnhinweise). Diese Warnung bezieht sich auf den Betrieb der Grafikkarte in Verbindung mit der WickedVision™ Stereobrille (separat erhältlich). Lese die medizinischen Warnhinweise oder der Einfachheit halber die deutsche Übersetzung der Hinweise in dem Handbuch der WickedVision™ Stereobrille. Du mußt alle Bedingungen akzeptieren und dies durch Klicken auf den YES-Knopf bestätigen, bevor Du mit der Installation fortfahren kannst. Bei drücken auf NO wird die Installation abgebrochen.

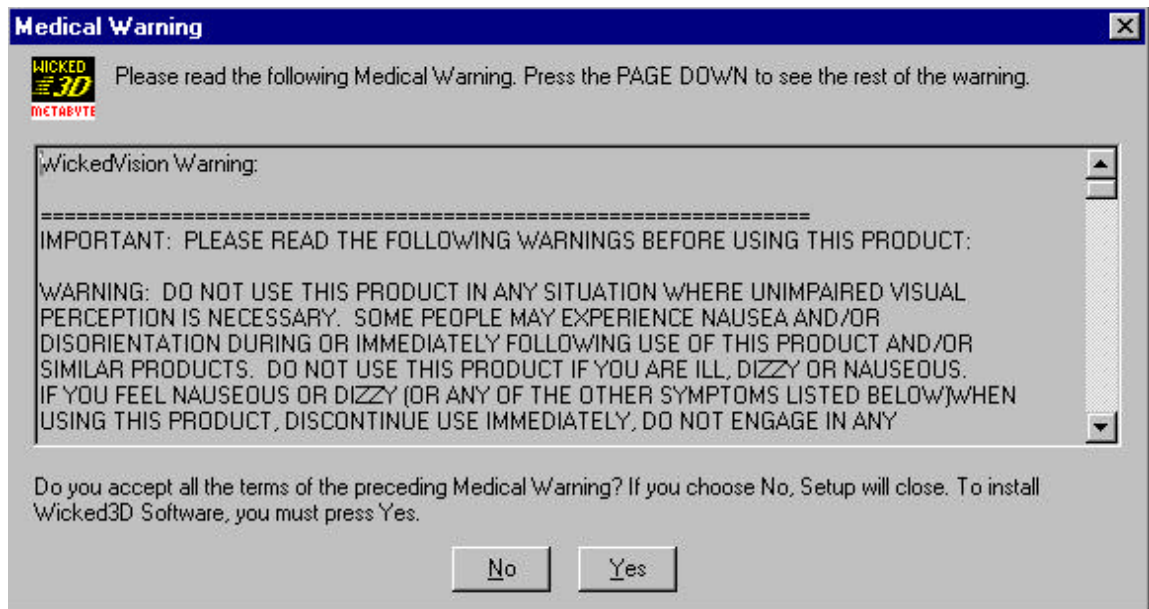


Bild 4: WickedVision Medizinische Warnhinweise

7. Als nächstes erscheint die „Wicked3D Vengeance Setup“ Dialogbox. Die Meldung weist darauf hin, daß dieses Programm die Metabyte Wicked3D Software auf Deinem Computer installiert. Es wird optional die Installation des stereoskopischen Supports angeboten (erforderlich für die Nutzung der WickedVision Stereobrille). Wähle die gewünschten Optionen durch markieren des entsprechenden Feldes daneben. Hinweis: der Direkt3D Stereosupport ist automatisch im Direkt3D Treiber enthalten, daher gibt es keine extra Option (wird automatisch installiert). Wähle in dem Feld „Select Device Driver“ den Treiber entsprechend Deiner Systemkonfiguration (Windows 95, 98, AGP oder PCI Karte).

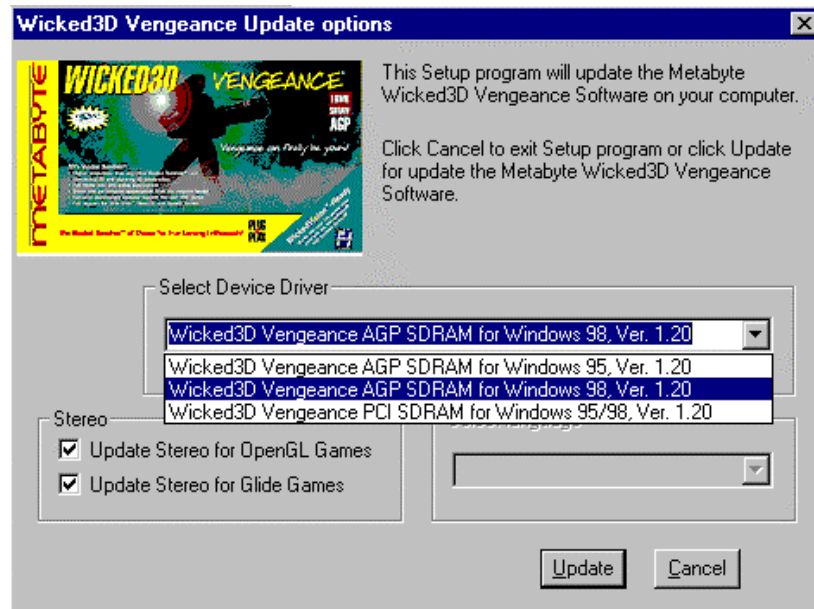


Bild 5: Wicked3D Vengeance Installationsoptionen

Hinweis: Falls Du anstelle der in Bild 5 beschriebenen Dialogbox die nachfolgende Meldung erhältst, wurde die Wicked3D Vengeance nicht in Deiner Systemkonfiguration erkannt. Stelle sicher, daß Deine Wicked3D Vengeance richtig eingebaut wurde
 Installieren der Treiber..." weiter vorn **IN DIESEM HANDBUCH BESCHRIEBEN**
erneut durch. Schlägt die Installation ein weiteres mal fehl, kontaktiere bitte unseren Support wie weiter hinten in diesem Handbuch beschrieben.

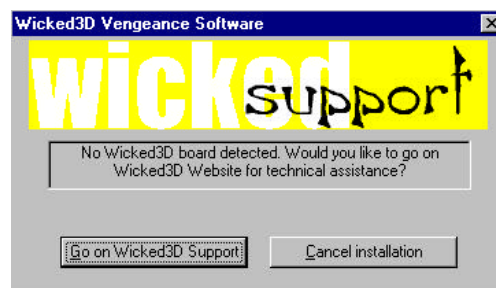


Bild 6: Installations- Fehlermeldung

8. Klicke auf „Update“ um fortzufahren, nachdem Du alle Auswahlen getroffen hast. Das Installationsprogramm wird die erforderliche Software kopieren und installieren.

9. Am Ende der Installation erscheint die Meldung „Setup Complete.“ Du kannst nun auf Wunsch noch die README Datei für weitere Informationen öffnen und lesen. Klicke zum Abschluß auf Finish,“.

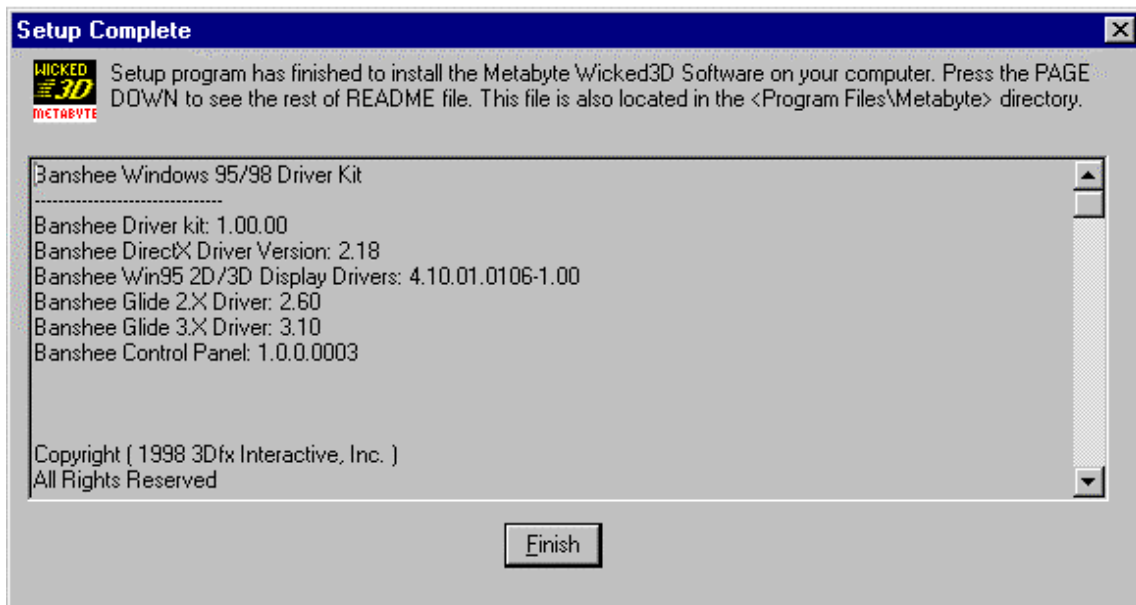


Bild 7: Installation erfolgreich abgeschlossen Meldung

An dieser Stelle bieten wir unseren Kunden in den USA, die noch über keinen Internet Anschluß verfügen, die Installation eines Internet Zuganges mit der Firma Mindspring an. Kunden außerhalb der USA können diese Option nicht wählen und sollten hier auf Cancel “drücken



Bild 8: MindSpring Software Installation

10. Die Treiberinstallation ist nun fast abgeschlossen. Du mußt Deinen Computer noch einmal neu starten, um alle
11. Herzlichen Glückwunsch, die Installation ist abgeschlossen...

INSTALLIEREN DER TREIBER UNTER WINDOWS NT 4.0

Windows NT4.0 unterstützt weder Plug&Play noch Direkt3D Anwendungen von Windows 95 oder Windows 98. Auch der Installationsvorgang ist etwas anders, lediglich die Glide API Treiber werden installiert um 32-Bit Spiele die speziell für die Glide API unter NT4.0 geschrieben wurden, zu spielen. Einige Windows 95 Spiele werden unter Windows NT4.0 nicht lauffähig sein, da diese spezielle, nur unter Windows 95/98 benutzbare API Aufrufe beinhalten. Bitte kontaktiere den Hersteller Deines Spiels, um nähere Informationen über die Nutzung unter Windows NT 4.0 zu erhalten.

Achtung: Du mußt zur Durchführung der Installation als Benutzer mit Systemadministrator- Rechten angemeldet sein, da sonst keine korrekte Installation möglich ist.

1. Klicke auf „Start“, „Systemsteuerung“ und doppelklicke auf „Anzeige“.
2. Klicke auf den „Grafikkarte“ Karteikartenreiter und dann auf „
3. Klicke auf „Treiber von Diskette des Hardwareherstellers“ und gebe das Verzeichnis mit dem Treiber ein (z.B. d:\winNT\).
4. Sobald bei der Installation nach dem zu installierenden Treiber gefragt wird, wähle „Voodoo Banshee“.
5. Windows fragt an dieser Stelle möglicherweise wieder nach den Treibern. Klicke erneut „OK“ und tippe Sie die gleiche Zeile wie unter Punkt 3 beschrieben ein. Klicke nach dieser Eingabe wieder „OK“.
6. Die entsprechenden Treiber sollten nun automatisch kopiert werden und das System sollte sich automatisch konfigurieren.
7. Die Treiberinstallation ist nun fast abgeschlossen. Du mußt Deinen Computer noch einmal neu starten, um alle

Get me going ...QUICKLY! F ü Schnellstarter...

So, Du hast nun also alles richtig installiert und Dein Sportwagen wartet schon an der Rennstrecke auf Dich... In dem folgendem Abschnitt beschreiben wir kurz was zu tun ist, um den Treiber richtig einzustellen. Die Verstellung des Treibers erfolgt im Fenster „Eigenschaften von Anzeige“. Um dies zu öffnen klicke mit der rechten Maustaste irgendwo auf den Desktop und wähle dann den Menüpunkt „Eigenschaften“ - oder wähle im Start-Menü „Einstellungen“, Systemsteuerung“ und dann „Anzeige“.

Ich möchte in allen Spiele die Wicked3D Direkt3D, Glide und OpenGL Mäntel verwenden um den optimierten

Bildschirmmaske

Direkt3D

Direkt3D - Einstellungen

Beschreibung

Wähle „Force selected video mode“ und wähle die Auflösung und Bildwiederholrate Die Du in Deinen Direkt3D Spielen benutzen möchtest.

Glide

Glide - Einstellungen

Glide - Mantel (Wrapper)

Wähle die Wicked3D Vengeance Glide Treiber unter Wicked3D Glide2x wrappers.

Wähle „Force selected video mode“ und wähle die Auflösung und Bildwiederholrate Die Du in Deinen Glide Spielen benutzen möchtest.

OpenGL

OpenGL - Einstellungen

Bevor Du den OpenGL Mantel für Spiele aktivieren kannst, kopiere bitte die OpenGL32.DLL aus dem Verzeichnis C:\Programme\Metabyte\Wicked3D\ in das Hauptverzeichnis Deines entsprechenden OpenGL Spieles (z.B. C:\Hexen\).

Wähle „Force selected video mode“ und wähle die Auflösung und Bildwiederholrate Die Du in Deinen OpenGL Spielen benutzen möchtest.

Ich habe die WickedVision Stereobrille und möchte diese SOFORT ausprobieren ...

Die Einstellung des Treibers für WickedVision erfolgt im Fenster „Eigenschaften von Anzeige“. Um dies zu öffnen klicke mit der rechten Maustaste irgendwo auf den Desktop und wähle dann den Menüpunkt „Eigenschaften“ - oder wähle im Start-Menü „Einstellungen“, Systemsteuerung“ und dann „Anzeige“.

WickedVision

WickedVision - Einstellungen Es ist wichtig, daß Du die WickedVision Einstellungen mit der Testmodus-Funktion ausprobierst, bevor Du sie in Spielen anwendest. Stelle sicher, daß sich die beiden Stereobilder vertikal sauber überlagern.

WICHTIG: Bevor Du WickedVision in Spielen nutzen kannst, mußt Du die in Abbildung 31 dargestellten „Hot Keys“ definieren, damit eine spätere Stereoaktivierung aus dem Spiel heraus möglich ist. Dies ist sehr wichtig!!! Folge dazu den Instruktionen im Abschnitt “ WickedVision Tastaturkontrolle”

Direkt3D

Direkt3D - Stereo Wenn Du WickedVision automatisch mit jedem Spiel starten möchtest, wähle Default stereo on“ in den Direkt3D Stereoeinstellungen

Glide

Glide-Stereo Klicke auf den „Enable“ Knopf, um Stereo zu ermöglichen.

OpenGL

WickedVision ist automatisch voreingestellt und kann im Spiel nicht abgestellt werden.

Metabyte Wicked 3D Eigenschaften von Anzeige Fenster

Das Metabyte Wicked3D “Eigenschaften von Anzeige” Fenster bietet eine Vielzahl von Funktionen um die Wicked3D Vengeance optimal einzustellen. Dank der Metabyte Re2Flex™ Technologie lassen sich benutzerdefinierte Bildwiederholfrequenzen und Auflösungen so einstellen, daß bei Deiner jeweiligen Monitor – Grafikkartenkombination die bestmöglichen Ergebnisse erzielt werden können. Du kannst ebenfalls benutzerdefinierte Einstellungen für Direkt3D, 3Dfx-Glide und OpenGL Applikationen vorgeben. Falls Du das WickedVision™ Stereobrillensystem (optional erhältlich) angeschlossen hast, können hier auch die diversen Stereofunktionen eingestellt werden.

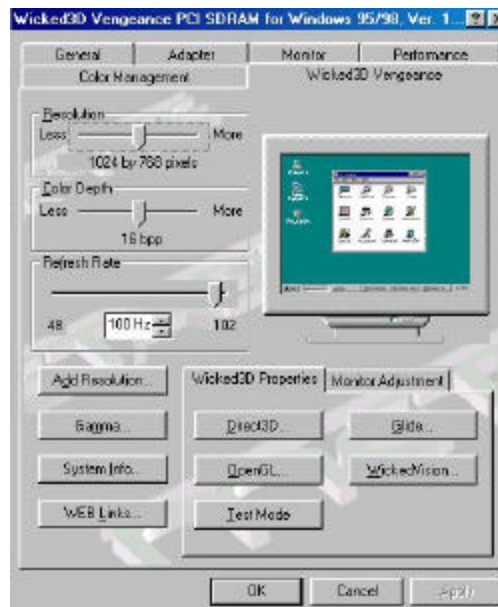


Bild 9: Wicked3D Vengeance Eigenschaften von Anzeige

Bildaufföung

Die Bildauflöung wird durch die Anzahl der am Bildschirm angezeigten Bildpunkte definiert. Deine aktuelle Bildauflöung ergibt sich aus der Anzahl der horizontal sowie vertikal aneinandergereihten Bildpunkte. Der Schieberegler für die Bildauflöung ermöglicht das Verstellen der Auflöung am Monitor. Deine Wicked3D Vengeance unterstützt Auflöungen bis zu 2000x1500 Bildpunkte an dafür geeigneten Monitoren. Wenn Du eine selbst definierte Auflöung hinzufügen möchtest, mußt Du diese zuerst erstellen. Drücke dafür den „Add Resolution“ Knopf und folge den entsprechenden Instruktionen weiter hinten in dieser Anleitung.

dann mit in der Auflösungsliste aufgenommen. Die neue Auflösung wird zusätzlich durch die Anzeige von „ neben des Werts gekennzeichnet.

- 4) Klicke auf den „OK“ Knopf um zum Wicked3D Hauptmenü zurückzukehren.

Du kannst nun den neuen Modus durch Verstellen des Auflösungsverstellschieber wählen.
sowohl in 2D als auch in 3D Anwendungen verfügbar.

Wenn Du einen benutzerdefinierten Modus entfernen möchtest, gehe bitte folgendermaßen vor:

1. Klicke auf den Knopf „Add Resolution.“ Dies öffnet das „Custom Resolution Control Center“ Kontrollfenster.
2. Wähle die zu entfernende Auflösung. (Hinweis: Du kannst keine vordefinierten Modi löschen, lediglich Modi mit der
3. Klicke auf den „Delete“ Knopf.
4. Klicke auf den „OK“ Knopf um zum Wicked3D Hauptmenü zurückzukehren.

Benutzerdefinierte 3D Auflösungen

Die Wicked3D Vengeance nutzt Metabyte's Re2Flex Technologie welche Dir ebenfalls die optimale Anpassung Deiner 3D Umgebung erlaubt. Wie bereits erwähnt: die in dem „Custom Resolution Control Center“ definierten Auflösungen arbeiten in 2D und in 3D Applikationen. In 3D Applikationen kannst Du Auflösungen von bis zu 1920x1440 (2000x1500 ohne Z-Buffering) einstellen.

Warnung: Einige Monitortypen können nicht alle Auflösungen unterstützen. Prüfe Deine Einstellungen daher stets durch drücken des „Testmodus“ Knopfes bevor Du diese in Spielen anwendest.

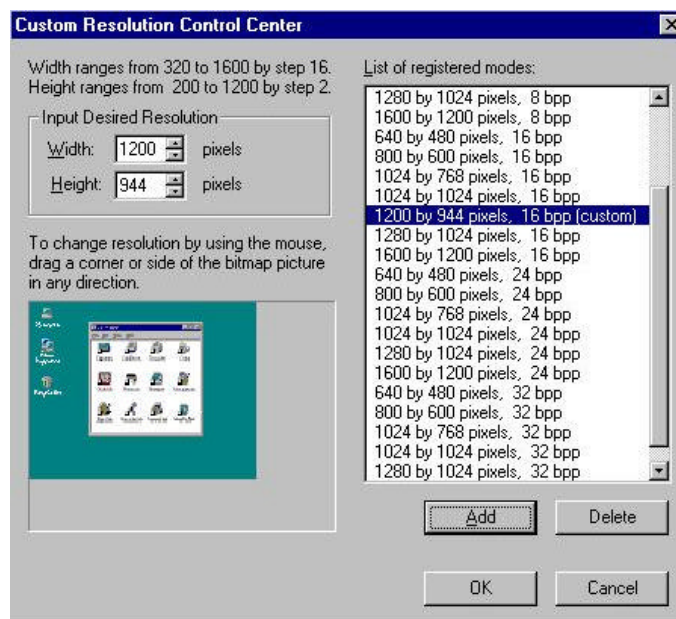


Bild 10: Custom Resolution Control Center

Gammakorrektur

Die Gammakorrektur steuert die Helligkeit Deiner Bildanzeige. Du kannst die Gammaverstellung nutzen, um 2D Desktop und 3D Gamma zu verändern. Nicht miteinander verbunden erlauben Dir die Gammaschieber, die Rot-, Grün- und Blauereinstellungen zu korrigieren. Wenn das Feld „Link Gamma Sliders“ aktiviert ist, werden die Verstellschieber gemeinsam verschoben.

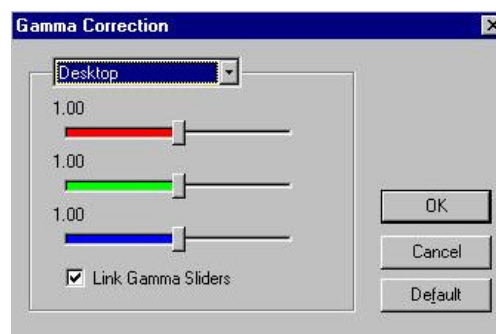


Bild 11: Gamma Korrektur Verstellschieber

System Info

Dieses Fenster enthält wichtige Informationen über Deine Systemkonfiguration, die bei Problemen mit Deinem System von besonderem Nutzen sein können. Sie hilft ebenfalls unserem technischen Support bei möglichen Fragen.

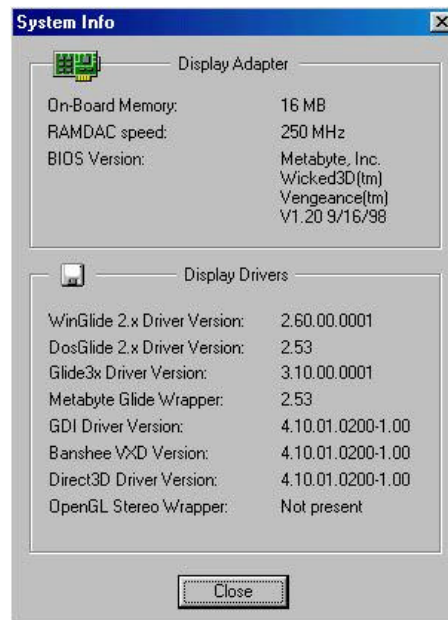


Bild 12: Systeminformation

Metabyte und Wicked3D Internetadressen

Nützliche Email und Internet Adressen....



Bild 13: Metabyte Wicked3D Internetadressen

Knopf.

Hinweis: In einigen Fällen kann es vorkommen, daß der Bildschirm beim Verstellen für einige Sekunden dunkel wird. Dies ist normal und wird durch das Synchronisieren des Monitors mit der Grafikkarte hervorgerufen.

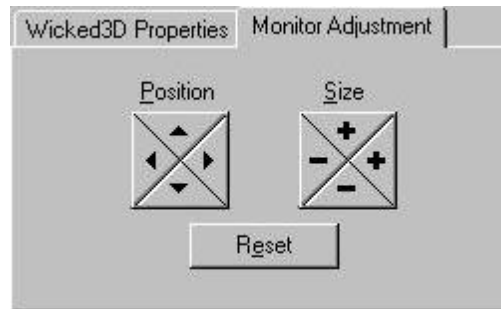


Bild 14: Monitor Verstellungen

Wicked3D Eigenschaften

Das Wicked3D Properties Feld steuert alle Direkt3D, Glide und OpenGL Mantelfunktionen (Wrapper) Es steuert ebenfalls die WickedVision Eigenschaften.



Bild 15: Wicked3D Properties Feld

Force selected video mode“ ausgewählt sein. Du mußt ebenfalls eine Tastenkombination (Resolution Override) in den WickedVision™ Kontrollfunktionen (WickedVision Properties, Keyboard Controls) definieren.

Default Resolution Override On

Bewirkt, daß der eingestellte Videomodus in allen Direkt3D Applikation standardmäßig eingeschaltet wird.

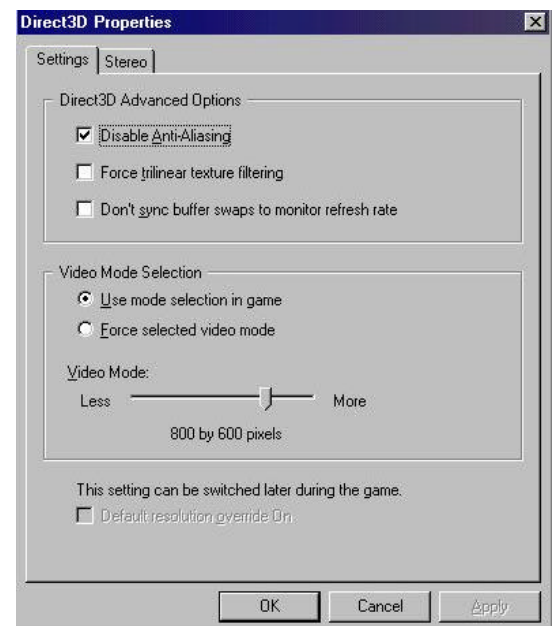


Bild 16: D3D Eigenschaften, Einstellungsmaske

Ignore Partial Clear“ durch das erneuerte Teilbild direkt überlagern, damit die Bildanzeige auch bei Stereospielen korrekt erscheint. Hinweis: Verändere diese Einstellung nur wenn Du absolut sicher bist, daß Deine Anwendung diese Einstellung unbedingt erfordert ...

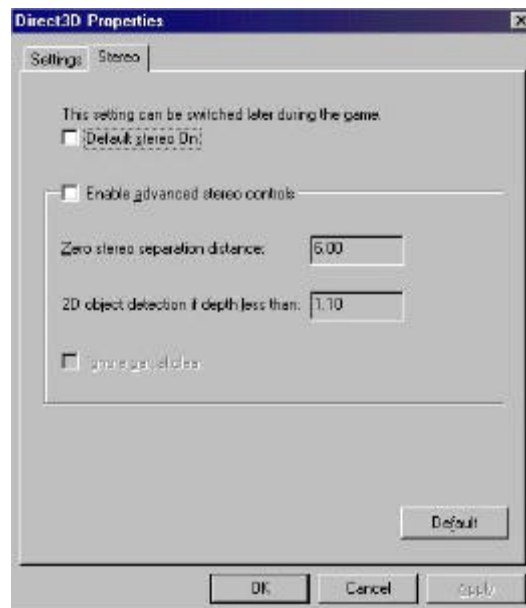


Bild 17: D3D Eigenschaften, Stereomaske

GLIDE EIGENSCHAFTEN –Einstellungen (Glide Properties – Settings)

Erweiterte Glide Optionen (Original Glide Advanced Options)

Ermöglicht Dir die Einstellung einiger, spezieller Eigenschaften ,die soweit in den entsprechenden Glide Anwendungen vorgesehen, von Deiner Wicked3D Vengeance unterstützt werden.

Erzwinge Mipmap Dithering (Force mipmap dithering)

Schaltet Mipmap Dithering bei Glide Anwendungen ein. Dies kann in besserer Darstellungsqualität resultieren.

Limitiere den Texturespeicher auf 2MB (Limit texture memory to 2MB)

Wähle diese Option bei Problemen mit einigen älteren Glide Anwendungen.

Erzwinge Triple Color Buffering (Force triple color buffering)

Ermöglicht Triple Buffering bei Glide Anwendungen. Dies kann die Framerate von Spielen erhöhen, jedoch auch zu Flackern bei Anwendungen führen, die lediglich Double Buffering erwarten.

Zwischenspeichertausch nicht mit dem Monitorsignal synchronisieren (Don't sync buffer swaps to monitor refresh rate)

Benutze diese Option um deine Spiele mit der schnellstmöglichen Geschwindigkeit ohne Rücksicht auf eine eventuell niedrigere Bildwiederholfrequenz laufen zu lassen.

Hinweis: Wenn die Framerate höher als die Bildwiederholfrequenz ist, werden Programminformationen schneller erneuert als dies der Monitor anzeigen kann. In einigen Fällen, in denen große Mengen von Daten verarbeitet werden, kann dies dazu führen, daß die Darstellung am Bildschirm „zerrissen“ aussieht. Dies ist kein Problem mit dem Treiber oder der Karte, dies ist dadurch bedingt, daß die Grafikkarte dem Monitor quasi „davonläuft“.

Glide Umschalter (Glide Switch)

Dieses Feld ermöglicht Dir die Auswahl zwischen verschiedenen Glide Treibern. Die Wicked3D Vengeance installiert automatisch die 3Dfx Glide Refernztreiber. Du kannst aber auch den Wicked3D Glide Mantel (Wrapper) wählen um z.B. den WickedVision Stereosupport zu ermöglichen. Wenn Du eine Voodoo2 Karte (z.B. die Wicked3D featuring Voodoo2) in Deinem System installiert hast, kannst Du an dieser Stelle auch die Glide Treiber der Voodoo2 Karte aktivieren um z.B. Spiele mit Multi-texturing schneller zu rendern. Der Text über dem Glide Switch Feld zeigt an, welcher Glide Treiber aktiviert ist. Das Klicken auf das kleine „+“ vor dem „Wicked3D Glide2x wrappers“ zeigt die ganze Glide Struktur an. Ein Doppelklick auf den entsprechenden Eintrag aktiviert den jeweiligen Glide Treiber ...

Hinweis: Auch wenn der Standard Glide Treiber an dieser Stelle gewählt wurde ist es möglich, einen anderen Glide Treiber bei bestimmten Spielen zu verwenden. Kopiere dafür einfach die glide2x.dll oder glide3x.dll Datei in das Arbeitsverzeichnis der jeweiligen Anwendung.

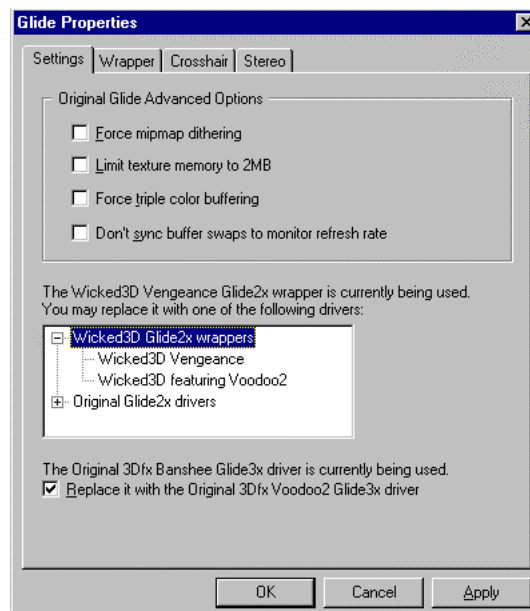


Bild 18: Glide Eigenschaften, Einstellungen

GLIDE EIGENSCHAFTEN –Mantel (Glide Properties – Wrapper)

Videomodus Auswahl (Video Mode Selection)

Re2Flex ermöglicht es Dir die Standard Bildauflösungen Deiner Glide Anwendungen zu ignorieren und Deine selbst definierten Auflösungen zu Nutzen. Um diese Funktion einzuschalten, wähle „force selected video mode“ und wähle dann mit dem Schieber die von Dir definierte Auflösung. Um die originale Auflösungsdefinition des Spieles zu nutzen, wähle „Use mode selection in game“. In diesem Fall kann die Auflösung aus dem jeweiligen Spiel heraus definiert werden.

Hinweis: Bevor Du eine selbst definierte Auflösung zu nutzen kannst, muß diese erst im Fenster Custom Resolution

Original Vengeance Glide Verzeichnis (Original Vengeance Glide Path)

In diesem Verzeichnis **muß sich der original Vengeance Glide Treiber** befinden. Das Verzeichnis kann bei Bedarf geändert werden.

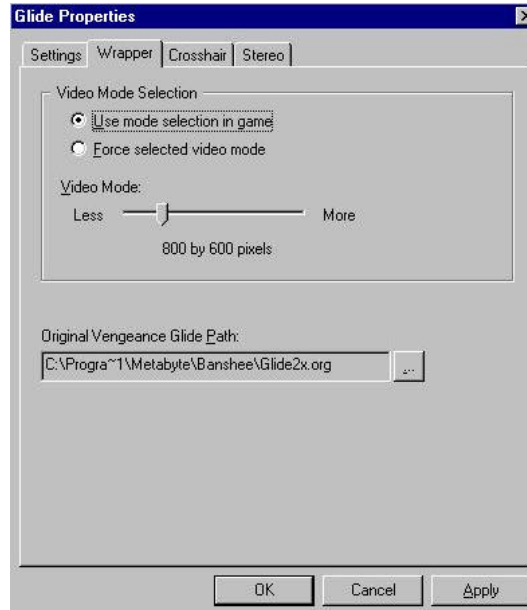


Bild 19: Glide Eigenschaften, Mantel

(Shift X)

Justieren der Laserzielvorrichtung bei nicht zentrierten Waffen in "First Person Shooter" Spielen (wie z.B. Quake).

(Shift Y)

Justieren der Laserzielvorrichtung bei nicht zentrierten Waffen in "First Person

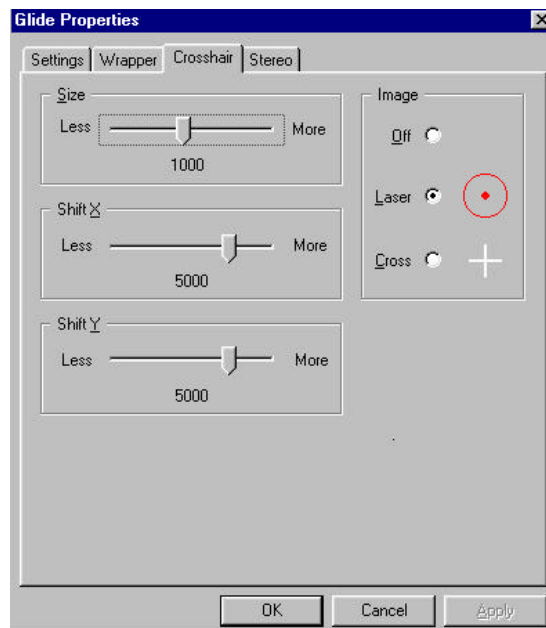


Bild 20: Glide Eigenschaften, Fadenkreuz

GLIDE EIGENSCHAFTEN –Stereo (Glide Properties – Stereo)

Stereo 'Ein - Aus' (Stereo Enabled/Disabled)

Wenn diese Option „Enabled“ ist, wird beim Starten einer 3Dfx-Glide Anwendung automatisch der Stereomodus gewählt. Nutze diese Einstellung nur, wenn Du die WickedVision™ Stereobrille angeschlossen hast.

Freischalten der erweiterten Stereoeinstellungen (Enable advanced stereo controls)

Dieser Abschnitt ermöglicht Dir die Abstände zwischen den einzelnen Stereobildern und die Tiefenkorrektur zu manipulieren. In den meisten Fällen ist die Standardeinstellung ausreichend und braucht nicht verändert zu werden.

Null-Abstand der Stereoseparation (Zero stereo separation distance)

Diese Einstellung kann erforderlich werden, wenn ein Objekt, welches normalerweise keine Stereodarstellung benötigt weil es quasi wie ein 2D Bild am Monitor angezeigt werden sollte (z.B. das Armaturenbrett eines Autos), aus dem Monitor „herausragt“. *Hinweis: Verändere diese Einstellung nur wenn Du absolut sicher bist, daß Deine Anwendung diese*

Korrigiere die Tiefenunterbrechung (Depth Gap Correction)

Beinhaltet:

- Gap start (Unterbrechung)
- Korrektur
- Reduziere die Stereoseparation

Diese Einstellungen können benutzt werden, um Objekte in einem gewissen Bereich der Z-Achse (Tiefenachse) zu „komprimieren“, falls diese zu weit entfernt oder zu dicht erscheinen. *Hinweis: Verändere diese Einstellung nur wenn Du absolut sicher bist, daß Deine Anwendung diese Einstellung unbedingt erfordert ...*

2D Objekterkennung (2D Objects Detection)

Setzt die minimale Tiefenkoordinate eines 3D Objekts. Objekte mit einer Tiefenkoordinate von weniger als der angegebenen werden als 2D Objekte behandelt und nicht mit Stereoseparation dargestellt. *Hinweis: Verändere diese Einstellung nur wenn Du absolut sicher bist, daß Deine Anwendung diese Einstellung unbedingt erfordert ...*

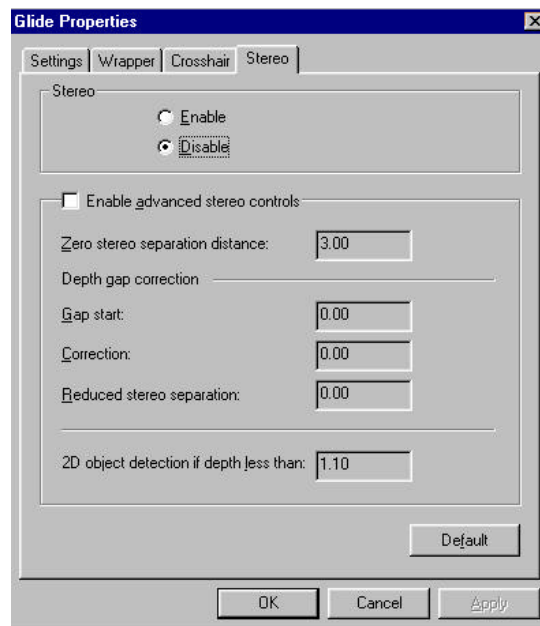


Bild 21: Glide Eigenschaften, Stereo

OPENGL EIGENSCHAFTEN –Einstellungen

Installation des Metabyte OpenGL Mantels

Der Metabyte OpenGL Mantel muß manuell installiert werden. In dem Verzeichnis C:\Programme\Metabyte\Wicked3d (oder in dem von Dir bei der Installation gewählten Verzeichnis) befinden sich die folgenden drei Dateien:

Um den Mantel zu installieren, kopiere die OpenGL32.DLL aus dem oben genannten Verzeichnis in das Verzeichnis, in dem sich Dein OpenGL Spiel befindet (z.B. C:\Quake2)

Videomodus Auswahl (Video Mode Selection)

Re2Flex ermöglicht es Dir die Standard Bildauflösungen Deiner OpenGL Anwendungen zu ignorieren und Deine selbst definierten Auflösungen zu Nutzen. Um diese Funktion einzuschalten, wähle „force selected video mode“ und wähle dann mit dem Schieber die von Dir definierte Auflösung. Um die originale Auflösungsdefinition des Spieles zu nutzen, wähle Use mode selection in game“. In diesem Fall kann die Auflösung aus dem jeweiligen Spiel heraus definiert werden.

Hinweis: Bevor Du eine selbst definierte Auflösung zu nutzen kannst, muß diese erst im Fenster Benutzerdefinierte

(Additional Gamma Correction)

Einstellschieber für zusätzliche Software-Gammakorrektur. Um die Helligkeit der Spieldarstellung zu ändern.

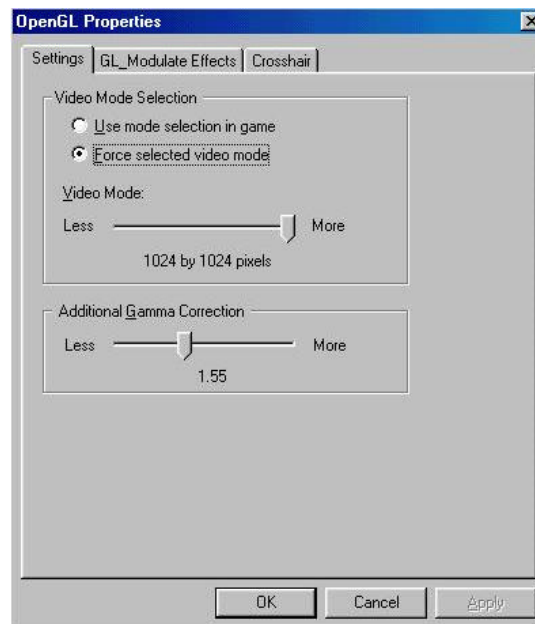


Bild 22: OpenGL Eigenschaften Einstellungen

OpenGL EIGENSCHAFTEN –GL Modulationseffekte (Modulate Effects)

Zusätzliche Gammakorrektur (More Gamma Correction)

Benutze den Einstellschieber um die Helligkeit von Objekten im Spiel zu verändern. (Macht Gegner schneller sichtbar!) Die Einstellung des Wertes "1" läßt Objekte im gleichen Gammalevel erscheinen, wie die Umgebung. Ein Wert von weniger als "1" läßt die Objekte dunkler erscheinen und ein Wert von mehr als "1" heller...

Animation (Animate)

Schritt – Das Einstellen des Wertes auf mehr als „1“ läßt Objekte im Spiel aufleuchten. Umso mehr der gesetzte Wert von „1“ abweicht, desto heller leuchten die Objekte auf (Objekte könnten z.B. Gegner sein...).

Frequenz – Frequenz der animierten Gammakorrektur (Aufleuchtfrequenz...)

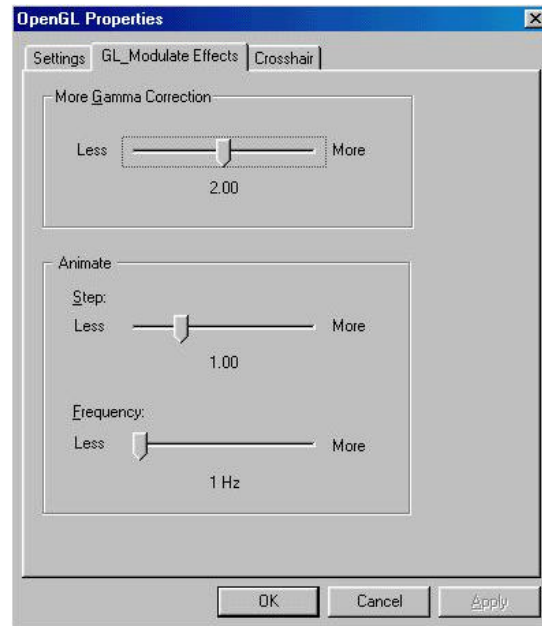


Bild 23: OpenGL Eigenschaften Modulationseffekte

(Shift X)

Justieren der Laserzielvorrichtung bei nicht zentrierten Waffen in "First Person Shooter" Spielen (wie z.B. Quake).

(Shift Y)

Justieren der Laserzielvorrichtung bei nicht zentrierten Waffen in "First Person

Ziel Hervorheben (Target Highlight)

Zusätzliches, optisches Hervorheben von anvisierten Objekten.

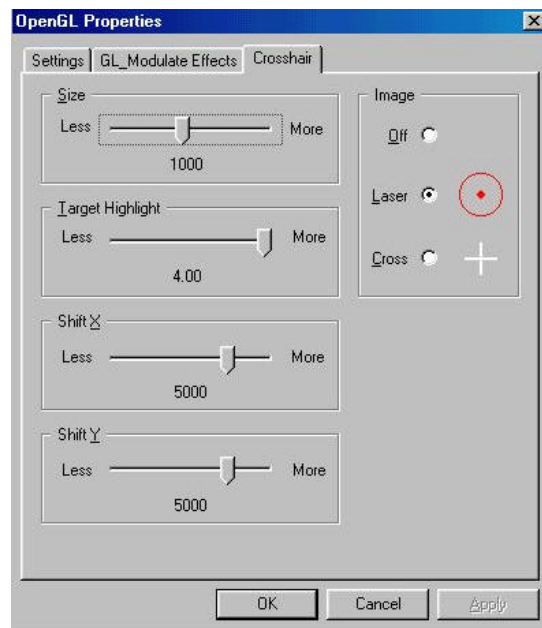


Bild 24: OpenGL Eigenschaften, Fadenkreuz

WickedVision™ Eigenschaften

Video Modus für Testzwecke (Video Mode)

Benutze diesen Einstellschieber, um den Modus zu wählen, den Du in Stereoansicht testen möchtest. Wenn Du eine selbst definierte Auflösung testen möchtest, muß diese erst im Fenster "Benutzerdefinierte Auflösungen" hinzugefügt worden sein.

Hinweis: Dieser Einstellschieber ist nur für Testzwecke und ändert nicht die Auflösung des Spiels. Dies muß mit dem entsprechenden Einstellwerkzeug im Fenster für Direkt3D, Glide oder OpenGL Spiele durchgeführt werden.

(Monitor Size)

Verschiebe den Zeiger zur Einstellung Deiner Monitorgröße. Die Einstellung an dieser Stelle bestimmt den Abstand der beiden Stereobilder für das rechte und das linke Auge. Du kannst zusätzlich die Feinabstimmung während des Spiels verwenden.

Reduziere die Stereoseparation (Reduced Stereo Separation)

Entsprechend der gewählten Monitorgröße repräsentiert 100% die genaueste oder ideale Stereoseparation. In der Praxis jedoch kann es den Anschein haben, daß 100% zu viel ist und Du die Bilder möglicherweise doppelt siehst. Nutze in diesem Fall den Einstellschieber um den Stereoabstand zu reduzieren.

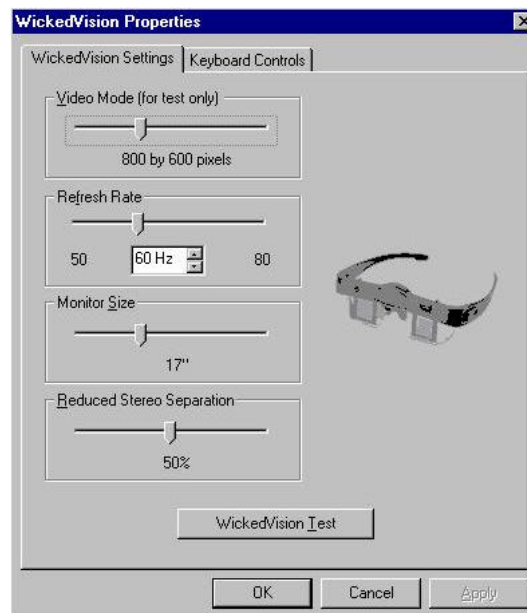


Bild 25: WickedVision™ Eigenschaften

WickedVision™ Test

Benutze das WickedVision Testbild um die Feinabstimmung Deines Stereobildes durchzuführen. Der jeweils aktive Darstellungsmodus wird rechts unten am Bildschirmrand angezeigt. Benutze die <U> und <I> Tasten Deiner Tastatur, um die vertikale Separation so einzustellen, daß der Text gut lesbar ist. Nutze die <O> und <P> Tasten, um die Stereoseparation Deinen Wünschen entsprechend anzupassen. Umso größer der Abstand der beiden Stereobilder voneinander ist, desto größer ist der Tiefeneffekt. Idealerweise sollte die Stereoseparation auf einen Wert eingestellt werden, der ein bequemes Betrachten des Stereobildes zuläßt. Mit den Pfeiltasten kann die Bildschirmposition verändert werden. Halte die <SHIFT> Taste gedrückt und verschiebe dann das Testbild durch Drücken der Pfeiltasten in die entsprechende Richtung. Drücke <Return> oder <Enter> oder <Y>, um die eingestellten Werte zu speichern. ACHTUNG: Die Tastenschlüssel des Testbildes beziehen sich auf die US-amerikanische Tastaturbelegung. Das amerikanische <Z> ist das deutsche <Y> (und umgekehrt)!!! Die vertikale Separation und die Separationswerte werden beim Verlassen des Testfensters gespeichert. Drücke <R> um die Stereohardware zurückzusetzen. Drücke <Z> (nicht Y !) um die Stereoansicht ein- und auszuschalten.



Bild 26: WickedVision™ Test Warnung



Bild 27: WickedVision™ Testbild

Drücke <T> um den to Tiefentest aufzurufen. Du solltest hier eine Reihe von 5 Sternen sehen, jeder einzelne etwas weiter "im Monitor" liegend als der Andere. (von links nach rechts).

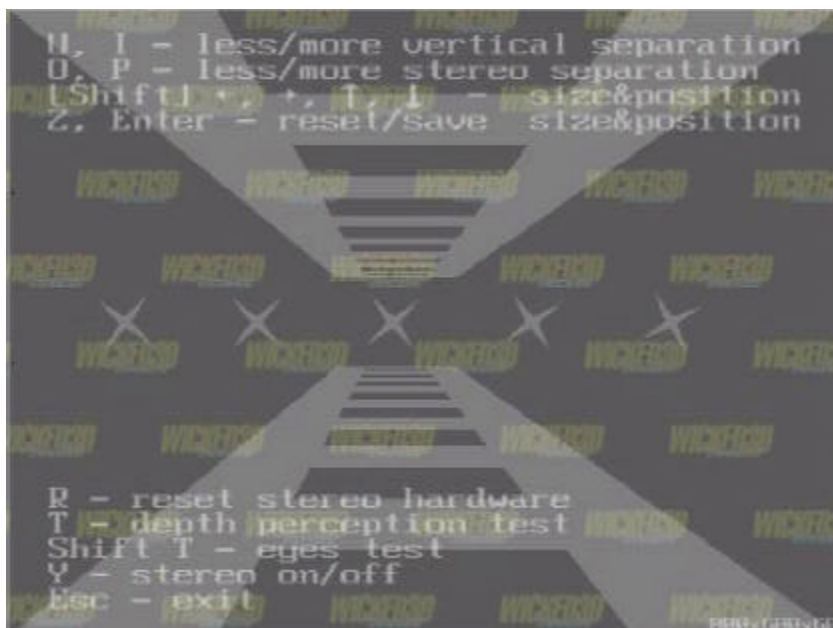


Bild 28: WickedVision™ Tiefentest

Stereo Wahrnehmungstest

Drücke <Shift+T> um den Augentest zu starten. Dieser Test stellt sicher, daß Du auch wirklich in der Lage bist, Stereobilder wahrzunehmen. Wenn Du auf der mittleren, linken Seite ein kleineres Quadrat inmitten des großen Quadrates erkennen kannst, bist Du in der Lage, Stereobilder korrekt zu erkennen. Es gibt eine Vielzahl von Gründen, warum Du nicht in der Lage sein könntest, dieses kleinere Quadrat zu sehen. Es ist in solch einem Fall allerdings das Beste, wenn Du zur genauen Klärung Deinen Augenarzt konsultierst. Um den Test zu Shift+T> .

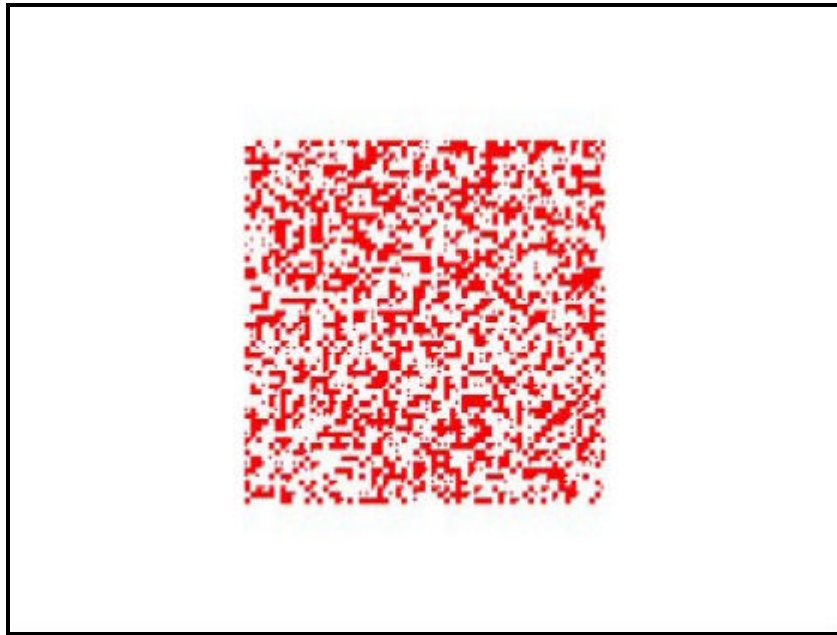


Bild 29: WickedVision™ Augmentest (Hinweis: In diesem Handbuch NICHT zu sehen!)

Drücke <Esc> um den Stereotest zu verlassen. Beachte den Warnhinweis bevor Du etwaige Änderungen übernimmst. Die Übernahme von inkorrekten BildschirmEinstellung kann zur Folge haben, daß Dein 3D Spiel oder Deine Anwendung nicht dargestellt werden kann.



Bild 30: WickedVision™ Warnhinweis

WickedVision Tastaturkontrolle (WickedVision Keyboard Controls)

Die WickedVision Tastaturkontrolle ermöglicht es Dir, Tastencodes oder sogenannte "Hot Keys" zu definieren, die Dir später im Spiel erlauben die Stereofunktionen wie z.B. Stereoseparation oder Stereo Ein-/ Aus zu steuern. Wähle die Funktion, für welche Du einen Tastenschlüssel definieren möchtest und geben diesen Schlüssel in dem Kästchen auf der rechten Seite ein indem Du das Kästchen anklickst und dann die gewünschte Tastenkombination drückst.. Beachte dabei, daß Du auch eine Kombination mit Tasten wie z.B. <Alt>, <Ctrl>, und/oder <Shift> benutzen kannst. Halte eine dieser Tasten gedrückt und Drücke dann die Taste, die Du als "Hot Key" definieren möchtest. Du bist dadurch in der Lage, Tastencodes zu vergeben, die nicht in Spielen verwendet werden... *Hinweis: Es ist UNBEDINGT erforderlich, diese Tastenschlüssel zu definieren um die Stereofunktion in Spielen zu nutzen!*

Stereo Rücksetzen (Reset Stereo)

Benutze diese Funktion, um die Stereoseparation zurückzusetzen falls Dein Monitor kein Stereobild mehr produziert. (z.B. nach dem Wechseln zu einer anderen Windows Anwendung).

Weniger/Mehr Stereoseparation (Less/More Stereo Separation)

Benutze diese Funktion, um die Stereoseparation im Spiel dynamisch zu reduzieren oder zu erweitern.

Weniger/Mehr vertikale Separation (Less/More Vertical Separation)

Benutze diese Funktion, um die vertikale Separation der Bilder im Spiel aufeinander abzustimmen. Am einfachsten geht dies durch Überlagern von Text am Bildschirm.

Stereo Ein/Aus (Toggle Stereo)

Schaltet Stereo im Spiel ein oder aus. Du kannst diese Funktion nutzen, um die Stereoansicht bei Teilen von Spielen ein oder auszuschalten, bei denen keine Stereoansicht verfügbar ist (z.B. Tabellen) HINWEIS: DIESE FUNKTION ARBEITET NUR BEI DIREKT3D SPIELEN!

Separation Ein/Aus (Toggle Separation)

Benutze diese Funktion, um die vertikale Separation zwischen dem von Dir vorgegebenem Wert und „0“ hin- und herzuschalten. Dies ist bei Spielen sinnvoll, bei denen kleine Schrift nicht in Stereo verfügbar ist.

Resolution Override Ein/Aus (Toggle Resolution Override)

Hot Key um den in den Direkt3D Eigenschaften eingestellten, benutzerdefinierten Darstellungsmodus bei kompatiblen Direkt3D Anwendungen zu erzwingen.

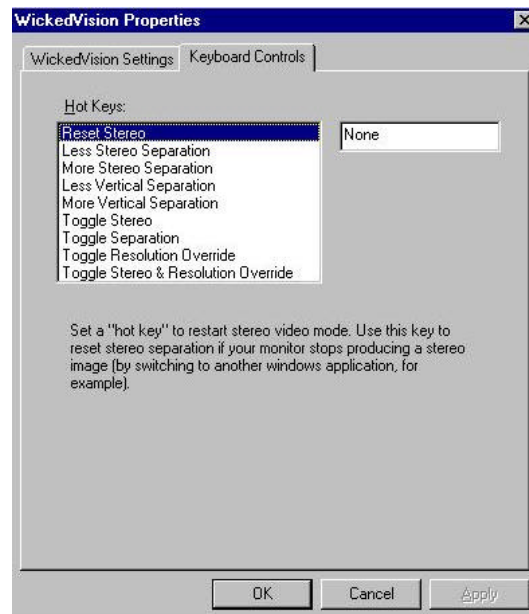


Bild 31: WickedVision™ Eigenschaften, Tastaturkontrolle

Testmodus

Es ist sehr wichtig, daß Du Deine selbst definierten Modi testest, bevor Du sie abspeicherst. Mit Hilfe der „Testmodus“ Funktion kannst Du sicherstellen, daß Dein gewählter Modus auch stabil in Deiner 3D Umgebung arbeitet. Durch das Klicken auf den „Test Mode“ Knopf in der Hauptmaske erscheint die folgende Meldung:

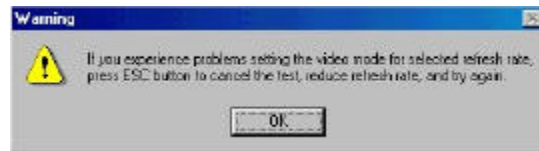


Bild 32: Testmodus Warnhinweis

Nach dem Klicken auf „OK“ sollte Dein Bildschirm das unten dargestellte Testbild mit einem sich bewegendem „Wicked3D“ Text anzeigen. Der von Dir getestete Modus wird unten rechts am Bildschirmrand angezeigt (z.B. 640x480x60Hz). Sollte das Bild nicht sauber ausgerichtet oder zentriert sein, empfehlen wir dies mit den am Monitor vorgesehenen Einstellvorrichtungen durchzuführen. Sollte Dein Monitor keine Möglichkeit zur nachträglichen Bildzentrierung bieten, kann dies auch mit Hilfe der am Bildschirm abgebildeten Softwarefunktionen getan werden.

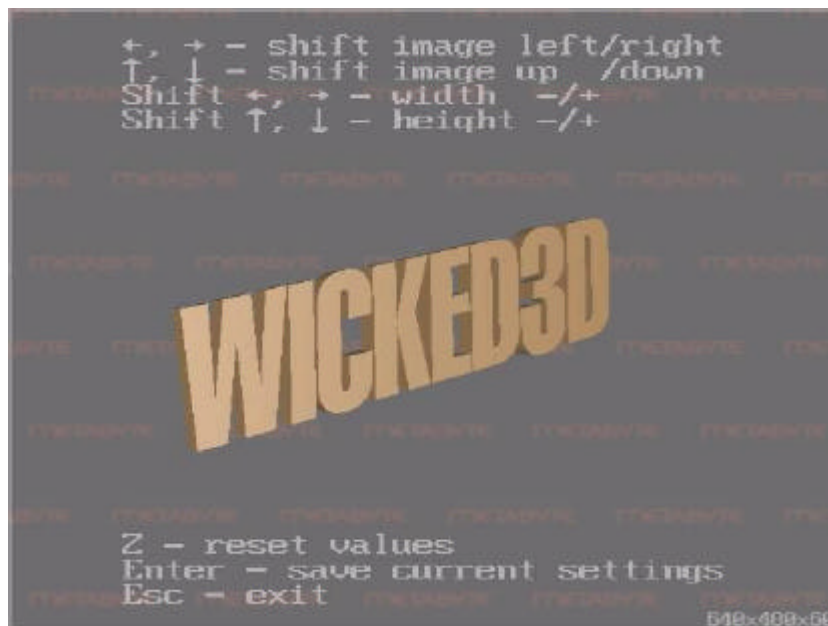


Bild 33: Testmodus Anzeige.

Nachdem Du sichergestellt hast, daß der von Dir gewählte Modus fehlerfrei arbeitet, drücke einfach die <ESC> Taste um zum Menü zurückzukehren. Wurde das Testbild nicht sauber dargestellt, verringere die Bildwiederholfrequenz und führe den Test erneut durch. KLEINER HINWEIS: DAS <Y> auf der deutschen Tastatur ist das <Z> auf der amerikanischen !!!

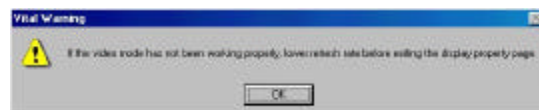


Bild 34: Testmodus Warnhinweis

Stereo Konfigurationsdateien (Nur f ü WickedVision)

Deine Metabyte Software enthält speziell angepasste Stereo-Konfigurationsdateien für eine Vielzahl von Spielen. Diese Konfigurationsdateien sind in dem Archiv STERCFG.ZIP gespeichert. Beim Extrahieren dieser Datei entsteht ein Verzeichnis mit dem Namen STEREO.CFG. In den Unterverzeichnissen der STEREO.CFG befinden sich README Dateien, die wichtige Informationen zu den entsprechenden Spielen beinhalten, sowie Dateien, mit dem Namen „STEREO.CFG“, die in die entsprechenden Spieleverzeichnisse kopiert werden müssen. *Hinweis: Nicht alle Spiele benötigen eine STEREO.CFG Datei, wird diese jedoch benötigt und nicht im Spielverzeichnis gefunden, erscheint dies als Meldung am Bildschirm. Drücke in diesem Fall <c>, um fortzufahren ...*

Garantieabwicklungsprozedur (RMA Prozedur)

Sollten Sie bei Ihrem Metabyte Produkt ein Material- oder Verarbeitungsfehler vermuten, wenden Sie sich bitte zuerst an unseren technischen Support. Möglicherweise ist das Problem durch unsere Techniker sehr einfach am Telefon zu lösen. Wenn sich herausstellen sollte, daß Ihr Produkt an uns zur Reparatur oder zum Austausch zurückgesandt werden muß,

- a.) Sie geben das Produkt dort zurück, wo es erstmalig gekauft wurde. Halten Sie sich dabei bitte an die Garantieabwicklungsbedingungen Ihres Händlers (oder Verkäufers).
- b.) Sie senden das Produkt direkt an uns zurück.

Wenn Sie sich dazu entschließen sollten, daß Produkt direkt an uns zurückzuschicken, beachten Sie bitte unbedingt, daß Sie sich VOR dem Verschicken des Produktes eine RMA (Return Material Authorization) Nummer von unseren technischen Support Mitarbeitern geben lassen müssen. Produkte, die ohne gültige RMA Nummer an uns geschickt wurden, werden nicht angenommen und an den Versender auf dessen Kosten zurückgeschickt. Nachdem Sie eine RMA Nummer erhalten haben, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

Das Produkt muß entweder in der Originalen oder einer gleichwertigen Verpackung, die den Anforderungen der jeweiligen Versandart entspricht **zusammen mit dem ORIGINAL Kaufbeleg** (original Kassenbon oder Rechnung, keine Kopie) an uns zurückgeschickt werden. Die RMA Nummer muß dabei deutlich an der Außenverpackung lesbar angebracht sein. Sollten unsere Supportmitarbeiter feststellen, daß für das eingesandte Produkt keine Garantieansprüche bestehen oder das diese erloschen sind, werden Sie von uns vor einer etwaigen Reparatur oder Rücksendung kontaktiert.

Metabyte übernimmt keine Haftung für den Verlust oder die Beschädigung von Komponenten die an uns geschickt, aber Koprozessoren, Hauptplatinen, Speicherchips etc.)

Schicken Sie bitte alle Produkte im Servicefall an eine der nachfolgenden Adressen:

Metabyte, Inc.
Wicked 3D Board Company
European Service Center
Unit 4, Shannon Industrial Estate
Shannon, Co. Clare
Republic of Ireland

Lokale Telefonnummern befinden sich im Serviceteil unserer Internet Homepage.

Email: (USA) support@wicked3d.com

Email (Europa) metabyte@pie.ie

<http://www.wicked3d.com>

Technischer Support

Sollten Sie technische Fragen oder Probleme bei der Installation Ihres Metabyte Produktes haben, so lesen Sie bitte zuerst die mitgelieferte Bedienungsanleitung. Sollten Sie dort keine Lösung für Ihr Problem finden, empfehlen wir Ihnen zunächst den technischen Support Teil auf unserer Internet Homepage aufzusuchen. Hier finden Antworten auf (Frequently Asked Questions) oder aktuelle Treiberversionen.

Unsere Internetadresse ist: <http://www.wicked3d.com>

Hilft Ihnen auch dies nicht, so kontaktieren Sie bitte unseren deutschsprachigen, technischen Support. Sie gehen dabei folgendermaßen vor:

- Unser technischer Support bemüht sich, alle Probleme, die Sie mit Ihrem Metabyte Produkt haben könnten, zu Ihrer
- Stellen Sie sicher, daß Sie den Namen und die Version des Produktes wissen, mit dem Sie ein technisches Problem haben.
- Halten Sie Informationen bzgl. Ihrer Computer Konfiguration bereit (z.B. CPU Typ, Geschwindigkeit, Betriebssystemversion, Hersteller, Modell, Arbeitsspeicher, andere Hardware, die in Ihrem System installiert ist.)
- Geben Sie uns genaue Informationen bezüglich des aufgetretenen Problems: Wann ist es zum ersten mal aufgetreten, welche Software haben Sie installiert...

Bitte wenden Sie sich zunächst an unseren technischen Support, bevor Sie erwägen, das Produkt an Ihren Lieferanten zurückzugeben. Die Lösung für Ihr Problem mag sehr einfach und für unsere Techniker leicht zu lösen sein.

Als letzten Ausweg, wenn Sie Ihr Produkt austauschen müssen, halten Sie sich bitte an die weiter vorn in diesem Dokument beschriebene Vorgehensweise für die Erteilung einer RMA-Nummer (Return Material Authorization).

In den U.S.A: Sie erreichen unseren Support in den USA unter den folgenden Nummern:

Telefon: 001 510 494-9700 , Fax: 001 510 494-9167.

Unsere Geschäftszeiten sind Montags bis Freitags von 8:00 Uhr bis 17:00 Uhr Pazifik Standard Zeit (PST), ausgenommen an Feiertagen. Supportanfragen können nur in Englisch beantwortet werden.

Email: (USA) support@wicked3d.com

In Europa: Sie erreichen unseren Support in Europa unter den folgenden Nummern:

Telefon : Zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Dokuments war die Hotline-Telefonnummer für den deutschsprachigen Raum noch nicht vorhanden. Sie finden die aktuelle Nummer im Support Teil auf unserer Website.

Unsere Geschäftszeiten in Europa sind Montags bis Freitags von 8:00 Uhr bis 16:00 Uhr GMT (Londoner Zeit), ausgenommen an Feiertagen. Supportanfragen können in Deutsch, Englisch oder Französisch beantwortet werden.

Email (Europa) metabyte@pie.ie

Wicked3D Vengeance Mailing Liste (in englischer Sprache)

Möchtest Du automatisch über Software Updates und andere Deine Karte betreffende, wichtige Dinge informiert werden? Du kannst Dich jederzeit in unsere Postverteilerliste aufnehmen lassen. Schicke einfach ein Email an majordomo@wicked3d.com, keine Betreff Angabe ist erforderlich, schreibe einfach im Mitteilungsteil den folgenden Text :

subscribe vengeance

Deine Aufnahme in unsere Liste wird dir automatisch per Email bestätigt. Erhältst Du diese Bestätigung nicht, wende Dich bitte an support@wicked3d.com .