



# MANUAL DEL USUARIO

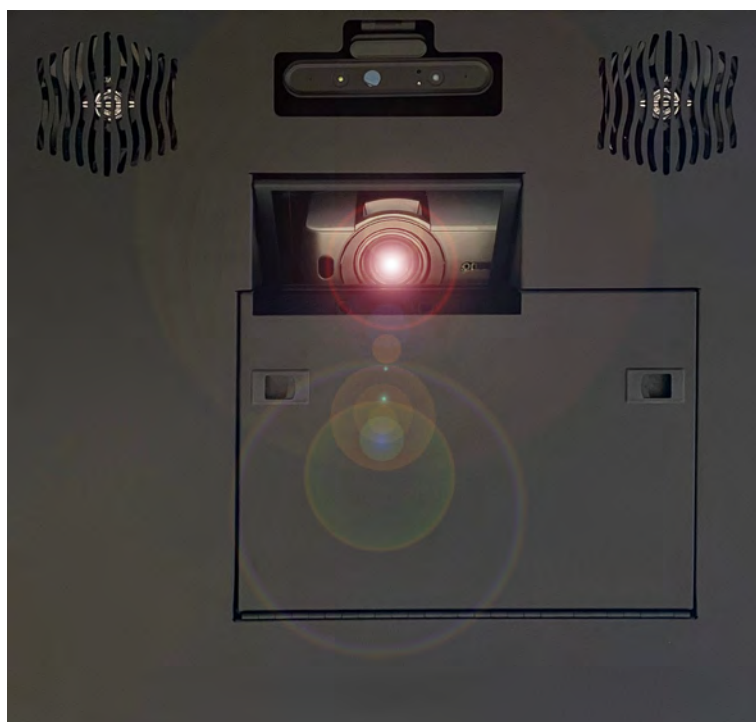
Este manual hace referencia a la información de hardware perteneciente a la versión Pro de FX. Si ha adquirido la versión Lite, habrá elementos de este manual que no se apliquen a su configuración.

Introducción	3
Componentes de la cápsula	3
Artículos enviados	3
Encendido de la unidad FX	4
Configuración de la cámara	5
Listas de reproducción	7
Crear una lista de reproducción	8
Borrar una lista de reproducción	8
Añadir juegos	8
Eliminar de partidas	8
Editar el tiempo de juego	9
Crear un nuevo juego	14
Copiar juegos	9
Mover partidas en una lista de reproducción	10
Jugar	11
Inicio y Reproducción Automáticos	11
Ajuste del Modo de Juego	12
Cargando Todos los Juegos	12
Programación del Proyector	13
Crear un Nuevo Juego	14
Funcionamiento del Teclado	16
Asistencia Técnica	16

# Introducción

FX es un sistema sencillo de utilizar y este manual le proporcionará toda la información necesaria para manejar el sistema correctamente. La instalación no se indica en este manual ya que cada instalación es única y uno de nuestros proveedores de servicios preferidos habrá instalado previamente la cápsula FX en la zona elegida por el cliente en la Encuesta de Instalación.

Este software ha sido traducido en doce idiomas, por favor vea el menú de Administración y haga clic en **Editar**, pase el cursor sobre la sección **Idioma**, luego elija el idioma de su preferencia.



## Componentes de la cápsula

El sistema interactivo integra un ordenador, un proyector, una cámara de infrarrojos, altavoces y un amplificador. Dado que los elementos pueden haberse soltado durante el envío, le recomendamos que compruebe todos los cables y conexiones para asegurarse de que todo está firmemente conectado.

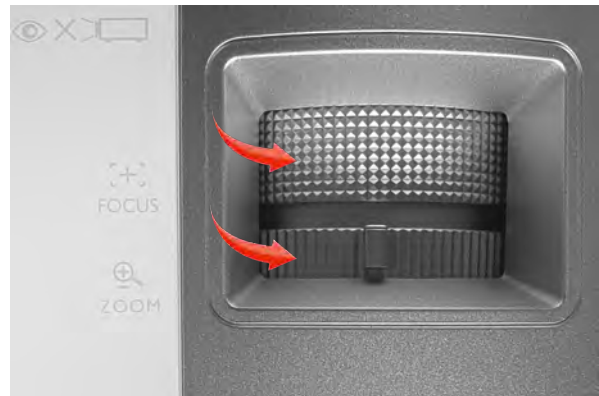
## Artículos Adicionales Incluidos en el Envío

- Teclado inalámbrico
- Mando a distancia para proyector
- Equipo de montaje (opcional)

# Encendido de la Unidad FX

Se ha instalado todo el software necesario. Una vez conectado a una toma de corriente, el sistema empezará a proyectar juegos. El pequeño mando a distancia controla el proyector y tendrá que pulsar el botón de **encendido** para proyectar los juegos sobre una superficie.

Si desea realizar cambios en el tamaño de la proyección y/o el enfoque de su área de juego, puede realizar estos ajustes fácilmente con los dos anillos giratorios de la parte superior del proyector, situados justo encima de la lente.



Una vez que encienda el proyector con el botón de encendido y el sistema se haya calentado, es posible que observe que la proyección no es cuadrada. En ese caso, apunte con el mando a distancia a la unidad FX y pulse los botones de Subir/Bajar para ajustar la imagen.

Para ajustar el volumen, utilice los botones de volumen situados a cada lado del botón "MODE/ENTER".

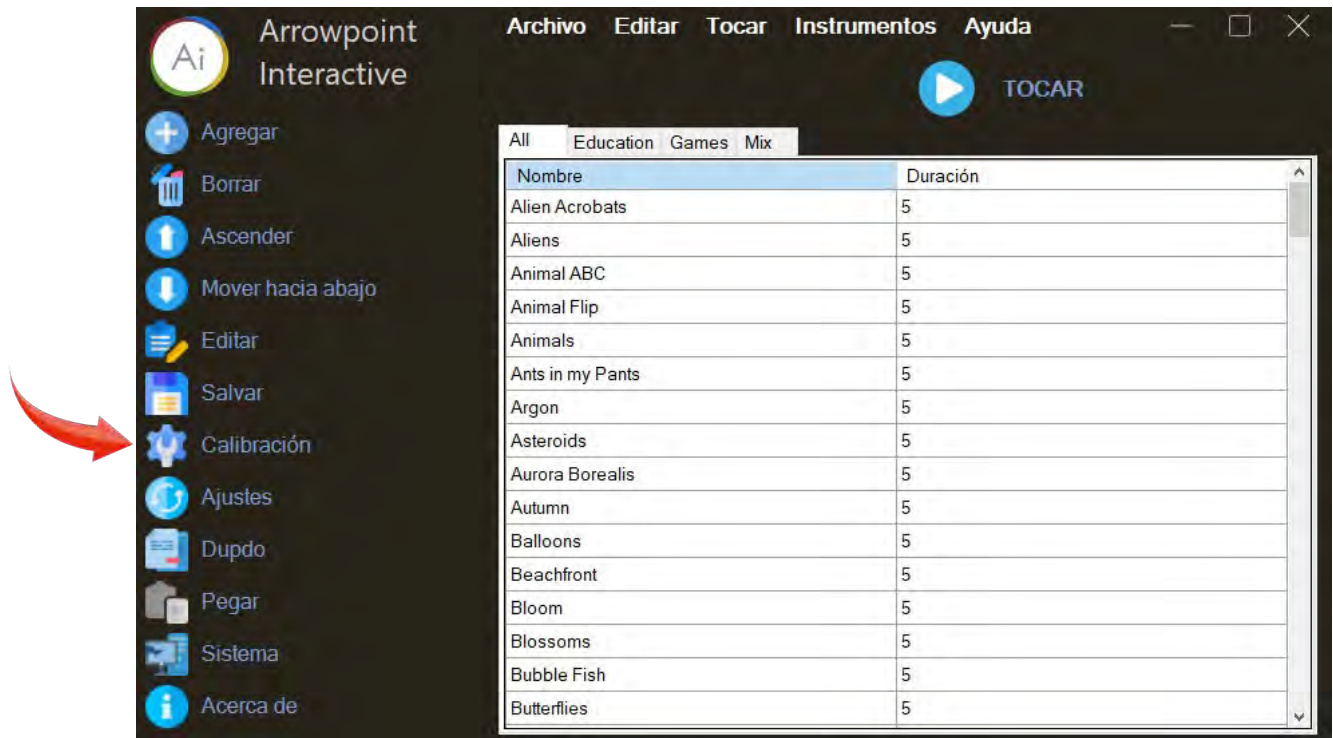
Ahora que el sistema FX ya estará funcionando, hay otros ajustes que deben modificarse para las opciones de juego y los tiempos de juego, además, su sistema puede requerir algunos ajustes menores para conseguir que la cámara de infrarrojos reaccione correctamente.

Para llegar al **Menú de Administración** simplemente pulse escape (**Esc**) en el teclado para que aparezca el Menú de Administración.

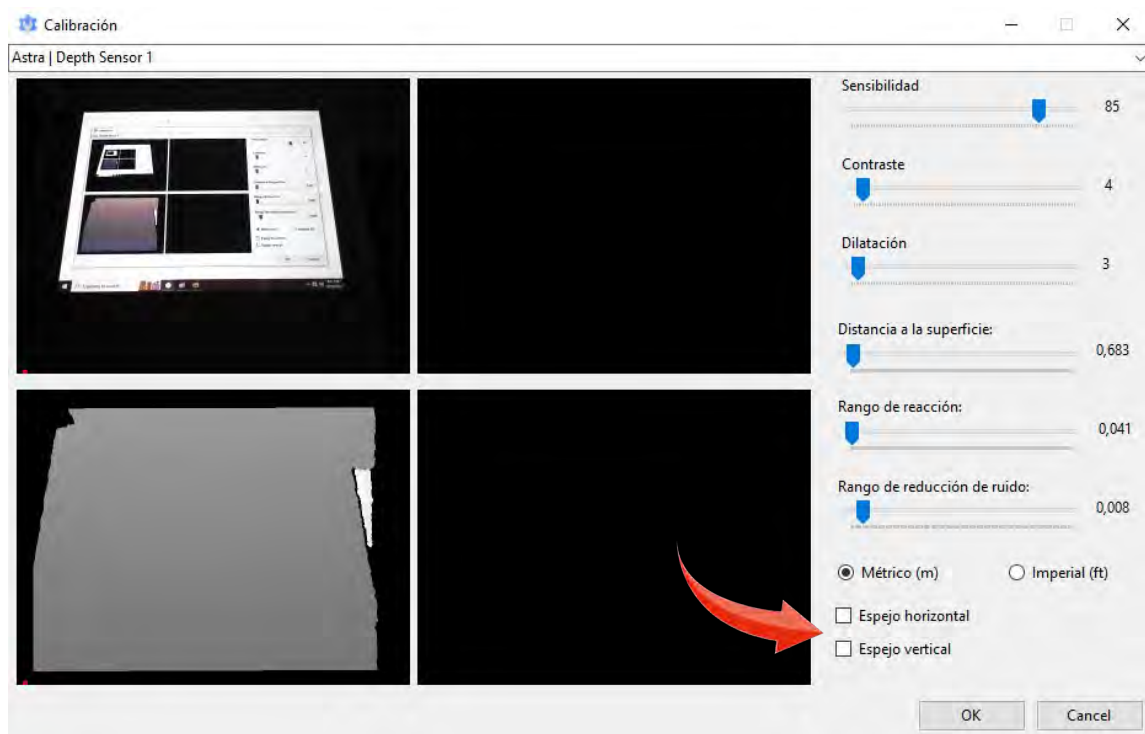
# Configuración de la Cámara

Si el sistema funciona normalmente y ñe gusta la reacción de la cámara, puede ignorar esta sección.

1. Haga clic en el icono **Calibración**.

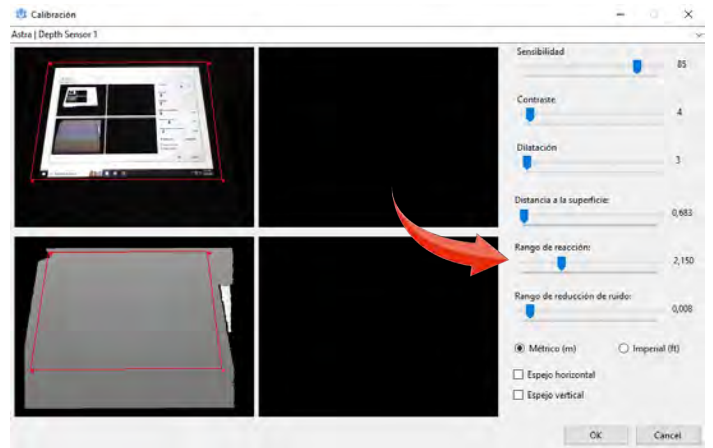
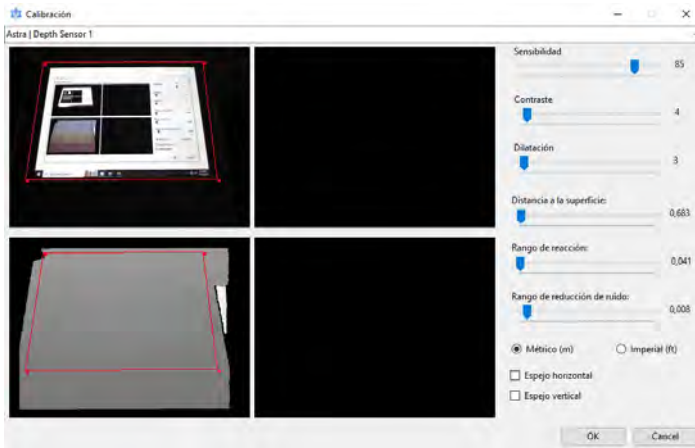


Si la imagen proyectada no está completamente contenida dentro de la ventana superior izquierda, será necesario mover físicamente la cámara IR para que vea la imagen proyectada en el suelo, la pared o la mesa. Si la imagen está al revés o invertida, marque o desmarque las casillas Espejo horizontal y Espejo vertical hasta que aparezca correctamente.

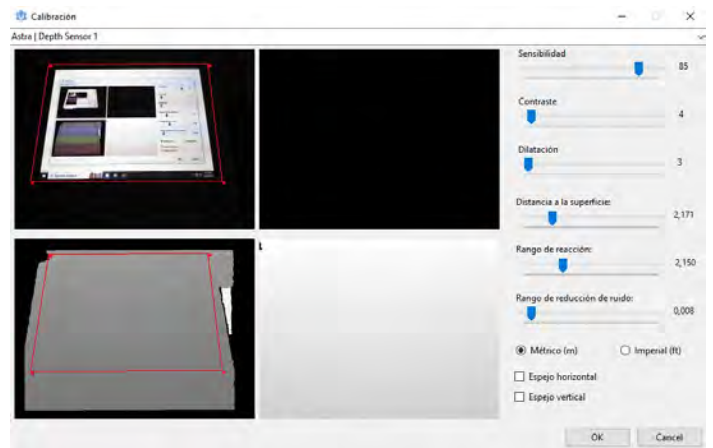
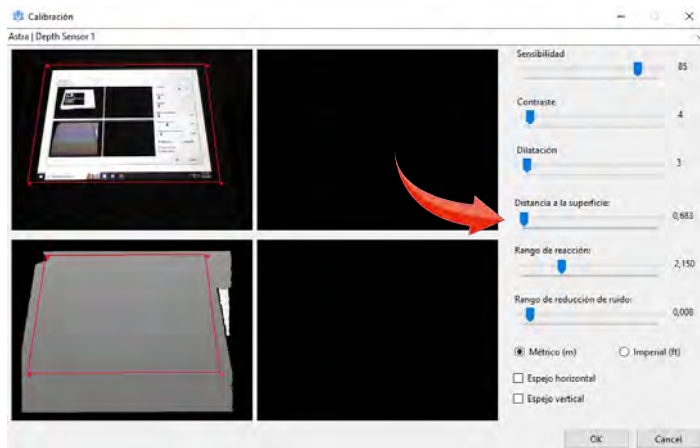


2. En la ventana superior izquierda, utilice la alfombrilla del ratón para formar un recuadro alrededor de la proyección. Para ello, haga clic con el botón izquierdo del ratón fuera de cada esquina de la imagen. Cuando haya terminado, deberá haber una caja con líneas rojas alrededor de la imagen proyectada. La caja puede ser más grande que la imagen, pero no más pequeña.

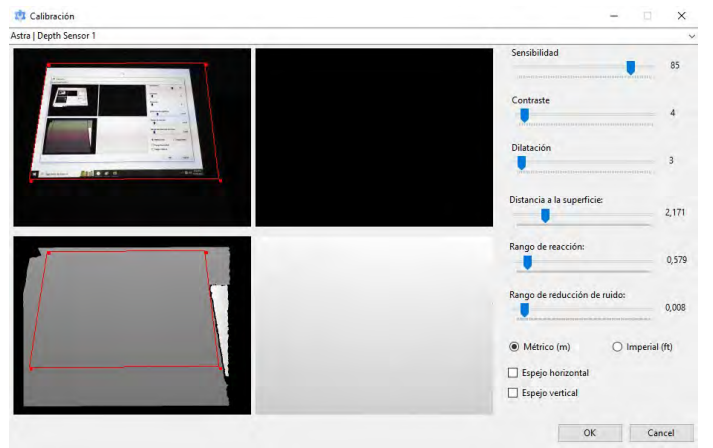
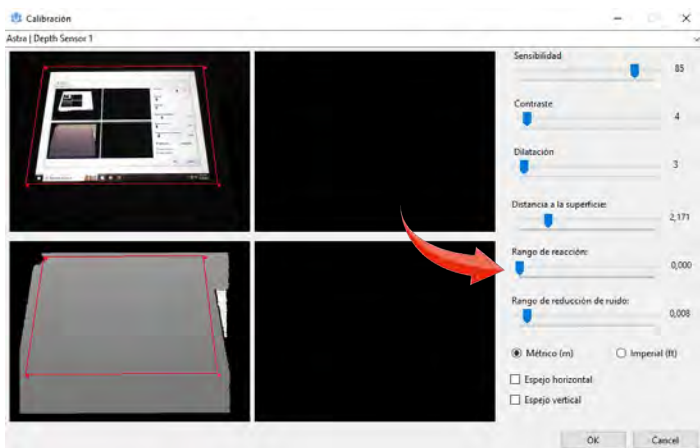
3. Mueva la el Selector “Rango de Reacción” al medio de la Barra.



4. Mueva el Selector “Distancia de Superficie” hacia la izquierda, la pantalla inferior derecha se mostrará en negro. Mueva lentamente el selector hacia la derecha, hasta que la pantalla inferior derecha se vuelva blanca, entonces deténgase. Si una pequeña esquina permanece negra, no pasa nada. Lo importante es que la zona proyectada sea totalmente blanca.



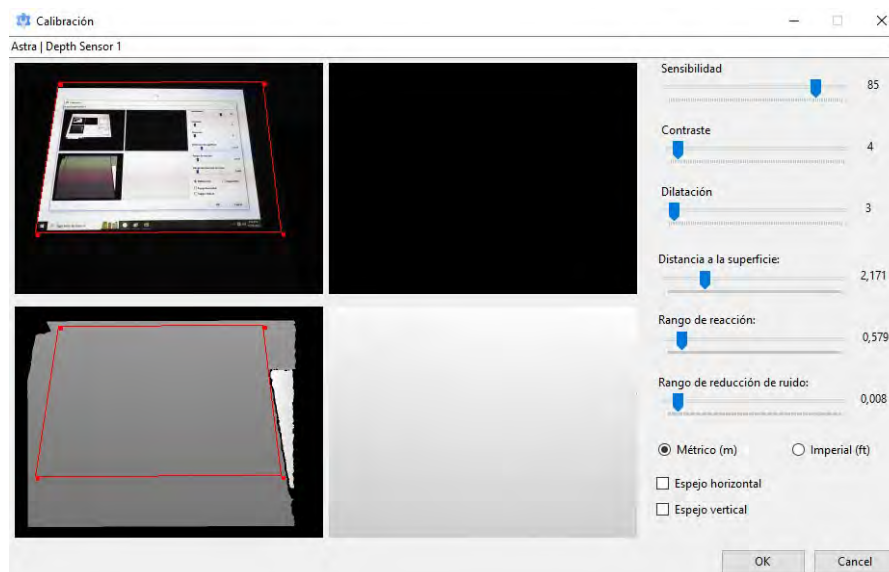
5. Mueva el Selector “Rango de Reacción” hacia la izquierda, la pantalla inferior derecha se volverá negra. Mueva lentamente el Selector hacia la derecha, hasta que la pantalla inferior derecha se vuelva blanca. Si una pequeña esquina permanece negra, no pasa nada. Lo importante es que la zona proyectada sea totalmente blanca.





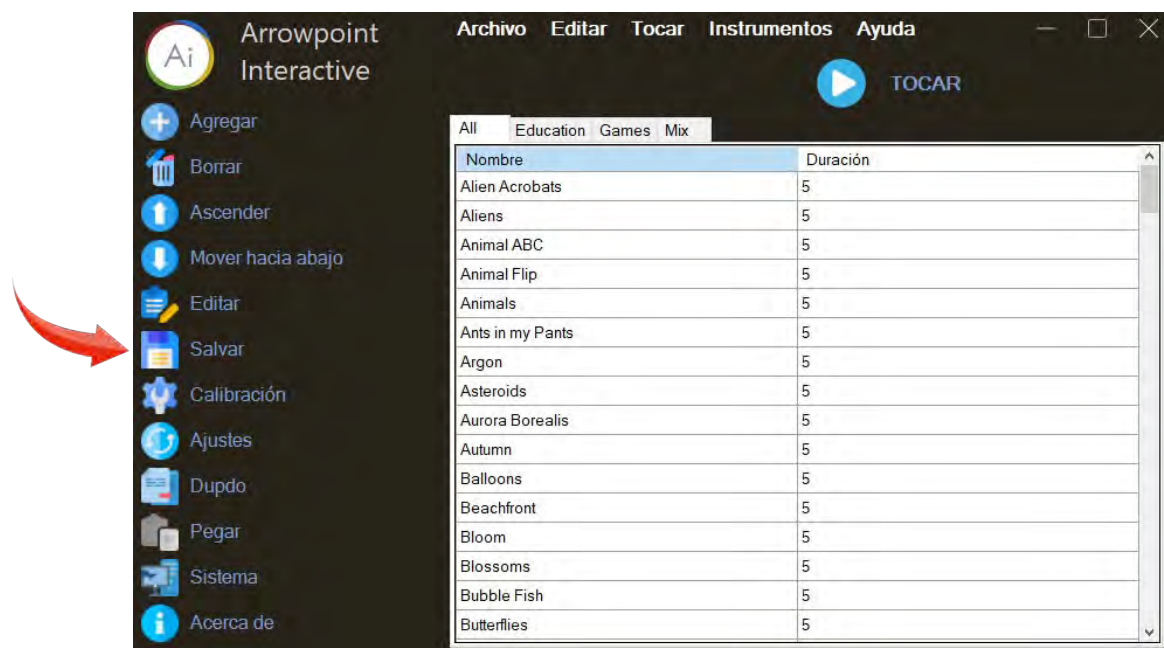
6. Los ajustes de Sensibilidad, Contraste y Dilatación no necesitan modificarse nunca y están preajustados en Sensibilidad 85, Contraste 4 y Dilatación 3.

7. El rango de reducción de ruido permite un ajuste avanzado para afinar las reacciones. Está preajustado en .31 imperial (.008 métrico). Si este número se fija demasiado bajo, puede hacer que los juegos reaccionen sin tocarlos.



## Listas de Reproducción

Hemos precargado su sistema con listas de reproducción sugeridas. Éstas pueden borrarse o dejarse como están y no comprometerán en modo alguno el rendimiento de su sistema. La lista de reproducción **Todos** contiene todo el catálogo de juegos y no pueden borrarse, usted es libre de añadirlos a otras listas o crear su propia lista de reproducción con un encabezamiento especial. Es importante recordar que cada cambio debe guardarse para que se añada o elimine de forma permanente. Sólo tiene que hacer clic en el **Icono del Disquete** (Guardar), o ir al menú Archivo para guardar



## Crear una Lista de Reproducción

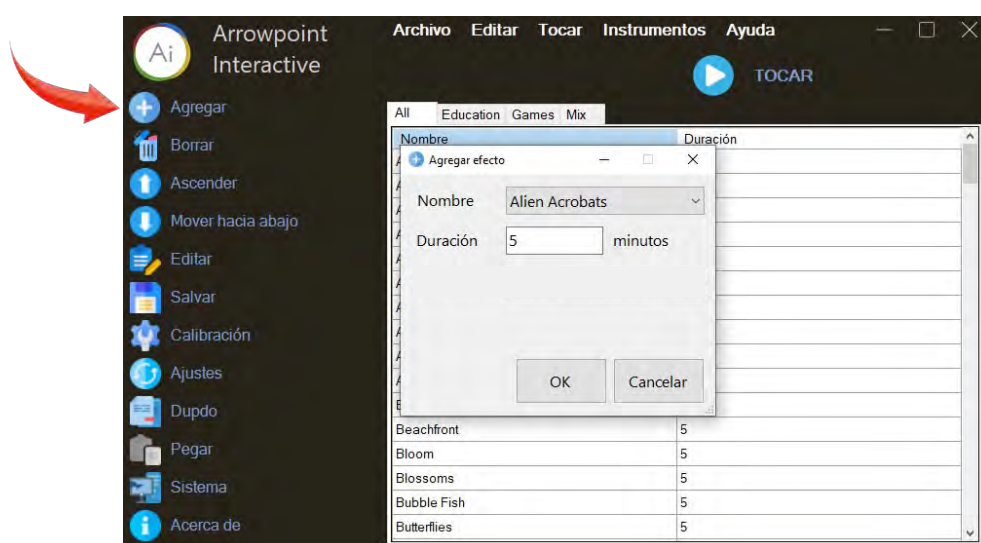
Haga clic en el apartado **Archivo** y en **Crear lista de reproducción**. Introduzca el nombre de la lista que desee y haga clic en **OK**. Aparecerá la nueva lista y podrá empezar a añadir efectos.

## Borrar una Lista de Reproducción

Haga clic en la lista que desee eliminar y, a continuación, haga clic en el encabezado **Archivo** y **seleccione Eliminar** lista de reproducción.

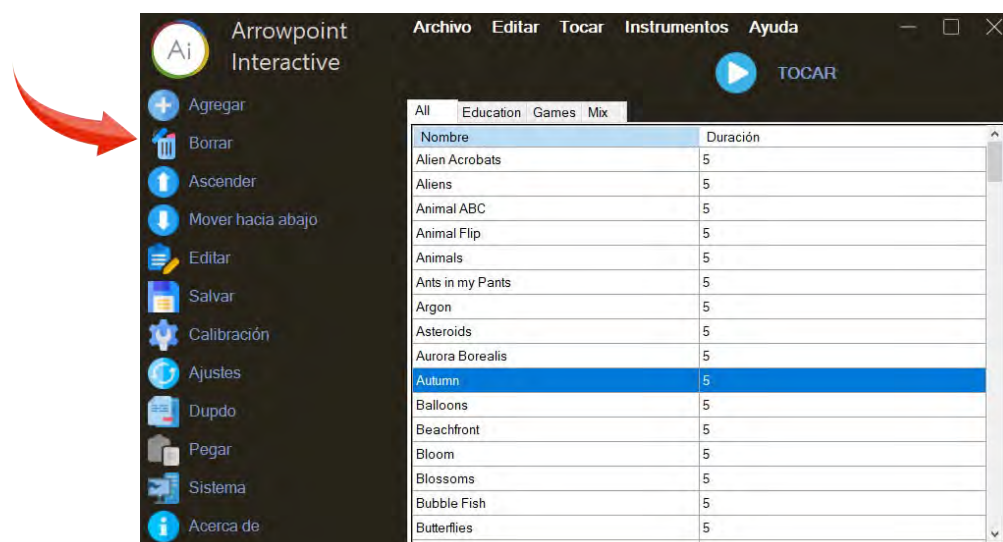
## Añadir Juegos a una Lista de Reproducción

Seleccione la lista de reproducción en la que desea añadir un juego. Haga clic en el icono **Más** (Añadir) y seleccione una partida del catálogo en el menú desplegable **Nombre**. También puede elegir la duración de la partida ahora o más adelante. Haga clic en **OK** y habrá terminado.



## Borrar Partidas de una Lista de Reproducción

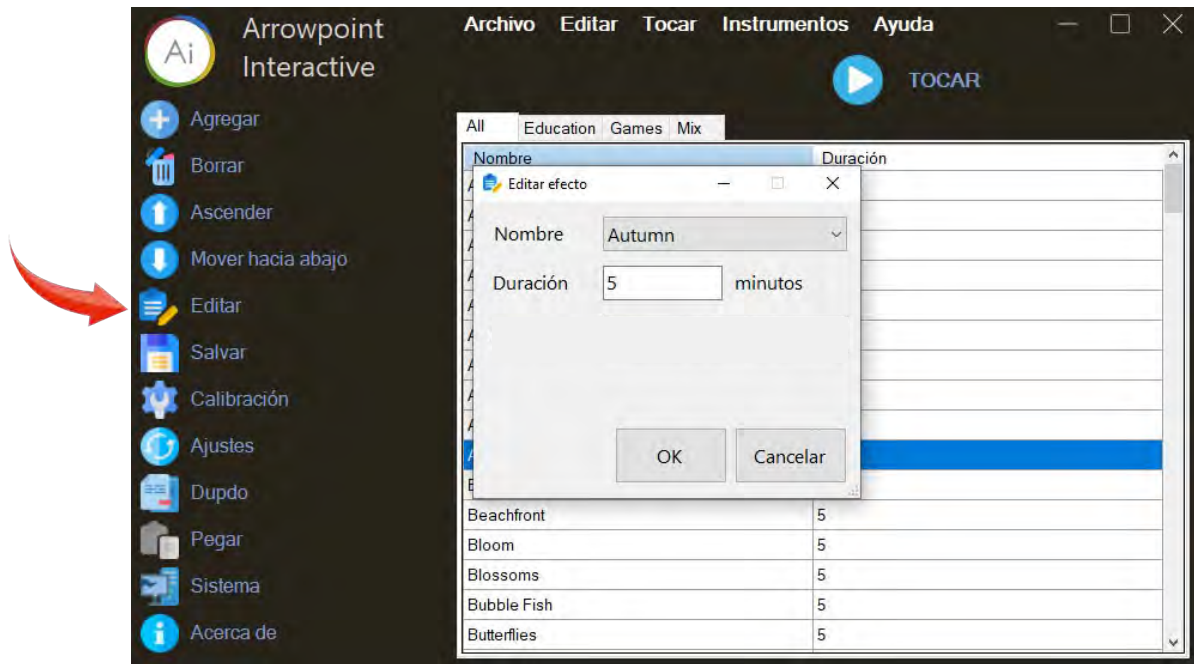
Seleccione la lista de reproducción de la que desea eliminar una partida. Haga clic en la partida para resaltarla y, a continuación, pulse sobre el icono de la **papelera** (Borrar). Los juegos pueden borrarse de cualquier lista de reproducción, a excepción de la lista de reproducción **Todos**.





## Edición del Tiempo de Juego de una Partida

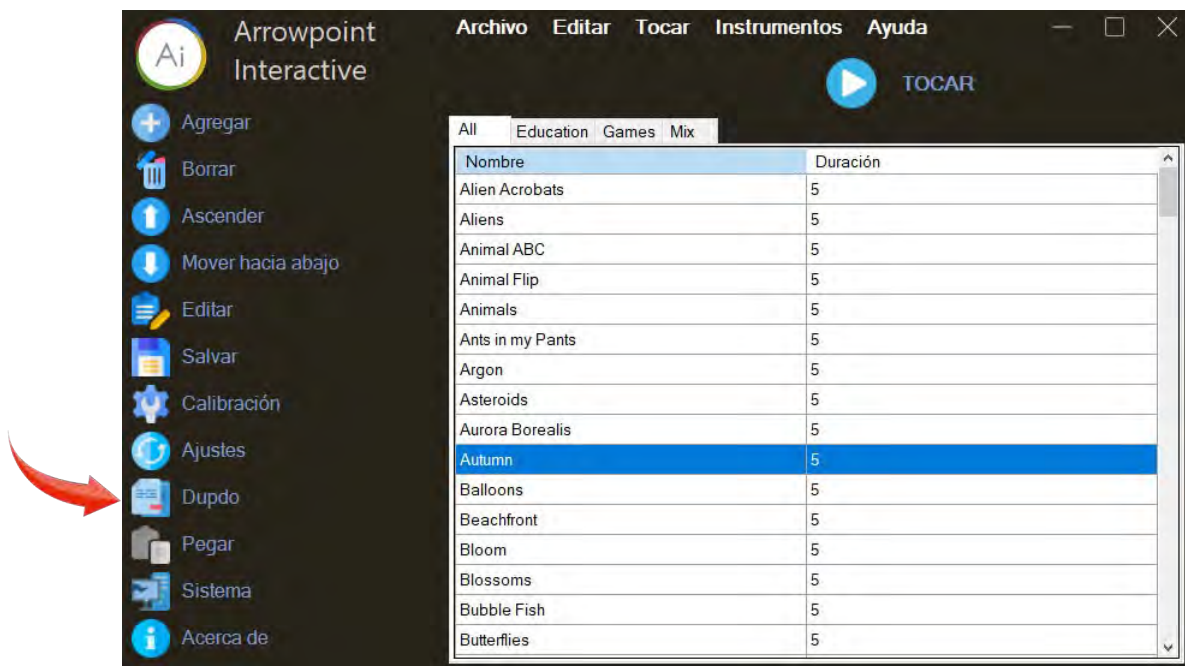
Seleccione la lista de reproducción y resalte la partida que desea **editar**. Pulse el icono Editar y resalte el campo de duración, escriba el tiempo deseado y pulse **OK**.

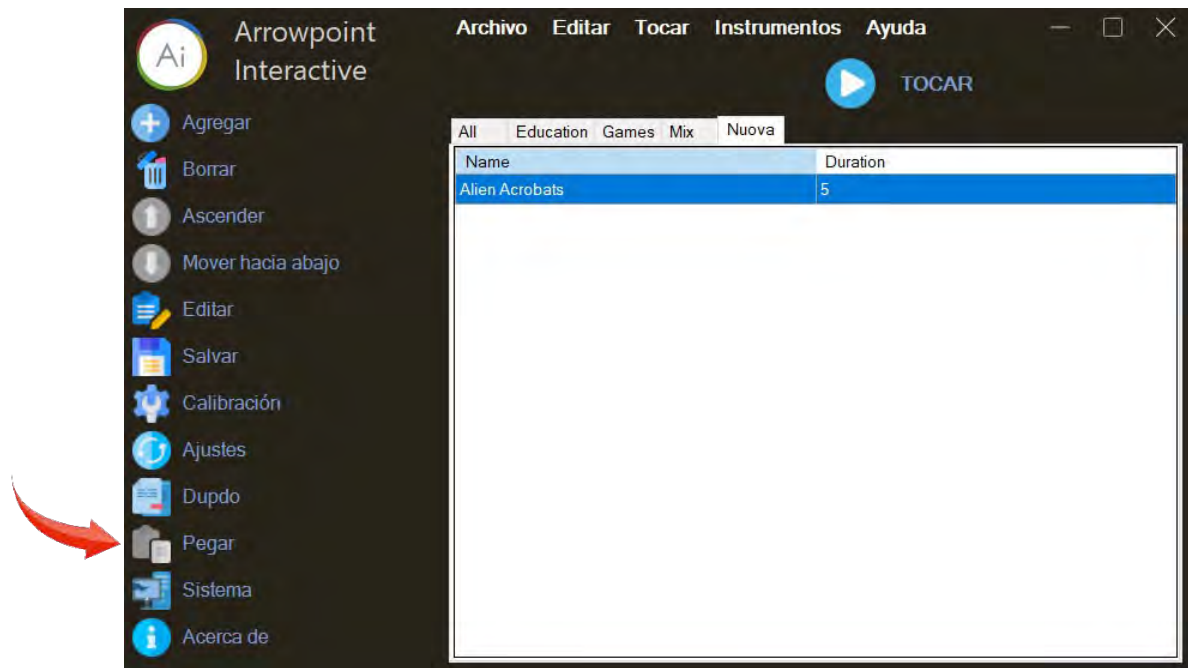


## Copiar Juegos a una Lista de Reproducción

Puede utilizar esta opción en lugar de utilizar el icono **Añadir**.

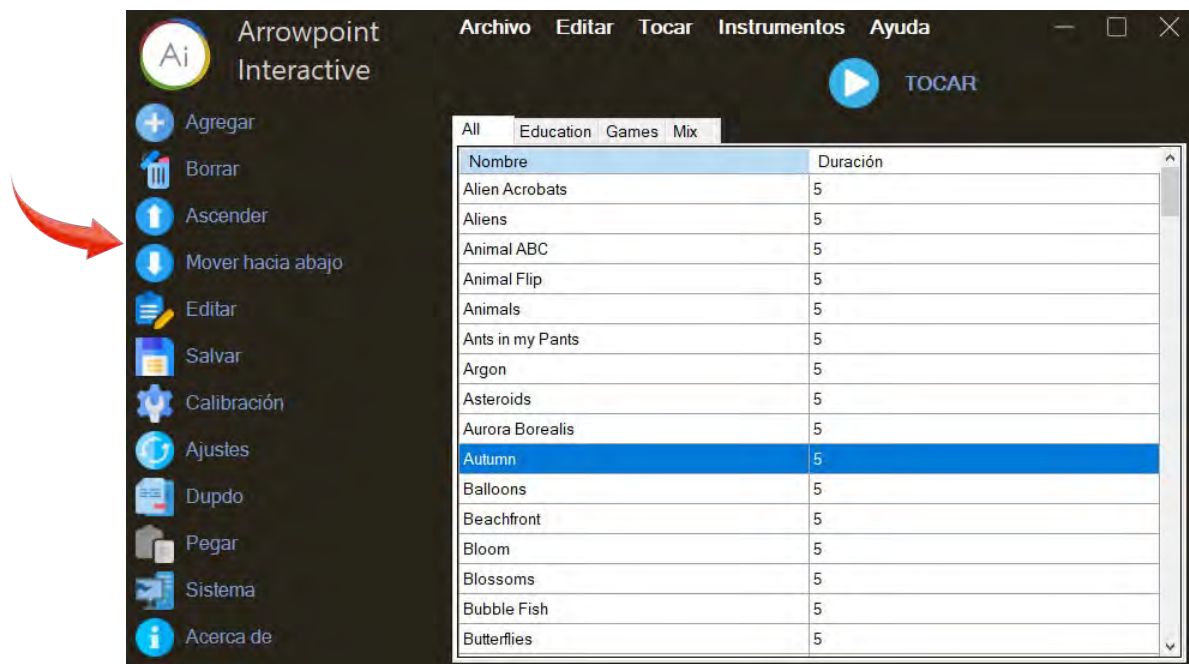
Seleccione la lista de reproducción de la que desea copiar la partida y resalte la partida. Haga clic en el icono **Copiar** para guardarlo en el **portapapeles**. Seleccione la lista de reproducción a la que desea añadir el juego y haga clic en el icono Portapapeles para pegarlo en la nueva lista.





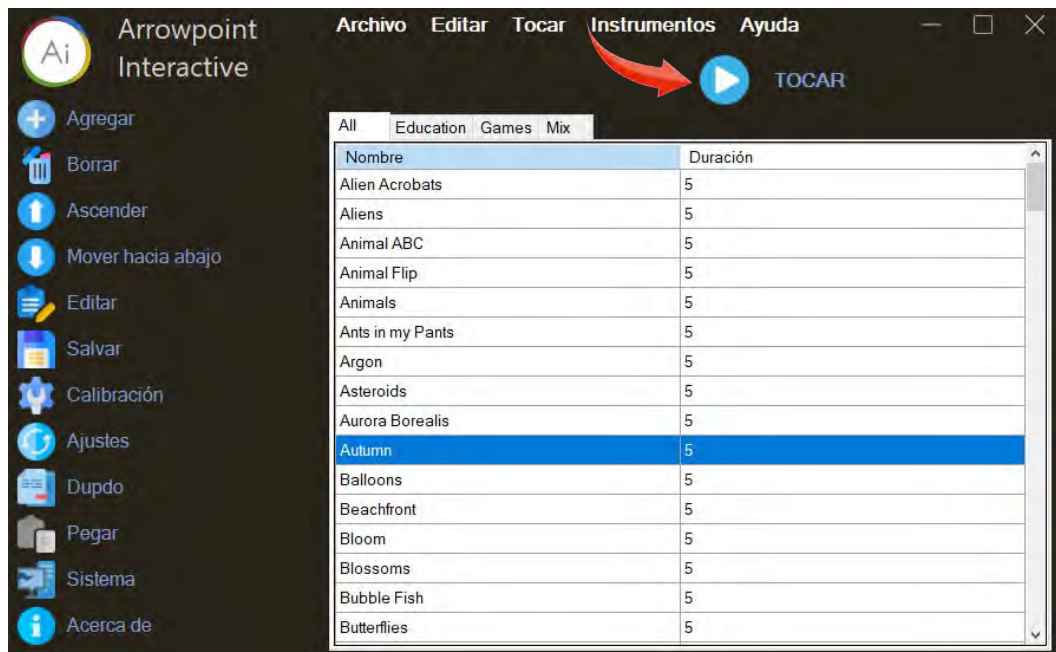
## Mover Partidas Dentro de una Lista de Reproducción

Haga clic en un juego para resaltarlo y, a continuación, haga clic en los iconos de **flecha** para desplazar la selección hacia arriba o hacia abajo.



# Jugar Manualmente

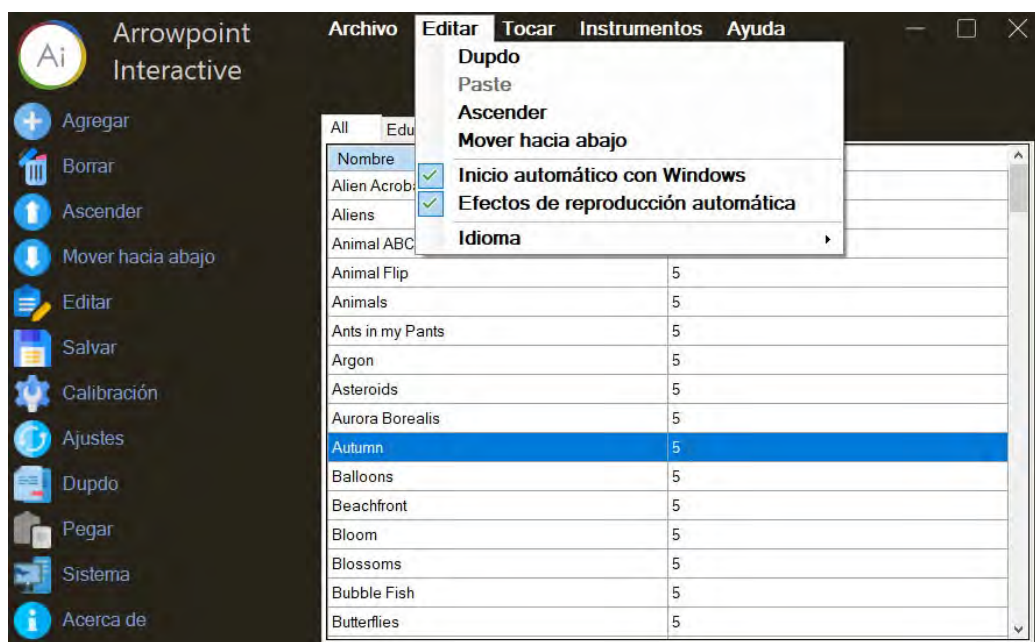
Seleccione una partida para resaltar y pulse el icono **Jugar**. Una vez que haya jugado el juego seleccionado, pasará automáticamente a la siguiente partida.



## Inicio y Reproducción Automáticos

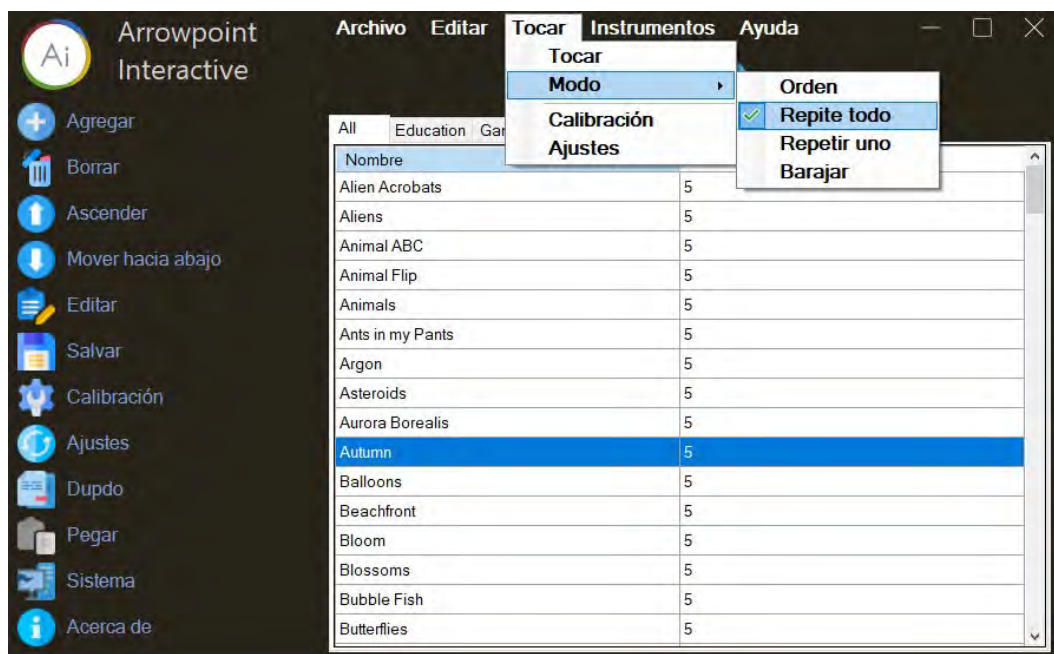
Haga clic en editar y luego en **Iniciar Automáticamente con Windows** para que FX se inicie al lanzar el sistema. Por defecto, esta opción se encuentra seleccionada.

Haga clic en el apartado **Editar** y, a continuación, en **Efectos de Reproducción** automática para instalar una marca de verificación junto a esta opción y Lucynt reproducirá automáticamente la última lista de reproducción seleccionada. El sistema está programado con esta opción seleccionada.



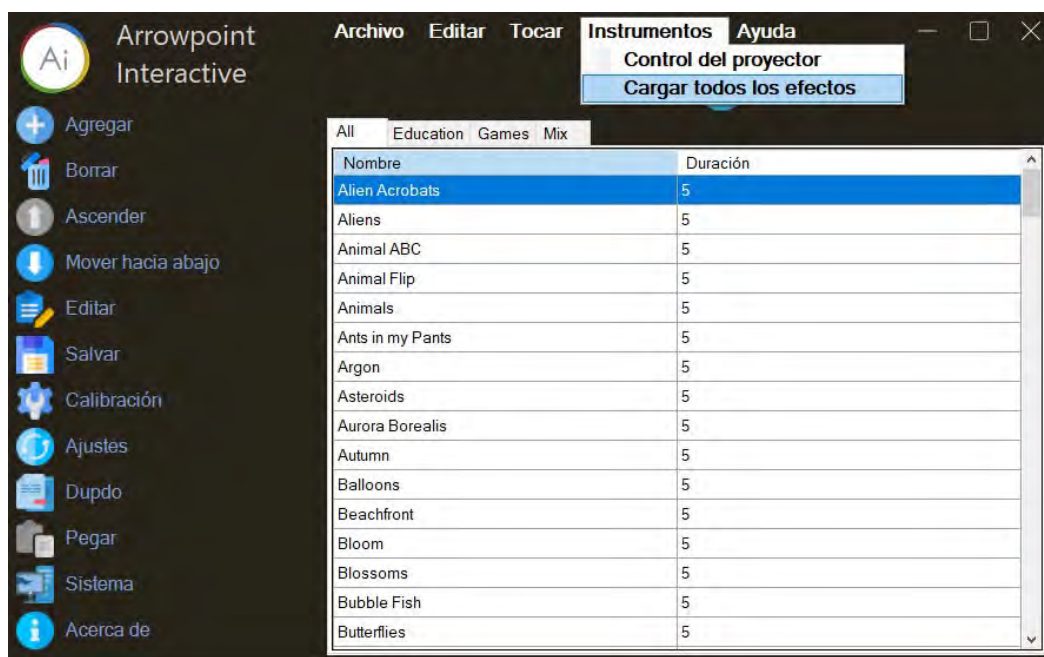
## Ajuste del Modo de Reproducción

El orden en que se juegan las partidas puede alterarse a través de la configuración del **Modo de juego**. Haga clic en la pestaña **Jugar** y desplácese hasta **Modo de juego**. Hay cuatro opciones que se pueden elegir simplemente haciendo clic en el método de juego deseado. El sistema está programado con la opción seleccionada **Repetir todo**.



## Cargar Todos los Juegos en una Lista de Reproducción

Si decide cargar todo el catálogo de juegos en una lista de reproducción, sólo tiene que seleccionar la lista de reproducción deseada y hacer clic en el encabezado **Herramientas**. Desplácese hacia abajo y haga clic en **Cargar todos los efectos**, se cargará todo el catálogo de juegos en la lista de reproducción seleccionada.



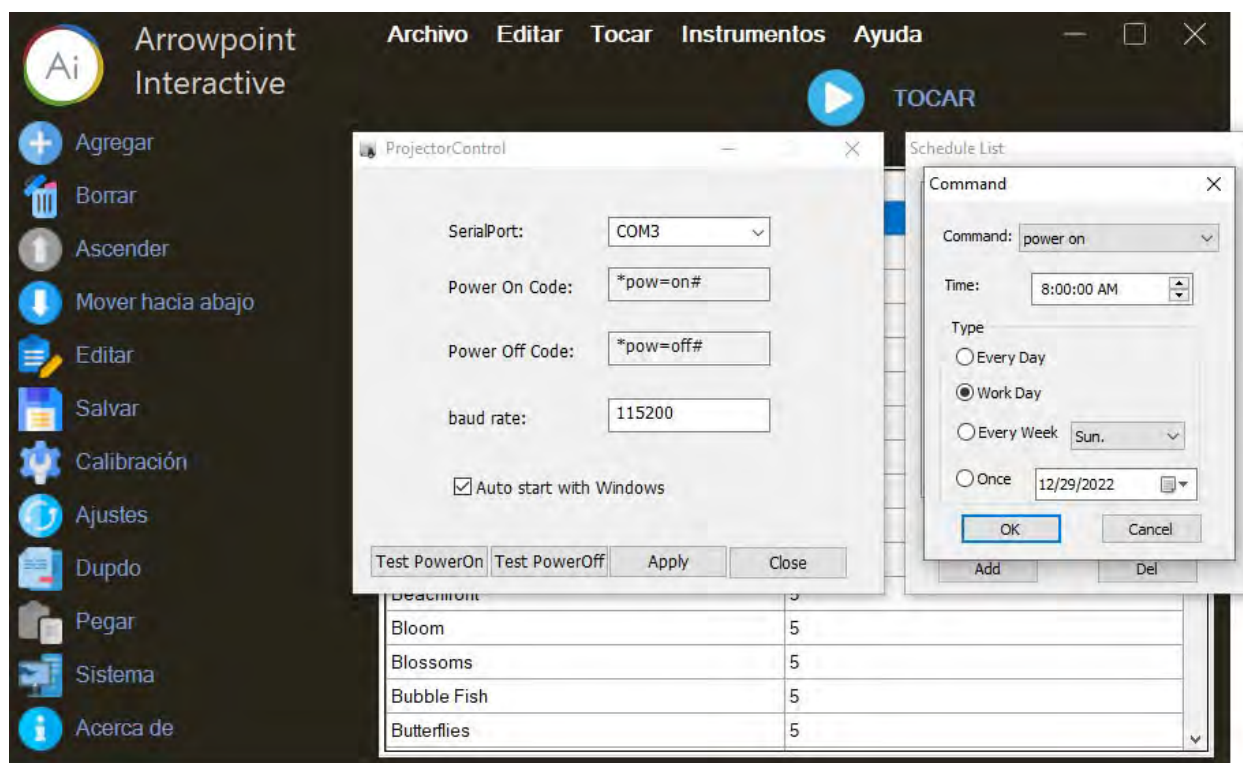


# Programación Automática del Encendido y Apagado del Proyector

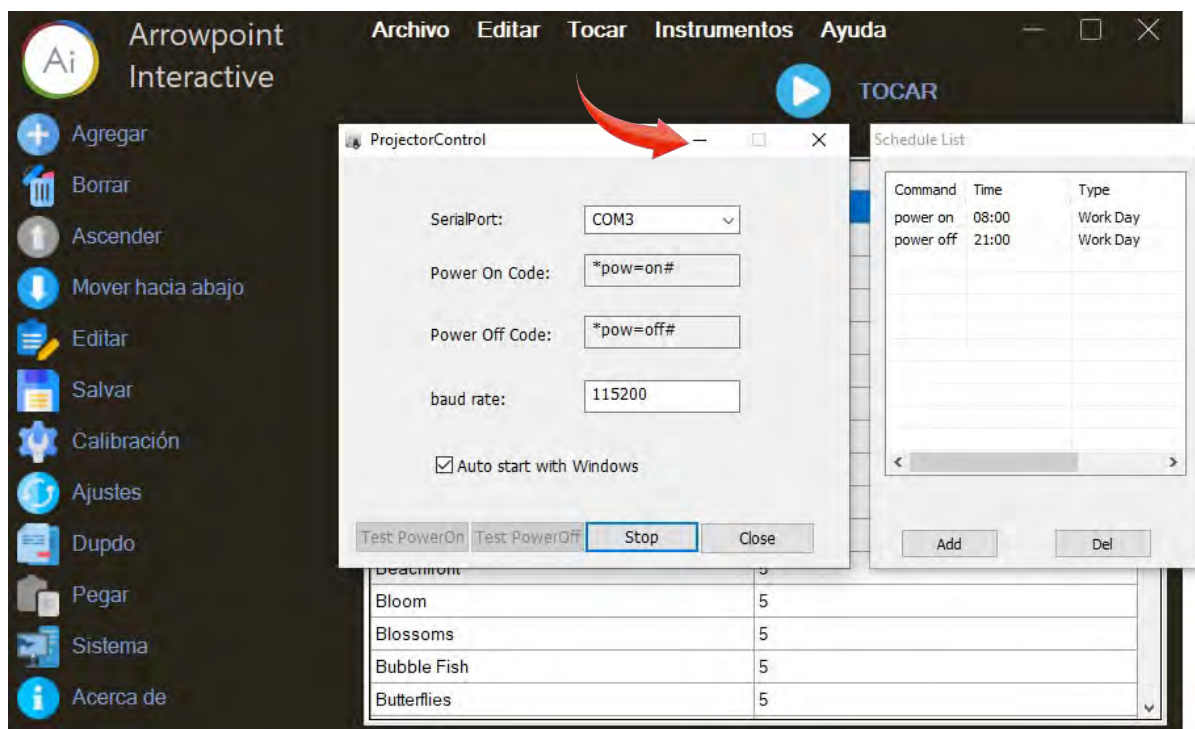
El proyector puede programarse para encenderse y apagarse a horas programadas del día o de la semana con esta función. No es una función necesaria ya que el proyector puede encenderse o apagarse con el mando a distancia.

**Precaución: No cambie los ajustes del puerto serial, los códigos de alimentación o la velocidad en baudios. Estos deben permanecer como se programaron o esta característica no funcionará.**

1. Haga clic en la pestaña Herramientas y seleccione Control del proyector.
2. En la Lista de programación, haga clic en **Añadir**. Utilice el menú desplegable **Comando** para elegir **Encendido** y, a continuación, elija la hora a la que desea que se encienda. En **Tipo**, elija cuándo desea que se encienda y, a continuación, haga clic en **OK**. Vuelva a hacer clic en **Añadir** y elija **Apagar**, después repita los pasos anteriores. Si desea eliminar alguno de los comandos de encendido, simplemente resalte el comando deseado y haga clic en **Suprimir** para eliminarlo.

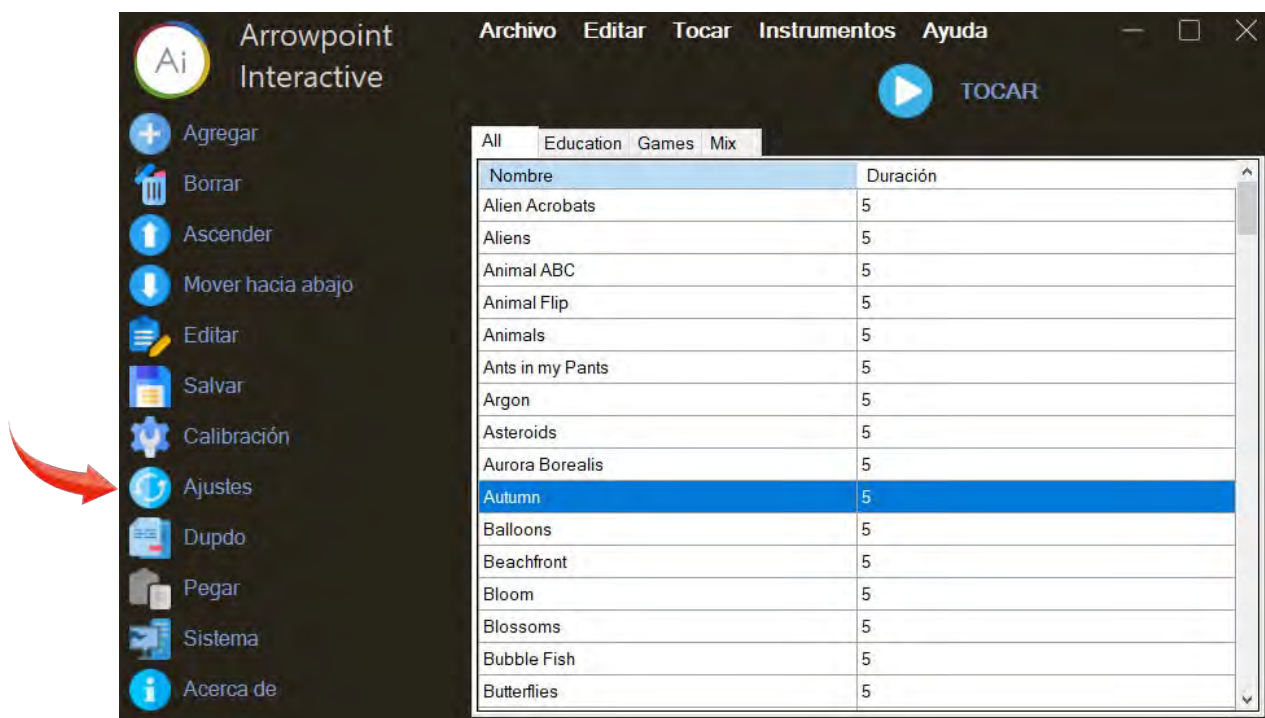


3. En la ventana Control del proyector marque la casilla junto a Inicio automático con Windows, haga clic en Aplicar, luego minimice la ventana, no haga clic en Cerrar. La opción Cerrar apaga el panel de control del proyector, impidiendo que se ejecute la programación



## Crear un Nuevo Juego

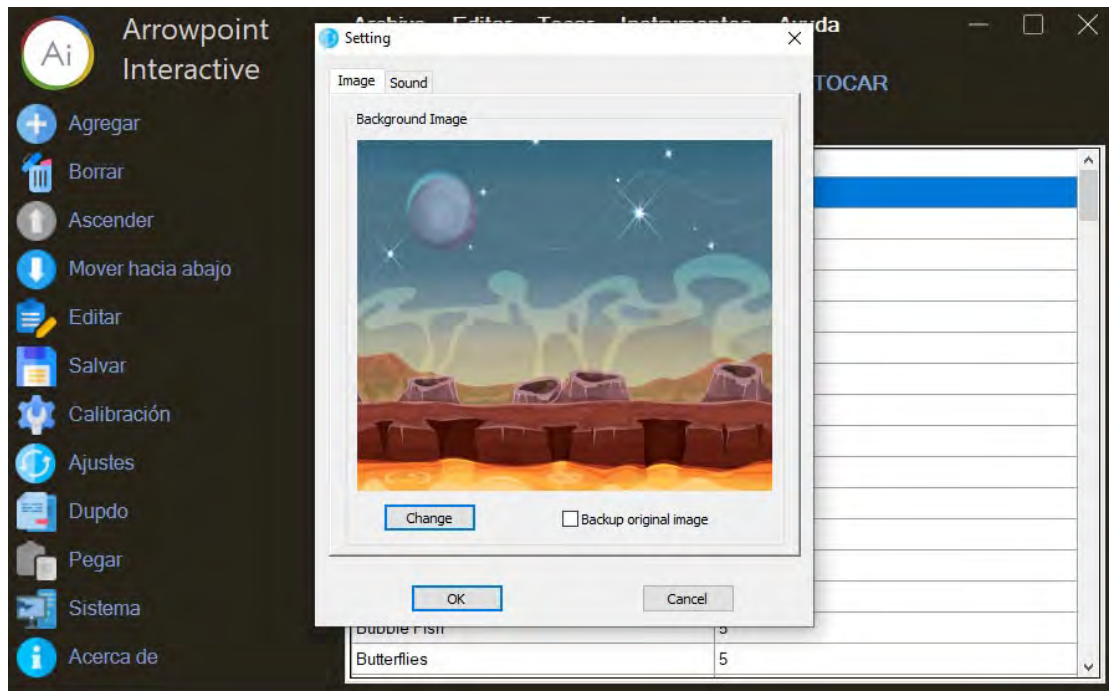
Muchos de los juegos tienen la capacidad de cambiar la música (archivos mp3) y las imágenes (jpeg, preferiblemente de 1024 x 768 píxeles). Seleccionando el juego y pulsando el icono de **Configuración**, se abrirá la ventana de **Configuración** si se puede cambiar el juego.



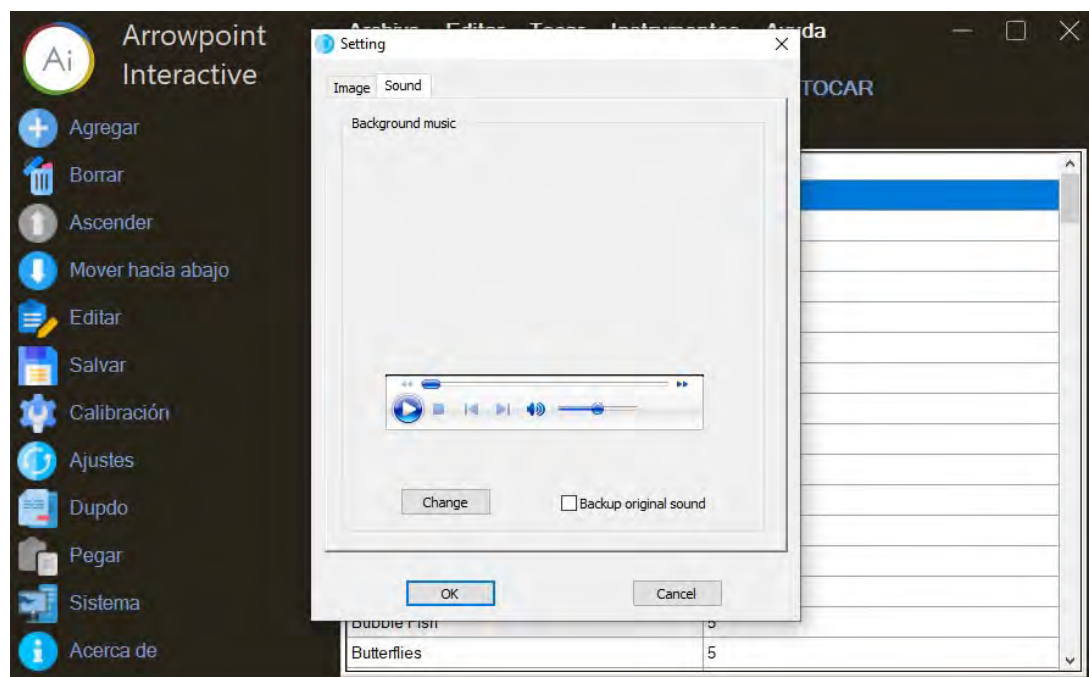


Cuando se abra la ventana de **Configuración**, tendrá pestañas en la parte superior que indican los elementos que pueden modificarse.

**Imagen:** Pulse sobre la imagen que desea cambiar. Si hay varias imágenes en el juego, el marco que las rodea se volverá azul. A continuación, haga clic en el botón **Cambiar** y busque en su base de datos la imagen que desea insertar en el juego. Puede ponerla en su pc a través de Dropbox, Google Drive o con una cuenta de correo electrónico. Si desea guardar la imagen que va a sustituir para utilizarla en el futuro, haga clic en la casilla **Copia de seguridad de la imagen original**.



**Sonido:** Pulse el botón **Cambiar** y busque en su base de datos la música que desea instalar en el juego. Si desea guardar el sonido que se está sustituyendo para utilizarlo en el futuro, haga clic en la casilla de verificación **Copia de seguridad del sonido original**.



# Funcionamiento del Teclado

El teclado inalámbrico realiza varias funciones que se muestran a continuación. El teclado incorpora un modo de ahorro de energía, por lo que puede ser necesario pulsar la barra espaciadora para activar las teclas.

**Menú Administración** - Para acceder al Menú Admin simplemente pulse la tecla de escape **Esc** en la esquina superior izquierda del teclado.

**Jugar la siguiente partida** - Si mantiene pulsada la tecla **Alt** y pulsa el botón de **flecha hacia** delante situado en la parte inferior derecha del teclado, empezará a reproducirse el siguiente juego de la lista de reproducción.

**Jugar una partida anterior** - Si mantiene pulsada la tecla **Alt** y pulsa el botón de flecha inversa situado en la parte inferior derecha del teclado, comenzará a reproducirse la partida anterior de la lista de reproducción.

## Asistencia técnica

Si tiene alguna pregunta sobre el funcionamiento del sistema, póngase en contacto con su representante de ventas o con el servicio de atención al cliente.

Si tiene dificultades técnicas con su sistema, póngase en contacto con el servicio de asistencia técnica en **support@fxgamezone.com**. También puede ponerse en contacto con el servicio de asistencia técnica en [www.fxgamezone.com](http://www.fxgamezone.com) seleccionando la pestaña Asistencia.



Arrowpoint Interactive 8400 E. Prentice Ave., Ste. 1500 Englewood, CO 80111 USA