

Inhaltsverzeichnis

1. Vorsichtsmaßnahmen

2. Fehlerbehebung

1. Die SD-Karte funktioniert nicht.
2. Es können keine Daten über den USB-Anschluß übertragen werden
3. Ein Programm started nicht.
4. Die SD-Karte ist voll und muß formatiert werden.
5. Probleme mit dem Bildschirm.
6. Die Tasten funktionieren nicht richtig.

3. Garantie und Kundenservice

1. Garantie
 - ① Kundendienst für ein Jahr
2. OLED Bildschirm und Beleuchtung

4. License

1. MPEG4 Hinweis
2. GNU (General Public License)
3. WEEE

5. GP2X Wiz Webseiten

1. GP2X Homepage (Download Programme und Firmware)
2. Fanseiten und andere Seiten
3. Kontakt-Info & GPH (Gamepark Holdings) Hauptsitz-Adresse

6. GP2X Wiz Webseiten

1. Europa
2. Nordamerika
3. Asien

7. Übersicht des WIZ

1. Verpackungsinhalt
2. Wiz Ladegerät
3. Technische Daten
4. Die Tasten im Überblick
5. SD-Karte einlegen

8. Kurzvorstellung der Funktionen

1. Spiele auf SD-Karte
2. Eingebaute Spiele
3. Flash-Spiele
4. Starter

5. Video-Abspielfunktion

6. Flash
7. Musik
8. Foto
9. Comics
10. E-Book
11. Planner
 - ① Calendar
 - ② Clock
 - ③ Calculator
 - ④ Timer
12. Recorder
13. Settings
 - ① Auto Start
 - ② Sprache
 - ③ Helligkeit
 - ④ Stromsparfunktion
 - ⑤ Lautstärke
 - ⑥ USB Host
 - ⑦ Information angewählt
 - ⑧ Uhr
 - ⑨ Test Modus
 - ⑩ Touch Information

9. File Settings

- 1) USB Connection
- 2) Games Setting
- 3) Flash
- 4) Video-Abspielfunktion
- 5) Musik
- 6) Foto
- 7) Comics
- 8) E-Book



1. Vorsichtsmaßnahmen

 Bei der Entwicklung des WIZ wurde höchste Priorität auf die Sicherheit des Anwenders gelegt. Jedes elektronische Gerät kann jedoch, wenn es nicht ordnungsgemäß angewendet wird, Feuer, elektrischen Schock oder Verletzungen hervorrufen. Um eine Unfallfreie Verwendung zu gewährleisten, bitte an folgende Regeln halten:

- Es ist nicht erlaubt, das Gerät in Gänze oder Teilen zu analysieren oder modifizieren und / oder Schaltpläne, die aus einer Analyse heraus resultieren, zu verwenden. Auseinandernehmen des Gerätes führt zu einem Garantieverlust.
- Nicht versuchen, den WIZ mit irgendeinem Kabel direkt mit der Steckdose, einer Lampenfassung, einem Auto-Netzanschluß, etc. zu verbinden.
- Sollte Batteriefülligkeit ins Auge kommen, nicht reiben. Sofort mit kühlem, klarem Wasser ausspülen und einen Arzt aufsuchen.
- Bei Flüssigkeitsaustritt oder Verformung der Batterie diese nicht mehr verwenden. Diese können zu einer Überhitzung oder Explosion der Batterien führen. Es besteht große Verletzungsgefahr!
- Den Batteriefachdeckel nicht biegen. Keine fremden Objekte in das Batteriefach einlegen.
- Batterie nicht fallen lassen. Das Gerät keinen starken physikalischen Schocks aussetzen.
- Bevor der WIZ zum Ersten Mal verwendet wird, bitte die Batterie vollständig aufladen.
- Wenn der WIZ für eine längere Zeit nicht verwendet wird, bitte die Batterie entnehmen und an einem kühlen, trockenen Ort außerhalb der Reichweite von Kindern lagern.
- Das System nicht in einem Auto mit geschlossenen Fenstern liegen lassen (ganz besonders im Sommer nicht) und das System nicht extremer Hitze aussetzen.
- Es ist nicht erlaubt, das Gerät in Gänze oder Teilen zu analysieren oder modifizieren und / oder Schaltpläne, die aus einer Analyse heraus resultieren, zu verwenden. Auseinandernehmen des Gerätes führt zu einem Garantieverlust.



1. Vorsichtsmaßnahmen

Bei der Entwicklung des WIZ wurde höchste Priorität auf die Sicherheit des Anwenders gelegt. Jedes elektronische Gerät kann jedoch, wenn es nicht ordnungsgemäß angewendet wird, Feuer, elektrischen Schock oder Verletzungen hervorrufen. Um eine Unfallfreie Verwendung zu gewährleisten, bitte an folgende Regeln halten:

- Nicht versuchen, den WIZ mit irgendeinem Kabel direkt mit der Steckdose, einer Lampenfassung, einem Auto-Netzanschluß, etc. zu verbinden.
- Sollte Batterieflüssigkeit ins Auge kommen, nicht reiben. Sofort mit kühlem, klarem Wasser ausspülen und einen Arzt aufsuchen.
- Bei Flüssigkeitsaustritt oder Verformung der Batterie diese nicht mehr verwenden. Diese können zu einer Überhitzung oder Explosion der Batterien führen. Es besteht große Verletzungsgefahr!
- Den Batteriefachdeckel nicht biegen. Keine fremden Objekte in das Batteriefach einlegen.
- Batterie nicht fallen lassen. Das Gerät keinen starken physikalischen Schocks aussetzen.
- Bevor der WIZ zum Ersten Mal verwendet wird, bitte die Batterie vollständig aufladen.
- Wenn der WIZ für eine längere Zeit nicht verwendet wird, bitte die Batterie entnehmen und an einem kühlen, trockenen Ort außerhalb der Reichweite von Kindern lagern.
- Das System nicht in einem Auto mit geschlossenen Fenstern liegen lassen (ganz besonders im Sommer nicht) und das System nicht extremer Hitze aussetzen.



2. Fehlerbehebung

1) Die SD-Karte funktioniert nicht

- Ist das Gerät angeschalten und sind die Batterien geladen?
- Ist die SD-Karte korrekt eingelegt?
- Ist die Datei korrekt angewählt?

2) Es können keine Daten über das USB-Kabel übertragen werden

- Ist das USB-Kabel korrekt angeschlossen?
- Sind sowohl PC als auch WIZ angeschalten?

3) Datei startet nicht

- Ist die Datei korrekt angewählt?
- Ist der Dateiname korrekt? (Einige Sonderzeichen, Dingbats, etc. dürfen nicht verwendet werden)
- Ist die SD-Karte korrekt eingelegt?
- Ist der Akku geladen?
- Ist auf der SD-Karte noch genug Speicherplatz?

4) Die SD-Karte ist voll und / oder muss formatiert werden.

- Die SD-Karte ist voll
- Dateien von der Karte auf den PC verschieben.
- Weitere SD-Karte kaufen
- SD-Karte muss formatiert werden
- Wenn die SD-Karte formatiert wird, sind alle gespeicherten Daten verloren. Unbedingt aufpassen, dass nicht ausversehen wichtige Daten gelöscht werden.

5) Probleme mit dem Bildschirm.

- Der Bildschirm ist dunkel und kaum zu sehen? Batterie überprüfen.
- Vorsichtig mit einem trockenen, fussselfreien Tuch sauberwischen
- Wenn die Farben verzerren, überprüfen, ob nicht ein magnetischer Gegenstand in der Nähe liegt.

6) Die Tasten funktionieren nicht richtig

- Überprüfen, ob nicht ein fremdes Objekt im Gerät liegt. Wenn der Fehler häufiger auftritt oder bestehen bleibt, den Händler kontaktieren.
- Das Gerät darf weder auseinandergenommen noch analysiert, in Gänze oder in Teilen nachgebaut oder modifiziert werden. Mit einer Öffnung des Gerätes erlischt die Garantie.



3. Garantie und Kundenservice

1) 8-5. Garantiebestimmungen

Gamepark Holdings gibt auf das Gerät die folgenden Garantien:

1. Kostenfreier Kundendienst

Innerhalb eines Jahres ist der Kundendienst auf Fehlfunktionen, die durch eine fehlerhafte Produktion entstanden sind, kostenfrei.

2. Kostenpflichtiger Kundendienst

In den folgenden Fällen müssen Versandkosten, Reparaturkosten und Bauteilkosten gezahlt werden:

- die Fehlfunktion durch das fehlerhafte Verhalten des Anwenders verursacht wurde (fallen lassen, physikalische Beschädigung, etc.)
- die Beschädigung durch natürliche Katastrophen wie Feuer, Erdbeben, Überflutung, Blitzeinschlag, etc. verursacht wurde.
- es sich um normale Abnutzungserscheinung handelt (Batterien, etc.)
- der Schaden durch unsachgemäße Lagerung (hohe Temperatur, hohe Luftfeuchtigkeit, Chemikalien, etc.) hervorgerufen wurde
- ein eventueller Brief mit versprochenen Zusatzgarantien verloren geht
- der Schaden durch Reparatur oder Modifizierung des Gerätes durch eine Fremdfirma (nicht Gamepark Holdings oder einen der offiziellen Distributoren) entstanden ist
- das Gerät durch dafür nicht vorgesehene Komponenten beschädigt wird

- das Gerät durch ein nicht für den WIZ vorgesehenes Netzteil entstanden ist

4) OLED Bildschirm und Hintergrundbeleuchtung

- Das OLED-Display sowie die Hintergrundbeleuchtung haben eine lebenslange Garantie. Wenn das OLED anfängt, zu flackern oder dunkel zu werden, bitte den Kundendienst anrufen: +82-70-7012-1471.
- Wenn das Gerät in kalter Umgebung genutzt wird, ist es normal, dass das OLED träge wird oder die Hintergrundbeleuchtung länger braucht. In normalen Umfeld sollte sich das wieder geben.
- Das OLED kann ein paar fehlerhafte Pixel aufweisen. Farbverfälschungen aufgrund unterschiedlichen Blickwinkels sind normal, es handelt sich hier NICHT um eine Fehlfunktion.



4 . License

MPEG4 NOTICE

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 VISUAL PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL AND NON-COMMERCIAL USE OF A CONSUMER FOR (i) ENCODING VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD ("MPEG-4 VIDEO")AND/OR (ii)DECODING MPEG-4 VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL AND NONCOMMERCIAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO. NO LICENSED BY MPEG LA TO PROVIDE MPEG-4 VIDEO.
NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION INCLUDING THAT RELATING TO PROMOTIONAL, INTERNATIONAL AND COMMERCIAL USES AND LICENSING MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, LLC.SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://WWW.MPEGLA.COM)

WEEE

Entsorgung von alten elektrischen oder elektronischen Geräten. Das Symbol auf dem Produkt oder der Verpackung bedeutet, dass dieses Produkt nicht mit dem normalen Hausmüll entsorgt werden darf, sondern bei der dafür zuständigen Sammelstelle zum Recyclen von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden soll. Stellen Sie bitte sicher, dass dieses Produkt ordnungsgemäß entsorgt wird, damit sowohl unsere Umwelt als auch unsere Gesundheit geschützt und nicht gefährdet wird.



Zertifikats-Info

FC Tested To Comply
With FCC Standards
FOR HOME OR OFFICE USE

MIC
인증번호 : GPX-GP2X-F100(B)

CE
Registration NO.: AE 50078740 0001



4 . License

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.

51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification is as follows.

4 . License

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

4 . License

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

4 . License

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program. If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through

that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice. This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

4 . License

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version." you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.



4 . License

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS



5. & 6. GP2X WIZ Webseiten

GP2X Homepage (Download, Tools and Firmware)

GP2X Produkte und Informationen

<http://www.gp2xwiz.com> (für Englischsprachige Anwender)

<http://www.gp2xwiz.co.kr> (für koreanische Anwender)

Programm-Download-Seite

<http://www.fugGP.co.kr> (für koreanische Anwender)

<http://www.fugGP.com> (für Englischsprachige Anwender)

Webseite für Entwickler

<http://dev.gp2x.com> (Webseite für Entwickler)

<http://wizer.kr> (für Englischsprachige Anwender)

Community- und andere Seiten

- GPAIN.com - GP2X Wiz (koreanische Community)
- GP32X.com - Englischsprachige Community für alle GamePark und ein paar weitere Handhelds
- wiki.gp2x.org - Ein Wiki mit vielen Informationen sowohl für Entwickler als auch für Anwender
- gp2x.inmedia.net - Englischsprachige Webseite mit News rund um den GP2X
- gp2x-emulation.dcemu.co.uk - Englischsprachige Webseite mit News, Downloads und einem Forum
- archive.gp2x.de - Das Download-Archiv für freie Programme und Spiele für den WIZ (Englisch)
- gp32spain.com - Spanische Newsseite mit Forum und Downloads
- gp2x.de - Deutsche Newsseite mit Forum
- derekscholte.nl/GP2XForum - Englische und Holländische Foren
- gp2xtr.com - Türkische Seite über den GP2X mit News und Infos.

WIZ Online Shop für ausländische Kunden

Europa

England

<http://www.gbax.com>

Spanien

<http://www.gp2xspain.com>

Deutschland

<http://shop.gp2x.de>

<http://www.jes.de>

<http://www.comtech.de>

Schweden

<http://www.gametronics.se>

Frankreich

<http://www.supremefactory.com>

<http://www.divineo.fr>

Italien

<http://www.tecnologiecreative.it>

Türkei

<http://www.smart-bs.com>

Niederlande

<http://www.asiaimpextrading.com>

<http://www.gpark.nl>

Nordamerika

U.S.A

<http://www.gp2xstore.com>

<http://www.dynamism.com>

Kanada

<http://www.gamersection.ca>

Asien

HongKong

<http://www.play-asia.com>

7. Verpackungsinhalt

1) Verpackungsinhalt



GP2X Wiz, USB Kabel, Stylus-Stift, Anleitung, CD Anleitung, Kurzanleitung



7. Verpackungsinhalt

2) Wiz Ladegerät

Das originale 24-polige-Ladegerät sowie das mitgelieferte USB-Kabel können den WIZ wiederaufladen.



24-poliges Ladegerät
(separat erhältlich)



USB-Kabel

2) An-/Ausschalter



Abb. 1-1



- 🔥 Anschalten – Den Schalter nach unten ziehen, um das Gerät anzuschalten.
- 🔥 Ausschalten – Den Schalter für zwei Sekunden nach unten ziehen.
- 🔥 Hold-Modus – Den Schalter nach oben schieben.

7. Verpackungsinhalt

3) Technische Daten

 Spec	Name CPU LCD RAM Built-in Support Port O/S USB Connecting Port Battery Charging System Size	GP2X ARM9 533MHz, H/W 3D Accelerator 71.12mm(2.8 inch) QVGA OLED Touch Screen 64MB 1GB SD/SDHC Linux 2.0 High Speed 24Pin (Other port supported) 2000mAh Lithium-ion Polymer AC Power / USB Port 121(w)*61(h)*18(d) mm
 Video Player	File Audio File Video Resolution Bit Rate Subtitles	MPEG4, Xvid, Divx AVI OGG, WAV Max 480*272 30fps Image : Max 2500kbps Sound : Max 384kbps smi File
 Music	Channel Frequency Type of File Output Lyrics	Stereo 20Hz~20KHz OGG, WAV 3.5 Ø Lyrics Supported
Photos	File Format	JPG, BMP, GIF, PNG and others
Comics	File Format	JPG, BMP, GIF, PNG and others
E-Book	File Format Functions	TEXT File Book Marker, Font, Listen to Music
 Other Functions	Flash World Time Calendar Timer Calculator Recorder	Flash Light 8.0 Supported World Time and Origin Time Calendar



7. Verpackungsinhalt

4) Der WIZ in der Übersicht

① Linker Lautsprecher

MENU-Taste

② Führt zurück ins Hauptmenu

An-/Ausschalter
Zum Ein- und

③ Ausschalten des Gerätes oder um HOLD zu nutzen.

8-Wege-Spielsteuerung

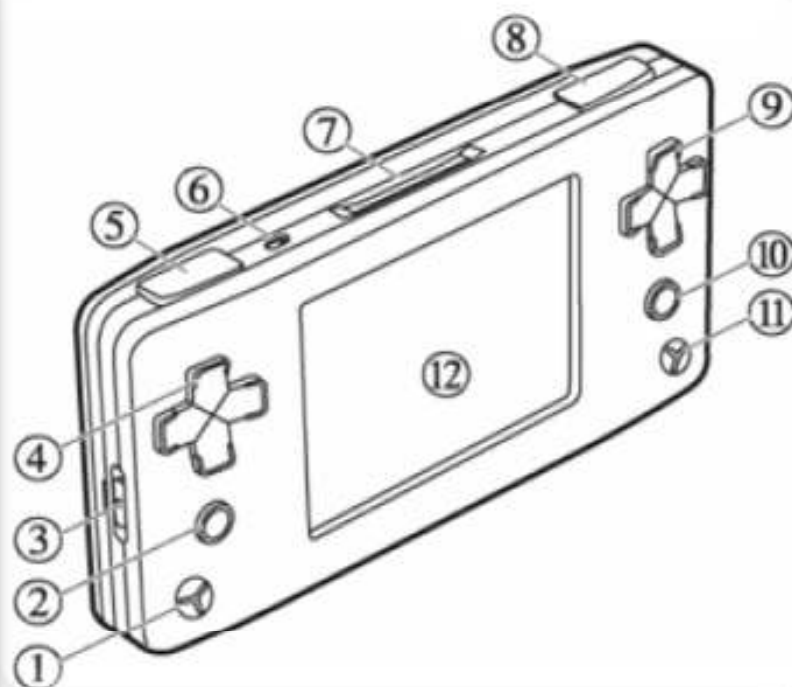
④ Hoch, Runter, Links, Rechts und vier diagonale Richtungen.

L-Taste

⑤ Verwendung je nach Spiel unterschiedlich.

Mikrofon

⑥ Für Sprachaufnahmen oder Spiele, die es unterstützen.



⑦ SD-Speicherkarten-Einschub.

R-Taste

⑧ Verwendung je nach Spiel unterschiedlich

A/B/X/Y Tasten

⑨ Verwendung je nach Spiel unterschiedlich.

Select-Taste

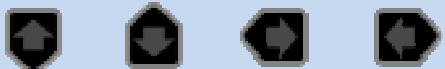
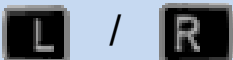
⑩ Auswählen. Funktion ist vom Menu, in welchem man sich befindet, abhängig.

⑪ Rechter Lautsprecher

⑫ OLED Touchscreen

7. Verpackungsinhalt

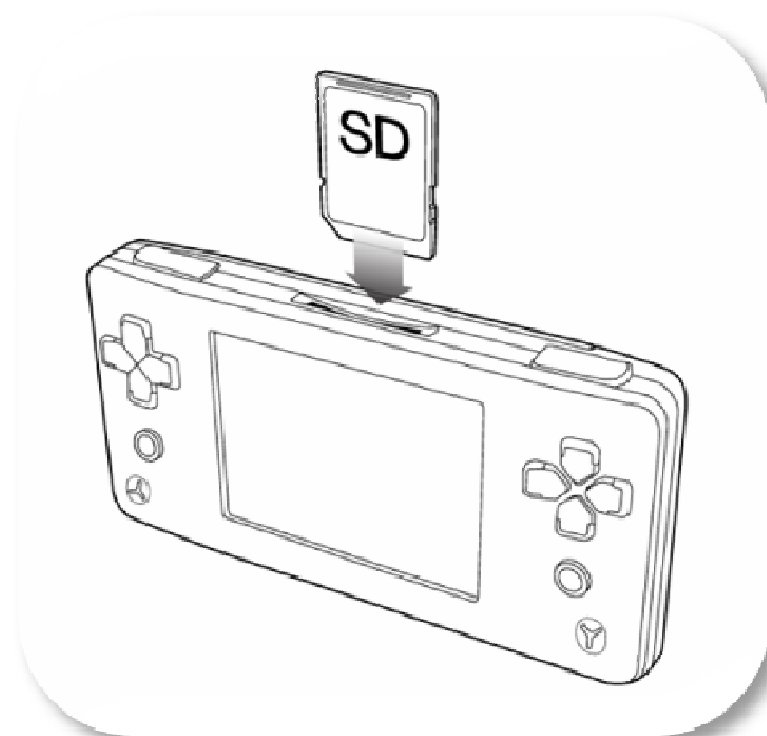
5) Die Tasten im Überblick

	Richtungstasten
	Taste – Starten/Akzeptieren/Auswählen
	Taste – Abbrechen/Re-Setting/Vorwärts bewegen
	Taste – Menu in den Vordergrund bringen
	Taste – Vor/Zurück
	Select-Taste – Wechselt zwischen SD-Speicher / Festspeicher. Kann verwendet werden, während Musik gehört wird.
	Menu Taste – Zurück ins Hauptmenu



7. Verpackungsinhalt

6) SD-Karte einlegen



<Abb.> SD-Karte einlegen

- Die SD-Karte einlegen, wie es in der oberen Abbildung zu sehen ist.
- Sobald sie ganz eingeführt wurde, sollte man einen leichten Klick hören-Um die SD-Karte herauszunehmen, die Karte leicht von oben drücken, bis ein leichter Klick zu hören ist.
- Die SD-Karte kommt automatisch ein wenig heraus und kann nun entnommen werden.
- Warnung: DIE SD KARTE NICHT ENTFERNEN, WÄHREND SIE IN VERWENDUNG IST. DAS KANN DIE SD-KARTE ODER DIE DATEN DARAUF BESCHÄDIGEN.



10. Kurzvorstellung der Funktionen

1) Spielen von SD-Karte

🔥 Spiele starten, die auf SD-Karte vorliegen.

1. Das SD-Karten-Spielsymbol auswählen und  zum Bestätigen drücken.



<Abb. 1-1> Ausgewähltes SD-Karten-Symbol.



<Abb. 1-2> Ausgewähltes SD-Karten-Symbol.

2. Das Spiel aus der Liste auswählen und  zum Starten drücken.

10. Kurzvorstellung der Funktionen

2) Eingebaute Spiele spielen

 Viel Spaß mit den Spielen, die im internen Speicher eingebaut sind.

1. Eingebaute Spiele auswählen und mit  bestätigen.



<Abb. 2-1> Ausgewähltes Symbol für eingebaute Spiele



<Abb. 2-2> Liste mit eingebauten Spielen

2. In der Anleitung steht die Steuerung der eingebauten Spiele.

10. Kurzvorstellung der Funktionen

3) Flash-Spiele

 Viel Spaß mit den eingebauten Flash-Spielen.



<Abb. 3-1> Flash-Spiele-Symbol ausgewählt

1. Flash Spiele auswählen und mit  bestätigen.



<Abb. 3-2> Flash Games Icon List

2. Durch Druck auf  kann man das Einstellungs-Menu öffnen.

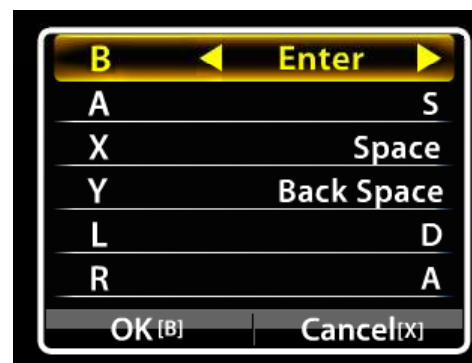


<Abb. 3-3> Tasten-Konfiguration

- 1) Datei öffnen 2) Vergrößern 3) Einstellungen
- 4) Drehen 5) Verkleinern 6) Beenden

3. Tasten-Konfiguration

In der Tastenkonfiguration kann man die PC-Tasten mit den WIZ-Tasten simulieren.



<Abb.3-4> Tasten-Konfiguration

Links: GP2X WIZ-Tasten - Rechts: PC Tasten.

10. Kurzvorstellung der Funktionen

4) Starter

 Kostenlose Spiele und Anwendungen können über den Starter gestartet werden.

1. Starter auswählen und mit  bestätigen.



<Abb. 4-1> Starter-Symbol ausgewählt



<Abb. 4-2> Starter-Liste

2. Man kann verschiedenste Anwendungen starten.

10. Kurzvorstellung der Funktionen

5) Videos abspielen

Der OLED-Bildschirm ist ideal um Filme zu betrachten.

1. Video-Symbol auswählen und mit  bestätigen.



<Abb. 5-1> Video-Symbol ausgewählt.



<Abb. 5-2> Aufgelistete Videos

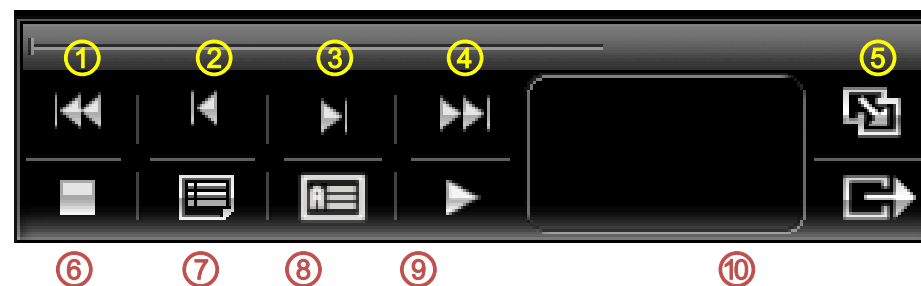
10. Kurzvorstellung der Funktionen

5) Videos abspielen

2. Um das Menu aufzurufen, kurz den Touchscreen berühren oder  drücken.



<Abb.5-3> Film-Abspielfunktion



<Abb. 5-4> Einstellungen

① Vorige Datei



⑥ Start und Stopp

② 10 Sek. zurück



⑦ Datei öffnen



③ 10 Sek. vor



⑧ Untertitel öffnen

④ Nächste Datei



⑨ Pause / Stopp



⑤ Wide / Original-Größe



⑩ Beenden



10. Kurzvorstellung der Funktionen

6) Flash-Filme

Flash-Filme können von SD-Karte abgespielt werden.

1. Flash auswählen und mit **B** bestätigen



<Abb. 6-1> Flash-Symbol ausgewählt

2. Mit **Y** kann das Einstellungs-Menu aufgerufen werden.



<Abb. 6-3> Einstellungs-Menu

- 1) Öffnen 2) Vergrößern 3) Einstellungen
- 4) Drehen 5) Verkleinern 6) Beenden



<Abb. 6-2> Liste mit Flash-Filmen

3. Tasten-Einstellungen

Der WIZ kann bei Flashinhalten die PC-Tasten simulieren.

Links: GP2X Wiz-Tasten - Rechts: PC Tasten.

B	Enter
A	S
X	Space
Y	Back Space
L	D
R	A
OK [B]	Cancel [X]

<Abb. 6-4> Tasten-Einstellungen

10. Kurzvorstellung der Funktionen

7) Musik

1. Music auswählen und mit  bestätigen.



<Abb. 7-1> Musik-Symbol ausgewählt



<Abb. 7-2> Musik-Liste

10. Kurzvorstellung der Funktionen

7) Musik

2.  öffnet das Einstellungs-Menü.



<Abb. 7-3> Musik abspielen



① Vorherige Datei



② 10 Sek zurück



③ 10 Sek vor



④ Nächste Datei



⑤ Wiederholen



⑥ Spielen und Stoppen

⑦ Datei öffnen



⑧ Musik-Texte

⑨ Spielen / Stoppen



⑩ Beenden



10. Kurzvorstellung der Funktionen

8) Fotos betrachten

 Fotos auf dem OLED-Bildschirm betrachten.

1. Bilder auswählen und mit  bestätigen.



<Abb. 8-1> Bilder-Symbol ausgewählt



<Abb. 8-2> Bilderliste

10. Kurzvorstellung der Funktionen

8) Fotos betrachten

2.  öffnet das Einstellungs-Menü.



<Abb. 8-3> Foto-Betrachter



<Abb. 8-4> Einstellungen

- ① Vorheriges Bild ② Nächstes Bild ③ Drehen ④ Musik hören
⑤ Vergrößern ⑥ Verkleinern ⑦ Datei öffnen ⑧ Beenden

① Vorheriges Bild



② Nächstes Bild



③ Drehen

④ Musik hören



⑤ Vergrößern



⑥ Verkleinern



⑦ Datei öffnen



⑧ Beenden



10. Kurzvorstellung der Funktionen

9) Comics lesen

🔥 Mit dem WIZ kann man auch Comics lesen

1. Den Comic auswählen und mit  bestätigen.



< Abb. 9-1> Comics-Symbol ausgewählt



<Abb. 9-2> Liste mit Comics

10. Kurzvorstellung der Funktionen

9) Comics lesen

2.  öffnet das Menu



<Abb. 9-3> Bild wird angezeigt



- ① Vorheriges Bild ② Nächstes Bild ③ Betracht-Modus ändern ④ Musik
⑤ Vergrößern ⑥ Verkleinern ⑦ Datei öffnen ⑧ Beenden

① Vorheriges Bild



⑤ Vergrößern



② Nächstes Bild



⑥ Verkleinern



③ Betracht-Modus ändern



⑦ Datei öffnen



④ Musik



⑧ Beenden



10. Kurzvorstellung der Funktionen

10) E – Books lesen

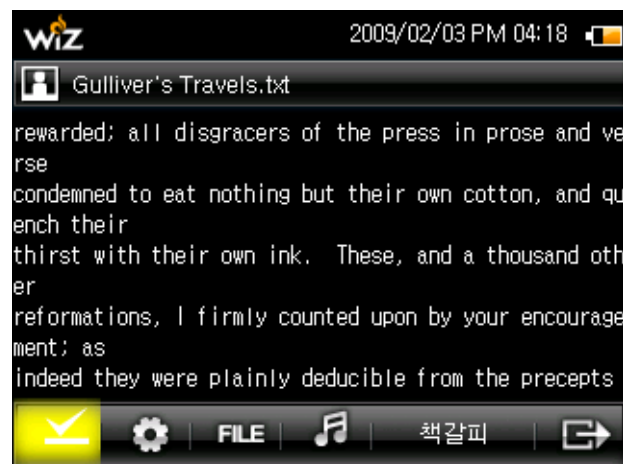
1. Das E-Book auswählen und mit  bestätigen.



<Abb. 10-1> E – Book-Symbol ausgewählt



<Abb. 10-2> Liste der E-Books



<Abb. 10-3> E – Book lesen

Mit  kann man zwischen dem eingebauten Speicher und der SD-Karte wechseln.

10. Kurzvorstellung der Funktionen

10) E – Books lesen

2.  öffnet das Einstellungs-Menu



<Abb. 10-4> Einstellungen

① Lesezeichen

② Schriftart und -farbe wählen

③ Datei öffnen



④ Musik hören



⑤ Beenden



Links/Rechts – Vorige / Nächste Seite wählen



Hoch/Runter – Um eine Zeile hoch/runter



L/R – 10 Seiten vor / zurück

3. Schriftart auswählen

Die gewünschte Schriftart muss im TTF-Format auf der SD-Karte vorliegen.



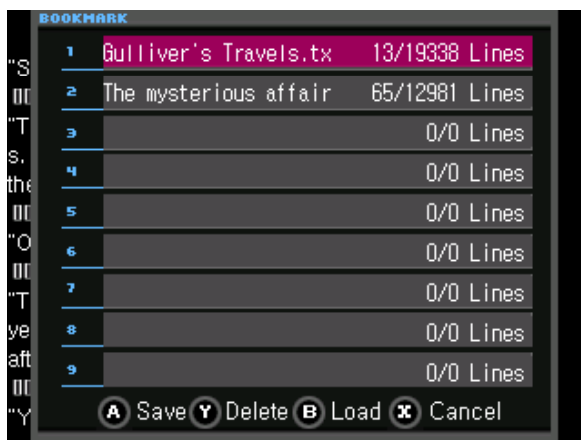
<Abb 10-5> Schriftart auswählen

 Nach Auswahl der gewünschten Schriftart mit  bestätigen.

10. Kurzvorstellung der Funktionen

10) E – Books lesen

4. Lesezeichen



<Abb. 10-6> Lesezeichen-Menu

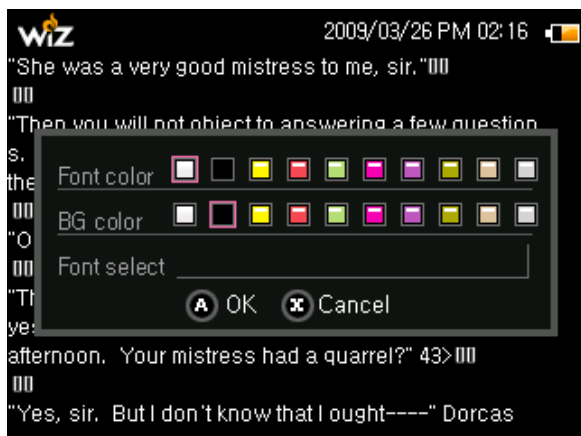
 Taste – Aktuelle Seite speichern

 Taste – Gewähltes Lesezeichen löschen

 Taste – Zum Lesezeichen sprigen

 Taste – Zurück ins E-Book

5. Schriftart / Hintergrund-Einstellungen



<Abb. 10-7> Schriftart-/Hintergrund-Einstellungen

 /  Hoch / Runter – Menu auswählen

 /  Links /Rechts – Schriftfarbe wählen

 Taste: Bestätigen

 Taste: Abbrechen und ins Hauptmenu zurück

 Taste: 'Schriftart auswählen

 Schriftart-Menu

10. Kurzvorstellung der Funktionen

11) Mobiles Büro

① Kalender

Das mobile Büro bietet verschiedene Funktionen:
<Kalender, Weltzeituhr, Taschenrechner, Alarmfunktion>



<Abb. 11-1> Mobiles Büro--Symbol ausgewählt



/



Hoch / Runter: Jahr wählen



/



Links / Rechts: Monat wählen



Taste: Beenden



<Abb. 11-2> Kalender-Symbol ausgewählt



<Abb. 11-3> Der Kalender

10. Kurzvorstellung der Funktionen

11) Mobiles Büro

② Weltzeituhr

Die Weltzeituhr zeigt die Zeit für 49 verschiedene Länder



<Abb. 11-4> Weltzeituhr-Symbol ausgewählt



<Abb. 11-5> Übersicht der Länder

◀ / ▶ Links / Rechts: Land wählen

✕ Taste: Beenden

10. Kurzvorstellung der Funktionen

11) Taschenrechner

③ Taschenrechner



<Abb. 11-6> Taschenrechner-Symbol ausgewählt



<Abb. 1-7> Der Taschenrechner



Cursor bewegen



Taste – Auswählen



Taste - Beenden

10. Kurzvorstellung der Funktionen

11) Taschenrechner

④ Alarmfunktion

🔥 Mit der Alarmfunktion kann man sich zu jeder Zeit wecken lassen.



<Abb. 11-8> Alarmfunktion angewählt



< Abb. 11-9> Initiate Timer



Button – Initiate Timer / Stop Timer



Button – Select Font



Button – Set the Time



Button – Exit

10. Kurzvorstellung der Funktionen

11) Aufnahmefunktion

Mit der Aufnahmefunktion kann man Sprache und Musik aufnehmen.

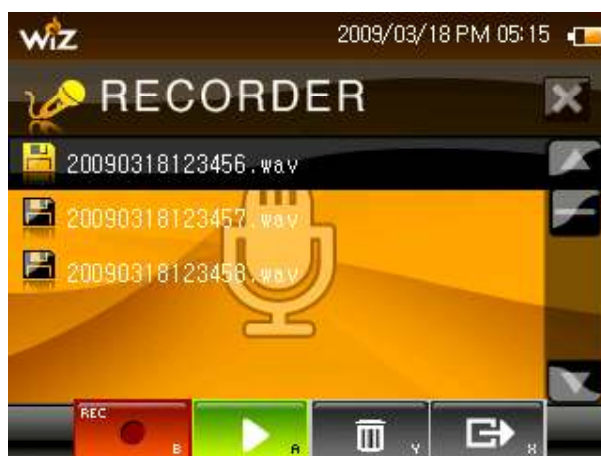


<Abb. 11-10> Aufnahmefunktion ausgewählt



<Abb. 11-11> Aufnahmefunktion

Die Aufnahmen werden automatisch mit einem selbstständig generierten Namen gespeichert und können n ausgewählt und angehört werden.



<Abb. 11-12> Aufnahmefunktion



<Abb. 11-13> Das Bedienfeld der Aufnahmefunktion

B Taste: Aufnehmen / Stoppen

Y Taste: Anhören

A Taste: Anhören

X Taste: Beenden

10. Kurzvorstellung der Funktionen

12) Einstellungen

🔥 Mit dieser Funktion kann man von der SD-Karte beim Booten automatisch ein Programm starten.

① Auto Run

Start: Autostart

Beenden: Autostarteinstellung speichern und ins Hauptmenu zurück



<Abb. 12-1> Einstellungen: Autostart-Funktion

⬅ / ➡ Tasten: Funktion wählen

⬇ B Taste: Auswählen

⬇ X Taste: Abbrechen

② Sprache

Der GP2X bietet eine Unterstützung für acht verschiedene

Sprachen: <Koreanisch / Japanisch / Chinesisch / Deutsch /
Spanisch / Französisch / Italienisch>



<Abb.12-2> Einstellungen: Sprache

⬅ / ➡ Sprache wählen

⬇ B Taste: Bestätigen

⬇ X Taste: Abbrechen

10. Kurzvorstellung der Funktionen

12) Helligkeitseinstellung

③ Helligkeit

Man kann die Display-Helligkeit in vier Stufen auswählen.
Abhängig von der Helligkeit verbraucht der WIZ mehr oder weniger Batterie: <Hell/Dunkel/Leicht abgedunkelt/Mittlere Helligkeit>



<Abb. 12-3> Einstellungen: Display-Helligkeit



Auswählen



Taste: Bestätigen



Taste: Abbrechen

④ Stromsparfunktion

Wenn keine Taste gedrückt wird, kann sich der Bildschirm automatisch nach einer Zeit abschalten, um Strom zu sparen.
<AUS/10sek/20sek/30sek/60sek>



<Abb. 12-4> Einstellungen: Stromsparfunktion



Auswählen



Taste: Bestätigen



Taste: Abbrechen

10. Kurzvorstellung der Funktionen

12) Einstellungen

- ⑤ Hier läßt sich die Lautstärke für die Tastentöne im Hauptmenu einstellen.
<Aus/1vol/2vol/3vol/4vol/5vol>



<Abb.12-5> Einstellungen: Tastenton-Lautstärke



Auswählen



Taste: Bestätigen



Taste: Abbrechen

- ⑥ USB Host

Es ist über den USB-Anschluß möglich, Dateien zwischen einem PC und dem GP2X zu übertragen. Da diese Funktion Strom benötigt, sollte sie nur aktiviert werden, während man sie braucht.



<Abb. 12-6> Einstellungen: USB Host-Funktion



Auswählen



Taste: Bestätigen



Taste: Abbrechen

10. Kurzvorstellung der Funktionen

12) Angewählt

⑦ Information

Hier kann die Firmware-Version und Seriennummer angesehen werden.



<Abb. 12-7> Information angewählt



Mit dieser Taste wird die Information angezeigt.



<Abb. 12-8> Information



Taste: Zurück ins Menu



10. Kurzvorstellung der Funktionen

12) Angewählt

⑧ Uhr

Hier wird die Uhr eingestellt



<Abb. 12-7> Einstellungen: Uhr



<Abb. 12-8> Uhr einstellen



Diese Taste drücken, um in die Uhreinstellung zu gelangen.



Auswählen



Einstellen



Taste: Bestätigen



Taste: Abbrechen

10. Kurzvorstellung der Funktionen

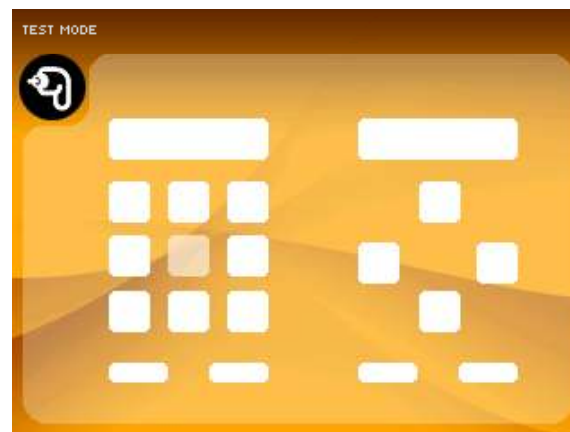
12) Angewählt

⑨ Testmodus

Im Testmodus können die einzelnen Tasten und Farben getestet werden



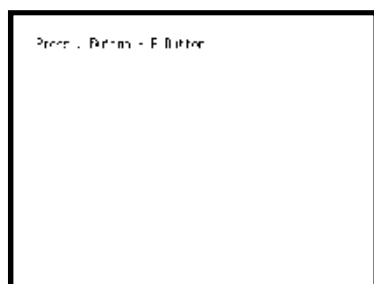
<Abb. 12-9> Einstellungen: Testmodus



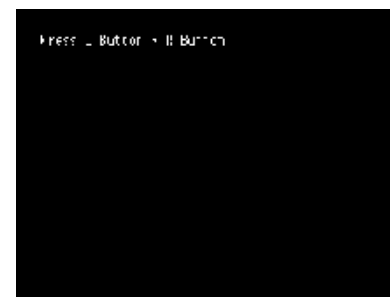
<Abb. 12-11> Tasten-Testmodus



Mit dieser Taste wird der Testmodus gestartet



<Abb. 12-10> Testmodus



<Abb. 12-12> OLED Text-Modus-Test (Schwarz)



+



Tasten gleichzeitig drücken, um weiterzukommen



+

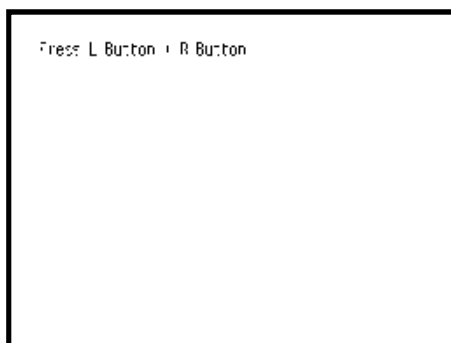


Tasten zusammen drücken, um weiter zu kommen.

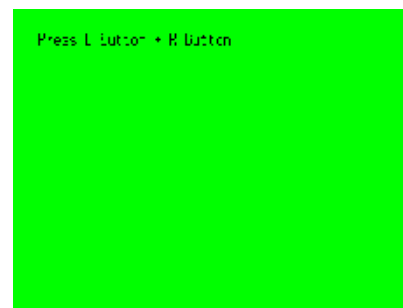
10. Kurzvorstellung der Funktionen

12) Angewählt

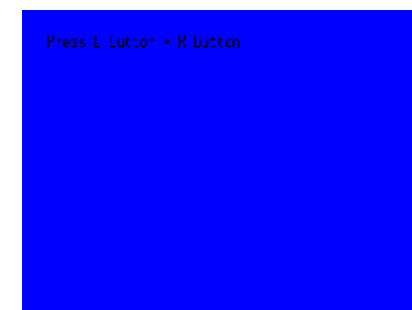
⑨ Testmodus



<Abb. 12-13> OLED Text-Modus-Test (Weiß)



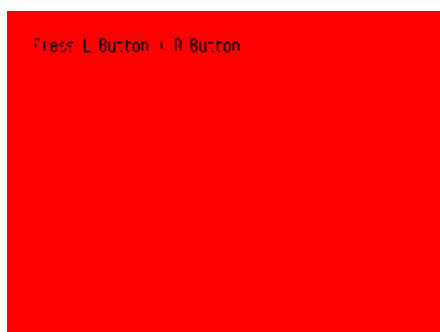
<Abb. 12-15> OLED Text-Modus Test (Grün)



<Abb. 12-16> OLED Text -Modus-Test (Blau)



Tasten gemeinsam drücken, um weiter zu kommen.



<Abb. 12-14> OLED Text-Modus-Test (Rot)



<Abb. 12-19> Touchscreen-Test

Mit dem Stylus kann hier der Touchscreen überprüft werden.



Tasten gemeinsam drücken, um weiter zu kommen.



10. Kurzvorstellung der Funktionen

12) Angewählt

⑩ Touch Setting

Sollte der Touchscreen einmal ungenau sein, kann er hier neu kalibriert werden.



<Abb. 12-20> Einstellungen: Kalibrierung

Mit der  Taste kann die Kalibrierung gestartet werden



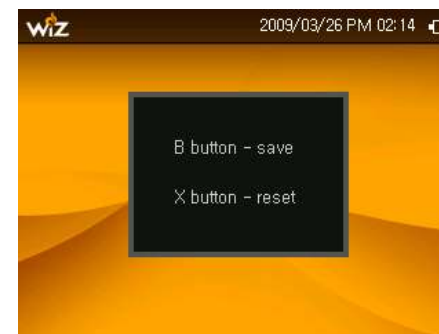
<Abb.12-22> Touchscreen kalibrieren

Diesen Vorgang mit allen Ecken wiederholen.



<Abb. 12-21> Touchscreen-Kalibrierung

Zunächst mit dem Stylus auf das kleine weiße Quadrat links oben drücken, bis es rot wird.



<Abb. 12-23> Kalibrierung beendet

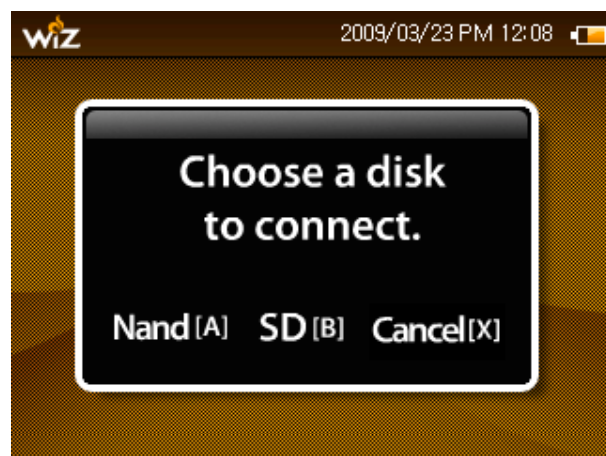
 Taste: Speichern

 Taste: Erneut kalibrieren

11. Installieren

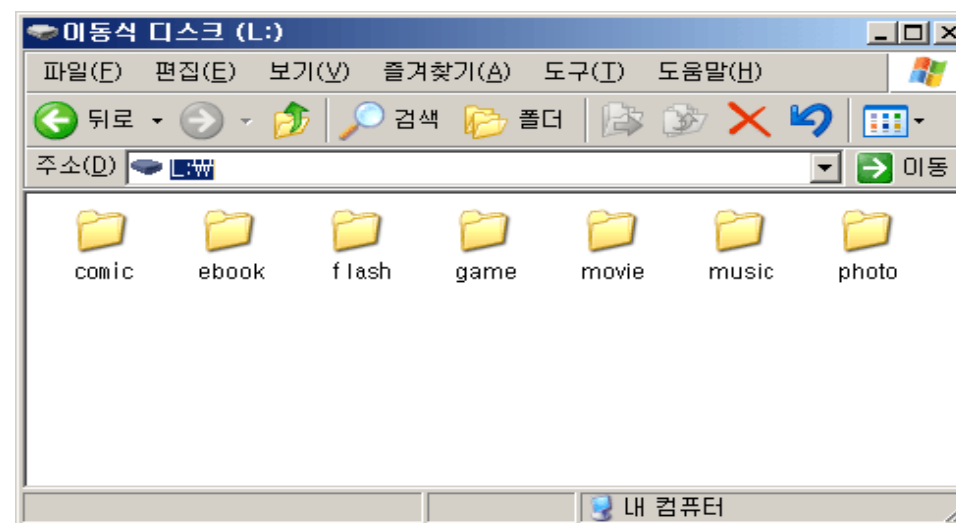
1) Den WIZ über USB an den PC anschließen.

 Sobald das USB-Kabel angeschlossen ist, sollte der Bildschirm auf dem WIZ wie folgt aussehen:



<Abb. 13-1> Speicher auswählen

 Sobald man gewählt hat, ob man auf den internen Speicher (Nand) oder die eingelegte SD-Karte zugreifen möchte, erscheint Der WIZ als Wechsel-datenträger im PC (die Laufwerksbuchstaben variieren von PC zu PC).



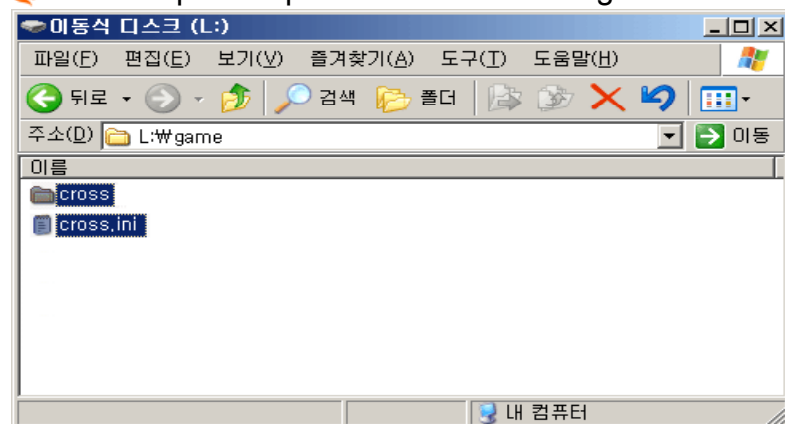
<Abb. 13-2> Wechseldatenträger

 Wenn eine leer SD-Karte eingelegt wurde, müssen zunächst Verzeichnisse in der Abbildung ersichtlich angelegt werden.

11. Installieren

2) Spiele installieren [Verzeichnis + ini]

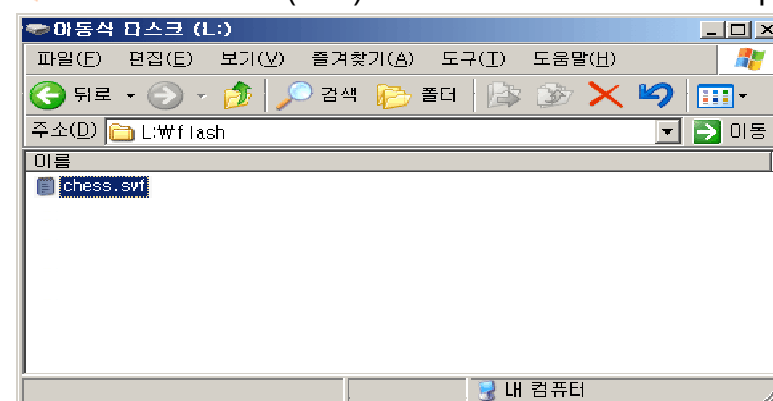
Das komplette Spiel inkl. .ini-Datei ins game-Verzeichnis



<Abb. 13-3> Spiel installieren

3) Flash [swf]

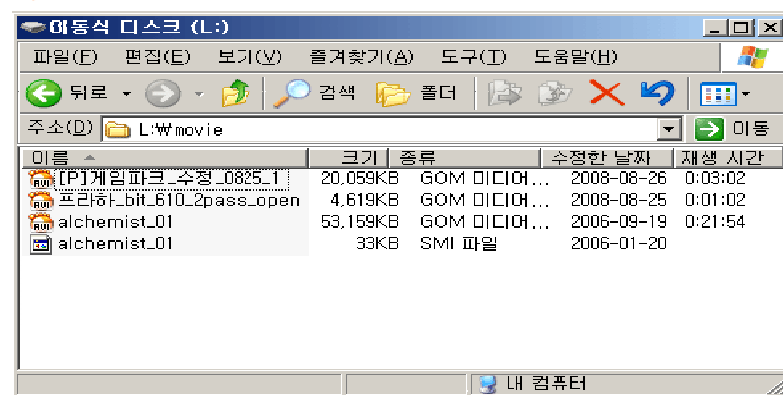
Die Flash-Datei (.swf) wird in den flash-Ordner kopiert.



<Abb. 13-4> Flashprogramm installieren

4) Videos [Video avi / Untertitel smi]

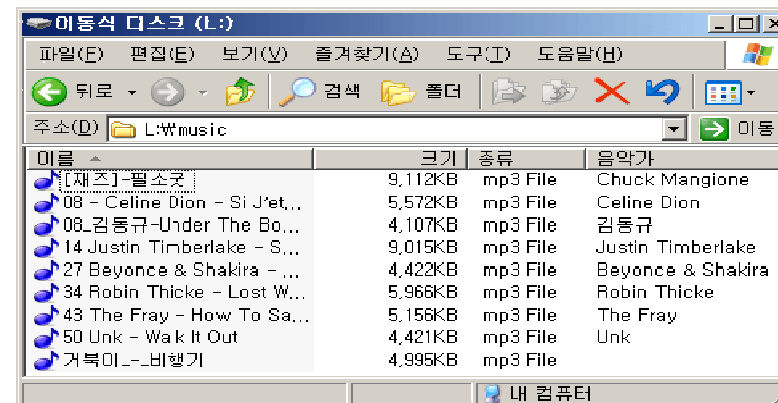
Filme und Untertitel einfach ins movie-Verzeichnis kopieren.



<Abb. 13-5> Video-Dateien auf die Karte kopieren

5) Musik [ogg / wav]

Die Musikstücke (OGG oder WAV) einfach in den music-Ordner kopieren

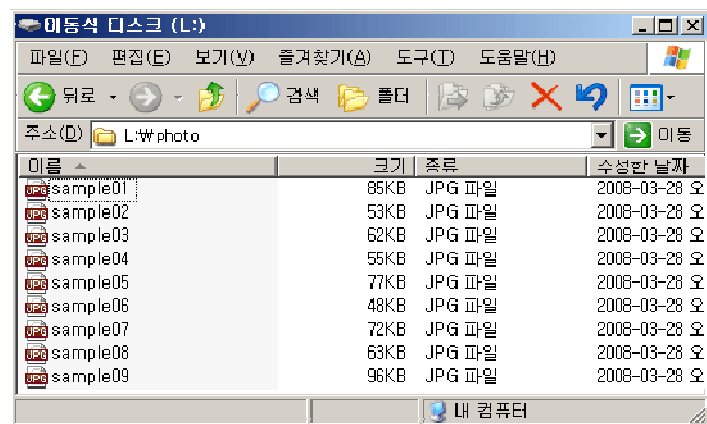


<Abb. 13-6> Musik-Dateien kopieren

11. Installieren

6) Bilder [jpg / bmp / gif / png / pcx]

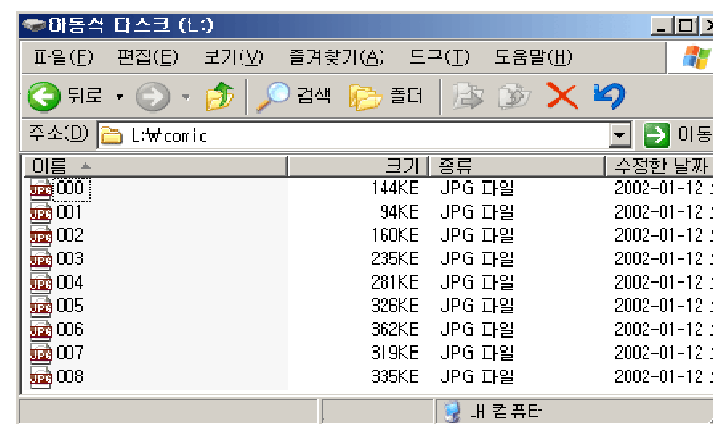
 Bilder werden in den photo-Ordner kopiert.



<Abb. 13-7> Bilder kopieren

7) Comics [jpg / bmp / gif / png / pcx]

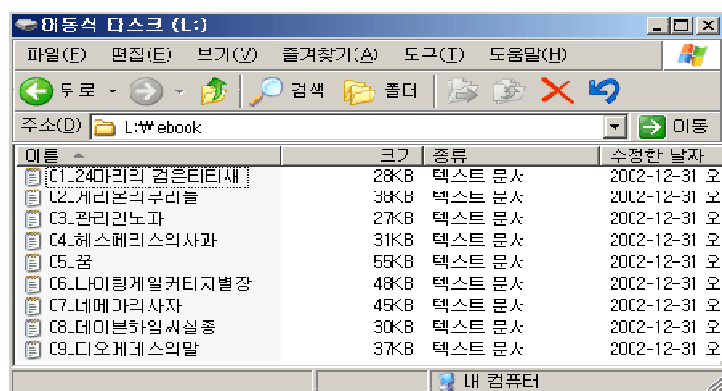
 Die einzelnen Comic-Seiten kommen in den comic-Ordner



<Abb. 13-8> Comic-Dateien kopieren

8) E - Books [txt]

 Die E-Books einfach in den ebook-Ordner kopieren.



<Abb. 13-9> Ebooks kopieren

