

SONY®



FR

DE



PlayStation®Portable

Mode d'emploi Bedienungsanleitung

PSP-1004



UMD™
UNIVERSAL MEDIA DISC

MEMORY STICK

MEMORY STICK PRO DUO
MEMORY STICK DUO

XMB™

2-675-374-44(1)

AVERTISSEMENTS

Pour prévenir tout risque d'électrocution, ne démontez pas l'unité. Ne confiez l'entretien de la console qu'à un technicien qualifié.

AVERTISSEMENT – L'application de commandes, de réglages ou de procédures autres que ceux spécifiés ci-après peut entraîner une dangereuse exposition aux rayonnements.



CLASS 1 LASER PRODUCT
LASER KLASSE 1 PRODUKT

Cet appareil est certifié comme produit LASER DE CLASSE 1 conformément à la norme IEC60825-1 : 2001.

- Ce produit est destiné aux enfants de 6 ans et plus.
- Évitez toute utilisation prolongée du système. PSP®. Pour éviter la fatigue des yeux, accordez-vous une pause d'environ 15 minutes pendant chaque heure de jeu.
- Si vous rencontrez l'un des problèmes de santé suivants, arrêtez immédiatement d'utiliser le système. Si les symptômes persistent, consultez votre médecin.
 - Vertiges, nausées, fatigue ou symptômes similaires au mal des transports
 - Sensation désagréable ou douleur dans une partie de votre corps, telle que les yeux, les mains ou les bras

Informations réglementaires

- La plaque signalétique se trouve à l'intérieur du compartiment pour batterie de l'appareil.

- Cet appareil a été testé et s'est avéré conforme aux limites définies dans la Directive R&TTE en cas d'utilisation d'un câble de raccordement de moins de 3 mètres.
- Cet appareil est conforme aux normes EN55022 Classe B et EN55024 et peut être utilisé dans les zones suivantes : résidentielles, commerciales et industrielles légères.



Photosensibilité

Jouez toujours dans un endroit bien éclairé. Interrompez-vous régulièrement, 15 minutes toutes les heures. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou en manque de sommeil. Certaines personnes, qui sont sensibles aux lumières clignotantes ou vacillantes ou encore aux formes ou motifs géométriques, peuvent éprouver des symptômes épileptiques non décelés jusque là et connaître une crise d'épilepsie lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à des jeux vidéo. Consultez votre médecin avant de jouer à des jeux vidéo si vous souffrez d'épilepsie et appelez-le immédiatement si vous ressentez un des symptômes suivants alors que vous jouez : vertiges, trouble de la vision, contraction des muscles, mouvement involontaire, trouble de l'orientation, confusion et/ou convulsions.

Blessures par mouvements répétés

Évitez toute utilisation prolongée du système PSP®. Interrompez-vous 15 minutes toutes les heures. Cessez immédiatement d'utiliser le système PSP® si vous ressentez des sensations désagréables ou des douleurs dans les mains, les poignets ou les bras. Si elles persistent, consultez un médecin.

Casque

- Réglez le volume du casque de manière à pouvoir entendre les sons environnants. Cessez d'utiliser le casque si vos oreilles bourdonnent ou si vous ressentez une gêne.
- Quand vous utilisez le casque, soyez attentif aux points suivants :
 - L'écoute prolongée à volume élevé peut altérer l'ouïe.
 - Ne réglez pas le volume initial à un niveau trop élevé, car une augmentation soudaine du son risque d'altérer l'ouïe.

- Le casque ci-dessous est conçu pour ne pas générer de son supérieur à 100 dB lorsqu'il est utilisé conjointement avec cet appareil pour lequel il est d'ailleurs conseillé.
- Utilisez exclusivement le casque fourni (PSP-132) ou des accessoires de remplacement explicitement destinés à être utilisés avec le Value Pack. Pour obtenir les informations les plus récentes sur les accessoires compatibles, visitez notre site [Web yourpsp.com](http://Web.yourpsp.com).
- A pleine puissance, l'écoute prolongée du baladeur peut endommager l'oreille de l'utilisateur.

Ondes radio

Les ondes radio peuvent affecter les appareils électroniques ou les équipements électroniques médicaux (par exemple les stimulateurs cardiaques) et risquent d'entraîner des pannes et des blessures.

- Si vous utilisez un stimulateur cardiaque ou tout autre appareil médical, consultez votre médecin ou le fabricant de l'appareil avant d'utiliser la fonction de réseau sans fil.
- Gardez le système PSP® à au moins 20 cm de tout stimulateur cardiaque ou autre équipement électronique médical en utilisant la fonction de réseau sans fil.
- Ne glissez pas le système PSP® dans la poche de votre chemise si vous portez un stimulateur cardiaque.
- Mettez immédiatement votre PSP® hors tension si vous soupçonnez la moindre interférence avec votre stimulateur cardiaque.
- N'utilisez pas la fonction de réseau sans fil dans les cas suivants :
 - Les endroits où son utilisation est interdite comme dans les avions ou les hôpitaux. Respectez les règlements dans les institutions médicales en utilisant le système PSP® à ces endroits. De plus, il se peut que vous enfreigniez des règlements de sécurité aérienne et que vous soyez passible d'amendes en utilisant la fonction de réseau sans fil dans un avion ou en employant le système PSP® lors du décollage et de l'atterrissage.
 - Les endroits de forte affluence.
 - Les endroits près des alarmes d'incendie, des portes automatiques et d'autres types d'appareils automatiques.
- Soyez prudent lors de l'utilisation de la fonction de réseau sans fil dans une voiture, car les ondes radio peuvent affecter les appareils électroniques présents dans certains véhicules.



Quand vous voyez ce symbole sur l'un de vos produits électriques ou sur l'emballage, ceci veut dire que le produit électrique en question ne doit pas être jeté avec les ordures ménagères ordinaires en Europe. Pour garantir le traitement correct du produit en tant que déchet, veuillez vous en défaire conformément à la législation locale applicable ou aux prescriptions relatives à l'élimination des équipements électriques. De cette façon, vous aiderez à préserver les ressources naturelles et vous améliorerez les normes de protection de l'environnement en matière de traitement et d'élimination des déchets électriques.

FR



JEU

→ page 42

- Comment jouer
- Gestion des données enregistrées



VIDÉO

→ page 46

- Lecture d'un UMD™VIDEO
- Lecture de vidéos enregistrées sur un Memory Stick Duo™



MUSIQUE

→ page 61

- Lecture d'un UMD™MUSIC
- Lecture de musique enregistrée sur un Memory Stick Duo™



PHOTO

→ page 74

- Affichage d'images enregistrées sur un Memory Stick Duo™
- Lecture de diaporamas



RÉSEAU

→ page 89

- Utilisation d'Internet
- Utilisation de LocationFree™ Player



PARAMÈTRES

→ page 99

- Définition des paramètres du système PSP®
- Définition des paramètres vidéo, photo ou réseau
- Raccordement aux périphériques à l'aide du connecteur USB

Utilisation du menu d'accueil

L'utilisation de base du système PSP® commence par ce menu. Appuyez sur la touche HOME (accueil) pour afficher le menu d'accueil et utilisez les touches directionnelles pour naviguer sur les barres d'icônes horizontale et verticale.



FR

Utilisation des touches de base

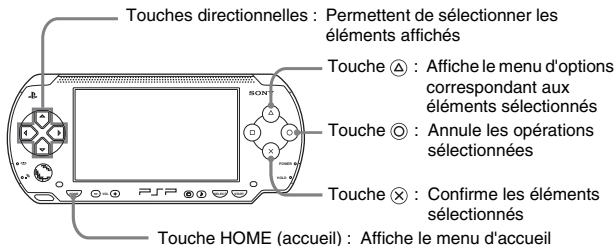


Table des matières

AVERTISSEMENTS	2
Précautions	11
Précautions relatives au bloc-batterie	17

■ Préparation

Vérification du contenu de la boîte	19
Noms et fonctions des composants	20
Préparation du système en vue de son utilisation	25
Raccordement des écouteurs avec télécommande	28

■ Opérations de base

Mise sous tension et hors tension du système	29
Utilisation du mode veille	31
Insertion d'un UMD™	33
Insertion d'un Memory Stick Duo™	34
Protection contre toute utilisation fortuite du système	35
Utilisation de la touche son	36
Utilisation de la touche écran	38
Batterie	39

■ Jeu

Comment jouer	42
Menu des options de jeu	44
Copie et suppression de données enregistrées	45

■ Vidéo

Lecture d'une vidéo	46
Utilisation du panneau de commandes	48
Utilisation des touches du système PSP® ou de la télécommande	55
Menu des options vidéo	56
Enregistrement de vidéos sur un Memory Stick Duo™	57

■ Musique

Lecture de musique	61
Utilisation du panneau de commandes	64
Utilisation des touches du système PSP® ou de la télécommande	68
Menu des options de musique	69
Transfert et enregistrement de musique sur un Memory Stick Duo™	71

■ Photo

Affichage des images	74
Utilisation du panneau de commandes	75
Utilisation des touches du système PSP® ou de la télécommande	79
Menu des options de photo	81
Lecture de diaporamas	83
Enregistrement d'images sur un Memory Stick Duo™ ...	87

■ Réseau

Utilisation d'Internet	89
Connexion avec le navigateur Internet	90
Utilisation du canal RSS	93
Menu d'options du canal RSS	97

■ Paramètres

Paramètres du système PSP®	99
Paramètres vidéo	101
Paramètres photo	102
Paramètres système	103
Paramètres thème	107
Paramètres date et heure	108
Paramètres gestion de l'alimentation	109
Paramètres son	111
Paramètres sécurité	112
Paramètres canal RSS	115

Connexion USB	116
Paramètres réseau	118
Mise à jour réseau	127
Utilisation du clavier	130

■ Informations supplémentaires

Mises à jour du système PSP®	133
Supports compatibles	136
Spécifications	139
Guide de dépannage	145
GARANTIE	154

Pour plus d'informations sur le système PSP®, visitez yourpsp.com.

Précautions

Lire attentivement les instructions fournies avant utilisation et les conserver pour référence.

Sécurité

Ce produit a été conçu dans le souci d'offrir les meilleures garanties de sécurité possibles. Cependant, tout dispositif électrique utilisé de façon incorrecte risque de provoquer incendie, électrocution ou blessures. Pour un fonctionnement en toute sécurité, veillez à respecter les points suivants :

- Observez tous les avertissements, précautions et instructions.
- Inspectez régulièrement l'adaptateur AC et le cordon d'alimentation pour détecter tout dommage ou toute accumulation de poussière autour de la fiche d'alimentation ou de la prise électrique.
- Si l'appareil fonctionne de manière anormale ou s'il produit des sons ou des odeurs anormales, ou s'il devient très chaud au toucher, arrêtez immédiatement de l'utiliser, débranchez le cordon d'alimentation de la prise électrique et débranchez tout autre câble.

Utilisation et manipulation

- Utilisez l'appareil dans une pièce bien éclairée et éloignez-vous suffisamment de l'écran.
- Évitez toute utilisation prolongée du système. Pour éviter la fatigue des yeux, accordez-vous une pause d'environ 15 minutes pendant chaque heure de jeu.
- Soyez vigilant lors du réglage du volume. Si le volume est trop élevé, cela pourrait affecter votre audition ou endommager les haut-parleurs.
- Conservez le système et les accessoires hors de la portée des jeunes enfants, car ceux-ci risquent d'avaler les éléments de petites dimensions, notamment le Memory Stick Duo™.
- N'utilisez pas le système lorsque vous conduisez un véhicule ou roulez à vélo. Regarder l'écran ou utiliser le système au volant ou à vélo risque de provoquer un accident de la circulation.
- N'utilisez pas le système ou ses accessoires près de l'eau.
- Utilisez seulement les périphériques/accessoires désignés par le fabricant.
- N'exposez pas le système ou ses accessoires à des températures élevées, à une humidité excessive ou au rayonnement direct du soleil.
- Ne laissez pas le système ou ses accessoires dans une voiture dont les fenêtres sont fermées (particulièrement en été).

- N'exposez pas le système ou ses accessoires à la poussière, à la fumée ou à la vapeur.
 - Ne laissez pas de liquide ou de petits objets s'introduire dans le système ou dans ses accessoires.
 - Ne placez pas le système ou ses accessoires sur des surfaces inclinées, instables ou soumises à des vibrations.
 - Ne jetez pas, ne laissez pas tomber ou ne montez pas sur le système ou ses accessoires et n'exposez pas ces dispositifs à de violents chocs physiques. S'asseoir avec le système PSP® dans une poche ou le placer au fond d'un sac à dos avec des objets lourds pourrait l'endommager.
 - Ne forcez pas le système PSP® ou ne l'exposez pas à des chocs physiques pendant le jeu, car cela pourrait l'endommager ou provoquer l'ouverture du couvercle du compartiment à disque pour ensuite éjecter le disque. Manipulez le pad analogique avec soin.
 - Ne posez aucun objet lourd sur le système ou ses accessoires.
 - Ne touchez pas les parties métalliques ou n'insérez pas de corps étrangers dans les connecteurs du système ou de ses accessoires.
 - Ne touchez pas le système ou l'adaptateur AC pendant une période prolongée lors de son utilisation. Selon les conditions d'utilisation, le système ou l'adaptateur AC peut atteindre des températures de 40°C ou supérieures. Un contact prolongé dans ces conditions peut entraîner des brûlures de basse température*.
- * Les brûlures de basse température sont des brûlures qui se produisent lorsque la peau entre en contact avec des objets de températures relativement faibles (40°C ou plus) pendant une période prolongée.

Utilisation de l'adaptateur AC secteur et du cordon d'alimentation

- Ne touchez pas la fiche du cordon d'alimentation avec des mains mouillées.
- Ne touchez pas le cordon d'alimentation, l'adaptateur AC ou le système s'ils sont raccordés à une prise électrique pendant un orage.
- Comme source d'alimentation, utilisez uniquement le bloc-batterie, l'adaptateur AC et le cordon d'alimentation fournis.
- Ne laissez pas la poussière ou de corps étrangers s'accumuler autour des connecteurs du système et des accessoires. S'il y a de la poussière ou des corps étrangers sur les connecteurs du système ou sur le cordon d'alimentation, essuyez-les à l'aide d'un chiffon sec avant de procéder au raccordement. La présence de poussière ou de tout autre corps étranger dans les connecteurs peut provoquer un incendie ou l'électrocution.

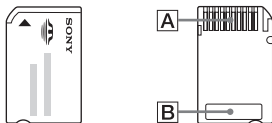
- Débranchez le cordon d'alimentation de la prise électrique et retirez le bloc-batterie du système avant de nettoyer le système, ou encore si vous n'avez pas l'intention d'utiliser le système pendant une période prolongée.
- Protégez le cordon d'alimentation en le plaçant à l'écart des lieux de passage et en évitant qu'il soit comprimé, particulièrement au niveau des fiches et du point de sortie du système.
- Quand vous déconnectez le cordon d'alimentation, saisissez-le par la fiche et retirez-le de la prise en tirant perpendiculairement à celle-ci. Ne tirez jamais sur le cordon proprement dit et surtout pas de biais.
- N'utilisez pas le système pour jouer à des jeux, regarder des vidéos ou écouter de la musique lorsqu'il est recouvert d'un tissu quelconque. Si vous voulez marquer une pause ou ranger temporairement le système alors que vous jouez à un jeu, regardez une vidéo ou écoutez de la musique, mettez le système en mode veille avant de le ranger dans sa housse.
- Ne branchez pas le cordon d'alimentation sur un transformateur de tension ou un convertisseur. Le raccordement du cordon d'alimentation à un transformateur utilisé pour les voyages à l'étranger ou à un adaptateur AC pour véhicule peut entraîner une augmentation de la température au sein de cet accessoire et risque de provoquer des brûlures ou une panne.

Écran LCD

- L'écran LCD est fait de verre et pourrait se fissurer sous une force excessive.
- Des pixels noirs (sombres) ou encore des pixels constamment allumés peuvent apparaître à certains endroits sur l'écran LCD. L'apparition de telles taches est un phénomène normal associé aux écrans LCD ; il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement du système. Les écrans LCD utilisent une technologie de haute précision. Cependant, il existe sur chaque écran un nombre minime de pixels sombres ou allumés en continu. Par ailleurs, une image déformée peut rester affichée à l'écran pendant plusieurs secondes après la mise hors tension du système.
- L'exposition directe aux rayons du soleil peut endommager l'écran LCD du système.
- Lors de l'utilisation du système dans un environnement froid, il se peut que vous constatiez la présence d'ombres sur les graphiques ou que l'écran paraisse plus sombre que d'habitude. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement et l'écran redevient normal lorsque la température augmente.
- Ne laissez pas des images fixes affichées à l'écran pendant une période prolongée. Cela peut avoir un effet d'image rémanente sur l'écran.

Memory Stick Duo™

Pour de meilleurs résultats, veuillez suivre ces directives :



- Ne touchez pas la zone des connecteurs (A) avec la main ou des objets métalliques.
- N'appliquez pas de pression trop intense lors de l'écriture sur la zone mémoire (B).
- N'insérez pas de Memory Stick Duo™ dans un périphérique qui ne prend en charge que les supports Memory Stick™ de format standard.
- N'utilisez ou ne rangez pas de Memory Stick Duo™ aux endroits suivants :
 - Endroits soumis à des températures élevées, par exemple dans une voiture garée en plein soleil
 - Endroits exposés aux rayons directs du soleil
 - Endroits très humides ou favorables à la corrosion
- Utilisez le boîtier fourni pour transporter ou stocker le Memory Stick Duo™.
- Lorsque vous utilisez un support Memory Stick Duo™ dépourvu de commutateur de protection contre l'effacement, veillez à ne pas écraser ou supprimer fortuitement des données. Si votre support Memory Stick Duo™ possède un commutateur de protection contre l'effacement, vous pouvez empêcher l'enregistrement, la modification ou la suppression des données en plaçant ce commutateur sur la position LOCK.

■ Données enregistrées

N'utilisez pas le Memory Stick Duo™ des manières suivantes, car cela pourrait entraîner la perte ou l'altération de données :

- Retrait du Memory Stick Duo™ ou mise hors tension du système pendant qu'il charge ou enregistre des données ou lors de son formatage.
- Utilisation dans un endroit exposé à l'électricité statique ou à des interférences électriques.

Si, pour une quelconque raison, une perte ou une altération du logiciel ou encore de données se produit, il n'est généralement pas possible de les récupérer. Sony Computer Entertainment Inc. ainsi que ses filiales et sociétés associées ne peuvent être tenus responsables de tout dommage, frais ou dépenses découlant de l'utilisation du logiciel ou encore de la perte ou de l'altération des données.

Housse

- Si vous désirez faire une pause ou ranger temporairement le système tout en jouant à des jeux ou lisant une vidéo, mettez le système en mode de veille avant de le placer dans la housse. Cela écartera les risques de surchauffe.
- Mettez le système PSP® et la télécommande en mode d'attente pour éviter toute utilisation fortuite.

Ne désassemblez jamais le système ou ses accessoires

Utilisez le système PSP® et ses accessoires conformément aux instructions données dans ce mode d'emploi. Aucune autorisation pour l'analyse ou la modification du système, ou pour l'analyse et l'utilisation de ses circuits internes n'est fournie. Tout démontage annule la garantie du système et présente des risques de blessure. En particulier, l'écran LCD contient des pièces sous haute tension dangereuses et le faisceau laser pour la lecture de disques UMD™ peut entraîner un affaiblissement de la vue en cas d'exposition directe aux yeux.

Utilisation du point d'accès

Lorsque vous utilisez la fonction "Scan" du système PSP® pour sélectionner un point d'accès de réseau local sans fil, des points d'accès non destinés à l'usage public peuvent apparaître. Connectez-vous uniquement à un point d'accès personnel dont vous détenez l'autorisation d'accès, ou bien à un point d'accès disponible par le biais d'un réseau public local sans fil ou d'un service hotspot.

Utilisation à l'étranger

Lorsque vous voyagez, tenez compte des prescriptions en matière de communications sans fil.

Condensation d'humidité

Si vous transportez le système PSP® ou l'UMD™ directement d'un endroit froid à un endroit chaud, de l'humidité risque de se condenser sur l'objectif situé à l'intérieur du système ou sur l'UMD™. Si cela se produit, il se peut que le système ne fonctionne pas correctement. Dans ce cas, retirez l'UMD™, puis mettez le système hors tension et débranchez-le. Ne le réintroduisez pas aussi longtemps que l'humidité ne s'est pas évaporée (plusieurs heures peuvent être nécessaires). Si le système ne fonctionne toujours pas correctement, contactez la ligne d'assistance technique PSP® appropriée dont les coordonnées figurent dans tous les manuels de logiciels au format PSP®.

Manipulation de l'UMD™

- Ne touchez pas l'ouverture à l'arrière du disque (surface enregistrée du disque) avec les doigts. Si l'ouverture se salit, essuyez-la délicatement avec un chiffon doux.
- Ne laissez pas de poussières, sable, corps étrangers ou autres types de saletés sur le disque.
- Si l'UMD™ est sale, nettoyez les surfaces externes et enregistrées de l'UMD™ à l'aide d'un chiffon doux. N'utilisez pas de solvants ou d'autres produits chimiques.
- N'utilisez pas un UMD™ qui est fendu, déformé ou qui a subi des réparations. L'UMD™ pourrait se casser à l'intérieur du système PSP®, ce qui pourrait entraîner des blessures ou un mauvais fonctionnement.

Nettoyage

Pour des raisons de sécurité, débranchez le cordon d'alimentation de la prise électrique et retirez le bloc-batterie du système lors du nettoyage.

■ Nettoyage de la surface extérieure à l'exclusion de l'écran LCD

Essuyez-la délicatement à l'aide d'un chiffon doux. N'utilisez pas de solvants ou d'autres produits chimiques pour nettoyer l'extérieur du système PSP®.

■ Nettoyage de l'écran LCD

Essuyez-la délicatement à l'aide d'un chiffon doux.

■ Nettoyage des connecteurs

- N'utilisez pas le système si ses connecteurs, son adaptateur AC ou son cordon d'alimentation ne sont pas propres. Éliminez la saleté avec un chiffon sec. Si vous utilisez ces éléments alors qu'ils sont sales, le flux de courant électrique risque d'être entravé.
- Si les connecteurs des écouteurs et de la télécommande sont sales, cela peut entraîner du bruit ou des interruptions dans le son. Essayez les connecteurs à l'aide d'un chiffon doux et sec pour les garder propres.

Précautions relatives au bloc-batterie

Avertissements

Ne manipulez aucun bloc-batterie endommagé ou qui fuit.

Tout contact avec ce matériau peut entraîner des blessures ou des brûlures des yeux ou de la peau. Même si des substances étrangères ne sont pas immédiatement visibles, des modifications chimiques dans le matériau peuvent entraîner des blessures ultérieurement.

FR

Si vous entrez en contact avec le matériau provenant d'un bloc-batterie endommagé ou qui fuit, exécutez les actions suivantes :

- Si le matériau pénètre dans les yeux, ne les frottez pas. Rincez immédiatement les yeux à l'eau propre et consultez un médecin.
- Si le matériau entre en contact avec la peau ou des vêtements, rincez immédiatement la zone affectée à l'eau propre. Consultez votre médecin en cas d'inflammation ou d'endolorissement.

Manipulez le bloc-batterie avec soin.

Le bloc-batterie pourrait exploser ou présenter un danger d'incendie ou de brûlure chimique s'il n'est pas manipulé avec soin.

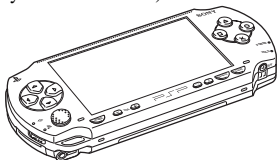
- Ne laissez pas le bloc-batterie entrer en contact avec le feu et ne le soumettez pas à des températures extrêmes comme sous les rayons directs du soleil, dans un véhicule exposé au soleil ou à proximité d'une source de chaleur.
- Ne provoquez pas un court-circuit du bloc-batterie.
- Ne désassemblez ou ne trafiquez pas le bloc-batterie.
- Évitez tout dommage au bloc-batterie. Ne transportez ou ne stockez pas le bloc-batterie avec des objets métalliques, tels que des pièces de monnaie ou des clés. S'il est endommagé, cessez de l'utiliser.
- Ne lancez pas et ne faites pas tomber le bloc-batterie ou ne le soumettez pas à un choc physique violent.
- Ne posez pas des objets lourds ou n'appliquez pas de pression sur le bloc-batterie.
- Ne laissez pas le bloc-batterie entrer en contact avec des liquides. S'il est mouillé, cessez de l'utiliser jusqu'à ce qu'il soit bien sec.
- Gardez le bloc-batterie hors de la portée des jeunes enfants.
- Si le système PSP® n'est pas utilisé pendant un certain temps, retirez le bloc-batterie et rangez-le dans un endroit frais et sec, hors de la portée des enfants.

- Utilisez uniquement le bloc-batterie fourni ou un bloc-batterie de rechange désigné pour une utilisation avec le système PSP®.
- Utilisez uniquement l'adaptateur AC désigné pour charger le bloc-batterie.

Vérification du contenu de la boîte

Vérifiez que vous êtes en possession des articles suivants. S'il manque des éléments, appelez le service clientèle PSP® approprié.

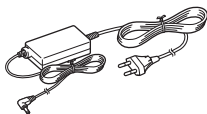
- Système PSP® (PlayStation®Portable)



- Bloc-batterie



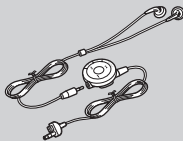
- Adaptateur AC



- Documentation

Éléments fournis avec le Value Pack :

- Écouteurs* avec télécommande

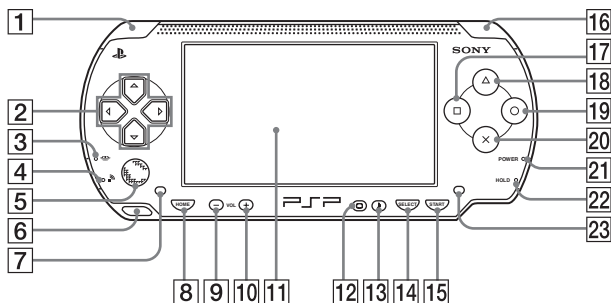


* Des écouteurs qui ménagent les oreilles

- Memory Stick Duo™ (32 Mo)
- Dragonne
- Housse
- Chiffonnette

Noms et fonctions des composants

Avant du système



1 Touche L

2 Touches directionnelles

3 Indicateur d'accès Memory Stick Duo™

S'allume lors de l'enregistrement et du chargement de données

4 Indicateur d'accès WLAN

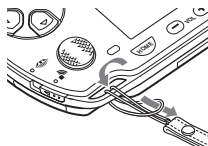
S'allume en utilisant la fonction de réseau sans fil

5 Pad analogique

Peut être utilisé avec des jeux prenant en charge le fonctionnement analogique. Pour optimiser les fonctionnalités du pad analogique, depuis la fenêtre "Informations système" sous "Paramètres système" (→ page 106), vous pouvez faire pivoter le pad analogique de manière circulaire afin d'ajuster l'amplitude des mouvements.

6 Attache pour sangle

Fixez-la de la manière illustrée dans le schéma.



7 Haut-parleur gauche

8 Touche HOME (accueil)

Affiche le menu d'accueil

9 Touche volume -

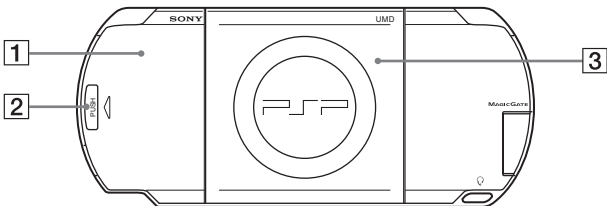
Diminue le volume

10 Touche volume +

Augmente le volume

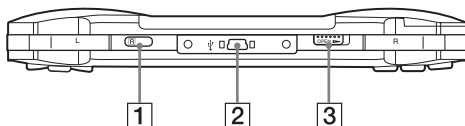
- 11 Écran LCD**
- 12 Touche écran**
Permet de régler la luminosité de l'écran (**► page 38)
- 13 Touche son**
Permet de régler la tonalité (**► page 36)
- 14 Touche SELECT (sélection)**
- 15 Touche START (mise en marche)**
- 16 Touche R**
- 17 Touche □**
- 18 Touche △**
- 19 Touche ○**
- 20 Touche ×**
- 21 Indicateur POWER (alimentation)**
S'allume, clignote ou change de couleur pour indiquer l'état du système (**► page 29)
- 22 Indicateur HOLD (bloquer)**
Devient jaune lorsque le système est en mode d'attente (**► page 35)
- 23 Haut-parleur droit**

Arrière du système



- 1 Couvercle de la batterie**
- 2 Touche PUSH (pousser)**
- 3 Couvercle du compartiment à disque**

Dessus du système

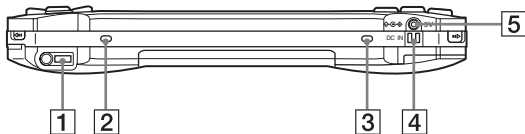


1 Port IR

3 Touche OPEN (ouvrir)

2 Connecteur USB

Dessous du système



1 Connecteur casque

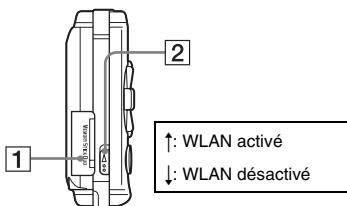
4 Connexion de charge

2 Haut-parleur gauche

5 Connecteur DC IN 5V

3 Haut-parleur droit

Côté gauche du système

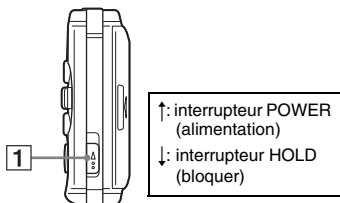


1 Fente pour Memory Stick Duo™

2 Interrupteur WLAN

Active la fonction de réseau sans fil

Côté droit du système



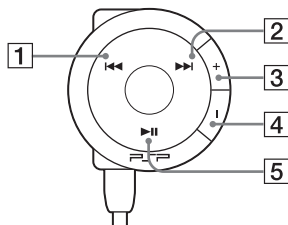
1 Interrupteur POWER/HOLD (alimentation/bloquer)

Permet de mettre le système sous et hors tension, de le mettre en mode veille (•► pages 29, 31) et de verrouiller ses touches (•► page 35)

Écouteurs avec télécommande

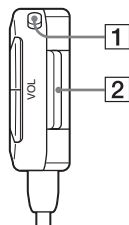
Les écouteurs avec télécommande sont fournis avec le Value Pack.

Vue avant de la télécommande



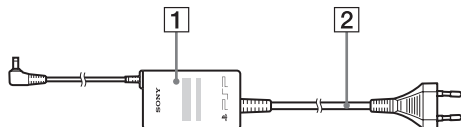
- 1 **Touche I<<<**
- 2 **Touche I>>>**
- 3 **Touche volume +**
Augmente le volume
- 4 **Touche volume -**
Diminue le volume
- 5 **Touche ►II**

Vue latérale de la télécommande



- 1 **Interrupteur HOLD (bloquer)**
Verrouille l'utilisation de la télécommande. Remarquez que cette touche ne verrouille pas les touches du système PSP®.
- 2 **Pince**

Adaptateur AC



- 1 **Adaptateur AC**
- 2 **Cordon d'alimentation**

Préparation du système en vue de son utilisation

Avant la première utilisation du système après l'achat, procédez de la manière suivante pour charger la batterie.

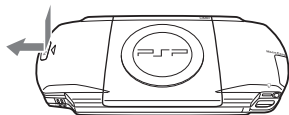
Démarrage rapide 1 : Insertion du bloc-batterie

FR

Préparation

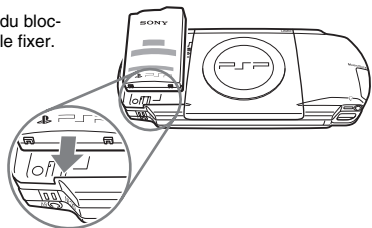
1 Retirez le couvercle de la batterie.

Maintenez la touche PUSH (pousser) abaissée et faites glisser le couvercle du bloc-batterie pour l'ouvrir.



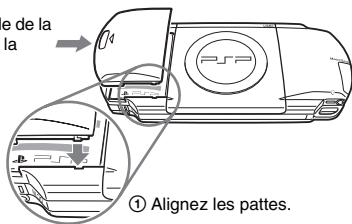
2 Insérez le bloc-batterie.

Alignez la surface inférieure du bloc-batterie sur le système pour le fixer.



3 Remettez le couvercle de la batterie en place.

- ② Faites glisser le couvercle de la batterie dans le sens de la flèche jusqu'à ce qu'il s'enclenche fermement.



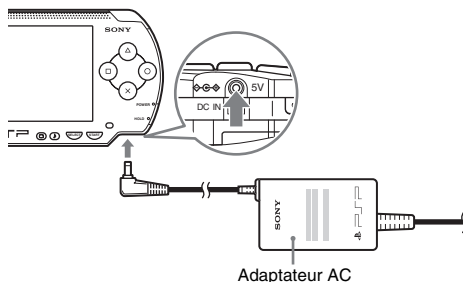
① Alignez les pattes.

Démarrage rapide 2 : Chargement

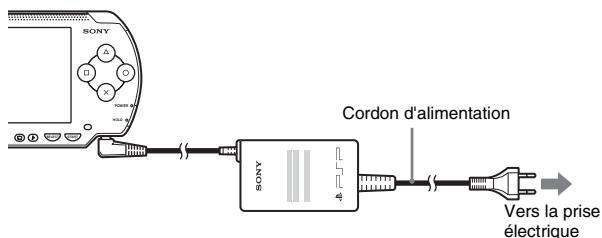
⚠ Attention

- La sortie de la prise de courant doit être installée près de l'équipement et doit être facile d'accès.
- Ne branchez pas le cordon d'alimentation du système sur une prise électrique avant d'avoir effectué tous les autres raccordements.

1 Raccordez l'adaptateur AC au connecteur DC IN 5V situé sur le dessous du système.



2 Branchez le cordon d'alimentation sur une prise électrique.



L'indicateur POWER (alimentation) s'allume en orange pour indiquer que le chargement a commencé. L'indicateur POWER (alimentation) s'éteint lorsque la batterie est complètement chargée.

3 Débranchez le cordon d'alimentation de la prise électrique et déconnectez l'adaptateur AC du système PSP®.

Conseil

Pour plus d'informations sur le chargement des bloc-batterie, reportez-vous à la section "Batterie" (•► page 39).

Démarrage rapide 3 : Configuration initiale


1 Mettez le système PSP® sous tension (•► page 29).

L'indicateur POWER (alimentation) s'allume en vert et l'écran de configuration initiale s'affiche.

2 Suivez les instructions qui s'affichent pour définir les paramètres de la Langue système, du Fuseau horaire, de la Date et heure, ainsi que du Pseudo.

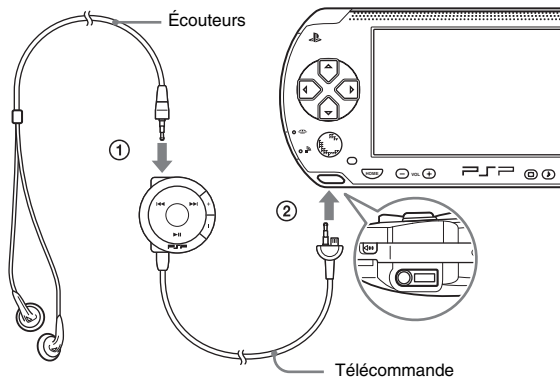
Une fois la configuration initiale terminée, le menu d'accueil (•► page 7) s'affiche.

Conseils

- Pour plus d'informations sur la saisie de caractères, reportez-vous à la section "Utilisation du clavier" (•► page 130).
- Les paramètres définis pendant la configuration initiale peuvent être modifiés dans  (Paramètres). Pour plus de détails, reportez-vous aux sections "Paramètres système" (•► page 103) et "Paramètres date et heure" (•► page 108).

Raccordement des écouteurs avec télécommande

1 Raccordez les écouteurs au système.



- ① Raccordez les écouteurs à la télécommande.
- ② Branchez les écouteurs sur le connecteur de casque situé sur le dessous du système.

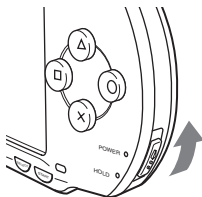
Conseils

- La télécommande est destinée exclusivement à une utilisation avec le système PSP® et ne peut pas être utilisée avec d'autres appareils. Les télécommandes fabriquées pour d'autres appareils ne peuvent pas être utilisées pour actionner le système PSP®.
- Les écouteurs qui ménagent les oreilles sont spécialement conçus pour limiter le niveau de pression acoustique maximal à 90 dB.

Mise sous tension et hors tension du système

Mise sous tension du système

- 1 **Faites glisser l'interrupteur POWER/HOLD (alimentation/bloquer) vers le haut.**



L'indicateur POWER (alimentation) s'allume en vert et le menu d'accueil s'affiche.

Conseils

- Si le système est mis sous tension alors qu'un UMD™ est inséré, la lecture de l'UMD™ commence automatiquement.
- Le système PSP® peut être utilisé avec l'adaptateur AC connecté. Dans ce cas, le chargement commence automatiquement. L'indicateur POWER (alimentation) s'allume en orange lors du chargement.
- N'utilisez pas le système PSP® avec l'adaptateur AC en l'absence du bloc-batterie. Si l'adaptateur AC est soudainement débranché, il risque d'endommager le système.

Indicateur POWER (alimentation)

La couleur et l'état (allumé ou clignotant) du témoin indiquent l'état du système.

Allumé en vert	Sous tension
Allumé en orange	Chargement en cours
Clignotant en vert	Faible niveau de charge
Éteint	Hors tension/en mode veille

- 1 Maintenez l'interrupteur POWER/HOLD (alimentation/ bloquer) en position relevée pendant plus de trois secondes.**

L'indicateur POWER (alimentation) clignote puis s'éteint pour indiquer que le système est hors tension.

Utilisation du mode veille

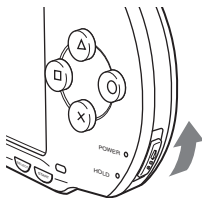
Si vous mettez le système PSP® en mode veille, le logiciel en cours est suspendu. Lorsque le mode veille est annulé, le logiciel reprend là où le système est passé en mode veille.

Notice

- Ne mettez pas le système en mode veille alors que l'indicateur d'accès Memory Stick Duo™ est allumé. Cela pourrait entraîner la perte ou l'altération de données.
- Si la batterie s'épuise alors que le système est en mode veille, lorsque vous quittez ce mode, il ne revient pas à l'écran qui était affiché avant son passage en mode veille. Il est recommandé d'enregistrer les données de jeu avant de mettre le système en mode veille.

Passage en mode veille

- 1** Lorsque le système est sous tension, faites glisser l'interrupteur **POWER/HOLD** (alimentation/bloquer) vers le haut.



L'indicateur **POWER** (alimentation) clignote puis s'éteint et le système passe en mode veille.

Conseil

Certains logiciels ne peuvent pas être mis en mode veille.

Annulation du mode veille

1 Faites glisser de nouveau l'interrupteur POWER/HOLD (alimentation/bloquer) vers le haut.

Le mode veille est annulé.

Conseils

- Vous pouvez aussi annuler le mode veille en appuyant sur la touche ►|| (Lecture/Pause) de la télécommande, si le système n'a pas été mis en mode veille pendant la lecture d'un enregistrement musical ou vidéo.
- Après avoir annulé le mode veille avec du contenu vidéo ou musical, vous pouvez reprendre la lecture là où le système est passé en mode veille, en suivant les instructions ci-dessous.

Vidéo	Avec l'icône pour la vidéo sélectionnée, procédez d'une des manières suivantes : <ul style="list-style-type: none">- Appuyez sur la touche START (mise en marche) ou la touche ⊗.- Appuyez sur la touche ► de la télécommande.- Sélectionnez "Lecture" dans le menu des options (**► page 56).
Musique enregistrée sur un Memory Stick Duo™	Avec l'icône pour le Memory Stick Duo™ sélectionnée, procédez d'une des manières suivantes : <ul style="list-style-type: none">- Appuyez sur la touche START (mise en marche).- Appuyez sur la touche ► de la télécommande.- Sélectionnez "Lecture" dans le menu des options (**► page 69).

Insertion d'un UMD™

Notice

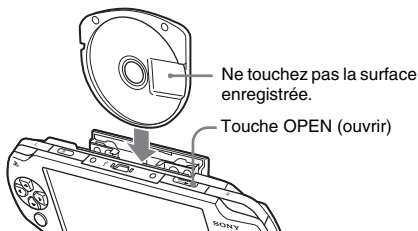
Ne pas éjecter l'UMD™ alors qu'il est en cours de lecture.

1 Faites glisser la touche OPEN (ouvrir) située sur le dessus du système PSP®.

Le couvercle du compartiment à disque s'ouvre.

2 Insérez un UMD™.

En orientant l'étiquette du disque vers l'arrière du système, faites glisser l'UMD™ dans le sens de la flèche jusqu'à ce qu'il soit complètement inséré.



3 Refermez le couvercle du compartiment à disque.

Éjection de l'UMD™

Faites glisser la touche OPEN (ouvrir) située sur le dessus du système pour ouvrir le couvercle du compartiment à disque.

Conseil

Lors de l'éjection, maintenez le système PSP® dans une position verticale (comme le montre le diagramme ci-dessus).

FR

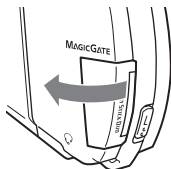
Opérations de base

Insertion d'un Memory Stick Duo™

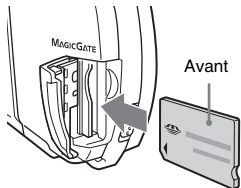
Avertissement

Maintenez les supports Memory Stick Duo™ hors de portée des jeunes enfants, car ils risquent de les avaler accidentellement.

1 Ouvrez le couvercle de fente et insérez le Memory Stick Duo™.



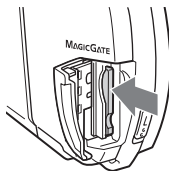
Ouvrez le couvercle de fente dans le sens de la flèche.



Appuyez jusqu'à ce que le support soit complètement inséré.

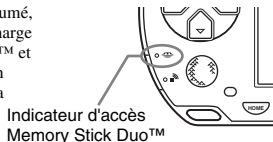
Éjection du Memory Stick Duo™

Ouvrez le couvercle de fente et appuyez sur le Memory Stick Duo™ dans le sens de la flèche pour l'éjecter.



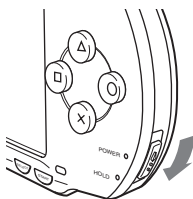
Notice

Si l'indicateur d'accès Memory Stick Duo™ est allumé, cela signifie que le système PSP® enregistre ou charge des données. N'éjectez pas le Memory Stick Duo™ et ne mettez pas le système PSP® hors tension ou en mode veille alors que l'indicateur est allumé. Cela pourrait entraîner la perte ou l'altération de données.



Protection contre toute utilisation fortuite du système

- 1** Faites glisser l'interrupteur POWER/HOLD (alimentation/bloquer) vers le bas.



L'interrupteur se bloque.

L'indicateur HOLD (bloquer) devient jaune pour indiquer que les touches du système sont verrouillées.

Annulation du mode d'attente

Faites glisser l'interrupteur POWER/HOLD (alimentation/bloquer) jusqu'à sa position d'origine.

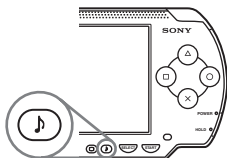
Utilisation de la touche son

La touche son permet d'ajuster la tonalité et de désactiver le son pour la lecture audio et les tonalités clés.

Réglage de la tonalité

La tonalité ne peut être réglée que si vous utilisez les écouteurs.

1 Appuyez sur la touche son.



À chaque appui de la touche, la tonalité change comme suit :

HEAVY	Renforce les graves et les aigus pour produire un son intense
POPS	Renforce la gamme intermédiaire ; idéal pour la voix
JAZZ	Renforce les graves et les aigus pour produire un son équilibré
UNIQUE	Renforce les graves, les aigus et les sons de la gamme intermédiaire
OFF	Tonalité normale

Conseil

Le paramètre de tonalité est temporairement réglé sur "OFF" pendant le jeu.

Désactivation du son

1 Maintenez la touche son enfoncée pendant plus d'une seconde.

Le son est désactivé.

Réactivation du son

Vous pouvez remettre le son d'une des manières suivantes :

- En appuyant sur la touche son
- En appuyant sur la touche volume + ou sur la touche volume – du système ou sur la télécommande

FR

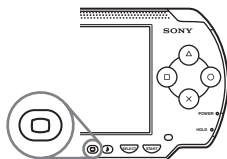
Opérations de base

Utilisation de la touche écran

La touche écran permet de régler la luminosité de l'écran.

Réglage de la luminosité de l'écran

1 Appuyez sur la touche écran.



À chaque appui de la touche, l'affichage change comme suit :

Niveau 1	Plus foncé ↓ Plus clair
Niveau 2	
Niveau 3	
(Niveau 4)	

Conseil

Le niveau 4 ne peut être sélectionné que si le système PSP® est raccordé à l'adaptateur AC.

Désactivation du rétroéclairage

1 Maintenez la touche écran enfoncée pendant plus d'une seconde.

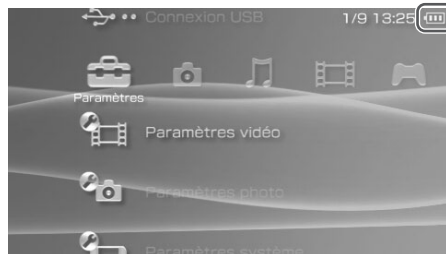
Le rétroéclairage se désactive et l'écran s'éteint.

Si vous appuyez sur l'une des touches du système, l'écran s'affiche à nouveau.

Batterie

Niveau de charge de la batterie

Le niveau de charge de la batterie s'affiche à l'écran.



Niveau de charge de la batterie

FR

Opérations de base

Estimation de la puissance restante de la batterie

	Il reste beaucoup de puissance.
	Le niveau de la batterie est faible.
	La batterie est presque épuisée.
	La batterie est épuisée. L'indicateur POWER (alimentation) clignote en vert. Rechargez la batterie.

Conseils

- Si l'indicateur POWER (alimentation) clignote en vert, enregistrez la partie et rechargez la batterie. Si la batterie s'épuise avant la sauvegarde, la partie en cours est perdue.
- Le niveau de charge affiché peut être légèrement différent du niveau de charge réel, selon les conditions d'utilisation et des facteurs environnementaux, tels que la température. Si l'affichage n'est pas correct, utilisez la batterie jusqu'à ce qu'elle soit complètement épuisée, puis rechargez-la. Remarquez que l'affichage pourrait ne pas être exact dans les conditions suivantes :
 - si la batterie est utilisée pendant une période prolongée à des températures élevées
 - si la batterie n'est pas utilisée pendant une période prolongée après la recharge
 - si la batterie a été rechargée à de nombreuses reprises

- Le niveau de charge de la batterie peut également être vérifié dans "Informations sur la batterie", sous "Paramètres système" (→ page 104).
- Si le système n'est pas utilisé après l'épuisement de la batterie, il se peut que la date et l'heure soient réinitialisées. Dans ce cas, l'écran de réglage de la date et de l'heure s'affiche lors de la prochaine mise sous tension du système.
- Le bloc-batterie ne peut pas être rechargée lors de l'utilisation de la fonction de réseau local sans fil.

Autonomie estimée de la batterie

Jeu	Environ 3 à 6 heures* ¹
Lecture de vidéo	Environ 3 à 5 heures* ²

*1 Selon des tests effectués à l'aide du bloc-batterie fourni, en mode à un seul joueur, écouteurs avec télécommande utilisés, réseau local sans fil non utilisé.

*2 Selon des tests effectués à l'aide de haut-parleurs et écouteurs, avec variations des niveaux audio et de luminosité écran.

Conseil

L'autonomie de la batterie peut varier selon le type de contenu lu ou les conditions d'utilisation telles que la luminosité de l'écran et des facteurs environnementaux. Prévoyez une réduction de l'autonomie de la batterie due à son vieillissement.

Estimation de la durée de charge de la batterie

Lorsque vous utilisez le bloc-batterie fourni, il faut environ 2 heures et 20 minutes pour le recharger complètement à l'aide de l'adaptateur AC, lorsqu'il est épuisé.

Conseils

- Chargez la batterie à une température comprise entre 10 °C et 30 °C. Sinon, la charge risque d'être moins efficace.
- La charge peut durer plus longtemps si le système est sous tension lors de l'opération.

Durée de vie du bloc-batterie

Le bloc-batterie possède une durée de vie limitée. L'autonomie du bloc-batterie diminue au fur et à mesure des utilisations et au fil du temps. Si le bloc-batterie s'épuise très rapidement, il peut être temps de le remplacer.

Conseil

La durée de vie du bloc-batterie dépend de la manière dont il est stocké, des conditions d'utilisation et de facteurs environnementaux, tels que la température.

Remplacement du bloc-batterie

Pour des raisons de sécurité, mettez le système hors tension et débranchez le cordon d'alimentation de la prise électrique avant de remplacer le bloc-batterie. Consultez aussi "Précautions relatives au bloc-batterie" (→ page 17) avant de manipuler le bloc-batterie.

Conseil

Si le système n'est pas utilisé après le retrait du bloc-batterie, il se peut que la date et l'heure soient réinitialisées. Dans ce cas, l'écran de réglage de la date et de l'heure s'affiche lors de la prochaine mise sous tension du système PSP®.

Stockage du bloc-batterie

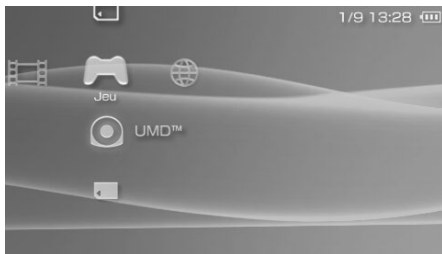
Si vous avez l'intention de ne pas utiliser le système pendant une période prolongée, retirez le bloc-batterie. Rangez-le dans un endroit frais et sec, hors de la portée des enfants.


Comment jouer

1 Sélectionnez  dans le menu d'accueil.

2 Insérez un UMD™ (→ page 33).

L'icône UMD™ s'affiche.








3 Sélectionnez l'icône du jeu, puis appuyez sur la touche .

Le jeu démarre.





Icônes affichées sous Jeu

Outre la lecture de jeux, les fonctions suivantes sont disponibles sous Jeu.

 Partage du jeu	Vous pouvez utiliser le mode ad hoc (→ page 118) pour récupérer des données de jeu sur un autre système PSP®. Pour plus d'informations, reportez-vous au manuel du logiciel qui accompagne le jeu.
 Utilitaire des données sauvegardées	Permet de copier, supprimer ou afficher des informations sur les données enregistrées sur un Memory Stick Duo™ (→ page 45).
 UMD™	Permet d'accéder à des jeux. Si vous sélectionnez l'icône, une miniature du jeu s'affiche.

 Mise à jour PSP™	Vous pouvez mettre à jour le logiciel système du système PSP®. Cette icône n'apparaît qu'en cas d'insertion d'un UMD™ contenant des données de mise à jour (**► page 133).
 Memory Stick™	Permet d'effectuer une mise à jour en accédant aux données de mise à jour enregistrées sur un Memory Stick Duo™ (**► page 133).

Conseils

- Si  (Contenu limité) s'affiche, vous devez saisir le mot de passe comme expliqué ci-dessous pour accéder au jeu. Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Niveau de contrôle parental" (**► page 113).
 - 1 Sélectionnez  (Contenu limité), puis appuyez sur la touche .
 - 2 À l'aide des touches directionnelles, entrez le mot de passe à 4 chiffres, puis appuyez sur la touche .
- Si vous appuyez sur la touche HOME (accueil) pendant le jeu, vous pouvez vérifier la puissance de batterie qu'il vous reste.
- Les noms de titres et les vignettes utilisés dans ce manuel ne sont pas des produits réels.

Quitter un jeu

1 Appuyez sur la touche HOME (accueil) lors de la lecture d'un jeu.

Le message "Quitter le jeu?" s'affiche.

2 Sélectionnez "Oui", puis appuyez sur la touche .

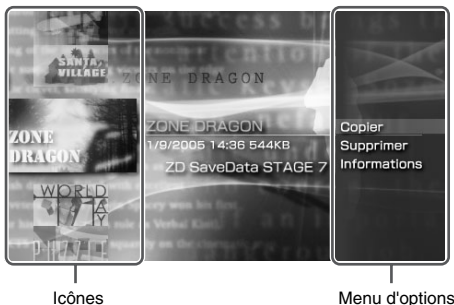
Le jeu se termine et le menu d'accueil s'affiche.

Menu des options de jeu

Le menu d'options permet d'afficher des informations sur les jeux ou encore de copier ou de supprimer des données enregistrées.

1 Sélectionnez une icône, puis appuyez sur la touche \triangle .

Le menu d'options s'affiche.



2 Sélectionnez une option du menu, puis appuyez sur la touche \times .

Fermeture du menu d'options.

Appuyez sur la touche \triangle ou sur la touche \odot .

Liste d'options

Les options disponibles dans le menu varient selon l'icône sélectionnée.





Démarrer	Démarre un jeu ou met à jour les données
Copier	Copie les données enregistrées sur un Memory Stick Duo™ vers un autre Memory Stick Duo™ (**► page 45)
Supprimer	Supprime les données d'un Memory Stick Duo™
Informations	Affiche des informations sur l'icône sélectionnée

Copie et suppression de données enregistrées

Vous pouvez copier ou supprimer des données enregistrées sur un Memory Stick Duo™ à l'aide de l'Utilitaire des données sauvegardées.

Copie de données enregistrées

Vous pouvez copier des données enregistrées vers un autre Memory Stick Duo™. Il est recommandé d'effectuer une copie de sauvegarde des données importantes.

- 1** Sélectionnez , puis appuyez sur la touche .
- 2** Sélectionnez les données enregistrées que vous souhaitez copier, puis appuyez sur la touche .
Le menu d'options s'affiche.
- 3** Sélectionnez "Copier", puis appuyez sur la touche .
- 4** Suivez les instructions qui s'affichent.

Si l'espace disponible est insuffisant

Supprimez des données sur le Memory Stick Duo™ de destination ou remplacez-la par un autre Memory Stick Duo™. À l'aide du menu d'options (➡ page 44), vous pouvez supprimer des données enregistrées ou vérifier la quantité d'espace disponible.

Conseil

La taille affichée pour un même élément de données peut varier selon le type de Memory Stick Duo™ utilisé.

Suppression de données enregistrées


Vous pouvez supprimer des données enregistrées sur un Memory Stick Duo™ en sélectionnant "Supprimer" à l'étape 3 de la section "Copie de données enregistrées".

FR

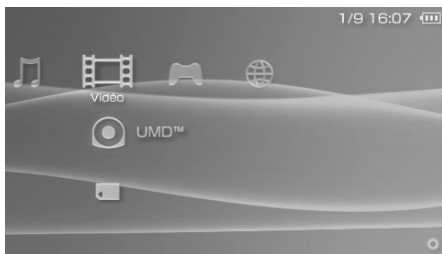
Jeu




Lecture d'une vidéo

Vous pouvez lire des UMD™VIDEO et des vidéos enregistrées sur un Memory Stick Duo™.



- 1 Sélectionnez  dans le menu d'accueil.**
- 2 Insérez un UMD™ ou un Memory Stick Duo™ (→ pages 33, 34).**

Un icône représentant le support inséré s'affiche.







- 3 Sélectionnez l'icône, puis appuyez sur la touche .**
La lecture de l'UMD™VIDEO commence. Si vous sélectionnez , les icônes de chaque élément de données vidéo s'affichent. Sélectionnez la vidéo que vous souhaitez lire, puis appuyez sur la touche .

Icônes affichées sous Vidéo

	UMD™	Permet de lire des UMD™VIDEO. Si vous sélectionnez cette icône, une miniature s'affiche.
	Memory Stick™	Permet de lire des vidéos enregistrées sur un Memory Stick Duo™.

Conseils

- Si  (Contenu limité) s'affiche, vous devez saisir le mot de passe comme expliqué ci-dessous pour accéder à la vidéo. Pour plus de détails sur la fonction de Contrôle parental, reportez-vous à la section "Niveau de contrôle parental" (•▶ page 113).
 - 1 Sélectionnez , puis appuyez sur la touche .
 - 2 À l'aide des touches directionnelles, entrez le mot de passe à 4 chiffres, puis appuyez sur la touche .
- Si vous appuyez sur la touche HOME (accueil) ou sur la touche SELECT (sélection) pendant la lecture d'une vidéo, le menu d'accueil s'affiche à l'écran alors que l'image de la vidéo suspendue est affichée. Si vous appuyez à nouveau sur cette touche, le menu d'accueil disparaît.
- Vous pouvez régler la tonalité et désactiver le son à l'aide de la touche son (•▶ page 36).
- Pour la liste des types de fichiers reconnus par le système PSP®, reportez-vous à la section "Fichiers pouvant être lus" (•▶ page 138).

Arrêt de la lecture


- 1 Appuyez sur la touche  lorsque la vidéo est en cours de lecture.

La vidéo s'arrête.

Conseil

Dans la plupart des cas, lors de la prochaine lecture de la vidéo, la lecture reprend à partir du point d'arrêt précédent.

Lecture d'une vidéo depuis le début

Si vous souhaitez lire un UMD™VIDEO depuis le début, sélectionnez "Lire depuis le début" dans le menu d'options (•▶ page 56), puis appuyez sur la touche .

Utilisation du panneau de commandes

Vous pouvez exécuter les opérations suivantes à l'aide du panneau de commandes affiché.

Notice

Selon l'UMD™VIDEO, les conditions de lecture peuvent être déterminées préalablement par l'éditeur du logiciel. Dans ce cas, il peut arriver que la vidéo ne fonctionne pas correctement, même si vous respectez la procédure décrite dans ce manuel.

- 1 Appuyez sur la touche \triangle lors de la lecture d'une vidéo.**
Le panneau de commandes s'affiche.


















- 2 Sélectionnez une icône, puis appuyez sur la touche \otimes .**





Fermeture du panneau de commandes

Appuyez sur la touche \triangle ou sur la touche \odot .

Liste d'opérations



Les icônes affichées lors de la lecture d'un UMD™VIDEO sont différentes de celles affichées lors de la lecture d'une vidéo enregistrée sur un Memory Stick Duo™.

Icône	Description
	<p>Menu</p> <p>Affiche le menu des UMD™VIDEO</p>
	<p>Aller à</p> <p>Permet de lire à partir du chapitre* ou du moment spécifié (**▶ page 52)</p>
	<p>Options audio</p> <p>Permet de basculer entre les options audio disponibles pour les UMD™VIDEO enregistrés avec plusieurs pistes audio</p> <p>Permet de basculer entre les sorties audio gauche, droite et gauche + droite pour les vidéos enregistrées sur un Memory Stick Duo™</p>
	<p>Options angle de vue</p> <p>Permet de basculer entre les angles d'affichage disponibles pour les UMD™VIDEO enregistrés avec plusieurs angles</p>
	<p>Options sous-titres</p> <p>Permet de basculer entre les options de sous-titrage disponibles pour les UMD™VIDEO avec sous-titres</p>
	<p>Volume UMD™Vidéo</p> <p>Permet d'augmenter le volume de l'UMD™VIDEO (**▶ page 52)</p>
	<p>Mode écran</p> <p>Permet de modifier la taille de l'image affichée à l'écran (**▶ page 51)</p>
	<p>Affichage</p> <p>Affiche l'état de la lecture et des informations connexes (**▶ page 50)</p>
	<p>Aide</p> <p>Affiche les fonctions pouvant être exécutées à l'aide des touches du système PSP®</p>
	<p>Précédent</p> <p>Permet de revenir au chapitre précédent d'un UMD™VIDEO en cours de lecture</p>
	<p>Revenir au début</p> <p>Permet de revenir au début d'une vidéo enregistrée sur un Memory Stick Duo™ lors de la lecture</p>
	<p>Suivant</p> <p>Permet de passer au chapitre suivant *</p>
	<p>Retour rapide/ Avance rapide</p> <p>Accélère la lecture (vers l'arrière ou vers l'avant) à l'écran pour vous aider à rechercher une scène particulière (**▶ page 53)</p>
	<p>Ralenti</p> <p>Lit une scène au ralenti (**▶ page 53)</p>
	<p>Advance image par image</p> <p>Lit une scène image par image</p>

Icône		Description
	Lecture	Démarre la lecture
	Pause	Suspend la lecture
	Stop	Arrête la lecture
A-B	Répétition A-B	Lit un passage spécifié de manière répétée (**► page 54)
	Répétition	Lit la vidéo de manière répétée (**► page 54)
CLEAR	Réinitialiser	Annule les paramètres Répétition/Répétition A-B

* Cette opération ne peut être effectuée lors de la lecture d'une vidéo enregistrée sur un Memory Stick Duo™.

Affichage de l'état de la lecture et d'informations connexes

- Sélectionnez  dans le panneau de commandes lors de la lecture, puis appuyez sur la touche .**

L'état de la lecture de la vidéo s'affiche.



Fermeture de l'écran

Sélectionnez **i+** dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche **X**.

Conseil

Les éléments affichés lors de la lecture d'un UMD™VIDEO sont différents de ceux affichés lors de la lecture d'une vidéo enregistrée sur un Memory Stick Duo™.

Changement de Mode écran

Permet de modifier la taille de l'image affichée à l'écran.

1 Sélectionnez dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche **X**.

À chaque appui de la touche **X**, le Mode écran change comme suit :




Normal	L'image s'ajuste à la taille d'écran du système PSP®.
Zoom	L'image s'affiche en mode plein écran sans modifier les proportions, en coupant les parties supérieure et inférieure ou gauche et droite.
Plein écran	L'image s'affiche en mode plein écran en modifiant les proportions et en effectuant un zoom avant horizontalement ainsi que verticalement.
Original	L'image s'affiche dans son format d'origine.
4:3	Une image enregistrée au format 16:9 est affichée au format 4:3.

Conseil

Selon la vidéo en cours de lecture, il se peut que le mode écran demeure inchangé.


Lecture à partir d'une scène sélectionnée

Vous pouvez lire à partir d'un chapitre ou d'un moment déterminé.

- 1 Sélectionnez  dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche .**
- 2 Sélectionnez l'élément que vous désirez configurer, puis appuyez sur la touche .**

Chapitre X	Spécifie le numéro du chapitre*
XX:XX:XX / XX:XX:XX	Spécifie le temps

* Vous ne pouvez pas utiliser cette fonction lors de la lecture de vidéos enregistrées sur un Memory Stick Duo™.




- 3 À l'aide des touches directionnelles, spécifiez le numéro du chapitre ou l'heure, puis appuyez sur la touche .**
La lecture de la section spécifiée commencera.

Conseil

La méthode de réglage peut varier en lisant la vidéo sauvegardée sur le support Memory Stick Duo™.

Réglage du Volume UMD™Video

Vous régler le volume si le niveau de sortie audio de l'UMD™ est faible.

- 1 Sélectionnez  dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche .**
À chaque appui de la touche , le volume change comme suit :

+1	Augmente le volume
+2	Augmente le volume (au maximum)
Normal	En règle générale, sélectionnez ce réglage.

Conseils

- Le réglage du volume sera annulé lors de l'éjection de l'UMD™. Le volume peut être augmenté de manière permanente dans "Volume UMD™Video" sous "Paramètres vidéo" (→ page 101).
- Les écouteurs qui ménagent les oreilles sont spécialement conçus pour limiter le niveau de pression acoustique maximal à 90 dB.

Retour rapide/Avance rapide ◀◀ ▶▶

- 1 Pendant la lecture, sélectionnez ◀◀ ou ▶▶ dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche ⊗.

Retour à une lecture normale

Sélectionnez ▶ dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche ⊗.

Conseil

Lorsque vous utilisez l'option Retour rapide ou Avance rapide, sélectionnez ◀◀ ou ▶▶ dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche ⊗ pour basculer entre les trois vitesses proposées.

Lecture au ralenti ▶▶

- 1 Pendant la lecture, sélectionnez ▶▶ dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche ⊗.

Retour à une lecture normale

Sélectionnez ▶ dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche ⊗.


Conseil

Vous pouvez également sélectionner ▶▶ ou ▶▶ dans le panneau de commandes lors de la suspension de la lecture, puis appuyer sur la touche ⊗ pour lancer la lecture au ralenti. Si vous sélectionnez ▶▶ enfoncée, la lecture au ralenti continue aussi longtemps que la touche ⊗ reste dans cette position.

Lecture répétée


Vous pouvez lire l'intégralité du disque ou un chapitre de manière répétée.

1 Sélectionnez dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche .

À chaque appui de la touche , le mode de répétition change comme suit :

Répétition disque	Lit l'intégralité du disque de manière répétée
Répétition chapitre	Lit le chapitre spécifié de manière répétée
Répétition désactivée	Arrête la lecture répétée

Conseils

- Vous pouvez également arrêter la lecture répétée en appuyant sur la touche  après avoir sélectionné **CLEAR** dans le panneau de commandes.
- Seules les options de répétition suivantes sont disponibles pour les vidéos enregistrées sur un Memory Stick Duo™ : Répétition activée et Répétition désactivée.

Lecture d'un passage d'une vidéo de manière répétée

A-B

Vous pouvez spécifier un passage d'une vidéo à lire de façon répétée.


1 Pendant la lecture, sélectionnez A-B dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche au début du passage à répéter.

Le point de début, point A, est défini.

2 Appuyez sur la touche à la fin du passage à répéter.











Le point de fin, point B, est défini et la lecture répétée du passage spécifié commence.

Annulation de la Répétition A-B

Sélectionnez A-B ou **CLEAR** dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche .

Utilisation des touches du système PSP® ou de la télécommande


Vous pouvez utiliser le système PSP® sans vous servir du panneau de commandes, à l'aide des touches du système ou de la télécommande.

	Utilisation des touches du système	Utilisation de la télécommande
Lecture	Appuyez sur la touche  ou sur la touche START (mise en marche).	Appuyez sur la touche  .
Pause	Appuyez sur la touche START (mise en marche).	Appuyez sur la touche  .
Affichage du menu UMD™VIDEO	Appuyez sur la touche  .*1	–
Stop	Appuyez sur la touche  .	–
Lecture du chapitre précédent	Appuyez sur la touche L.*1	Appuyez sur la touche  .
Lecture du chapitre suivant	Appuyez sur la touche R.*1	Appuyez sur la touche  .
Retour rapide	Appuyez sur la touche gauche.*2	Maintenez la touche  enfoncée.
Avance rapide	Appuyez sur la touche droite.*2	Maintenez la touche  enfoncée.
Lent	Appuyez sur la touche droite lors de la suspension de la lecture.*2	En mode pause, maintenez la touche  enfoncée.

*1 Cette opération ne peut être effectuée lors de la lecture d'une vidéo enregistrée sur un Memory Stick Duo™.

*2 Si vous pressez et maintenez la touche enfoncée, la vidéo est lue en mode Retour rapide/Avance rapide/Lent aussi longtemps que cette touche reste enfoncée.

Conseil

Certaines touches ne peuvent pas être utilisées alors que le panneau de commandes est affiché à l'écran. Dans ce cas, appuyez sur la touche  pour fermer le panneau de commandes.

FR



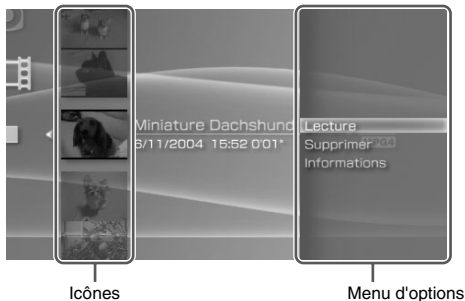
Vidéo

Menu des options vidéo

Vous pouvez utiliser le menu des options vidéo pour visionner un UMD™VIDEO, afficher des informations ou supprimer des vidéos enregistrées sur un Memory Stick Duo™.

1 Sélectionnez l'icône, puis appuyez sur la touche \triangle .

Le menu d'options s'affiche.



2 Sélectionnez une option du menu, puis appuyez sur la touche \times .

Fermeture du menu d'options

Appuyez sur la touche \triangle ou sur la touche \odot .

Liste d'options

Les options disponibles dans le menu varient selon l'icône sélectionnée.

Lecture	Permet de lire un UMD™VIDEO ou une vidéo enregistrée sur un Memory Stick Duo™
Lire depuis le début	Permet de lire un UMD™VIDEO depuis le début
Supprimer	Supprime une vidéo enregistrée sur un Memory Stick Duo™
Informations	Affiche des informations sur l'icône sélectionnée

Enregistrement de vidéos sur un Memory Stick Duo™

Vous pouvez utiliser les méthodes suivantes pour enregistrer un vidéo sur un Memory Stick Duo™.

Conseil

En plus du contenu décrit dans cette section, il existe plusieurs services de téléchargement de vidéos sur Internet. Pour plus d'informations, veuillez consulter le site Web du fournisseur de contenu vidéo.

FR



Vidéo

Images ou vidéos enregistrées à l'aide d'un périphérique compatible Memory Stick™

Si vous disposez d'un périphérique qui enregistre des vidéos dans un format* qui peut être lu sur le système PSP®, vous pouvez lire les vidéos en insérant simplement le Memory Stick Duo™ du périphérique compatible dans le système PSP®.

* Pour plus d'informations sur les formats vidéo reconnus par le système PSP®, reportez-vous à la section "Fichiers pouvant être lus" (**► page 138). Visitez <http://www.memorystick.com/psp> pour plus d'information sur les périphériques compatibles.

Conseil

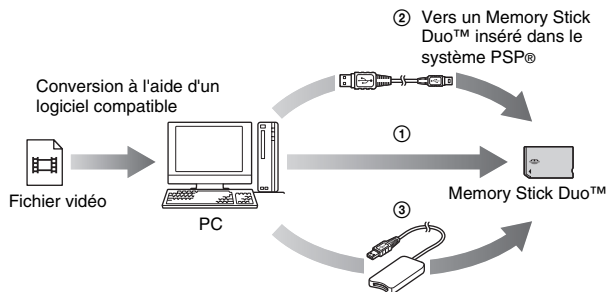
Vous devez disposer d'un adaptateur Memory Stick Duo (code de produit MSAC-M2 : produit Sony vendu séparément) si votre périphérique ne prend en charge que les Memory Stick™ de format standard.

Transfert d'un fichier vidéo d'un PC vers un Memory Stick Duo™

Vous pouvez convertir des vidéos prises ou enregistrées sur un autre périphérique dans un format reconnu par le système PSP® et les transférer vers un Memory Stick Duo™ à l'aide du logiciel compatible.*

* Pour des informations actualisées sur les dates de lancement des logiciels, visitez <http://www.memorystick.com/psp>.

Les fichiers peuvent être transférés des manières suivantes :



- ① À l'aide d'un PC doté d'une fente pour Memory Stick™.*
- ② À l'aide d'un câble USB (**► page 116).
- ③ À l'aide d'un lecteur/graveur de Memory Stick USB disponible sur le marché.*

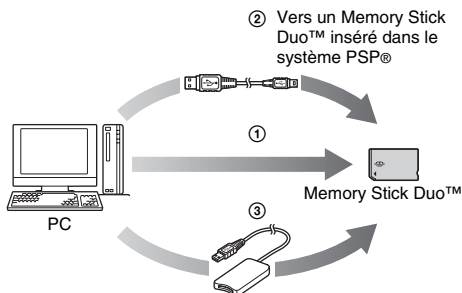
* Si le périphérique ne peut accueillir que les Memory Stick™ de format standard, vous devez disposer d'un adaptateur Memory Stick Duo (code de produit MSAC-M2 : produit Sony vendu séparément).

Conseil

Pour plus d'informations sur les formats de fichiers pouvant être convertis, visitez <http://www.memorystick.com/psp>.

Sauvegarde de vidéos au format MP4 sur un Memory Stick Duo™

Il est possible de sauvegarder des fichiers vidéo au format MP4 sur support Memory Stick Duo™ et de les lire sur le système PSP®. Les fichiers peuvent être sauvegardés à l'aide des méthodes suivantes :



- ① À l'aide d'un PC doté d'une fente pour Memory Stick™.*
- ② À l'aide d'un câble USB (•► page 116).
- ③ À l'aide d'un lecteur/graveur de Memory Stick USB disponible sur le marché.*

* Si le périphérique ne peut accueillir que les Memory Stick™ de format standard, vous devez disposer d'un adaptateur Memory Stick Duo (code de produit MSAC-M2 : produit Sony vendu séparément).

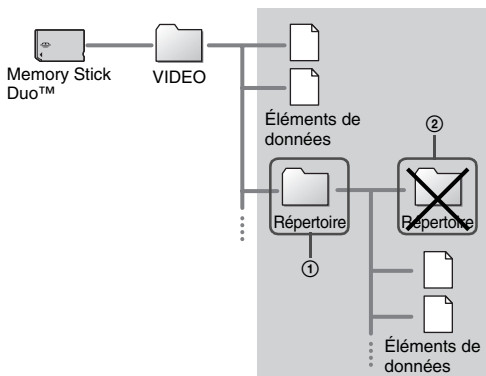
FR



Vidéo

Emplacement d'enregistrement des données vidéo

Créez un répertoire appelé "VIDEO" sur le support Memory Stick Duo™, puis enregistrez les fichiers au format MP4 dans ce répertoire.




Conseils

- Les fichiers vidéo avec l'extension ".MP4" peuvent être lus.
- Vous pouvez créer des répertoires à l'intérieur du répertoire "VIDEO" (Figure ①).
- Les répertoires créés à l'intérieur de sous-répertoires ne seront pas reconnus (Figure ②).
- Certains types de fichiers ne peuvent être lus.

Lecture de musique

Vous pouvez écouter des UMD™MUSIC et de la musique enregistrée sur un Memory Stick Duo™.

- 1** Sélectionnez  dans le menu d'accueil.
- 2** Insérez un UMD™ ou un Memory Stick Duo™ (→ pages 33, 34).



Un icône représentant le support inséré s'affiche.



- 3** Sélectionnez l'icône, puis appuyez sur la touche (X).

La lecture démarre. Lorsqu'une liste de groupes ou de pistes est affichée, sélectionnez l'élément que vous souhaitez écouter, puis appuyez sur la touche (X).

Icônes affichées sous Musique

	UMD™	Permet de lire des UMD™MUSIC. Si vous sélectionnez cette icône, une miniature s'affiche.
	Memory Stick™	Permet de lire de la musique enregistrée sur un Memory Stick Duo™.

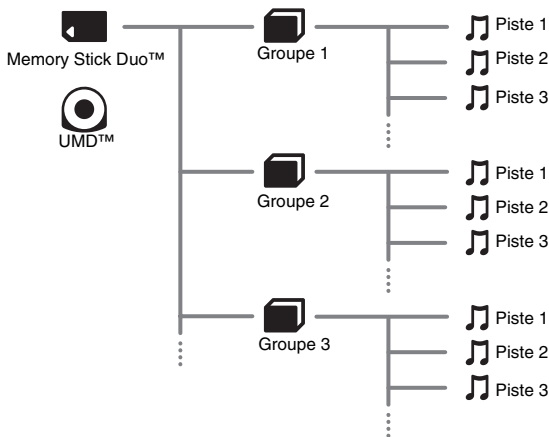
Conseils

- Les UMD™MUSIC avec du contenu vidéo, notamment les vidéos musicales, sont lues de la même façon que les UMD™VIDEO. Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Utilisation du panneau de commandes" sous "Vidéo" (→ page 48).
- Vous devez sélectionner "Activer la lecture de WMA" (→ page 105) pour activer la lecture de données musicales au format WMA.

- Si vous appuyez sur la touche START (mise en marche) ou sur la touche ►|| de la télécommande à l'étape 3, la lecture de la première piste du premier groupe commence.
- Si vous appuyez sur la touche HOME (accueil) ou sur la touche SELECT (sélection) lors de la lecture, l'écran revient au menu d'accueil. Si vous appuyez à nouveau sur cette touche, l'écran de lecture de musique s'affiche.
- Vous pouvez régler la tonalité et désactiver le son à l'aide de la touche son (**► page 36).
- Pour la liste des types de fichiers reconnus par le système PSP®, reportez-vous à la section "Fichiers pouvant être lus" (**► page 138).
- Les noms de titres et les vignettes utilisés dans ce manuel ne sont pas des produits réels.

Qu'est-ce qu'un groupe ?

Un groupe est un ensemble de données musicales organisées dans un certain ordre, par exemple par album ou par artiste. Le système PSP® propose une fonction de regroupement. Si le Mode groupe est activé, le système PSP® peut jouer des pistes par groupes préalablement configurés à l'aide d'un PC.



Conseils

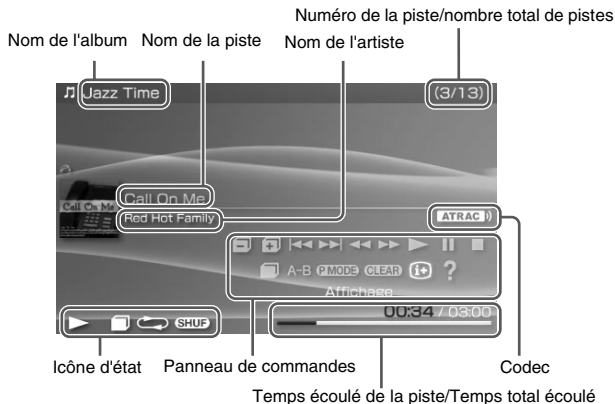
- Le système PSP® ne permet pas de créer ou de modifier un groupe.
- Une "Piste" représente une chanson.
- Les UMD™MUSIC avec contenu vidéo, notamment les vidéos musicales, ne prennent pas en charge l'utilisation de la fonction Groupe.

Arrêt de la lecture

1 Appuyez sur la touche lors de la lecture.

La lecture s'arrête.


Description des informations affichées à l'écran



FR

Musique

Conseils

- Le "Nom de l'album" et le "Numéro de la piste/nombre total de pistes" ne s'affichent à l'écran que lorsque  (Affichage) est activé (•▶ page 65).
- L'icône ou les icônes affichée(s) dans le champ "Icône d'état" varie(nt) selon le mode de lecture sélectionné.
- Pour plus de détails sur les codecs, reportez-vous à la section "Lecture à l'aide d'un codec sélectionné" (•▶ page 70).

Utilisation du panneau de commandes

Vous pouvez exécuter les opérations suivantes à l'aide du panneau de commandes affiché.

1 Appuyez sur la touche \triangle lors de la lecture.

Le panneau de commandes s'affiche.



2 Sélectionnez une icône, puis appuyez sur la touche \otimes .



Conseil



Les UMD™MUSIC avec du contenu vidéo, notamment les vidéos musicales, sont lues de la même façon que les UMD™VIDEO. Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Utilisation du panneau de commandes" sous "Vidéo" (**▶ page 48)


Fermeture du panneau de commandes

Appuyez sur la touche \triangle ou sur la touche \odot .

Liste d'opérations



Icône	Description
	Groupe précédent Permet de revenir au début du groupe précédent
	Groupe suivant Permet d'accéder au début du groupe suivant


Icône		Description
	Piste précédente	Permet de revenir au début de la piste en cours de lecture ou au début de la piste précédente
	Piste suivante	Permet d'accéder au début de la piste suivante
	Retour rapide/ Avance rapide	Lit la piste rapidement vers l'avant/vers l'arrière *
	Lecture	Lit une piste
	Pause	Suspend la lecture
	Stop	Arrête la lecture
	Mode groupe	Permet de basculer en Mode groupe (**► page 66)
A-B	Répétition A-B	Permet de spécifier un passage d'une piste, puis de le lire de manière répétée (**► page 67)
P MODE	Mode lecture	Permet de basculer en Mode lecture (**► page 66)
CLEAR	Réinitialiser	Annule les paramètres Mode groupe, Mode lecture et Répétition A-B
i+	Affichage	Affiche le nom de l'album, le numéro de la piste et le nombre total de pistes
?	Aide	Affiche les fonctions pouvant être exécutées à l'aide des touches du système PSP®

* Si vous pressez et maintenez la touche  enfoncée, la musique est lue en mode Retour rapide/Avance rapide aussi longtemps que cette touche reste enfoncée.



Utilisation du Mode groupe

Les pistes peuvent être jouées par groupes. La lecture s'interrompt lorsque toutes les pistes du groupe sont lues.


- 1 Pendant la lecture, sélectionnez  dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche .**


Le Mode groupe est activé et  s'affiche à l'écran.




Annulation du Mode groupe

Sélectionnez  ou **CLEAR** dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche .

Utilisation des Mode lecture (Répétition/Lecture Aléatoire) **P.MODE**

- 1 Pendant la lecture, sélectionnez **P.MODE** dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche .**

À chaque appui de la touche , le système bascule entre les fonctions suivantes :

Mode de Lecture	Description
 1	Lit une piste de manière répétée
	Lit toutes les pistes de manière répétée
SHUF	Lit toutes les pistes dans un ordre aléatoire*
 SHUF	Lit toutes les pistes dans un ordre aléatoire de manière répétée
Aucune icône	Désactive le Mode lecture et lit jusqu'à la dernière piste dans l'ordre normal

* S'il existe un groupe, les pistes qu'il contient sont lues dans un ordre aléatoire. L'ordre des groupes ne change pas.

Conseil

Les modes de lecture peuvent également être désactivés en sélectionnant **CLEAR** dans le panneau de commandes, puis en appuyant sur la touche (X).

Lecture d'un passage d'une piste de manière répétée

A-B

Spécifiez, puis lisez le passage que vous souhaitez lire de manière répétée.

- 1 Sélectionnez A-B dans le panneau de commandes pendant la lecture, puis appuyez sur la touche (X) au point pour démarrer la lecture répétée.**

Le point de début (point A) est enregistré.

- 2 Appuyez sur la touche (X) au point auquel vous souhaitez finir la lecture répétée.**

Le point de fin (point B) est enregistré et la lecture répétée du passage spécifié commence.

Annulation de lecture Répétition A-B










Sélectionnez **A-B** ou **CLEAR** dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche (X).

Conseils

- La plage de Répétition A-B ne peut être spécifiée qu'au sein d'une piste unique.
- Si le point de fin (point B) n'est pas défini, la fin de la piste devient automatiquement le point de fin (point B).
- Si Répétition A-B est défini alors que le système se trouve en Mode lecture, ce mode est désactivé.


Utilisation des touches du système PSP® ou de la télécommande

Vous pouvez utiliser le système PSP® sans vous servir du panneau de commandes, à l'aide des touches du système ou de la télécommande.

	Utilisation des touches du système	Utilisation de la télécommande
Lecture	Appuyez sur la touche  ou sur la touche START (mise en marche).	Appuyez sur la touche  .
Pause	Appuyez sur la touche START (mise en marche).	Appuyez sur la touche  .
Stop	Appuyez sur la touche  .	–
Accès au début de la piste en cours ou à la piste précédente	Appuyez sur la touche L.	Appuyez sur la touche  ou appuyez sur la touche  autant de fois que nécessaire pour avancer du nombre de pistes correspondant.
Accès au début de la piste suivante	Appuyez sur la touche R.	Appuyez sur la touche  .
Retour rapide	Appuyez sur la touche gauche.*	Maintenez la touche  enfoncée.
Avance rapide	Appuyez sur la touche droite.*	Maintenez la touche  enfoncée.

* Si vous pressez et maintenez la touche enfoncée, la musique est lue en mode Retour rapide/Avance rapide aussi longtemps que cette touche reste enfoncée.

Conseils

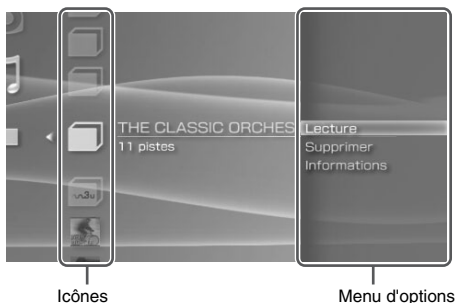
- Certaines touches ne peuvent pas être utilisées alors que le panneau de commandes est affiché à l'écran. Dans ce cas, appuyez sur la touche  pour fermer le panneau de commandes.
- Les UMD™MUSIC avec du contenu vidéo, notamment les vidéos musicales, sont lues de la même façon que les UMD™VIDEO. Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Utilisation des touches du système PSP® ou de la télécommande" sous "Vidéo" (**► page 55).

Menu des options de musique

Vous pouvez utiliser le menu des options de musique pour afficher des informations relatives aux données musicales enregistrées sur un Memory Stick Duo™ ou en supprimer.

1 Sélectionnez un icône, puis appuyez sur la touche \triangle .

Le menu d'options s'affiche.



2 Sélectionnez une option du menu, puis appuyez sur la touche \times .

Fermeture du menu d'options

Appuyez sur la touche \triangle ou sur la touche \odot .

Liste d'options

Les options disponibles dans le menu varient selon l'icône sélectionnée.

Lecture	Permet de lire un UMD™MUSIC ou des données musicales enregistrées sur un Memory Stick Duo™
Lire depuis le début	Permet de lire un UMD™MUSIC depuis le début
Sélectionner codec	Permet de définir un format de fichier ou un débit pour la lecture de musique (**► page 70)

FR

Musique

Supprimer	Supprime des données vidéo enregistrées sur un Memory Stick Duo™
Informations	Affiche des informations sur l'icône sélectionnée

Lecture à l'aide d'un codec sélectionné

Avec un UMD™MUSIC sur lequel plusieurs formats de fichiers et débits sont enregistrés, vous pouvez sélectionner l'une des options de lecture.

1 Sélectionnez un groupe que vous souhaitez écouter, puis appuyez sur la touche Δ .

2 Sélectionnez "Sélectionner codec", puis appuyez sur la touche \otimes .

Les types de formats de fichiers et les débits s'affichent. Les options grisées ne peuvent pas être sélectionnées car il s'agit de types non reconnus par le système PSP®.

3 Sélectionnez le type de format de fichier et le taux binaire que vous souhaitez écouter, puis appuyez sur la touche \otimes .

4 Appuyez sur la touche Δ .

Les icônes des groupes s'affichent.

5 Après avoir choisi un groupe, sélectionnez la piste que vous souhaitez écouter, puis appuyez sur la touche \otimes .

La lecture démarre.

Conseil

Les éléments tels que "ATRAC3plus™" représentent le type de format, alors que les éléments tels que "256 kbps" représentent le débit. En règle générale, plus le débit est élevé, plus la qualité du son est bonne. Reportez-vous à la section "Fichiers pouvant être lus" (↔ page 138) pour plus d'informations sur les types de fichiers.

Transfert et enregistrement de musique sur un Memory Stick Duo™

Vous pouvez utiliser le système PSP® pour lire des données musicales provenant des sources suivantes :

- 1) Musique importée à partir d'un CD audio
- 2) Musique achetée sur un site Web de téléchargement de musique

Pour obtenir des instructions au sujet de l'élément 1), reportez-vous aux sections ci-dessous.

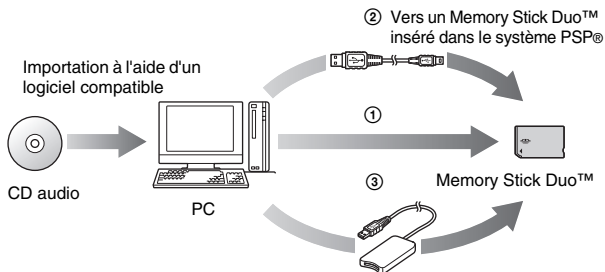
Pour obtenir des instructions au sujet de l'élément 2), visitez <http://www.memorystick.com/psp>.

Importation de pistes à partir d'un CD audio au format ATRAC3plus™

Vous devez disposer d'un PC et d'un logiciel qui prend en charge ATRAC3plus™ pour importer des pistes à partir d'un CD audio.*

* Pour des informations actualisées sur les dates de lancement des logiciels, visitez <http://www.memorystick.com/psp>.

Vous pouvez transférer les pistes importées vers un Memory Stick Duo™ d'une des manières suivantes :



- ① À l'aide d'un PC doté d'une fente pour Memory Stick™ qui prend en charge MagicGate™.*¹
- ② À l'aide d'un câble USB (→ page 116)*².
- ③ À l'aide d'un lecteur/graveur de Memory Stick USB disponible sur le marché.*¹*³

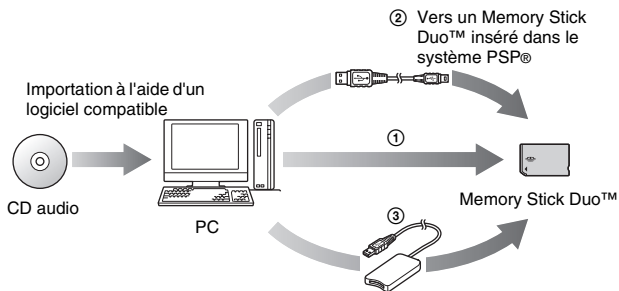
- *1 Si la fente du périphérique ne peut accueillir que les supports Memory Stick™ de format standard, vous devez disposer d'un adaptateur Memory Stick Duo (code de produit MSAC-M2 : produit Sony vendu séparément).
- *2 Un PC sur lequel sont installés Windows® XP et SonicStage™ version 3.1 ou ultérieure est requis.
- *3 Vous devez disposer d'un périphérique compatible MagicGate™ (tel que le code de produit MSAC-US30 : produit Sony vendu séparément).

Conseils

- Pour obtenir des informations détaillées sur l'importation de pistes, visitez le site Web suivant : <http://www.memorystick.com/psp>.
- Le logiciel SonicStage™ antérieur à la version 3.2 ne permet pas d'enregistrer ou de lire des données ATRAC3plus™ à partir d'un Memory Stick PRO Duo™. Utilisez alors un Memory Stick Duo™ compatible MagicGate autre qu'un Memory Stick PRO Duo™ (**► page 136).
- Le système PSP® ne peut pas lire les pistes possédant une date d'expiration ou un nombre de lectures limité.

Importation de pistes à partir d'un CD audio au format MP3

Un PC et un logiciel compatible sont requis pour importer des pistes à partir d'un CD audio. Vous pouvez enregistrer les pistes importées sur un Memory Stick Duo™ d'une des manières suivantes :



- ① À l'aide d'un PC doté d'une fente pour Memory Stick™.*
- ② À l'aide d'un câble USB (**► page 116).
- ③ À l'aide d'un lecteur/graveur de Memory Stick USB disponible sur le marché.*

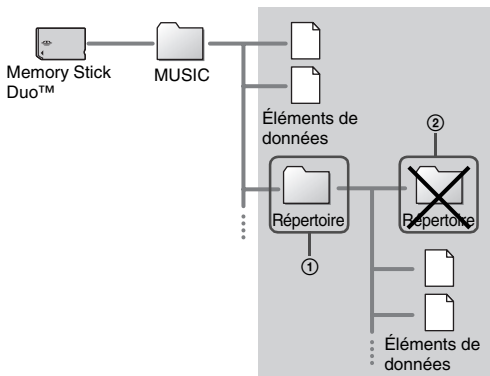
* Si la fente du périphérique ne peut accueillir que les supports Memory Stick™ de format standard, vous devez disposer d'un adaptateur Memory Stick Duo (code de produit MSAC-M2 : produit Sony vendu séparément).

Conseil

La méthode d'importation des pistes varie selon le logiciel. Pour plus d'informations sur le logiciel, reportez-vous aux instructions qui l'accompagnent.

Emplacement d'enregistrement des fichiers musicaux


Créez un répertoire appelé "MUSIC" sur le support Memory Stick Duo™, puis sauvegardez les fichiers audio à l'intérieur de ce répertoire.



FR

Musique

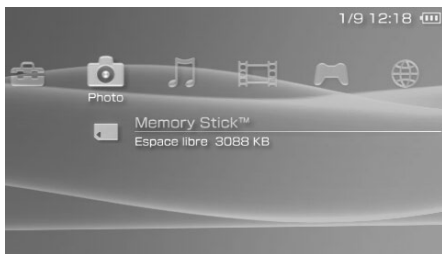
Conseils



- Si un répertoire appelé "MUSIC" est déjà créé à l'intérieur d'un répertoire "PSP" sur support Memory Stick Duo™, les fichiers audio sauvegardés dans le répertoire "MUSIC" seront également reconnus.
- Vous pouvez créer des répertoires au sein du répertoire "MUSIC" (Figure ①). Le système le traite en tant que groupe.
- Les répertoires créés au sein de sous-répertoires ne sont pas reconnus (Figure ②).
- Si vous souhaitez spécifier l'ordre des pistes, créez un fichier m3u spécifiant l'ordre dans le répertoire. Le système PSP® affiche le fichier sous la forme d'une icône  (m3u), puis le considère comme un groupe. Pour plus d'informations, reportez-vous au logiciel d'importation de musique.
- Si un fichier musical dont le format n'est pas pris en charge est enregistré dans le dossier "MUSIC", le système ne le reconnaît pas.
- Les fichiers musicaux aux formats MP4 (AAC), WAV (Linear PCM) et WMA peuvent être importés et lus exactement comme des fichiers au format MP3.

Affichage des images


Vous pouvez visualiser des images enregistrées sur un Memory Stick Duo™.

- 1 Sélectionnez  dans le menu d'accueil.
- 2 Insérez un Memory Stick Duo™ (→ page 34).
 s'affiche.



- 3 Appuyez sur la touche  lorsque  est sélectionné.
Les icônes des images d'appareils photo numériques, des répertoires et des images enregistrées sur le Memory Stick Duo™ s'affichent. Sélectionnez l'icône que vous souhaitez afficher, puis appuyez sur la touche .

Icônes affichées sous Photo

 Memory Stick™	Vous pouvez afficher des images enregistrées sur un Memory Stick Duo™.
---	--

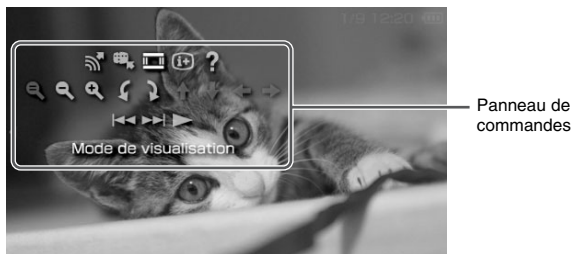
Conseils

- Si vous appuyez sur la touche HOME (accueil) ou sur la touche SELECT (sélection) lors de la lecture, l'écran revient au menu d'accueil tout en continuant d'afficher l'image. Si vous appuyez sur la touche HOME (accueil) ou de nouveau sur la touche SELECT (sélection), l'écran d'affichage de l'image réapparaît.
- Pour la liste des types de fichiers reconnus par le système PSP®, reportez-vous à la section "Fichiers pouvant être lus" (→ page 138).

Utilisation du panneau de commandes

Vous pouvez exécuter les opérations suivantes à l'aide du panneau de commandes affiché.

- 1 Appuyez sur la touche \triangle lors de l'affichage d'une image.**
Le panneau de commandes s'affiche.







- 2 Sélectionnez une icône, puis appuyez sur la touche \otimes .**

Fermeture du panneau de commandes











Appuyez sur la touche \triangle ou sur la touche \odot .

Liste d'opérations

Icône		Description
	Envoyer	Permet d'envoyer une image (**► page 82)
	Définir comme papier peint	Définit en tant que papier peint l'image actuellement affichée (**► page 78)
	Mode de visualisation	Permet de modifier la taille de l'image affichée (**► page 77)
	Affichage	Affiche des informations sur l'image (**► page 76)

FR

Photo

Icône		Description
	Aide	Affiche les fonctions pouvant être exécutées à l'aide des touches du système PSP®
	Réinitialiser zoom	Rétablit la taille normale d'une image ayant fait l'objet d'un zoom avant ou arrière
	Zoom arrière	Effectue un zoom arrière de l'image
	Zoom avant	Effectue un zoom avant de l'image
	Pivoter à gauche	Fait pivoter l'image à 90 degrés dans le sens contraire des aiguilles d'une montre
	Pivoter à droite	Fait pivoter l'image à 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre
	Haut/Bas/ Gauche/Droite	Déplace l'image pour afficher les parties masquées si l'image a subi un zoom avant ou si le Mode de visualisation est réglé sur Zoom
	Précédent	Affiche l'image précédente
	Suivant	Affiche l'image suivante
	Diaporama	Affiche automatiquement chaque image dans l'ordre (**► page 83)

Affichage des informations sur l'image

- 1 Lors de l'affichage de l'image, sélectionnez  depuis le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche . L'état de l'image s'affiche.



Fermeture de l'écran

Sélectionnez **i+** depuis le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche **X**.

Réglage de la taille de l'image **|| ||**

Vous pouvez modifier la taille de l'image affichée à l'écran.

1 Lors de l'affichage de l'image, sélectionnez **|| ||** dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche **X**.

À chaque appui de la touche **X**, les options changent comme suit :



Normal	Affiche l'image en l'ajustant à la taille de l'écran sans modifier les proportions
Zoom	Affiche l'image en mode plein écran sans modifier les proportions. Les parties de l'image situées en haut et en bas ou à gauche et à droite sont coupées.


Conseil

Selon l'image affichée, il se peut que le Mode de visualisation ne puisse pas être modifié.


Choix d'une image comme papier peint

Vous pouvez choisir comme papier peint l'image actuellement affichée.

1 Une image étant affichée, sélectionnez  dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche .

2 Sélectionnez "Oui", puis appuyez sur la touche .
"Sauvegarde terminée" s'affiche et le réglage est terminé.

Conseils

- Vous ne pouvez enregistrer qu'une seule image comme papier peint sur le système PSP®. Si vous avez défini le papier peint et si vous effectuez ce réglage, l'image existante est remplacée.
- Si vous avez manipulé l'image, notamment en l'agrandissant, en la réduisant ou en la faisant pivoter, elle est enregistrée en tant que papier peint exactement comme elle apparaît à l'écran.
- Si vous ne souhaitez pas afficher le papier peint, vous pouvez modifier le réglage de la manière indiquée à la section "Papier peint" ( page 107) sous "Paramètres thème".

Utilisation des touches du système PSP® ou de la télécommande

Vous pouvez utiliser le système PSP® sans vous servir du panneau de commandes, à l'aide des touches du système ou de la télécommande.

	Utilisation des touches du système	Utilisation de la télécommande
Lecture d'un diaporama	Appuyez sur la touche START (mise en marche).	Appuyez sur la touche ►II.
Annulation du zoom avant/arrière	Appuyez sur la touche ⊗ lorsque l'image a fait l'objet d'un zoom avant ou arrière.	–
Retour	Appuyez sur la touche ⊙.	–
Affichage de l'image précédente	Appuyez sur la touche L.	Appuyez sur la touche I◀◀.
Affichage de l'image suivante	Appuyez sur la touche R.	Appuyez sur la touche ►►I.
Zoom avant	Déplacez le pad analogique vers le haut en maintenant la touche ⊕ enfoncée.	–
Zoom arrière	Déplacez le pad analogique vers le bas en maintenant la touche ⊕ enfoncée.	–
Rotation (vers la gauche)	Appuyez sur la touche L en maintenant la touche ⊕ enfoncée.	–
Rotation (vers la droite)	Appuyez sur la touche R en maintenant la touche ⊕ enfoncée.	–
Déplacement*	Déplacez le pad analogique.	–


* Les parties masquées de l'image peuvent être affichées en effectuant un zoom avant ou lorsque le Mode de visualisation est réglé sur Zoom.

FR



Photo

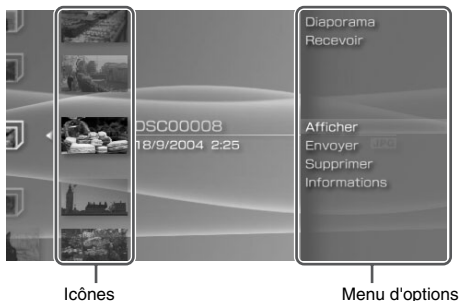
Conseil

Certaines touches ne peuvent pas être utilisées alors que le panneau de commandes est affiché à l'écran. Dans ce cas, appuyez sur la touche  pour fermer le panneau de commandes.

Menu des options de photo

Le menu des options de photo permet d'afficher des informations relatives aux images enregistrées sur un Memory Stick Duo™ ou d'en supprimer.

- 1 Sélectionnez un icône, puis appuyez sur la touche Δ .**
Le menu d'options s'affiche.



- 2 Sélectionnez une option du menu, puis appuyez sur la touche \otimes .**

Fermeture du menu d'options

Appuyez sur la touche Δ ou sur la touche \odot .

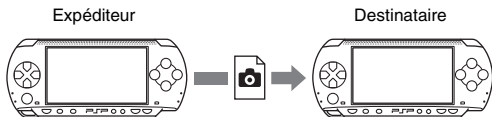
Liste d'options

Les options disponibles dans le menu varient selon l'icône sélectionnée.

Diaporama	Affiche automatiquement chaque image dans l'ordre (**► page 83)
Recevoir	Reçoit une image (**► page 82)
Afficher	Affiche les images
Envoyer	Envoie une image (**► page 82)
Supprimer	Supprime des répertoires ou des images
Informations	Affiche des informations sur l'icône sélectionnée

Envoi et réception d'images




Vous pouvez échanger des images avec un autre système PSP® en utilisant le mode ad hoc (**► page 118). La procédure varie selon que vous êtes l'expéditeur ou le destinataire.







1 Passez en mode ad hoc (tant l'expéditeur que le destinataire).

- 1 Allumez l'interrupteur WLAN sur le côté gauche du système PSP® (**► page 23).

2 Préparez-vous à recevoir (destinataire).



- 1 Sous , sélectionnez l'icône de l'endroit où vous souhaitez enregistrer l'image, puis appuyez sur la touche .
 - 2 Sélectionnez "Recevoir", puis appuyez sur la touche .
- Le système est maintenant prêt à recevoir une image.

3 Envoyez l'image (expéditeur).

- 1 Sous , sélectionnez l'image à envoyer, puis appuyez sur la touche .
 - 2 Sélectionnez "Envoyer", puis appuyez sur la touche .
- Le pseudo des systèmes PSP® prêts à recevoir une image s'affiche.
- 3 Sélectionnez le système auquel envoyer l'image, puis appuyez sur la touche .
- Le système commence à envoyer l'image.

4 Enregistrez l'image reçue (destinataire).

Après que le transfert soit terminé, l'image reçue s'affiche à l'écran.

- 1 L'image étant affichée, appuyez sur la touche .
- Un message de confirmation s'affiche.
- 2 Sélectionnez "Oui", puis appuyez sur la touche .

Conseils

- L'emplacement d'enregistrement de l'image dépend de la sélection opérée à l'étape 2-1. Remarquez que vous ne pouvez pas enregistrer d'images dans le dossier Images numériques.
- Vous pouvez aussi transférer des images à l'aide du panneau de commandes affiché à l'écran (**► page 75).

Lecture de diaporamas


Vous pouvez définir un ordre d'affichage des images disponibles.

1 Sélectionnez l'icône d'un répertoire ou d'un support contenant des images, puis appuyez sur la touche START (mise en marche).

Le diaporama démarre. Le contenu affiché varie selon l'icône sélectionnée.

Icône	Description
Memory Stick™	Toutes les images enregistrées sur le Memory Stick Duo™ s'affichent dans l'ordre.
Images numériques	Toutes les images contenues dans le Dossier Images numériques s'affichent dans l'ordre.
Dossier	Toutes les images contenues dans le Dossier sélectionné s'affichent dans l'ordre.
Images	Les images s'affichent dans l'ordre, en commençant par l'image sélectionnée.

Arrêt d'un diaporama

Appuyez sur la touche .

Conseils

- Vous pouvez régler la vitesse d'affichage des images. Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Paramètres photo" (**► page 102).
- Le diaporama peut également être lancé des manières suivantes :
 - À partir du menu d'options (**► page 81)
 - À partir du panneau de commandes des images (**► page 75)

FR

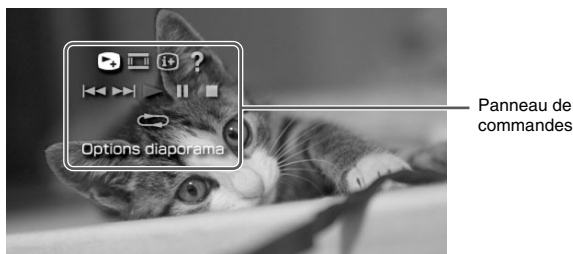


Photo

Utilisation du panneau de commandes

1 Appuyez sur la touche \triangle pendant le diaporama.

Le panneau de commandes s'affiche.













2 Sélectionnez une icône, puis appuyez sur la touche \otimes .

Fermeture du panneau de commandes



Appuyez sur la touche \triangle ou sur la touche \odot .

Liste d'opérations

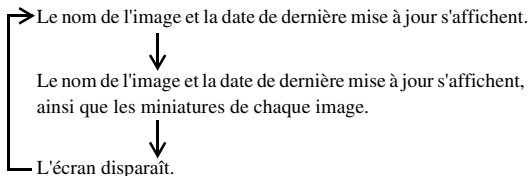
icône		Description
	Options diaporama	Permet de parcourir les informations affichées à l'écran (→ page 85)
	Mode de visualisation	Permet de modifier la taille de l'image affichée à l'écran
	Affichage	Affiche les informations sur l'image
	Aide	Affiche les fonctions pouvant être exécutées à l'aide des touches du système
	Précédent	Affiche l'image précédente
	Suivant	Affiche l'image suivante

Icône	Description
	Lecture Démarre un diaporama
	Pause Suspend un diaporama
	Stop Arrête un diaporama
	Répétition Lit l'intégralité du diaporama de manière répétée

Affichage des options de diaporama



- Pendant le diaporama, sélectionnez  dans le panneau de commandes, puis appuyez sur la touche .**





À chaque appui de la touche , l'option change comme suit :




Utilisation des touches du système PSP® ou de la télécommande

Vous pouvez utiliser le système PSP® sans vous servir du panneau de commandes, à l'aide des touches du système ou de la télécommande.

	Utilisation des touches du système	Utilisation de la télécommande
Lire un diaporama	Appuyez sur la touche START (mise en marche).	Appuyez sur la touche  .
Suspendre un diaporama	Appuyez sur la touche START (mise en marche).	Appuyez sur la touche  .

	Utilisation des touches du système	Utilisation de la télécommande
Arrêter un diaporama	Appuyez sur la touche  .	-
Afficher l'image précédente	Appuyez sur la touche L.	Appuyez sur la touche  .
Afficher l'image suivante	Appuyez sur la touche R.	Appuyez sur la touche  .
Afficher des options de diaporama	Appuyez sur la touche  .	-

Conseil

Certaines touches ne peuvent pas être utilisées alors que le panneau de commandes est affiché à l'écran. Dans ce cas, appuyez sur la touche  pour fermer le panneau de commandes.

Enregistrement d'images sur un Memory Stick Duo™

Vous pouvez utiliser les méthodes suivantes pour enregistrer des images sur un Memory Stick Duo™.

Prise de vues à l'aide d'un appareil photo numérique

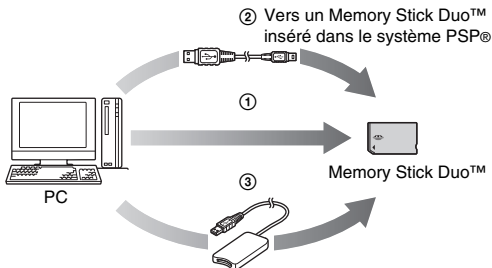
Si vous utilisez un appareil photo numérique compatible avec le Memory Stick Duo™, vous pouvez afficher les photos en insérant le Memory Stick Duo™ de l'appareil directement dans le système PSP®. Les photos enregistrées sur le Memory Stick Duo™ s'affichent dans le répertoire "Images numériques" du système.

Conseil

Vous pouvez utiliser un support Memory Stick Duo™ avec un appareil photo prenant en charge uniquement les Memory Stick™ de format standard en vous servant d'un adaptateur Memory Stick Duo (code de produit MSAC-M2 : produit Sony vendu séparément).

Enregistrement de données d'image provenant d'un PC vers un Memory Stick Duo™

Vous pouvez enregistrer des images des manières suivantes :



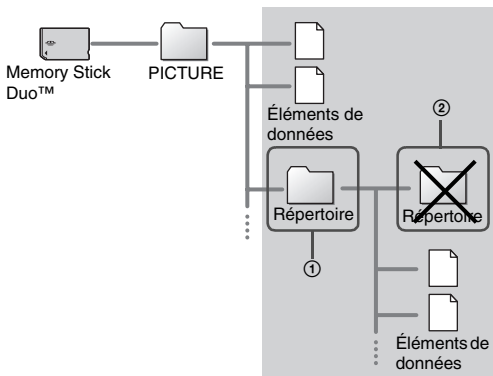
① À l'aide d'un PC doté d'une fente pour Memory Stick™.*

- ② À l'aide d'un câble USB (→ page 116).
- ③ À l'aide d'un lecteur/graveur USB de Memory Stick disponible sur le marché.*

* Vous devez disposer d'un adaptateur Memory Stick Duo (code de produit MSAC-M2 : produit Sony vendu séparément) si la fente du périphérique que vous utilisez ne prend en charge que les Memory Stick™ de format standard.

Emplacement d'enregistrement des données d'image

Créez un répertoire appelé "PICTURE" sur le support Memory Stick Duo™, puis sauvegardez les fichiers d'images à l'intérieur de ce répertoire.



Conseils

- Dans certains cas, il peut y avoir un répertoire "PSP" avec à l'intérieur un sous répertoire nommé "PHOTO". Les images sous "PSP" → "PHOTO" seront aussi reconnues.
- Vous pouvez créer des répertoires au sein du dossier "PICTURE" (Figure ①).
- Les répertoires créés au sein de sous-répertoires ne sont pas reconnus (Figure ②).
- Selon la taille des données d'image, il peut être impossible d'afficher certaines images.
- Il est possible que les images modifiées à l'aide d'un PC ne puissent pas être affichées sur le système PSP®.




Utilisation d'Internet

- 1** Sélectionnez  depuis le menu d'accueil.



- 2** Sélectionne une icône, puis appuyez sur la touche .

Icônes affichées sous le réseau

 LocationFree™ Player	<p>Vous pouvez regarder la télévision ou des vidéos en utilisant la fonction de réseau sans fil pour vous connecter à la LocationFree™ Base Station (un produit Sony vendu séparément). Selon l'endroit où vous demeurez, la station de base pourrait ne pas être disponible pour achat ou utilisation. Pour les détails, veuillez visiter http://www.sony.net/locationfree/psp.</p>
 Canal RSS	<p>Vous pouvez ajouter des liens à votre liste de canaux qui permettront à votre système PSP® de lier du contenu à des pages Web fournissant du contenu distribué via RSS. Lors d'une connexion à Internet, le système mettra à jour la liste des contenus qui auront été ajoutés à ces pages et vous pourrez alors lire le nouveau contenu sur votre système (•► page 93).</p>
 Navigateur Internet	<p>Vous pouvez afficher les pages Web d'Internet (•► page 90).</p>

Connexion avec le navigateur Internet

Vous pouvez vous connecter à Internet pour visiter des pages Web à l'aide du navigateur Internet. Notez que, pour vous connecter, vous devez vous trouver à portée d'un point d'accès sans fil (ou hotspot) qui permet de se connecter à Internet.

1 Vérifiez que vous avez bien défini tous les paramètres réseau.

Pour vous connecter à Internet, vous devez d'abord saisir les paramètres et enregistrer une connexion pour le mode infrastructure (→ page 119).

2 Sélectionnez **www** sous **🌐** dans le menu d'accueil, puis appuyez sur la touche **⊗**.

Le navigateur Internet démarre et le menu s'affiche.

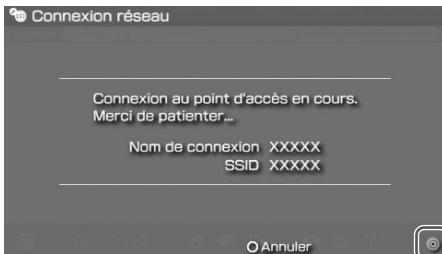
3 A l'aide de la touche Haut, sélectionnez la barre d'adresse, puis appuyez sur la touche **⊗**.

Le clavier virtuel s'affiche.




4 Entrez l'adresse de la page Web à l'aide du clavier virtuel (→ page 130).

Lorsque vous avez entré l'adresse, le système PSP® se connecte à Internet. Pendant que la page se charge, l'icône Occupé s'affiche dans le coin inférieur droit de l'écran. Une fois la connexion réussie, la page Web s'affiche.



5 Quand une page Web est affichée, appuyez sur la touche pour masquer le menu.

En appuyant sur la touche , vous pouvez permuter l'affichage du menu. Depuis la barre de menus, vous pouvez accéder à divers paramètres et fonctions, notamment "Précédent" ou "Fermer la page".

Conseils

- Si vous essayez d'ouvrir une page Web à l'aide du navigateur Internet alors que la connexion à Internet n'a pas été établie, le système essaie automatiquement de se connecter à Internet.
- En règle générale, la dernière connexion utilisée est automatiquement sélectionnée pour se connecter à Internet. Si vous désirez sélectionner une connexion manuellement, ajustez le paramètre approprié sous "Outils" dans la barre de menu.

Pour obtenir des instructions détaillées sur l'utilisation du navigateur Internet, reportez-vous au manuel d'utilisation du navigateur Internet.
<http://www.playstation.com/manual/psp/>

1 Le navigateur Internet étant affiché, appuyez sur la touche



Le navigateur Internet se ferme.

L'accord ci-dessous s'applique à la fonction de navigateur Internet du système PSP® (PlayStation®Portable) :

Accord de licence du navigateur Internet

L'usage du navigateur Internet du système PSP® exige un accès WLAN. Il est possible qu'un accès WLAN ne soit PAS disponible où vous vous trouvez, qu'il ne soit pas gratuit, ni exempt d'interruptions ou de déconnexions. S'adresser au fournisseur du WLAN pour plus de détails.

Il est possible que le navigateur Internet ne soit pas compatible avec tous les points d'accès WLAN ni tous les sites Web.

Pendant l'usage, vous devez vous conformer à toutes les lois et toutes les limitations de licence en vigueur. La navigation sur des sites Web, la lecture de programmes ou de données, ou le téléchargement de programmes peut entraîner l'acquisition de virus, la perte de données ou d'autres problèmes. Veuillez utiliser le navigateur Internet avec précaution.

LE NAVIGATEUR INTERNET EST FOURNI "EN L'ÉTAT" ET NOTRE SOCIÉTÉ NE FAIT NI NE PROPOSE AUCUNE DÉCLARATION, CONDITION OU GARANTIE DE QUELQUE SORTE, QU'ELLE SOIT IMPLICITE, EXPLICITE, LÉGALE OU AUTRE, QUE LE NAVIGATEUR INTERNET CONVIENDRA À DES FINS OU À DES USAGES PARTICULIERS, OU QUE LA QUALITÉ DU NAVIGATEUR INTERNET CONVIENDRA À CES FINS OU À CES USAGES.

DANS LA LIMITE DES LOIS ET RÈGLEMENTS EN VIGUEUR, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ET/OU SES FILIALES DÉCLINE TOUTE RESPONSABILITÉ QUANT À LA PERTE OU LES DOMMAGES SUBIS PAR VOUS, VOTRE LOGICIEL, VOS DONNÉES, OU SUBIS PAR QUELQUE AUTRE PARTIE, NI À LA PERTE OU AUX DOMMAGES DUS À L'UTILISATION DU NAVIGATEUR INTERNET, QUE CES PERTES OU DOMMAGES SOIENT LE RÉSULTAT DIRECT, INDIRECT, ACCESSOIRE OU CONSÉCUTIF À L'UTILISATION DU NAVIGATEUR INTERNET.

Par l'utilisation du navigateur Internet, vous acceptez de respecter les droits de propriété intellectuelle d'autrui. Voir les autres conditions d'utilisation dans les modes d'emploi.

Utilisation du canal RSS

Vous pouvez ajouter des liens à votre liste de canaux qui permettront à votre système PSP® de lier du contenu audio, vidéo ou autre à des pages Web fournissant du contenu de ce type distribué via RSS. Lors d'une connexion à Internet, le système mettra à jour la liste des contenus qui auront été ajoutés à ces pages, et vous pourrez alors lire le nouveau contenu sur votre système.

Pour une initiation aux fonctions du canal RSS, visitez <http://www.playstation.com/manual/psp/rss>.

FR



Réseau

Ajout de canaux

- 1 Insérez un Memory Stick Duo™ (→ page 34).**
- 2 Démarrez le navigateur Internet (→ page 90).**
- 3 Ouvrez une page Web qui contient du contenu distribué via RSS.**

Le contenu distribué via RSS tel des actualités vidéo, des chroniques, de la radio et autres types de contenu est disponible sur Internet.

- 4 Depuis la page Web, sélectionnez l'icône pour le contenu distribué via RSS désiré, puis appuyez sur la touche (X).**
Une fenêtre de confirmation apparaît.



5 Sélectionnez "Oui", et ensuite appuyez sur la touche (X).

Le canal est ajouté à la liste de canaux. La liste de canaux est sauvegardée sur le support Memory Stick Duo™.

Enregistrement de contenus

Vous pouvez sauvegarder du contenu (éléments) à partir des canaux de votre liste de canaux sur support Memory Stick Duo™. Les éléments sauvegardés peuvent être lus sans utiliser de connexion Internet (lecture horsconnexion). Vous pouvez sauvegarder des éléments de diverses façons :

① Sélectionner un seul élément à sauvegarder

Sélectionnez l'élément que vous souhaitez sauvegarder, puis sélectionnez "Sauvegarder" dans le menu d'options (→ page 97).




② Sauvegarder des éléments à l'intérieur d'un canal

Sélectionnez le canal contenant le contenu à sauvegarder, puis sélectionnez "Sauvegarder" dans le menu d'options (→ page 97).

③ Sélectionner plusieurs canaux puis sauvegardez les éléments à l'intérieur de ces canaux

Sélectionnez les canaux, puis sélectionnez "Sauvegarde multiple" dans le menu d'options (→ page 97).

Conseils

- Pour ② et ③, le nombre d'éléments sauvegardés varie en fonction de l'option sélectionnée. Pour plus d'informations, consultez Paramètres canal RSS (→ page 115).
- Vous pouvez jouer ou afficher du contenu sauvegardé sur support Memory Stick Duo™ sous  (Musique),  (Vidéo) ou  (Photo). La catégorie sous laquelle le contenu est affiché varie selon le type de contenu.

Lecture de contenus audio en transit (streaming)

Le contenu audio sera disponible pour la lecture en transit (streaming). Il faut être connecté à Internet pour accéder et lire du contenu audio.

- 1** Sélectionnez 📶 sous 🌐 depuis le menu principal, et ensuite appuyez sur la touche ⓧ.

Une liste de canaux apparaît.

- 2** Sélectionnez un canal, puis appuyez sur la touche ⓧ.

- 3** Sélectionnez une connexion, puis appuyez sur la touche ⓧ.

Le système se connecte à Internet à travers un point d'accès et commence à vérifier automatiquement la présence de nouveau contenu. Si tel est le cas, la liste est mise à jour afin de prendre en compte les nouveaux éléments de contenu.




- 4** Sélectionnez un élément, puis appuyez sur la touche ⓧ.

Le contenu commence la lecture en transit (streaming).

Conseils

- Vous pouvez accéder et lire du contenu audio aux formats MP3 et MP4 (AAC) à condition qu'ils soient compatibles avec la version 2.0 de RSS.
- La lecture de contenu audio sous Canal RSS est contrôlée de la même manière que les données musicales sous Musique (➡ page 64).

Quitter le canal RSS

Avec la liste de canaux affichée, appuyez sur la touche .

Conseil

La connexion à Internet reste active après avoir quitté le canal RSS. Pour se déconnecter, éteindre l'interrupteur WLAN situé sur le côté gauche du système.

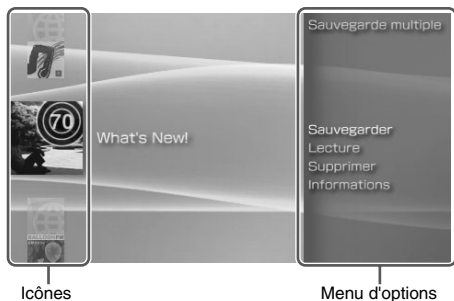
Menu d'options du canal RSS

Lorsque le menu d'options apparaît, vous pouvez visualiser des informations à propos des canaux ou bien supprimer des canaux sauvegardés sur un Memory Stick Duo™.

1 Sélectionnez une icône, et ensuite appuyez sur la touche



Le menu d'options apparaît.



2 Sélectionnez un élément du menu, et ensuite appuyez sur la touche



Réinitialisation du menu d'options

Appuyez sur la touche ou la touche .

Liste d'options

Les options disponibles dans le menu varient selon l'icône sélectionnée.

Sauvegarde multiple	Sélectionne plusieurs canaux et sauvegarde les éléments à l'intérieur de ces canaux sur support Memory Stick Duo™ (**► page 94).
Sauvegarder	Sauvegarde les éléments sur support Memory Stick Duo™ (**► page 94).
Lecture	Démarre la lecture de l'élément sélectionné

Supprimer	Supprime les canaux du support Memory Stick Duo™
Informations	Affiche des informations sur l'icône sélectionnée

Paramètres du système PSP®

Vous pouvez définir les paramètres du système, ainsi que ceux de fonctions vidéo, photo et réseau, notamment.

1 Sélectionnez dans le menu d'accueil.













Les icônes des différents paramètres s'affichent.



2 Sélectionnez une icône, puis appuyez sur la touche (X).

Un écran de réglage correspondant à l'icône sélectionnée s'affiche. Pour plus de détails, reportez-vous aux instructions relatives à chaque paramètre (►► pages 100-129).

Icônes affichées sous Paramètres

	Mise à jour réseau	Donne accès aux mises à jour disponibles pour le logiciel du système (**► page 127)
	Connexion USB	Permet d'établir une connexion à un PC à l'aide d'un câble USB (**► page 116)
	Paramètres vidéo	Comprend les paramètres Langue menus, Langue audio et Langue sous-titres des UMD™VIDEO (**► page 101)
	Paramètres photo	Comprend les paramètres de réglage de la vitesse du diaporama (**► page 102)
	Paramètres système	Comprend les paramètres Langue système et Pseudo du système, ainsi qu'une option permettant de formater le support Memory Stick Duo™ (**► pages 103)
	Paramètres thème	Permet à l'utilisateur de modifier la couleur d'arrière-plan et d'afficher une image en tant que papier peint (**► page 107)
	Paramètres date et heure	Permet à l'utilisateur de régler la Date et heure, ainsi que d'activer ou non le réglage de l'Heure avancée (**► page 108)
	Paramètres gestion de l'alimentation	Comprend des paramètres permettant d'éteindre automatiquement le rétroéclairage et de mettre le système en mode veille (**► pages 109)
	Paramètres son	Donne accès aux paramètres AVLS (Automatic Volume Limiter System) et Sonorité clavier (**► page 111)
	Paramètres sécurité	Permet à l'utilisateur de modifier le mot de passe et de régler le niveau de la fonction de Contrôle parental (**► pages 112)
	Paramètres canal RSS	Permet à l'utilisateur de changer le numéro des éléments à sauvegarder (**► pages 115)
	Paramètres réseau	Donne accès aux paramètres de connexion à un réseau local sans fil (WLAN) (**► pages 118)

Vous pouvez définir la langue des UMD™VIDEO ou augmenter le volume des UMD™VIDEO.

Notice

Selon l'UMD™VIDEO, les conditions de lecture peuvent être déterminées préalablement par l'éditeur du logiciel. Il peut arriver que certaines options ne soient pas disponibles, même si vous respectez les instructions fournies dans ce manuel.

Langue menus	Sélectionnez la langue du menu de l'UMD™VIDEO.
Langue audio	Sélectionnez la langue de la piste son.
Langue sous-titres	Sélectionnez la langue des sous-titres.
Volume UMD™Video	Réglez le volume à appliquer lorsque le niveau de sortie de l'UMD™VIDEO est faible. Le volume augmente dans l'ordre suivant : "Normal", "+1" et "+2".
UMD™Video Touche L/R	<ul style="list-style-type: none">- Ne pas utiliser: Désactive la fonction Passer chapitre (utilisation touche L/R)- Passer chapitre: Active la fonction Passer chapitre (utilisation touche L/R)

Conseil

Au moment de l'achat, les paramètres possèdent les valeurs suivantes :

- "Langue menus" et "Langue sous-titres" sont réglés sur "Anglais".
- "Langue audio" est réglé sur "Version originale".
- "Volume UMD™Video" est réglé sur "Normal".
- "UMD™Video Touches L/R" est définie pour "Passer chapitre"

Paramètres photo

Vous pouvez régler la Vitesse du diaporama.

Rapide	Les images défilent rapidement
<u>Normale</u>	Les images défilent à vitesse normale
Lente	Les images défilent lentement

Le paramètre par défaut du menu a été souligné.

Paramètres système

Vous pouvez définir les paramètres et afficher des informations sur le système PSP®, ou encore formater un Memory Stick Duo™.

Pseudo

Le pseudo sélectionné lors de la configuration initiale peut être modifié. Utilisez le clavier virtuel pour saisir un nouveau pseudo. Pour plus de détails sur la saisie de texte, reportez-vous à la section "Utilisation du clavier" (•► page 130).

Langue système

Permet de définir la langue des menus du système PSP®, par exemple du menu d'accueil.

Deutsch	Affiche les messages en allemand
<u>English</u>	Affiche les messages en anglais
Español	Affiche les messages en espagnol
Français	Affiche les messages en français
Italiano	Affiche les messages en italien
Nederlands	Affiche les messages en néerlandais
Português	Affiche les messages en portugais
Русский	Affiche les messages en russe
日本語	Affiche les messages en japonais
한국어	Affiche les messages en coréen
简体中文	Affiche les messages en caractères chinois simplifiés
繁體中文	Affiche les messages en caractères chinois traditionnels

Le paramètre par défaut du menu a été souligné.

FR

 Paramètres

Jeu de caractères

Vous pouvez définir le code de caractère à appliquer aux fichiers musicaux et aux autres types de fichiers. Il n'est généralement pas nécessaire de modifier ce paramètre.

Pour les noms de fichiers	Définit le code de caractère à utiliser dans les noms de fichier, notamment musicaux
Pour le texte des fichiers	Définit le code de caractère du texte dans les fichiers m3u et les autres types de fichiers

Conseil

Le paramètre par défaut est "Multilingual Latin 1 (850)".

Informations sur la batterie

Vous pouvez afficher des informations concernant la batterie du système :

Niveau de charge	Affiche le niveau de charge de la batterie sous la forme d'un pourcentage
Heures restantes*	Affiche les heures restantes d'autonomie de la batterie (sauf lors de la charge)
Source d'alimentation	Affiche la source d'alimentation actuelle : "Externe" ou "Batterie"
Etat de la batterie	Affiche l'état de la batterie : "En cours d'utilisation", "Chargement en cours" ou "Chargement terminé"

* Le nombre d'heures tel qu'il est calculé par le système est affiché sous la forme d'une estimation.

Conseil

Il peut exister une légère différence entre les informations affichées et les performances réelles de la batterie. Cela est dû aux variations des conditions d'utilisation réelles et à des facteurs environnementaux (tels que la température).

Formatage Memory Stick™

Vous pouvez formater un support Memory Stick Duo™ à l'aide du système PSP®. Dans ce but, suivez les instructions qui s'affichent.

Notice

Lors du formatage, tous les logiciels et données enregistrés sur le Memory Stick Duo™ sont supprimés et ne peuvent pas être récupérés. Veillez à ne pas effacer accidentellement des données importantes.

Activer la lecture de WMA

Le système se connectera à Internet pour la procédure d'activation qui permet la lecture de données musicales au format WMA. Suivez les instructions à l'écran pour effectuer cette opération.

Conseil

Pour activer ce paramètre, vous devez d'abord créer une connexion pour utiliser le mode infrastructure (**► page 119).

Activer Flash® Player

Le système se connectera à Internet pour la procédure d'activation afin de permettre au contenu Macromedia® Flash® d'être affiché dans le navigateur Internet. Suivez les instructions à l'écran pour effectuer cette opération.

Conseils

- Pour activer ce paramètre, vous devez d'abord créer une connexion pour utiliser un mode infrastructure (**► page 119).
- Si vous ne voulez pas afficher de contenu Flash® après avoir activé le paramètre, ajustez le paramètre approprié sous "Outils" dans la barre de menu du navigateur Internet.

Rétablir les paramètres par défaut

Les valeurs des paramètres définies au moment de l'achat peuvent être restaurées. Dans ce but, suivez les instructions qui s'affichent.

Notices

- Lorsque les paramètres par défaut sont restaurés, les paramètres actuels sont perdus et ne peuvent pas être récupérés.
- Quand une mise à jour a été effectuée, cette fonction ne permet pas de revenir à une version antérieure du logiciel système.

Informations système

Vous pouvez afficher des informations relatives au système PSP®.

Adresse MAC	Affiche l'adresse MAC
Logiciel système	Affiche la version du logiciel système
Pseudo	Affiche le pseudo

A propos de la PSP™ (PlayStation®Portable)

Affiche les informations sur les marques commerciales et les droits d'auteur relatives au logiciel utilisé par le système.

Paramètres thème

Vous pouvez modifier le thème de l'écran du système PSP® ou afficher une image en tant que papier peint.

Thème


Vous pouvez modifier la couleur d'arrière-plan de l'écran. À l'aide des touches directionnelles, sélectionnez une couleur d'arrière-plan, puis appuyez sur la touche (X) pour terminer le réglage.

<u>Original</u>	Change automatiquement de couleur prédéfinie chaque mois
Échantillons de couleur	Définit la couleur sélectionnée

Le paramètre par défaut du menu a été souligné.

Papier peint

Vous pouvez choisir d'afficher ou non le papier peint.


<u>Ne pas utiliser</u>	Définit de ne pas afficher de papier peint
Utiliser	Affiche l'image définie en tant que papier peint sous  (**► page 78)

Le paramètre par défaut du menu a été souligné.

FR



 Paramètres

Paramètres date et heure

Vous pouvez définir la date et l'heure, le fuseau horaire ainsi que l'heure avancée du système PSP®. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner chaque élément, puis appuyez sur la touche  pour terminer le réglage.

Date et heure	<ul style="list-style-type: none">– Configuration manuelle : Permet à l'utilisateur de définir manuellement l'année, le mois, le jour, les heures, les minutes et les secondes (ainsi que le paramètre AM/PM si vous utilisez le format à deux plages de 12 heures)– Configuration par Internet : Se connecte à Internet pour ajuster automatiquement les paramètres de date et heure.
Affichage de la date	Définissez l'ordre d'affichage de l'année, des mois et du jour affichés à l'écran
Affichage de l'heure	Définit le format d'affichage à "12 heures" ou à "24 heures"
Fuseau horaire	Définissez le fuseau horaire correct
Heure avancée	Sélectionnez "Heure normale" ou "Heure avancée" ("Heure normale" est la valeur par défaut)

Conseils

- Lorsque vous modifiez le Fuseau horaire, la date et l'heure sont automatiquement réglées en fonction de la différence d'heure entre l'ancien fuseau horaire et le nouveau.
- Si "Thème" ( page 107) est réglé sur "Original" lorsque vous modifiez le réglage du mois sous "Paramètres date et heure", la couleur d'arrière-plan change automatiquement.
- Pour utiliser "Configuration par Internet" sous "Date et heure", vous devez d'abord établir une connexion à utiliser en mode infrastructure ( page 119).

Vous pouvez préserver l'énergie du système PSP® en configurant le système pour qu'il passe en mode veille ou éteigne son rétroéclairage automatiquement.

Arrêt automatique du rétroéclairage

Lorsque le système PSP® reste inactif pendant un certain temps, il économise l'énergie en éteignant automatiquement le rétroéclairage de l'écran LCD.

Lorsque le rétroéclairage est désactivé, l'écran s'éteint.

Non	Le rétroéclairage ne s'éteint pas automatiquement
2 minutes	L'écran s'assombrit après une minute et le rétroéclairage s'éteint la minute suivante
<u>5 minutes</u>	L'écran s'assombrit après une minute et le rétroéclairage s'éteint quatre minutes plus tard
10 minutes	L'écran s'assombrit après une minute et le rétroéclairage s'éteint neuf minutes plus tard

Le paramètre par défaut du menu a été souligné.

Activation du rétroéclairage

Lorsque le rétroéclairage s'éteint automatiquement, appuyez sur n'importe quelle touche du système pour le réactiver.

Conseil

Il se peut que la fonction Arrêt automatique du rétroéclairage ne fonctionne pas pendant les opérations suivantes :

- Pendant la lecture d'une vidéo
- Pendant la lecture d'un diaporama

Veille automatique

Vous pouvez configurer le système PSP® afin de préserver son énergie en passant automatiquement en mode veille lorsqu'il reste inactif pendant une certaine période. Pour plus de détails sur la désactivation du mode veille, reportez-vous à la section "Annulation du mode veille" (→ page 32).

Non	Le système ne passe pas automatiquement en mode veille.
5 minutes	Passe en mode veille après cinq minutes
<u>10 minutes</u>	Passe en mode veille après 10 minutes
15 minutes	Passe en mode veille après 15 minutes

Le paramètre par défaut du menu a été souligné.

Conseil

Il se peut que la fonction Veille automatique ne fonctionne pas pendant les opérations suivantes :

- Lorsque le système est raccordé à l'aide de l'adaptateur AC
- Lorsque vous jouez
- Pendant la lecture de vidéo
- Pendant la lecture de musique
- Pendant la lecture d'un diaporama

Gestion de l'alimentation WLAN

Vous pouvez ajuster le mode de gestion de l'énergie de la fonction de réseau sans fil. Si vous sélectionnez "Oui", le système communique en réduisant sa consommation électrique.

<u>Non</u>	Règle les communications sur la puissance maximale.
Oui	Règle les communications en mode de gestion de l'énergie.

Le paramètre par défaut du menu a été souligné.

Notice

Si vous sélectionnez "Oui", le système risque de ne pas pouvoir communiquer correctement dans certains environnements. Vous devez alors sélectionner "Non".

Paramètres son

Vous pouvez désactiver le Sonorité clavier et limiter le niveau de volume.

AVLS (Automatic Volume Limiter System)

Vous pouvez limiter le volume maximal. Lorsque vous portez des écouteurs, cela permet d'empêcher tout son de s'en échapper, ainsi de vous protéger de tout danger dû à un l'impossibilité d'entendre les bruits ambiants.

<u>Non</u>	Ne définit aucune limite, permet de régler le volume manuellement
Oui	Permet de définir une limite de volume

Le paramètre par défaut du menu a été souligné.

Sonorité clavier

Vous pouvez désactiver le Sonorité clavier (tonalité de confirmation émise lorsque vous appuyez sur une touche).

Non	N'émet aucun son de confirmation
<u>Oui</u>	Émet un son de confirmation

Le paramètre par défaut du menu a été souligné.

Paramètres sécurité

Vous pouvez définir les paramètres de sécurité associés aux fonctions de sécurité du système.


Changer le mot de passe

Change le mot de passe à 4 chiffres. Le mot de passe est obligatoire pour exécuter les opérations suivantes :


- Pour modifier les paramètres "Niveau de contrôle parental" ou "Contrôle de démarrage du navigateur Internet"
- Pour lire du contenu (tel des jeux ou des vidéos) limité par le paramètre Niveau de contrôle parental du système
- Pour démarrer le navigateur lorsque le "Contrôle de démarrage du navigateur Internet" est "Oui"
- Modifier le mot de passe

Changer le mot de passe


1 Sélectionnez  (Paramètres sécurité) sous  dans le menu d'accueil, puis appuyez sur la touche .

2 Sélectionnez "Changer le mot de passe", puis appuyez sur la touche .

L'écran de saisie du mot de passe s'affiche.

3 À l'aide des touches directionnelles, saisissez le mot de passe actuel à 4 chiffres, puis appuyez sur la touche .

Lors de la première modification du mot de passe après l'achat, vous devez entrer "0000".

4 À l'aide des touches directionnelles, saisissez un nouveau mot de passe à 4 chiffres, puis appuyez sur la touche .

5 Sélectionnez "Oui", puis appuyez sur la touche .

Le mot de passe est modifié.

Conseil

Inscrivez votre mot de passe pour consultation ultérieure.

Niveau de contrôle parental

Certains types de contenu (tel des jeux ou des vidéos) possèdent un niveau de contrôle parental prédéfini dans leur contenu. Vous pouvez définir le niveau de contrôle parental sur le système afin de limiter la lecture d'un contenu avec un niveau supérieur à celui défini sur le système.

Niveau de contrôle parental

Le niveau de Contrôle parental du système peut être désactivé ou réglé sur différents niveaux (de un à 11).

Non	Désactive le Contrôle parental.
11-1	Permet de définir le niveau de contenu à restreindre. Le paramètre "1" est le plus restrictif ; "11" est le moins restrictif.

Le paramètre par défaut du menu est "9".

La combinaison des niveaux de Contrôle parental du système PSP® et du contenu déterminent si le contenu peut être affiché ou non. La combinaison des deux niveaux est représentée dans le tableau (**► page 114).


Exemple : Si le niveau de contrôle parental du système PSP® est réglé sur "9", un contenu possédant un niveau de "1" à "9" peut être lu sur le système.

		Niveau de contrôle parental du contenu												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
Niveau de Contrôle parental du système	11	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	10	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	9	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	8	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	7	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	6	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	5	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	4	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ : Le contenu peut être affiché. ■ : Le contenu ne peut pas être affiché.

Pour plus d'informations sur les Niveaux de contrôle parental et les groupes d'âges correspondants, visitez yourpsp.com ou reportez-vous au manuel du logiciel.

Conseils

- Le niveau de contrôle parental est indiqué sous "Informations" dans le menu des options.
- Tout contenu limité par la fonction de Contrôle parental s'affiche sous la forme de l'icône  (Contenu limité).

Contrôle de démarrage du navigateur Internet

Vous pouvez limiter les possibilités de démarrage du navigateur Internet.

<u>Non</u>	Permet de démarrer le navigateur Internet
Oui	Affiche l'écran de saisie du mot de passe avant de démarrer le navigateur Internet

Le paramètre par défaut du menu a été souligné.

Options de sauvegarde des éléments

Vous pouvez changer le nombre d'éléments pouvant être sauvegardés sous Canal RSS.

Exemple : Si l'option "5 derniers éléments" est sélectionnée, les 5 derniers éléments du canal seront sauvegardés. Si des éléments du même canal ont déjà été sauvegardés au préalable, seuls les 5 derniers éléments seront sauvegardés et les éléments les plus anciens seront supprimés. La suppression d'anciens d'anciens permet à l'utilisateur de mieux gérer les données d'éléments RSS sur support Memory Stick Duo™.

Derrière éléments	Sauvegarde le dernier élément seulement
2 derniers éléments	Sauvegarde les 2 derniers éléments seulement
<u>5 derniers éléments</u>	Sauvegarde les 5 derniers éléments seulement
10 derniers éléments	Sauvegarde les 10 derniers éléments seulement
Tous les éléments	Sauvegarde tous les éléments du canal

Le paramètre par défaut du menu a été souligné.

Conseil

Pour obtenir des informations sur la sauvegarde d'éléments d'un canal RSS, consultez "Enregistrement de contenus" (**► page 94).

Connexion USB

Vous pouvez transférer des fichiers d'un PC à un Memory Stick Duo™ insérée dans le système PSP® à l'aide d'un câble USB disponible dans le commerce. Notez toutefois que les fichiers qui peuvent être lus se limitent aux formats supportés par le système.

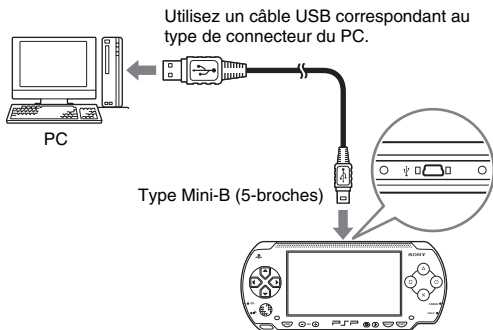
Conseils

- Vous pouvez effectuer le raccordement à un PC qui supporte un système d'exploitation prenant en charge la classe de stockage en masse USB, tel que Windows® XP et Mac OS X.
- Un câble USB compatible avec connecteur de type Mini-B (5 broches) peut être utilisé avec le système.

Connexion du système à un PC à l'aide d'un câble USB

Vous pouvez raccorder un câble USB au système et au PC sans les mettre hors tension.

1 Raccordez un câble USB au système et à un PC.



2 Sélectionnez (Connexion USB) sous dans le menu d'accueil, puis appuyez sur la touche .

Le Memory Stick Duo™ insérée dans le système PSP® est détecté par le PC.

Notice

Ne formatez pas de Memory Stick Duo™ sur un PC, car il risquerait de ne plus être reconnu par le système PSP®.

FR

 Paramètres

Paramètres réseau

Vous pouvez définir les paramètres réseau pour autoriser la connexion à un réseau local sans fil (WLAN). Il existe deux modes de réseau local sans fil.

Avertissement

Éteindre l'interrupteur WLAN dans les endroits bondés, par exemple à l'intérieur d'un train. Si une personne située à proximité utilise un stimulateur cardiaque, il est possible que les ondes radio affectent son fonctionnement.

Mode ad hoc

Dans ce mode, vous pouvez communiquer directement avec d'autres systèmes PSP®. Pour établir une connexion en mode ad hoc, les deux systèmes PSP® doivent être réglés sur "Automatique" ou sur le même canal. Pour plus de détails sur le logiciel compatible avec le mode ad hoc, reportez-vous aux instructions qui l'accompagnent.

Communication avec d'autres systèmes
PSP® sur un réseau local sans fil



<u>Automatique</u>	Sélectionne automatiquement le canal optimal pour la communication
Canal 1, Canal 6 ou Canal 11	Communique à l'aide du canal spécifié

Le paramètre par défaut du menu a été souligné.

Conseil

Lorsqu'elle figure sur l'emballage du logiciel, cette icône indique que le logiciel prend en charge les fonctions du mode Ad Hoc WLAN.



Mode infrastructure

Dans ce mode, vous pouvez connecter le système PSP® à un réseau par l'intermédiaire d'un point d'accès. Ce mode permet de se connecter à Internet (•► page 90) ou d'utiliser des fonctions telles que Mise à jour réseau (•► page 127).

Conseil

Lorsqu'elle figure sur l'emballage du logiciel, cette icône indique que le logiciel prend en charge les fonctions du mode Infrastructure WLAN.



Éléments nécessaires

Les éléments suivants sont normalement nécessaires pour configurer le système en vue de sa connexion à un réseau et effectuer une mise à jour du réseau.

- Un abonnement à un fournisseur de services Internet
- Un périphérique réseau, tel qu'un modem DSL ou modem câble
- Un point d'accès au réseau local sans fil ou un routeur à large bande sans fil
- Un PC
- Paramètres du point d'accès (SSID, clé WEP, clé WPA, etc. définis lors de la configuration du point d'accès)

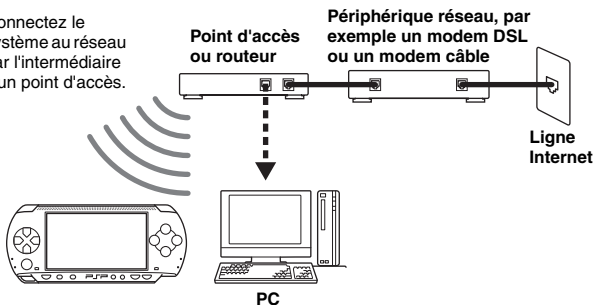
Conseils

- Un point d'accès est un périphérique utilisé pour la connexion à un réseau sans fil.
- SSID, les clés WEP et WPA sont des types de réseaux sans fil. Ils peuvent être nécessaires lors de la connexion au point d'accès ou au routeur. Ces informations sont généralement définies dans le point d'accès ou dans le routeur à l'aide d'un PC. Pour plus de détails sur le point d'accès ou le routeur, reportez-vous aux instructions qui les accompagnent.

Exemple de configuration réseau






Les connexions de l'équipement réseau et les méthodes de configuration varient selon l'équipement utilisé.

Connectez le système au réseau par l'intermédiaire d'un point d'accès.



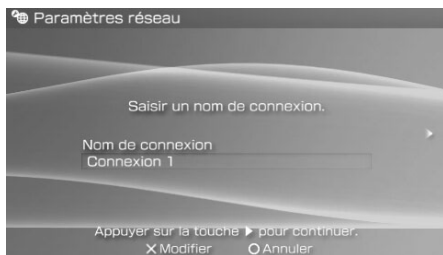
Création d'une nouvelle connexion réseau

Vous pouvez définir les paramètres réseau pour la connexion à un point d'accès ainsi qu'enregistrer les données de connexion réseau sur le système. Il est possible d'enregistrer jusqu'à 10 connexions.

- 1 Sélectionnez  (Paramètres réseau) sous  dans le menu d'accueil, puis appuyez sur la touche .
- 2 Sélectionnez "Mode infrastructure", puis appuyez sur la touche .
- 3 Sélectionnez "Nouvelle connexion", puis appuyez sur la touche .

4 Attribuez un nom à la connexion réseau.

Lorsque vous appuyez sur la touche (X), un clavier (→ page 130) s'affiche pour vous permettre de saisir les caractères du nom. Vous pouvez choisir n'importe quel nom pour la connexion réseau.



Après que vous ayez terminé d'entrer vos paramètres, appuyez sur la touche droite pour passer à l'écran suivant.

5 Définissez le SSID du point d'accès.



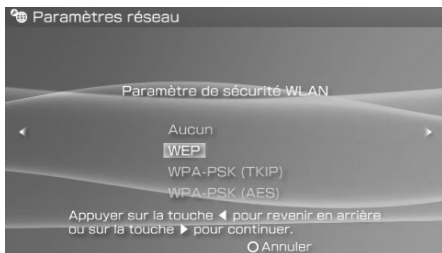
Cet écran permet de saisir des informations pour les paramètres répertoriés ci-dessous. Pour plus de détails sur les paramètres du point d'accès ou du routeur, reportez-vous aux instructions qui les accompagnent.

Scan	Recherche les points d'accès proches et affiche les SSID
Saisir manuellement	Permet à l'utilisateur de saisir le SSID à l'aide du clavier. Sélectionnez cette option si vous connaissez le SSID du point d'accès.

Automatique	Sélectionnez cette option lors de l'utilisation d'un point d'accès compatible avec la configuration automatique. Veuillez suivre les instructions à l'écran pour terminer les paramétrages nécessaires. Pour plus d'informations sur les points d'accès compatibles avec une configuration automatique, veuillez contacter le fabricant du point d'accès.
-------------	---

Après que vous ayez terminé de définir les paramètres, appuyez sur la touche droite pour passer à l'écran suivant.

6 Saisissez les informations de sécurité relatives au point d'accès.



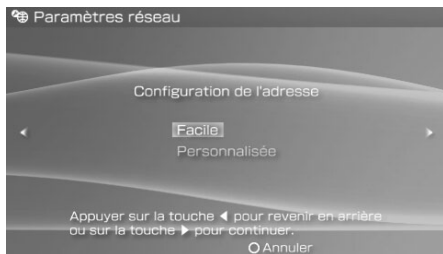
Vous pouvez définir les options énumérées ci-dessous. Pour toute question relative aux éléments requis pour votre réseau, contactez votre administrateur.

Aucun	Ne définit aucune information de sécurité.
WEP	Définit les informations de sécurité. Appuyez sur la touche droite pour accéder à l'écran de saisie des clés WEP ou WPA.*
WPA-PSK (TKIP)	
WPA-PSK (AES)	

* Les champs des clés WEP et WPA affichent huit astérisques quel que soit le nombre de caractères que vous saisissez comme clé.

Après que vous ayez terminé de définir les paramètres, appuyez sur la touche droite pour passer à l'écran suivant.

7 Sélectionnez la méthode de définition de l'adresse.



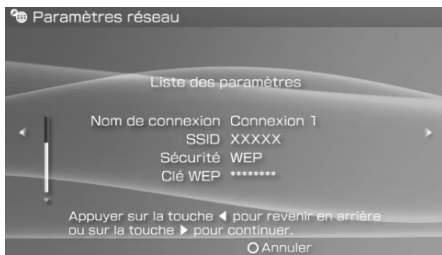
Cet écran permet de sélectionner les paramètres répertoriés ci-dessous. La plupart des réseaux familiaux vous permettront d'utiliser les réglages du menu "Facile" (réglage recommandé).

Facile	Les informations suivantes sont définies automatiquement. - Méthode de configuration de l'adresse IP : Automatique - Méthode de configuration DNS : Automatique - Serveur proxy : Ne pas utiliser - Navigateur Internet : Ne pas démarrer
Personnalisée	Vous pouvez saisir manuellement des informations détaillées, comme pour le cas d'un réseau IP statique. Pour plus de détails, reportez-vous aux instructions fournies avec le périphérique réseau ou aux informations données par votre fournisseur de services Internet.

Après que vous ayez terminé de définir vos paramètres, appuyez sur la touche droite pour passer à l'écran suivant.

8 Vérifiez les paramètres.

Cet écran affiche les détails des paramètres. Appuyez sur la touche gauche pour revenir aux écrans précédents afin de corriger éventuellement certains paramètres.



Après que vous ayez terminé de définir vos paramètres, appuyez sur la touche droite pour passer à l'écran suivant.

9 Enregistrez la connexion.

Appuyez sur la touche (X) pour enregistrer la connexion sur votre système.

10 Testez la connexion.

Avant de tester la connexion, vérifiez que l'interrupteur WLAN du système PSP® soit activé. Sélectionnez "Tester la connexion", puis appuyez sur la touche (X). Le système se connecte au point d'accès sélectionné.

11 Vérifiez les résultats du test de connexion.

Si la connexion aboutit, les informations sur la connexion réseau s'affichent. Appuyez sur la touche (O) pour arrêter le test de connexion.

Conseils

- Le système exécute également un test de connexion Internet après la connexion à un point d'accès. Les résultats du test de connexion Internet s'affichent dans l'écran des résultats de la connexion.
- Si le test de connexion échoue, suivez les instructions qui s'affichent pour vérifier les paramètres. Les paramètres réseau de la connexion peuvent être modifiés depuis le menu d'options (▶▶ page 125). Pour plus d'informations, reportez-vous aux instructions fournies avec le périphérique réseau ou par votre fournisseur de services Internet.
- Si l'adresse IP et les informations DNS sont obtenues par un serveur DHCP, sélectionnez "Personnalisée" à l'étape 7, puis sélectionnez "Automatique" pour chacune de ces options.






- Si vous souhaitez que le navigateur démarre automatiquement dès qu'une connexion est établie à un point d'accès, à l'étape 7, sélectionnez "Personnalisée", puis affectez à l'option "Navigateur Internet" la valeur "Démarrer". Utilisez ce paramètre lorsque si vous voulez vous connecter à un hotspot qui nécessite un nom d'utilisateur et un mot de passe.
- Selon les paramètres du point d'accès, il se peut que vous deviez entrer l'adresse MAC du système pour vous connecter au réseau. L'adresse MAC du système peut être vérifiée sous "Informations système" (→ page 106).


A propos de DNAS

Sony Computer Entertainment Inc. utilise le système d'authentification déposé DNAS (Dynamic Network Authentication System) pour protéger les droits d'auteur et la sécurité lors des connexions du système PSP® à un réseau. DNAS peut extraire des informations sur le matériel et le logiciel de l'utilisateur aux fins de l'authentification, la protection contre les copies, le blocage du compte, la gestion du système, les règles de jeu ou le déroulement du jeu ainsi que d'autres fonctions. Les informations recueillies ne permettent pas d'identifier personnellement l'utilisateur. Il est possible que le transfert, l'exploitation, l'exportation, l'importation ou la transmission non autorisés de programmes et de dispositifs permettant de contourner ce système d'authentification soient interdits par la législation.

Menu d'options des paramètres réseau

Lorsque le menu d'options est affiché en mode infrastructure, les connexions réseau enregistrées sur le système peuvent être modifiées ou supprimées.

- 1** Sélectionnez  (Paramètres réseau) sous  dans le menu d'accueil, puis appuyez sur la touche .
- 2** Sélectionnez "Mode infrastructure", puis appuyez sur la touche .
- 3** Sélectionnez une connexion, puis appuyez sur la touche .

Les options répertoriées ci-dessous s'affichent. Sélectionnez l'opération que vous souhaitez exécuter, puis appuyez sur la touche .

Modifier	Permet de modifier les paramètres d'une connexion réseau enregistrée sur le système*
Tester connexion	Permet de tester la connexion à un point d'accès
Supprimer	Permet de supprimer une connexion réseau
Informations	Permet d'afficher les informations sur une connexion réseau

* Pour obtenir des instructions détaillées, reportez-vous à la section "Création d'une nouvelle connexion réseau" (**► page 120).

Mise à jour réseau

Vous pouvez mettre à jour le logiciel système du système PSP® à l'aide de la fonction Mise à jour réseau. Pour plus de détails sur les mises à jour, reportez-vous à la section "Mises à jour du système PSP®" (⇄▶ page 133).

Procédure de mise à jour réseau

Connexion au réseau

Connexion à l'aide d'un point d'accès de réseau local sans fil.
Allumez l'interrupteur WLAN situé sur le côté gauche du système PSP®.



Téléchargement (réception de données)

Téléchargement des données de mise à jour à partir du réseau. Les données de mise à jour sont enregistrées sur le Memory Stick Duo™ insérée dans le système.



Mise à jour (mise à jour logicielle)

Mise à jour du logiciel système à l'aide des données enregistrées sur un Memory Stick Duo™.

FR

 Paramètres

Notice





Pendant la mise à jour/le téléchargement :


- Ne pas retirer le Memory Stick Duo™.
- Ne pas éteindre le système.
- Ne débranchez pas l'adaptateur AC.

Si une mise à jour est annulée avant d'être terminée, le logiciel système risque d'être endommagé et peut exiger la réparation ou l'échange du système.

Démarrage de la mise à jour réseau

Vous pouvez vous connecter à un réseau à l'aide d'un point d'accès afin de télécharger les données de mise à jour. Avant de commencer, vérifiez que la batterie est chargée. Il est possible que vous ne puissiez pas démarrer la mise à jour si le niveau de charge de la batterie est trop bas.

- 1 Insérez un Memory Stick Duo™ dans le système PSP®.**
- 2 Connectez l'adaptateur AC au système.**
- 3 Sélectionnez  (Mise à jour réseau) sous  dans le menu d'accueil, puis appuyez sur la touche .**
- 4 Sélectionnez une connexion, puis appuyez sur la touche .**

Le système se connecte au réseau par l'intermédiaire d'un point d'accès. Si vous n'avez pas créé et enregistré de connexion, sélectionnez "Nouvelle connexion", puis appuyez sur la touche  pour afficher l'écran de paramètres. (→ page 120).

5 Téléchargez les données de mise à jour.




Lors de la connexion au réseau, le système recherche automatiquement les données de mise à jour les plus récentes. Suivez les instructions qui s'affichent pour télécharger les données de mise à jour et démarrer la mise à jour.

Conseil


Après que la mise à jour soit terminée, vous pouvez supprimer les données de mise à jour du Memory Stick Duo™.

Menu d'options de mise à jour réseau


Lorsque le menu d'options est affiché, les connexions enregistrées sur le système peuvent être modifiées ou supprimées.

- 1 Sélectionnez  (Mise à jour réseau) sous  dans le menu d'accueil, puis appuyez sur la touche .**

2 Sélectionnez la connexion, puis appuyez sur la touche .

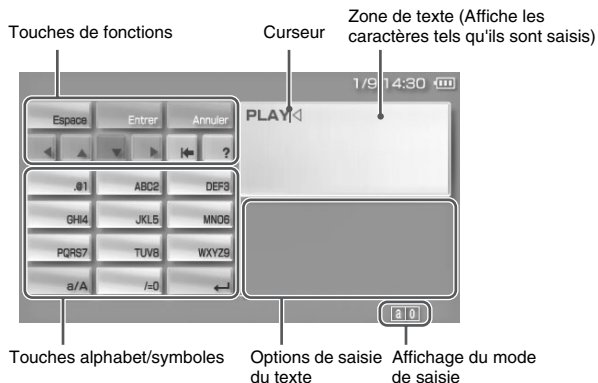
Les options suivantes s'affichent. Sélectionnez l'opération que vous souhaitez exécuter, puis appuyez sur la touche .

Connecter	Établit la connexion à un point d'accès
Modifier	Permet de modifier les paramètres d'une connexion réseau enregistrée sur le système*
Supprimer	Permet de supprimer une connexion réseau
Informations	Permet d'afficher les informations sur une connexion réseau

* Pour obtenir des instructions détaillées, reportez-vous à la section "Création d'une nouvelle connexion réseau" ( page 120).

Utilisation du clavier





Vous pouvez utiliser le clavier virtuel pour saisir du texte, comme lorsque vous entrez votre pseudonyme pour le système PSP® ou de l'information pour le réglage du réseau.



Panneau de contrôle des touches





Les touches affichées varient selon l'état de saisie du texte.

Touches du clavier	Fonction
	Espace
	Lors de la saisie de texte dans le champ d'adresse du navigateur Internet, les adresses précédemment saisies s'affichent. Les adresses ne s'affichent que si les raccourcis d'adresses Web sont choisis comme mode de saisie.
	Confirme les caractères saisis mais non entrés, et pour quitter le clavier
	Annule les caractères saisis mais non entrés, et pour quitter le clavier
	Déplace le curseur

Touches du clavier	Fonction
	Efface le caractère à la gauche du curseur
	Affiche un diagramme illustrant les touches du système et leurs fonctions
	Touche de minuscules/majuscules
	Saut de ligne

Changement du mode de saisie

Le nombre de modes de saisie varie selon la langue choisie. Chaque fois que vous appuyez sur la touche SELECT, le mode de saisie change pour les options du diagramme ci-dessous :

Affiche le mode de saisie	Mode de saisie	Exemples de caractères pouvant être saisis
	Lettres et chiffres	a b c d e
	Lettres et chiffres (avec lettres accentuées)	é í ó ç ñ
	Chiffres seulement	1 2 3 4 5
	Raccourcis d'adresses Web	.com .ne .html .gif

Conseil

La langue du clavier virtuel est celle choisie dans les paramètres du système (↔ page 103). Par exemple, si la langue du système est réglée sur "English", le clavier est affiché en anglais.

Saisie des caractères

Cette section démontre comment saisir du texte en utilisant le mot "PLAY" à titre d'exemple.

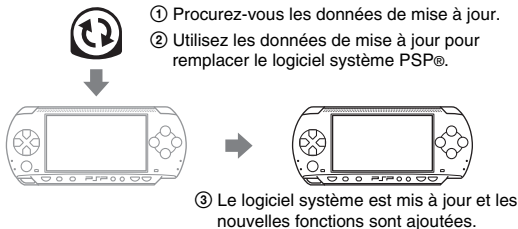
- 1 Choisir PQRS7, puis appuyer sur la touche (⊗) plusieurs fois jusqu'à ce que "P" soit affiché.**
Chaque fois que vous appuyez sur la touche (⊗), le caractère saisi dans la zone de texte change.
- 2 Choisir JKL5, puis appuyer sur la touche (⊗) plusieurs fois jusqu'à ce que "L" soit affiché.**
- 3 Choisir ABC2, puis appuyer sur la touche (⊗) plusieurs fois jusqu'à ce que "A" soit affiché.**
- 4 Choisir WXYZ9, puis appuyer sur la touche (⊗) plusieurs fois jusqu'à ce que "Y" soit affiché.**
- 5 Choisir Entrer, puis appuyer sur la touche (⊗).**
Les caractères saisis seront confirmés. Choisir Entrer de nouveau et appuyer sur la touche (⊗) pour quitter le clavier.

Conseil

Si vous choisissez la touche a/A lors de la saisie de caractères, vous pouvez alterner entre le mode minuscule ou majuscule.

Mises à jour du système PSP®

Des mises à jour peuvent inclure des patches de sécurité ainsi que des paramètres ou fonctionnalités nouvelles ou révisées. Il est recommandé que votre système utilise la dernière version du logiciel système en cours.



Vous pouvez effectuer une mise à jour de plusieurs façons :

- Mise à jour réseau
- Mise à jour à l'aide d'un PC
- Mise à jour à l'aide d'un UMD™

Sélectionnez la méthode de mise à jour qui vous convient le mieux. Pour obtenir les informations les plus récentes sur les mises à jour, visitez yourpsp.com.

Conseils

- En fonction du titre du logiciel, il est possible que sa lecture ne soit pas possible si la mise à jour du logiciel système PSP® n'a pas été effectuée.
- Après avoir effectué la mise à jour du logiciel système, il n'est pas possible de revenir à une version antérieure du logiciel système.

Mise à jour réseau

Effectuez la mise à jour en utilisant la fonction de réseau sans fil du système PSP®. Pour des instructions détaillées, reportez-vous à la section "Mise à jour réseau" (→ page 127).

Mise à jour à l'aide d'un PC

Effectuez la mise à jour à l'aide d'un PC en téléchargeant les données de mise à jour à partir d'Internet. Pour des instructions détaillées, visitez yourpsp.com.

Mise à jour à l'aide d'un UMD™

Vous pouvez effectuer la mise à jour à l'aide d'un UMD™ contenant les données de mise à jour. Avant de commencer, vérifiez que la batterie est chargée. Il est possible que vous ne puissiez pas démarrer la mise à jour si le niveau de charge de la batterie est trop bas.

Notice


Pendant une mise à jour :

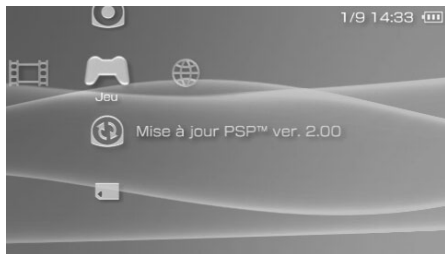
- Ne retirez pas l'UMD™.
- Ne mettez pas le système hors tension.
- Ne débranchez pas l'adaptateur AC.

Si une mise à jour est annulée avant d'être terminée, le logiciel système risque d'être endommagé et peut exiger la réparation ou l'échange du système.

1 Raccordez l'adaptateur AC au système PSP®.

2 Insérez un UMD™ contenant les données de mise à jour.

L'icône des données de mise à jour et du numéro de version s'affichent sous  dans le menu d'accueil.



3 Sélectionnez , puis appuyez sur la touche .

La mise à jour démarre. Suivez les instructions affichées pour mener à bien la mise à jour.

Vérifiez si la mise à jour a réussi






Si le numéro de version de la mise à jour s'affiche dans le champ "Logiciel système" sous "Informations système" (→ page 106), la mise à jour a réussi.

FR

Informations supplémentaires

Supports compatibles

Les types de supports répertoriés ci-dessous peuvent être utilisés dans le système PSP®. Au sein de ce manuel, le terme "Memory Stick Duo™" est utilisé pour tous les types de supports Memory Stick™ figurant dans le tableau ci-dessous.

Type	Logo
UMD™	
Memory Stick Duo™ (non compatible MagicGate™)	
MagicGate™ Memory Stick Duo™ *1	
Memory Stick Duo™ (compatible avec MagicGate™) *1 *2	
Memory Stick PRO Duo™ *1 *2	

*1 Compatible avec MagicGate™

*2 Compatible avec le transfert de données à grande vitesse sur une interface parallèle. La vitesse de transfert de données réelle varie selon le périphérique compatible avec Memory Stick Duo™.

Conseils

- Les performances de tous les supports Memory Stick™ ne sont pas garanties.
- Si un Memory Stick Duo™ est formatée dans un périphérique autre que le système PSP®, par exemple à l'aide d'un PC, il est possible que le système ne le reconnaisse pas. Dans ce cas, reformatez le Memory Stick Duo™ à l'aide du système PSP® (**► page 105).

L'UMD™ contient un code de région affecté à chaque région de vente. Ce système peut lire les logiciels UMD™ marqués du code de région "ALL" ou "2".



Memory Stick™

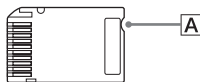
Il existe deux formats de Memory Stick™ : le format standard et le petit format. Le Memory Stick™ de format standard ne peut pas être utilisé dans ce système.

Adaptateur Memory Stick Duo (vendu séparément)



L'adaptateur Memory Stick Duo (MSAC-M2 : produit Sony vendu séparément) permet d'utiliser un Memory Stick Duo™ avec des périphériques compatibles avec les Memory Stick™ de format standard.

Memory Stick Duo™ compatible avec MagicGate™



Le support Memory Stick Duo™ compatible MagicGate™ a été conçu avec une encoche (A) permettant de le différencier au toucher d'un support Memory Stick Duo™ non compatible MagicGate.

Transfert de données parallèle (transfert de données à grande vitesse)

Le transfert de données parallèle est une technologie de transfert de données à grande vitesse permettant d'utiliser simultanément plusieurs connecteurs d'entrée/sortie de données sur le Memory Stick™ (interface parallèle).

MagicGate

MAGICGATE est un terme qui désigne une technologie de protection de droits d'auteurs développée par la Sony Corporation.

MAGICGATE ne garantit pas la compatibilité avec d'autres produits portant la marque commerciale "MagicGate".

Fichiers pouvant être lus

Vous pouvez lire des fichiers des types suivants sur le système PSP® :

Catégorie de contenu	Types de fichiers
Vidéo	<ul style="list-style-type: none">• Format de vidéo Memory Stick™<ul style="list-style-type: none">- MPEG-4 Profil simple (AAC)- H.264/MPEG-4 AVC Profil principal (AAC)• MP4<ul style="list-style-type: none">- MPEG-4 Profil simple (AAC)- H.264/MPEG-4 AVC Profil principal (CABAC) (AAC) et Profil de base (AAC)
Musique	<ul style="list-style-type: none">• Format audio Memory Stick™<ul style="list-style-type: none">- ATRAC3™- ATRAC3plus™- MP3• MP3 (MPEG-1/2 Audio Layer3)• MP4 (MPEG-4 AAC)• WAV (Linear PCM)• WMA
Photo	<ul style="list-style-type: none">• JPEG (conforme à DCF2.0/Exif2.21)• TIFF• BMP• GIF• PNG

Conseils

- Il se peut que certains types de données ne puissent pas être lus.
- Le système peut lire les données vidéo converties à un taux binaire de moins de 768 kbps.
- Le système ne peut pas lire les données vidéo contenant des vidéo enregistrées pendant plus de 6 heures et 37 minutes.
- Certains fichiers distribués sur Internet peuvent avoir des limites de relecture. Pour les détails, contactez le distributeur.

Spécifications

Conception et spécifications sujettes à modification sans préavis.

Système PSP® (PlayStation®Portable)

Écran LCD	Écran TFT 4,3 pouces (16:9) entièrement transparent. Environ 16 770 000 couleurs affichées
Son	Haut-parleurs stéréo
Lecteur de disque interne	Lecteur UMD™ en lecture seule
Interface	Connecteur DC IN 5V Connexion de charge Connecteur d'écouteurs Port IR USB haute vitesse Connecteur DC OUT Fente pour Memory Stick Duo™ Réseau local sans fil (IEEE 802,11b)
Codecs compatibles	UMD™ -Vidéo: H.264/MPEG-4 AVC Profil principal Niveau3 -Musique: H.264/MPEG-4 AVC Profil principal Niveau3, PCM linéaire, ATRAC3plus™
	Memory Stick™ (**► page 138)
Source d'alimentation	Adaptateur AC : 5,0 V CC Bloc-batterie rechargeable : bloc-batterie rechargeable lithium-ion
Consommation électrique maximale	Environ 6 W (lors de la charge)
Dimensions externes	Environ 170 × 23 × 74 mm (largeur x hauteur x profondeur) (à l'exclusion de la partie en saillie)
Poids	Environ 280 g (Bloc-batterie compris)
Température de l'environnement de fonctionnement	5°C à 35°C

FR

Informations supplémentaires

Laser UMD™

Longueur d'onde	655 - 665 nm
Alimentation	Max 0,28 mW
Type	Semi-conducteur, continu

Réseau sans fil

Standard	IEEE 802,11b
Sécurité	WEP (128 bits/64 bits) WPA-PSK (TKIP) WPA-PSK (AES)
Format de modulation	DS-SS (compatible IEEE 802,11b)

Adaptateur AC

Entrée	100-240 V AC, 50/60 Hz
Sortie	5 V CC, max 2000 mA
Dimensions extérieures	Environ 46 × 22 × 76 mm (largeur × hauteur × profondeur) (à l'exclusion de la partie en saillie)
Poids	Environ 210 g

Bloc-batterie

Type de bloc-batterie	Bloc-batterie rechargeable lithium-ion
Tension	3,6 V CC
Capacité	1 800 mAh

■ Ecouteurs

Les écouteurs qui ménagent les oreilles sont spécialement conçus pour limiter le niveau de pression acoustique maximal à 90 dB.

À propos du Memory Stick Duo™ inclus dans le Value Pack

- Il est compatible avec MagicGate™
- Il prend en charge les transferts de données parallèle (transfert de données à grande vitesse). Ce type de transfert de données à grande vitesse ne peut être réalisé qu'avec des périphériques compatibles. La vitesse de transfert varie avec le périphérique utilisé.
- Il comprend une capacité pouvant être réellement utilisée (espace d'utilisateur) et un espace réservé aux fichiers système. La capacité d'utilisateur du produit fourni est d'environ 30 Mo.

Logiciels

Software developed by the NetBSD Foundation, Inc. and its contributors is used for the communication functions of this product. For more information, see <http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt>.

Ce produit utilise la technologie de compression des textures S3TC sous licence de S3 Graphics, Co., Ltd.

This product includes RSA BSAFE Cryptographic software from RSA Security Inc. RSA is a registered trademark of RSA Security Inc. BSAFE is a registered trademark of RSA Security Inc. in the United States and/or other countries.

U.S. and foreign patents licensed from Dolby Laboratories.

MPEG Layer-3 audio coding technology and patents licensed from Fraunhofer IIS and Thomson.

Ce produit comprend le logiciel de navigation Internet **NetFront™** de ACCESS Co., Ltd.

Copyright © 1996-2005 ACCESS Co., Ltd.

NetFront™ est une marque de commerce ou une marque déposée de ACCESS Co., Ltd. au Japon et dans d'autres pays.

This product is protected by certain intellectual property rights of Microsoft Corporation. Use or distribution of such technology outside of this product is prohibited without a license from Microsoft or an authorized Microsoft subsidiary.

La fonctionnalité Canal RSS (Really Simple Syndication) du système PSP® utilise la technologie RSS 2.0. Pour plus d'informations sur RSS 2.0, visitez <http://blogs.law.harvard.edu/tech/rss>.

Contains Macromedia® Flash® Player technology by Adobe
Copyright© 1995-2006 Adobe Systems, Inc. All rights reserved.
Macromedia, Flash and Macromedia Flash are trademarks or registered trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and internationally.

Certaines parties du logiciel système PSP® peuvent exiger les avis suivants (ces déclarations n'affectent pas la garantie limitée offerte sur le système PSP® ou les logiciels UMD™) :

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.




Copyright © 1988-1997 Sam Leffler
Copyright © 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.


Permission to use, copy, modify, distribute, and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that (i) the above copyright notices and this permission notice appear in all copies of the software and related documentation, and (ii) the names of Sam Leffler and Silicon Graphics may not be used in any advertising or publicity relating to the software without the specific, prior written permission of Sam Leffler and Silicon Graphics.



THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS-IS" AND WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS, IMPLIED OR OTHERWISE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

IN NO EVENT SHALL SAM LEFFLER OR SILICON GRAPHICS BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER OR NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY OF DAMAGE, AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

Marques commerciales

"", "PlayStation", "" et "" sont des marques déposées et "UMD" est une marque de Sony Computer Entertainment Inc.

"" et "XMB" sont des marques commerciales de Sony Corporation et Sony Computer Entertainment Inc.

"SONY" et "" sont des marques déposées de Sony Corporation. En outre, "Memory Stick Duo", "Memory Stick PRO Duo", "Memory Stick", "", "SonicStage", "MagicGate", "ATRAC3plus", "ATRAC3" et "LocationFree" sont des marques commerciales de la même société.

ATOK is a registered trademark of JUSTSYSTEM CORP. in Japan and other countries.



ATOK

Windows et Windows Media sont des marques déposées ou commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

Mac OS est une marque déposée d'Apple Computer aux États-Unis et dans d'autres pays.

Toutes les autres marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

À propos du contrôle de l'exportation nationale

Ce produit peut tomber sous le coup de la réglementation nationale régissant le contrôle des exportations. Vous devez vous conformer intégralement aux exigences de cette législation ainsi que de toute autre loi applicable à ce produit, quelle que soit la juridiction.

A propos de la législation américaine en matière d'exportation

Le logiciel système PSP® intègre une technologie de cryptage assujettie à certaines restrictions de la législation américaine en matière d'exportation et ne peut être exporté ou réexporté vers certains pays soumis par les États-Unis à un embargo. De plus, le logiciel système PSP® ne peut pas être exporté ou réexporté vers des personnes et des entités interdites conformément à la législation américaine.

Guide de dépannage

Consultez cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation du système PSP®. Si le problème persiste, appelez le service clientèle PSP® approprié afin qu'il vous aide.

Problèmes d'alimentation, batterie et de charge

FR

Informations supplémentaires

Le système n'est pas sous tension.

- ➔ Vérifiez que la batterie est rechargée (➔ page 39).
- ➔ Vérifiez que le bloc-batterie est correctement inséré (➔ page 25).

La batterie ne se charge pas ou ne se recharge pas complètement.

- ➔ Vérifiez que l'adaptateur AC et le cordon d'alimentation sont correctement insérés dans le système et dans la prise électrique.
- ➔ Vérifiez que la fonction de réseau local sans fil n'est pas utilisée lors de la charge. La batterie ne peut pas être rechargée lors de l'utilisation de la fonction de réseau local sans fil.
- ➔ Vérifiez que vous utilisez l'adaptateur AC adapté à ce produit.
- ➔ Vérifiez que le connecteur de l'adaptateur AC est propre. Si ce n'est pas le cas, essayez-le à l'aide d'un chiffon sec et doux.
- ➔ Si vous chargez la batterie dans un endroit extrêmement froid, la durée de charge complète peut être prolongée.
- ➔ Il se peut que le problème provienne du bloc-batterie. Essayez de le remplacer par un bloc-batterie conçu pour les systèmes PSP® si possible.

La charge de la batterie ne dure pas longtemps.

- ➔ Si vous utilisez le système à des températures extrêmement chaudes ou froides, il se peut que la charge ne dure pas aussi longtemps. Évitez d'utiliser le système dans de tels environnements.
- ➔ Il se peut que le problème provienne du bloc-batterie. Essayez de le remplacer par un bloc-batterie conçu pour les systèmes PSP® si possible.

L'indicateur POWER (alimentation) est allumé, mais l'écran LCD ne s'affiche pas.

- ➔ Vérifiez que le rétroéclairage de l'écran LCD n'est pas éteint. Si c'est le cas, appuyez sur n'importe quelle touche du système pour l'allumer.

La batterie se décharge même si le système est hors tension.

- ➔ Comme la puissance de la batterie est utilisée même lorsque le système est hors tension, il est recommandé de charger fréquemment la batterie.

Écran

L'écran s'assombrit soudainement.

- ➔ Vérifiez le paramètre Arrêt automatique du rétroéclairage. S'il est activé, le rétroéclairage s'éteint après la période définie. Appuyez sur n'importe quelle touche du système pour allumer l'écran (••► page 109).
- ➔ Vérifiez que la fonction Veille automatique est désactivée. Si elle est activée, l'écran s'assombriera après la période de temps choisie (••► page 110).

L'écran est sombre et difficile à voir.

- ➔ Il se peut que l'écran paraisse sombre en fonction de l'angle de vue. Utilisez la touche écran située à l'avant du système pour régler la luminosité (••► page 38).

Des pixels noirs ou constamment allumés ne disparaissent pas de l'écran.

- ➔ Les écrans LCD sont fabriqués à l'aide d'une technologie de haute précision, mais dans certains cas, des pixels noirs (sombres) ou encore des pixels constamment allumés. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement du système. Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Précautions" (••► page 11).

La couleur d'arrière-plan du menu d'accueil a été modifiée.

- ➔ Si le paramètre "Thème" a pour valeur "Original", la couleur d'arrière-plan change automatiquement au début de chaque mois (➔ page 107). Au moment de l'achat, le système est réglé sur "Original".

Son

Aucun son n'est émis.

- ➔ Vérifiez que le volume n'est pas réglé sur zéro. Essayez d'augmenter le volume (➔ pages 20, 24).
- ➔ Vérifiez que le paramètre de coupure du son n'est pas activé. Appuyez sur la touche son située à l'avant du système pour désactiver le paramètre de coupure du son (➔ page 37).
- ➔ Si des écouteurs sont connectés, le système ne produit aucun son par les haut-parleurs.
- ➔ Voir aussi "Il n'y a pas de son ou la qualité du son émis par les écouteurs est faible." (➔ page 151).

Impossible d'augmenter le volume.

- ➔ Vérifiez que la fonction AVLS est désactivée. Si elle est activée, la fonction AVLS limite le volume maximal des écouteurs (➔ page 111).
- ➔ Les écouteurs qui ménagent les oreilles sont spécialement conçus pour limiter le niveau de pression acoustique maximal à 90 dB.

La qualité du son est médiocre.

- ➔ Si le système est utilisé dans une zone sujette à des vibrations, ou s'il se trouve à proximité d'objets dégageant des champs magnétiques puissants tels qu'un téléviseur, il se peut que le son soit déformé et que le bruit d'arrière-plan soit augmenté. Essayez de déplacer le système vers un autre endroit.

Le système ne reconnaît pas l'UMD™.

- ➔ Vérifiez que l'UMD™ est correctement inséré (étiquette face à l'arrière du système, etc.). Essayez d'extraire l'UMD™ et de le réinsérer.
- ➔ Vérifiez que la surface enregistrée de l'UMD™ est propre. Si ce n'est pas le cas, essayez-la délicatement à l'aide d'un chiffon doux (➔ page 16).

L'UMD™ n'est pas lu correctement.

- ➔ En cas de condensation due à l'humidité, retirez l'UMD™ du système et n'utilisez pas le système pendant plusieurs heures afin de laisser la condensation s'évaporer (➔ page 15).

Au démarrage d'un UMD™, un message recommande d'exécuter la mise à jour.

- ➔ Veuillez procéder à la mise à jour du logiciel système (➔ page 133).

Memory Stick Duo™

Impossible d'insérer le Memory Stick Duo™.

- ➔ Vérifiez que le Memory Stick Duo™ est correctement inséré (➔ page 34).

Le système ne reconnaît pas le Memory Stick Duo™.

- ➔ Si le Memory Stick Duo™ a été formaté par un PC, il se peut que le système ne le reconnaisse pas. Une fois les données importantes copiées sur votre PC, reformatez le Memory Stick Duo™ à l'aide du système. Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Formatage Memory Stick™" (➔ page 105).
- ➔ Vérifiez que le Memory Stick Duo™ est correctement inséré. Essayez d'extraire le Memory Stick Duo™ et de le réinsérer.
- ➔ Vérifiez que le connecteur de le Memory Stick Duo™ est propre. Si ce n'est pas le cas, il se peut que les données ne se chargent pas correctement. Essuyez la connecteur avec un coton-tige.

Le système ne peut pas enregistrer ou charger des données.

- ➔ Vérifiez qu'il y a suffisamment d'espace libre sur le Memory Stick Duo™ pour enregistrer les données (➔ page 45).
- ➔ Il se peut que le problème provienne du Memory Stick Duo™. Dans la mesure du possible, essayez d'utiliser un autre Memory Stick Duo™.

Vidéo

L'UMD™VIDEO ne fonctionne pas.

- ➔ Si les conditions de lecture sont définies par le développeur du logiciel, il se peut que l'UMD™VIDEO ne soit pas lu de la manière décrite dans ce manuel.

Impossible de lire des vidéos.

- ➔ Selon le taux binaire, il se peut que certaines vidéos ne puissent pas être lues sur le système. Vérifiez que les fichiers vidéo ont été convertis à un taux binaire de 768 Kbits/s maximum.

Le système ne reconnaît pas certaines données vidéo.

- ➔ Les types de données vidéo non compatibles avec le système ne sont pas reconnus (➔ page 138).
- ➔ Si le nom de fichier ou de répertoire sur le Memory Stick Duo™ est modifié, ou encore si le fichier ou le répertoire est déplacé vers un autre endroit à l'aide d'un PC, il se peut que le système ne le reconnaisse pas.

Musique

Impossible de lire de la musique.

- ➔ Il se peut que les pistes possédant une date d'expiration ou un nombre limité de lectures ne puissent pas être lues sur le système.
- ➔ Lors de la lecture de données ATRAC3plus™, vous devez utiliser des logiciels compatibles avec des fonctions de protection des droits d'auteur pour transférer les données vers un Memory Stick Duo™ (➔ page 71).

Impossible de lire les pistes d'autres groupes.

- ➔ Vérifiez que la fonction Mode groupe est désactivée. Lorsqu'elle est activée, les pistes d'un seul groupe peuvent être lues.

Le système ne reconnaît pas les données musicales.

- ➔ Vérifiez que les données musicales sont enregistrées dans le dossier correct sur le Memory Stick Duo™ (**► page 73).
- ➔ Les données musicales enregistrées dans un format de fichier non compatible avec le système ne sont pas reconnues (**► page 138).

Impossible de supprimer un groupe sur un Memory Stick Duo™.

- ➔ Si le groupe contient des données non musicales, il ne peut pas être supprimé.

Photo

Impossible d'afficher les images.

- ➔ Selon le format de données image, certaines images ne peuvent pas être affichées.
- ➔ Si les images sont modifiées à l'aide d'un PC, il sera peut-être impossible de les afficher.

Le système ne reconnaît pas les données image.

- ➔ Vérifiez que les données sont enregistrées dans le répertoire correct sur le Memory Stick Duo™ (**► page 88).
- ➔ Si le nom de fichier ou de répertoire sur le Memory Stick Duo™ est modifié, ou encore si le fichier ou le répertoire est déplacé vers un autre endroit à l'aide d'un PC, il se peut que le système ne le reconnaisse pas.
- ➔ Les images non compatibles avec le système PSP® ne sont pas reconnues avec le système PSP® ne sont pas reconnues (**► page 138).

Impossible de supprimer un répertoire sur un Memory Stick Duo™.

- ➔ Si le répertoire contient d'autres types de données, il ne peut pas être supprimé.

Impossible d'établir une connexion au réseau.

- ➔ Vérifiez que l'interrupteur WLAN situé du côté gauche du système (➔ page 23) est activé.
- ➔ Réglez le mode "Gestion de l'alimentation WLAN" sur "Non" (➔ page 110). Cela permettra au système de communiquer à la puissance maximale.
- ➔ Il se peut que le système soit trop éloigné du point d'accès ou que le système soit trop éloigné de l'autre lecteur.
- ➔ Vérifiez que les paramètres réseau (➔ page 119) sont corrects. Pour définir les paramètres réseau corrects, reportez-vous aux instructions qui accompagnent l'équipement réseau et adressez-vous à votre fournisseur de services Internet.
- ➔ Selon le point d'accès défini, il se peut que vous deviez entrer l'adresse MAC du système (➔ page 106).
- ➔ Lors de la communication avec un autre système en mode ad hoc, les deux systèmes doivent être réglés sur le même canal (➔ page 118).

La page Web ne s'affiche pas correctement.

- ➔ Il est possible que certaines pages Web ne s'affichent pas correctement.

Écouteurs avec télécommande

Il n'y a pas de son ou la qualité du son émis par les écouteurs est faible.

- ➔ Vérifiez que les écouteurs sont insérés à fond dans le système (➔ page 28).
- ➔ Vérifiez que les connecteurs des écouteurs sont propres. Si ce n'est pas le cas, essayez-les à l'aide d'un chiffon sec et doux. Voir aussi "Aucun son n'est émis" (➔ page 147).
- ➔ Les écouteurs qui ménagent les oreilles sont spécialement conçus pour limiter le niveau de pression acoustique maximal à 90 dB.

La télécommande ne fonctionne pas.

- ➔ Vérifiez que les écouteurs sont complètement insérés dans le système (➔ page 28).
- ➔ Vérifiez que la télécommande n'est pas en mode d'attente. Sinon, désactivez le mode d'attente (➔ page 24).

Autres problèmes

Le système ou l'adaptateur AC est chaud.

- ➔ Pendant l'utilisation, le système ou l'adaptateur AC peut devenir chaud. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.

Le système est activé, mais ne fonctionne pas.

- ➔ Vérifiez que le système n'est pas en mode d'attente. Sinon, faites glisser l'interrupteur POWER/HOLD (alimentation/bloquer) vers le haut pour désactiver le mode d'attente (➔ page 35).
- ➔ Essayez de faire glisser l'interrupteur POWER/HOLD (alimentation/bloquer) et de le maintenir dans cette position jusqu'à ce que l'indicateur POWER (alimentation) s'éteigne. Le système est complètement hors tension. Ensuite, remettez le système sous tension.

Le système ne fonctionne pas correctement.

- ➔ L'électricité statique et d'autres phénomènes similaires peuvent affecter le fonctionnement du système. Retirez le bloc-batterie et l'adaptateur AC, attendez environ 30 secondes, puis redémarrez le système.

Lorsque vous appuyez sur les touches, aucune tonalité n'est émise.

- ➔ Vérifiez que la fonction Sonorité clavier est activée (➔ page 111).

La date et l'heure sont réinitialisées.

- ➔ Si la batterie n'est pas rechargée et s'épuise, ou si vous remplacez le bloc-batterie, la date et l'heure du système peuvent être réinitialisées. Suivez les instructions qui s'affichent pour régler la date et l'heure.

Le système PSP® n'est pas reconnu par le PC lorsque je le connecte à l'aide d'un câble USB.

- ➔ Si vous utilisez un concentrateur USB ou d'autres périphériques, selon l'environnement de fonctionnement du PC, il se peut que le Memory Stick Duo™ insérée dans le système PSP® ne soit pas reconnue par le PC. Essayez de raccorder le système PSP® directement au PC à l'aide d'un câble USB.

Vous avez oublié votre mot de passe.

- ➔ Lorsque vous rétablissez les paramètres du système tels qu'ils étaient au moment de l'achat, le mot de passe redevient "0000". Pour plus de détails, reportez-vous à la section "Rétablir les paramètres par défaut" (•► page 106). Remarquez que si vous rétablissez ces paramètres, tous les autres paramètres à l'exception du mot de passe sont perdus. Quand des paramètres sont perdus, ils ne peuvent plus être récupérés.

GARANTIE

Merci d'avoir acheté ce Produit. Par "Produit", il faut entendre le système PSP®. Cette Garantie ne couvre aucun logiciel, qu'il soit ou non contenu dans l'emballage du Produit.

Sony Computer Entertainment Europe Ltd ("SCEE") garantit que ce Produit est exempt de vices de matériau et de main-d'œuvre entraînant une défaillance du Produit lors d'une utilisation normale conformément aux termes spécifiés ci-dessous, et ce pour une durée d'un (1) an à partir de la date d'achat d'origine, à réparer ou à remplacer (à son gré) sans le moindre frais de votre part, toute pièce défectueuse du présent Produit en raison d'un vice de fabrication ou de main-d'œuvre. Le produit sera remplacé ou réparé, au gré de SCEE, et il sera couvert par la garantie pour la durée non échue de la période de Garantie d'origine.

La présente Garantie est complémentaire aux droits légaux du consommateur (selon la loi en vigueur) et n'en affecte nullement la validité.

Cette Garantie vous est accordée par Sony Computer Entertainment Europe Ltd, 30 Golden Square, Londres, W1F 9LD, Royaume-Uni.

IMPORTANT

1. En cas de demande de réclamation sous cette Garantie, veuillez appeler la Ligne du Service Consommateurs locale (reprise dans le manuel du logiciel PSP®) pour obtenir des renseignements et d'autres informations.
2. La présente Garantie est uniquement valable :
 - i. en Autriche (Austria), Belgique (Belgium), France, Allemagne (Germany), Italie (Italy), Luxembourg, Les Pays-Bas (Netherlands), Portugal, Espagne (Spain) et Suisse (Switzerland).
 - ii. sur présentation, avec le produit défectueux, du reçu ou de la facture indiquant la date de l'achat et le nom du détaillant (non altérée ou rendue illisible depuis la date d'achat).
 - iii. si le sceau de Garantie et le numéro de série apposés sur le produit n'ont pas été endommagés ou retirés.

3. Pour éviter d'endommager et/ou de perdre/effacer des périphériques ou des supports de stockage de données amovibles, vous devez retirer ceux-ci avant de retourner le Produit pour une intervention sous garantie.
4. La présente Garantie n'est pas applicable lorsque le produit a été endommagé en raison de :
 - i. toute utilisation commerciale, accident, usure normale, négligence, utilisation impropre (y compris, et non limitée à, l'impossibilité d'utiliser le présent produit à des fins normales et/ou conformément aux instructions d'utilisation et d'entretien) l'installation ou l'utilisation non conformes aux norms techniques ou de sécurité applicables ;
 - ii. toute utilisation simultanée à l'utilisation de périphériques non autorisés (y compris, et non limitée à, des dispositifs d'amélioration des performances de jeu, tout adaptateur ou dispositif d'alimentation) ;
 - iii. toute adaptation, tout réglage ou altération de ce Produit effectué pour quelque raison que ce soit, de manière adéquate ou non ;
 - iv. tout entretien ou toute réparation effectué par un service d'assistance autre qu'un service d'assistance agréé ;
 - v. toute utilisation en présence de logiciels non autorisés, d'un virus, d'un incendie, d'une inondation ou de toute autre catastrophe naturelle.
5. Lorsque la loi en vigueur le prévoit, la présente Garantie est votre seul et unique recours contre toute rupture de garantie ou condition, expresse ou implicite, relative au présent produit. Et ni la société SCEE, ni aucune entité Sony, leurs fournisseurs ou les services d'assistance autorisés, ne pourraient être tenus responsables de toute perte ou de tout dommage spécial, accidentel, indirect ou consécutif.

Si ce produit requiert quelque réparation noncouverte par cette Garantie, veuillez appeler la Ligne du Service Consommateurs locale pour obtenir des renseignements. Si votre région n'est pas répertoriée, veuillez contacter votre détaillant.

WARNUNGEN

Um elektrische Schläge zu vermeiden, zerlegen Sie das Gerät nicht. Überlassen Sie Wartungsarbeiten nur qualifiziertem Fachpersonal.

WARNUNG – Die Bedienung oder Verwendung oder der Betrieb des Geräts kann, insofern diese Vorgänge von den hier genau beschriebenen abweichen, dazu führen, dass Sie einer gefährlichen Strahlung ausgesetzt werden.



CLASS 1 LASER PRODUCT
LASER KLASSE 1 PRODUKT

Bei diesem Gerät handelt es sich um ein KLASSE-1-LASER-Produkt entsprechend der Norm IEC60825-1: 2001.

- Dieses Produkt ist für Personen ab 6 Jahren geeignet.
- Verwenden Sie das PSP®-System nicht über längere Zeit. Um eine Überlastung der Augen auszuschließen, machen Sie pro Stunde, die Sie spielen, etwa 15 Minuten Pause.
- Wenn Sie bei sich eins der folgenden gesundheitlichen Probleme feststellen, hören Sie sofort auf, das System zu benutzen. Bleiben die Symptome bestehen, wenden Sie sich an einen Arzt.
 - Schwindel, Übelkeit, Müdigkeit oder ähnliche Symptome wie bei der Reisekrankheit
 - Körperliche Beschwerden oder Schmerzen, zum Beispiel an Augen, Ohren, Händen oder Armen

Gesetzliche Vorschriften

- Das Typenschild befindet sich im Batteriefach des Geräts.

- Dieses Gerät wurde geprüft und erfüllt die R&TTE-Richtlinie, sofern ein Verbindungskabel von unter 3 m Länge verwendet wird.
- Dieses Gerät entspricht den europäischen Normen EN55022, Klasse B, und EN55024 für die Verwendung in folgenden Gebieten: Wohngebiete, Gewerbegebiete und Leichtindustriegebiete.



Lichtempfindlichkeit

Spiele Sie immer in einer gut beleuchteten Umgebung. Legen Sie regelmäßige Pausen ein (15 Minuten pro Stunde). Spielen Sie möglichst nicht, wenn Sie müde oder unausgeschlafen sind. Bei manchen Menschen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie im Alltag bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie z.B. bei der Wiedergabe von bestimmten Fernsehbildern oder bei bestimmten Videospiele, einschließlich DVD-Videos oder Spielen auf dem PSP®-System, auftreten. Davon können auch Personen betroffen sein, die zuvor noch keine Anfälle oder epileptische Symptome gehabt haben. Konsultieren Sie Ihren Arzt, bevor Sie das PSP®-System benutzen, wenn bei Ihnen eine Veranlagung zur Epilepsie besteht oder wenn beim Fernsehen oder Spielen von Videospiele Symptome wie Sehstörungen, Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Bewusstseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe auftreten.

Überanstrengung durch wiederholte Bewegungsabläufe

Verwenden Sie das PSP®-System nicht über längere Zeit. Machen Sie stündlich eine Pause von 15 Minuten. Benutzen Sie das PSP®-System auf keinen Fall weiter, wenn Sie ein unangenehmes Gefühl oder Schmerzen in den Händen, Handgelenken oder Armen wahrnehmen. Wenn dieser Zustand anhält, wenden Sie sich an einen Arzt.

Kopfhörer

Stellen Sie die Lautstärke der Kopfhörer so ein, dass Umgebungsgeräusche noch zu hören sind. Wenn Ohrengeräusche oder sonstige Beschwerden am Gehör auftreten, verwenden Sie die Kopfhörer nicht weiter.

Radiowellen

Radiowellen können elektronische oder medizinische Geräte (zum Beispiel Herzschrittmacher) beeinflussen, was zu Fehlfunktionen und unter Umständen sogar zu Verletzungen bzw. Gesundheitsschäden führen kann.

- Wenn Sie einen Herzschrittmacher tragen oder mit einem anderen medizinischen Gerät versorgt wurden, fragen Sie bitte Ihren Arzt oder den Hersteller des medizinischen Geräts, bevor Sie die WLAN-Funktion verwenden.
- Wenn Sie die WLAN-Funktion verwenden, achten Sie auf einen Abstand von mindestens ca. 20 cm zwischen dem PSP®-System und Herzschrittmachern oder anderen medizinischen Geräten.
- Tragen Sie das PSP®-System nicht in der Hemdtasche, wenn Sie einen Herzschrittmacher haben.
- Schalten Sie das PSP®-System unverzüglich aus, wenn Sie aus irgendeinem Grund vermuten, dass der Herzschrittmacher gestört wird.
- Verwenden Sie die WLAN-Funktion nicht an folgenden Orten:
 - An Orten, wo die Verwendung der WLAN-Funktion verboten ist, zum Beispiel in Flugzeugen oder Krankenhäusern. Beachten Sie die Vorschriften, wenn Sie das PSP®-System in medizinischen Institutionen verwenden. Beachten Sie bitte auch, dass Sie unter Umständen gegen Sicherheitsvorschriften in der Luftfahrt verstoßen und zur Zahlung von Bußgeldern verurteilt werden können, wenn Sie die WLAN-Funktion während eines Flugs bzw. das PSP®-System beim Start oder bei der Landung verwenden.
 - An belebten Orten.
 - In der Nähe von Feuermeldern, automatischen Türen und anderen automatischen Geräten.
- Seien Sie vorsichtig, wenn Sie die WLAN-Funktion in einem Kraftfahrzeug verwenden. Die Radiowellen können bei einigen Kraftfahrzeugen die Elektronik beeinträchtigen.



Dieses Symbol auf unseren Elektroprodukten oder deren Verpackung weist darauf hin, dass das entsprechende Produkt in Europa nicht als Haushaltsmüll entsorgt werden darf. Um die ordnungsgemäße Abfallbehandlung sicherzustellen, entsorgen Sie es bitte gemäß örtlichen Gesetzen und Verordnungen für die Entsorgung von Elektrogeräten. Dadurch tragen Sie zur Erhaltung der natürlichen Ressourcen und Förderung des Umweltschutzes bei der Behandlung und Entsorgung von Elektromüll bei.

DE



SPIEL

→ Seite 197

- Spielen
- Verwalten gespeicherter Daten



VIDEO

→ Seite 201

- Wiedergeben von UMD™VIDEO
- Wiedergeben von Videos auf einem Memory Stick Duo™



MUSIK

→ Seite 217

- Wiedergeben von UMD™MUSIC
- Wiedergeben von Musik auf einem Memory Stick Duo™



FOTO

→ Seite 231

- Wiedergeben von Bildern auf einem Memory Stick Duo™
- Wiedergeben von Diashows



NETZWERK

→ Seite 246

- Verwenden des Internet
- Verwenden des LocationFree™ Player



EINSTELLUNGEN

→ Seite 256

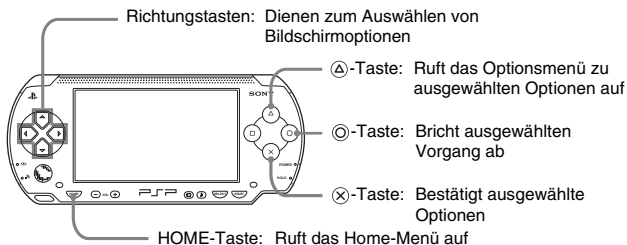
- Vornehmen der PSP®-Systemeinstellungen
- Vornehmen von Video-, Foto- oder Netzwerkeinstellungen
- Anschließen an andere Geräte über den USB-Anschluss

Arbeiten mit dem Home-Menü

Die grundlegenden Funktionen des PSP®-Systems stehen über das Home-Menü zur Verfügung. Mit der HOME-Taste rufen Sie das Home-Menü auf und mit den Richtungstasten navigieren Sie auf der horizontalen und der vertikalen Symbolleiste.



Grundlegende Tastenfunktionen



Inhalt

WARNUNGEN	156
Sicherheitsmaßnahmen	165
Sicherheitshinweise zum Akku	172

■ Vorbereitungen

Überprüfen der mitgelieferten Teile	174
Lage und Funktion der Teile und Bedienelemente	175
Vorbereiten des PSP®-Systems	180
Anschließen der Kopfhörer mit Fernbedienung	183

■ Grundfunktionen

Ein- und Ausschalten des PSP®-Systems	184
Der Ruhemodus	186
Einsetzen einer UMD™	188
Einsetzen eines Memory Stick Duo™	189
Sperrern des PSP®-Systems gegen unbeabsichtigte Bedienung	190
Die Sound-Taste	191
Die Display-Taste	193
Der Akku	194

■ Spiel

Spielen	197
Das Optionsmenü für Spiele	199
Kopieren und Löschen gespeicherter Daten	200

■ Video

Wiedergeben von Videos	201
Das Kontrollmenü	203
Bedienen des Systems mit den PSP®-Systemtasten oder der Fernbedienung	211
Das Optionsmenü für Video	212

Speichern von Videos auf einem Memory Stick Duo™	213
---	-----

■ Musik

Wiedergeben von Musik	217
Das Kontrollmenü	220
Bedienen des Systems mit den PSP®-Systemtasten oder der Fernbedienung	224
Das Optionsmenü für Musik	225
Übertragen und Speichern von Musik auf einem Memory Stick Duo™	227

DE

■ Foto

Anzeigen von Bildern	231
Das Kontrollmenü	232
Bedienen des Systems mit den PSP®-Systemtasten oder der Fernbedienung	236
Das Optionsmenü für Fotos	238
Wiedergeben von Diashows	240
Speichern von Bildern auf einem Memory Stick Duo™	244

■ Netzwerk

Internetzugang	246
Herstellen einer Verbindung zum Internet	247
Verwenden des RSS-Kanals	250
Optionsmenü für RSS-Kanal	254

■ Einstellungen

Einstellungen am PSP®-System	256
Video-Einstellungen	258
Foto-Einstellungen	259
System-Einstellungen	260
Design-Einstellungen	264
Datums- & Zeit-Einstellungen	265
Energiespar-Einstellungen	266

Sound-Einstellungen	268
Sicherheits-Einstellungen	269
RSS-Kanal-Einstellungen	272
USB-Verbindung	273
Netzwerk-Einstellungen	275
Netzwerkaktualisierung	284
So verwenden Sie die Tastatur	287

■ Weitere Informationen

PSP®-Aktualisierungen	290
Kompatible Datenträger	293
Technische Daten	297
Störungsbehebung	303
GARANTIE	312

Weitere Informationen zum PSP®-System finden Sie unter yourpsp.com.

Für weitere Informationen lesen Sie bitte vor der Benutzung die beiliegenden Anweisungen. Bewahren Sie diese für künftige Fragen auf.

Sicherheit

Bei der Entwicklung dieses Produkts war Sicherheit eines der zentralen Designziele. Dennoch kann jedes elektrische Gerät, wenn es nicht ordnungsgemäß verwendet wird, zu Feuer, einem elektrischen Schlag oder Verletzungen führen. Um einen sicheren und gefahrlosen Betrieb zu gewährleisten, beachten Sie daher bitte folgende Richtlinien:

- Befolgen Sie alle Warnungen, Sicherheitshinweise und sonstigen Anweisungen.
- Überprüfen Sie den Netzanschluss und das Netzkabel regelmäßig auf Beschädigungen und Staub am Netzstecker oder an der Netzsteckdose.
- Wenn das Gerät nicht mehr normal funktioniert oder wenn Sie ungewöhnliche Geräusche oder Gerüche daran wahrnehmen oder wenn es so heiß wird, dass Sie es nicht mehr berühren können, verwenden Sie das Gerät nicht weiter, trennen Sie sofort das Netzkabel von der Netzsteckdose und lösen Sie alle anderen Kabel.

Umgang mit dem Gerät

- Verwenden Sie das Gerät in gut beleuchteter Umgebung und achten Sie auf einen ausreichenden Abstand zum Display.
- Verwenden Sie das PSP®-System nicht über längere Zeit. Um eine Überlastung der Augen zu vermeiden, machen Sie pro Stunde, die Sie spielen, etwa 15 Minuten Pause.
- Seien Sie beim Einstellen der Lautstärke vorsichtig. Wenn Sie die Lautstärke zu hoch einstellen, kann es zu Gehörschäden oder Schäden an den Lautsprechern kommen.
- Halten Sie kleine Kinder von dem System und dem Zubehör fern. Kleine Kinder könnten Kleinteile wie den Memory Stick Duo™ verschlucken.
- Verwenden Sie das System nicht beim Führen eines Kraftfahrzeugs oder beim Radfahren. Wenn Sie beim Steuern eines Kraftfahrzeugs oder beim Radfahren auf das Display sehen oder das System bedienen, besteht die Gefahr eines Verkehrsunfalls.

- Halten Sie das System und das Zubehör von Wasser fern.
 - Verwenden Sie ausschließlich vom Hersteller angegebene Zusatzkomponenten bzw. Zubehör.
 - Schützen Sie das System und das Zubehör vor hohen Temperaturen, hoher Luftfeuchtigkeit und direktem Sonnenlicht.
 - Lassen Sie das System und das Zubehör nicht in einem Auto mit geschlossenen Fenstern liegen (besonders im Sommer).
 - Setzen Sie das System und das Zubehör keinem Staub, Rauch oder Dampf aus.
 - Achten Sie darauf, dass keine Flüssigkeiten und keine kleinen Fremdkörper in das System oder das Zubehör gelangen.
 - Stellen Sie das System und das Zubehör nicht auf Oberflächen, die instabil, geneigt oder Vibrationen ausgesetzt sind.
 - Das System bzw. Zubehör nicht werfen, fallen lassen bzw. darauf treten und keinesfalls schweren Stößen aussetzen. Das PSP®-System nicht in die Gesäßtasche bzw. tief in einen Rucksack zusammen mit schweren Gegenständen stecken, da sonst Schäden am Gerät entstehen können.
 - Verdrehen Sie das PSP®-System nicht gewaltsam und schützen Sie es beim Spielen vor starken Stößen. Andernfalls kann das System beschädigt werden oder das Disc-Fach öffnet sich und die Disc wird ausgeworfen. Gehen Sie sorgsam mit dem Analog-Pad um.
 - Stellen Sie keine schweren Gegenstände auf das System oder das Zubehör.
 - Berühren Sie die Anschlüsse des Systems und des Zubehörs nicht und führen Sie auch keine Fremdkörper ein.
 - Berühren Sie das System oder den Netzanschluss nicht für längere Zeit, wenn diese in Betrieb sind. Je nach Nutzungsgegebenheiten kann das System oder der Netzanschluss eine Temperatur von 40 °C und mehr erreichen. Dabei kann es bei längerem Hautkontakt zu leichten Verbrennungen* kommen.
- * Selbst bei Gegenständen mit relativ niedriger Temperatur (bereits ab 40 °C) kann es bei Hautkontakt über längere Zeit zu Verbrennungserscheinungen kommen.

Hinweise zum Verwenden von Netzanschluss und Netzkabel

- Berühren Sie den Stecker des Netzkabels nicht mit nassen Händen.
- Berühren Sie während eines Gewitters nicht das Netzkabel, den Netzanschluss oder das System, solange diese mit einer Netzsteckdose verbunden sind.

- Verwenden Sie als Stromquelle ausschließlich den mitgelieferten Akku, Netzanschluss und das mitgelieferte Netzkabel.
- Achten Sie darauf, dass sich um die Anschlüsse am System und am Zubehör kein Staub und keine Fremdkörper absetzen. Sind die Anschlüsse am System oder am Netzkabel durch Staub oder Fremdkörper verunreinigt, säubern Sie sie mit einem trockenen Tuch, bevor Sie sie wieder anschließen. Bei Staub oder anderen Verunreinigungen an den Anschlüssen besteht die Gefahr von Feuer oder einem elektrischen Schlag.
- Ziehen Sie, bevor Sie das System reinigen oder es längere Zeit nicht benutzen wollen, das Netzkabel aus der Netzsteckdose und nehmen Sie den Akku heraus.
- Sorgen Sie dafür, dass niemand auf das Netzkabel tritt und es nicht eingeklemmt werden kann, insbesondere in der Nähe des Steckers oder an der Stelle, an der es mit dem System verbunden ist.
- Zum Entfernen halten Sie das Netzkabel am Stecker und ziehen Sie diesen gerade aus der Steckdose heraus. Ziehen Sie auf keinen Fall am Kabel und ziehen Sie den Stecker nicht schräg heraus.
- Verwenden Sie das Gerät nicht zum Spielen oder zur Wiedergabe von Videos oder Musik, wenn das System durch Stoffe o. ä. abgedeckt ist. Wenn Sie beim Spielen oder der Wiedergabe von Videos oder Musik eine Pause einlegen oder das System vorübergehend wegräumen wollen, schalten Sie es in den Ruhe-Modus, bevor Sie es in die Tasche stecken.
- Schließen Sie das Netzkabel nicht an einen Spannungstransformator oder Wechselrichter an. Wird das Netzkabel an einen Spannungstransformator für Auslandsreisen oder einen Wechselrichter für das Auto angeschlossen, kann sich der Netzanschluss überhitzen. Dabei besteht die Gefahr von Verbrennungen oder Fehlfunktionen.

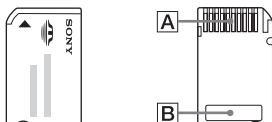
LCD-Bildschirm

- Der LCD-Bildschirm ist aus Glas und kann unter starker Krafteinwirkung bersten.
- Schwarze (dunkle) oder helle Punkte können stellenweise und dauerhaft auf dem Bildschirm erscheinen. Solche Punkte sind bei LCD-Bildschirmen normal und stellen keine Fehlfunktion dar. LCD-Bildschirme werden in einer Hochpräzisionstechnologie hergestellt. Eine sehr kleine Anzahl dunkler oder permanent leuchtender Pixel sind jedoch unvermeidlich. Außerdem kann nach dem Ausschalten des LCD-Bildschirms noch mehrere Sekunden lang ein verzerrtes Bild zu sehen sein.

- Direktes Sonnenlicht kann den LCD-Bildschirm des Systems beschädigen.
- Wenn Sie das System in kalter Umgebung verwenden, sind um die Grafiken unter Umständen Schatten zu erkennen oder das Display ist dunkler als üblich. Dabei handelt es sich jedoch nicht um eine Fehlfunktion und der LCD-Bildschirm arbeitet wieder normal, wenn die Umgebungstemperatur ansteigt.
- Lassen Sie Standbilder nicht längere Zeit am LCD-Bildschirm anzeigen. Andernfalls kann ein schwaches Nachbild permanent auf dem Bildschirm zurückbleiben.

Memory Stick Duo™

Es empfiehlt sich, folgende Hinweise zu beachten:



- Berühren Sie die Kontakte (A) nicht mit der Hand oder einem Metallgegenstand.
- Drücken Sie beim Beschriften des Notzbereichs (B) nicht zu fest auf.
- Setzen Sie einen Memory Stick Duo™ nicht in ein Gerät ein, das nur für Memory Stick™-Datenträger in Standardgröße gedacht ist.
- Lagern und verwenden Sie den Memory Stick Duo™ nicht an Orten, an denen er folgenden Bedingungen ausgesetzt ist:
 - hohen Temperaturen, zum Beispiel in einem Fahrzeug in der Sonne
 - direktem Sonnenlicht
 - hoher Luftfeuchtigkeit oder anderen Bedingungen, die zu Korrosion führen können
- Transportieren und lagern Sie den Memory Stick Duo™ in der mitgelieferten Schutzhülle.
- Wenn Sie Memory Stick Duo™-Datenträger ohne Schreibschutzschalter verwenden, achten Sie darauf, Daten nicht versehentlich zu überschreiben oder zu löschen. Wenn Ihr Memory Stick Duo™-Datenträger über einen Schreibschutzschalter verfügt, können Sie verhindern, dass Daten gespeichert, bearbeitet oder gelöscht werden, indem Sie den Schalter in die Position LOCK stellen.

■ Aufgezeichnete Daten

Verwenden Sie den Memory Stick Duo™ nicht in folgender Weise, da es andernfalls zu Datenverlust oder -beschädigung kommen könnte:

- Nehmen Sie den Memory Stick Duo™ nicht heraus und schalten Sie das System nicht aus, während gerade Daten geladen oder gespeichert werden oder der Memory Stick Duo™ formatiert wird.
- Verwenden Sie den Memory Stick Duo™ nicht in einer Umgebung mit statischer Elektrizität oder elektrischen Interferenzen.

Falls aus irgendeinem Grund Software oder Daten verloren gehen oder beschädigt werden, ist es in der Regel nicht möglich, diese wiederherzustellen. Sony Computer Entertainment Inc. und ihre Tochtergesellschaften und angeschlossenen Unternehmen übernehmen keine Haftung für Schäden, Kosten oder Auslagen, die auf die Software oder verloren gegangene oder beschädigte Daten zurückzuführen sind.

Tasche

- Wenn Sie beim Spielen oder Wiedergeben von Videos eine Pause einlegen oder das System vorübergehend wegräumen wollen, schalten Sie es in den Ruhemodus, bevor Sie es in die Tasche stecken. Damit können Sie eine Überhitzung des Systems vermeiden.
- Schalten Sie das PSP®-System und die Fernbedienung in den HOLD-Modus, damit es nicht zu einer unbeabsichtigten Bedienung kommt.

Zerlegen Sie das System oder das Zubehör auf keinen Fall

Verwenden Sie das PSP®-System und das Zubehör ausschließlich gemäß den Anweisungen in dieser Bedienungsanleitung. Es ist untersagt, den Aufbau des Systems zu analysieren oder zu modifizieren und die Schaltkreiskonfiguration des Systems zu analysieren oder zu verwenden. Wenn Sie das System zerlegen, erlischt die Gewährleistung und es kann zu Schäden oder Verletzungen kommen. Insbesondere am LCD-Bildschirm befinden sich gefährliche, Hochspannung führende Teile. Darüber hinaus kann der Laser-Strahl zum Abtasten der UMD™ zu Schädigungen der Augen führen, wenn diese dem Strahl direkt ausgesetzt werden.

Verwenden des Access Point

Bei Verwendung der Scan-Funktion des PSP®-Systems, um den Access-Point des WLAN zu wählen, können Access Points, die nicht für die allgemeine Verwendung gedacht sind, angezeigt werden. Stellen Sie nur die Verbindung zu einem autorisierten Access Point her bzw. zu einem Access Point, der über einen öffentlichen WLAN bzw. einen Hotspot-Service verfügbar ist.

Verwenden des Geräts im Ausland

Beachten Sie beim Reisen etwaige Vorschriften bezüglich WLAN-Funktionen.

Feuchtigkeitsskondensation

Wird das PSP®-System oder die UMD™ direkt von einem kalten in einen warmen Raum gebracht, kann sich innen oder außen am System bzw. auf der UMD™ Feuchtigkeit niederschlagen. In diesem Fall funktioniert das System möglicherweise nicht korrekt. Nehmen Sie die UMD™ in diesem Fall heraus, schalten Sie das System aus und ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Legen Sie die UMD™ erst wieder ein, wenn die Feuchtigkeit verdunstet ist (dies kann einige Stunden dauern). Wenn das System noch immer nicht ordnungsgemäß funktioniert, wenden Sie sich an die Helpline beim PSP®-Kundendienst. Die entsprechende Nummer finden Sie in jedem Handbuch zu Software im PSP®-Format.

Umgang mit der UMD™

- Berühren Sie die Öffnung an der Rückseite der Disc (bespielte Oberfläche der Disc) nicht mit den Fingern.
- Schützen Sie die Oberfläche der Disc vor Staub, Sand und anderen Schmutzpartikeln und Fremdkörpern.
- Wenn die UMD™ verschmutzt ist, wischen Sie das Äußere und die bespielten Oberflächen der UMD™ vorsichtig mit einem weichen Tuch ab. Verwenden Sie keine Lösungsmittel oder andere Chemikalien.
- Verwenden Sie keine UMD™, die einen Riss aufweist oder verformt ist oder repariert wurde. Die UMD™ kann im PSP®-System zerbrechen und Verletzungen oder Fehlfunktionen verursachen.

Reinigung

Bevor Sie das System reinigen, ziehen Sie aus Sicherheitsgründen das Netzkabel aus der Netzsteckdose und nehmen Sie den Akku heraus.

■ Reinigung der Gehäuseaußenseite ohne den LCD-Bildschirm

Reinigen Sie den Bildschirm vorsichtig mit einem weichen Tuch. Reinigen Sie das Gehäuse nicht mit Lösungsmitteln oder anderen Chemikalien, da diese die Oberfläche des PSP®-Systems angreifen könnten.

■ Reinigen des LCD-Bildschirms

Reinigen Sie den Bildschirm vorsichtig mit einem weichen Tuch.

■ Reinigen der Anschlüsse

- Verwenden Sie das System nicht, wenn die Anschlüsse, der Netzanschluss oder das Netzkabel nicht sauber sind. Entfernen Sie eventuelle Verunreinigungen mit einem trockenen Tuch. Wenn Sie das System mit verschmutzten Anschlüssen verwenden, kann der elektrische Strom nicht ungehindert fließen.
- Wenn der Anschluss des Kopfhörers oder der Fernbedienung verschmutzt ist, kann es zu Störgeräuschen oder Tonaussetzern kommen. Reinigen Sie die Anschlüsse mit einem weichen, trockenen Tuch.

DE

Sicherheitshinweise zum Akku

Warnungen

Berühren Sie beschädigte oder auslaufende Akkus nicht.

Kontakt mit einer solchen Substanz kann zu Verletzungen bzw. Verätzungen der Augen oder der Haut führen. Selbst wenn solche Substanzen nicht unmittelbar erkennbar sind, kann es durch chemische Prozesse auch später noch zu Schädigungen kommen.

Falls Sie in Kontakt mit einem auslaufenden Akku bzw. auslaufender Flüssigkeit gekommen sind, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Falls die Substanz in die Augen gerät, reiben Sie diese nicht. Spülen Sie die Augen sofort mit klarem Wasser aus und suchen Sie einen Arzt auf.
- Falls die Substanz in Kontakt mit der Haut oder der Kleidung kommt, spülen Sie den betroffenen Bereich sofort mit klarem Wasser ab. Suchen Sie einen Arzt auf, wenn es zu Entzündungen kommt oder die Haut wund wird.

Gehen Sie sorgsam mit dem Akku um.

Wenn Sie nicht sachgemäß mit dem Akku umgehen, kann dieser explodieren und es besteht Feuergefahr bzw. die Gefahr von Verätzungen.

- Setzen Sie den Akku keinem Feuer und keinen extremen Temperaturen aus, zum Beispiel in direktem Sonnenlicht, in einem Fahrzeug in der Sonne oder in der Nähe einer Wärmequelle.
- Achten Sie darauf, dass es am Akku nicht zu Kurzschlüssen kommt.
- Zerlegen Sie den Akku nicht und nehmen Sie keine Veränderungen daran vor.
- Achten Sie darauf, dass der Akku nicht beschädigt wird. Transportieren oder lagern Sie den Akku nicht zusammen mit Metallgegenständen wie Münzen oder Schlüsseln. Ist der Akku beschädigt, verwenden Sie ihn nicht mehr.
- Werfen Sie den Akku nicht, lassen Sie ihn nicht fallen und setzen Sie ihn keinen heftigen Stößen aus.
- Stellen Sie keine schweren Gegenstände auf den Akku und üben Sie keinen Druck darauf aus.
- Halten Sie den Akku von Flüssigkeiten fern. Wenn er nass wird, lassen Sie ihn erst vollständig trocknen, bevor Sie ihn wieder verwenden.
- Halten Sie kleine Kinder von dem Akku fern.

- Wenn Sie das PSP®-System längere Zeit nicht verwenden wollen, nehmen Sie den Akku heraus und bewahren Sie ihn in kühler, trockener Umgebung und außerhalb der Reichweite von Kindern auf.
- Verwenden Sie ausschließlich den mitgelieferten Akku bzw. einen Ersatzakku, der als geeignet für das PSP®-System gekennzeichnet ist.
- Laden Sie den Akku ausschließlich mit dem dazu bestimmten Netzanschluss.

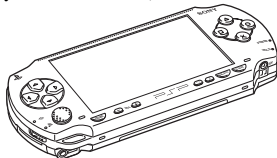
Dieses Produkt enthält einen Lithium-Ionen-Akku. Entsorgungshinweis: Akku nach Gebrauch bitte in dafür vorgesehene Sammelbehälter geben. Entsprechende Behälter sind in Einzelhandelsgeschäften oder öffentlichen Sammelstellen aufgestellt. Der Akku sollte vor der Entsorgung entladen werden. Die Entsorgung ist kostenlos.

DE

Überprüfen der mitgelieferten Teile

Überprüfen Sie bitte, ob alle folgenden Teile mitgeliefert wurden. Sollten irgendwelche Teile fehlen, wenden Sie sich an die Helpline beim PSP®-Kundendienst. Die entsprechende Nummer finden Sie in jedem Handbuch zu Software im PSP®-Format.

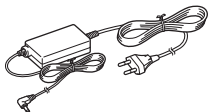
- PSP®-System (PlayStation®Portable)



- Akku



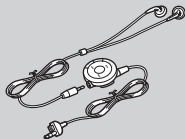
- Netzanschluss



- Gedruckte Materialien

Beim Value Pack mitgeliefert:

- Kopfhörer* mit Fernbedienung

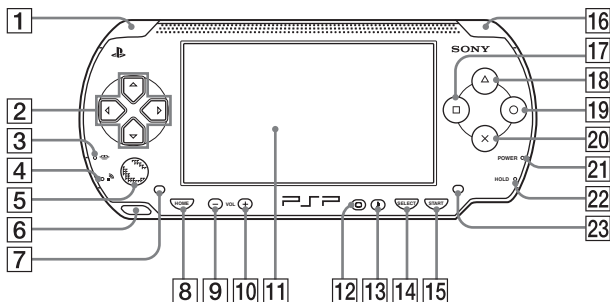


* Gehörfreundliche Kopfhörer

- Memory Stick Duo™ (32 MB)
- Trageschlaufe
- Tasche
- Reinigungstuch

Lage und Funktion der Teile und Bedienelemente

Vorderseite des Systems



1 L-Taste

2 Richtungstasten

3 Memory Stick Duo™-Kontroll-Leuchte

Leuchtet beim Speichern und Laden von Daten auf

4 WLAN-Kontroll-Leuchte

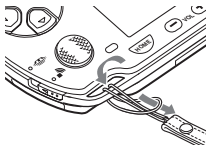
Leuchtet auf, wenn die WLAN-Funktion verwendet wird

5 Analog-Pad

Kann bei Spielen mit analogen Funktionen eingesetzt werden. Sie können die Funktion des analogen Sticks bei unter „Systeminformation“ im Menü „System-Einstellungen“ (→ Seite 263) optimieren, indem Sie ihn zur Anpassung seines Bewegungsbereichs in Kreisrichtung drehen.

6 Öse für Trageschlaufe

Bringen Sie die Trageschlaufe wie in der Abbildung gezeigt an.



7 Linker Lautsprecher

8 HOME-Taste

Ruft das Home-Menü auf

9 Lautstärke -

Zum Verringern der Lautstärke

10 Lautstärke +

Zum Erhöhen der Lautstärke

DE

Vorbereitungen

11 LCD-Bildschirm

12 Display-Taste

Zum Einstellen der Display-Helligkeit (•► Seite 193)

13 Sound-Taste

Zum Einstellen des Klangs (•► Seite 191)

14 SELECT-Taste

15 START-Taste

16 R-Taste

17 □-Taste

18 △-Taste

19 ○-Taste

20 ×-Taste

21 POWER-Kontroll-Leuchte

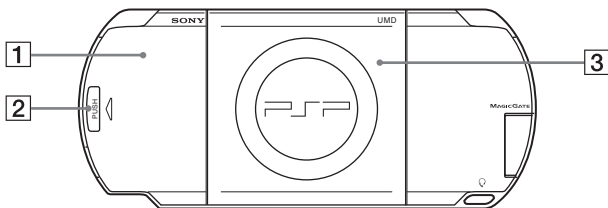
Leuchtet, blinkt oder wechselt die Farbe und zeigt auf diese Weise den Systemstatus an (•► Seite 184)

22 HOLD-Kontroll-Leuchte

Leuchtet im HOLD-Modus gelb (•► Seite 190)

23 Rechter Lautsprecher

Rückseite des Systems

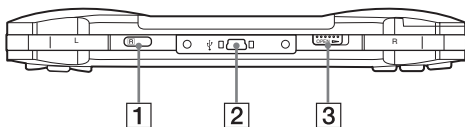


1 Batteriefach

3 Disc-Fach

2 PUSH-Taste

Oberseite des Systems

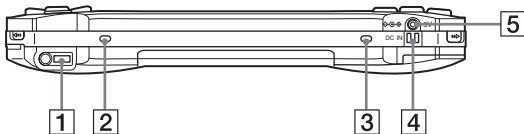


1 IR-Port

3 OPEN-Entriegelung

2 USB-Anschluss

Unterseite des Systems



1 Headset-Anschluss

4 Ladeanschluss

2 Linker Lautsprecher

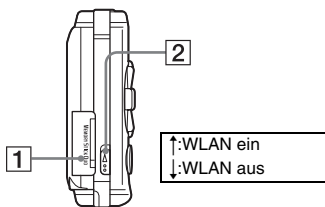
5 DC IN 5V-Anschluss

3 Rechter Lautsprecher

DE

Vorbereitungen

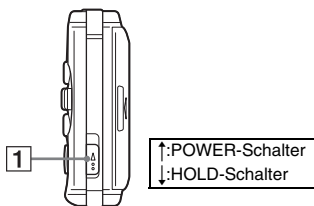
Linke Seite des Systems



- 1 Memory Stick Duo™-Steckplatz**

- 2 WLAN-Schalter**
Zum Einschalten der WLAN-Funktion

Rechte Seite des Systems

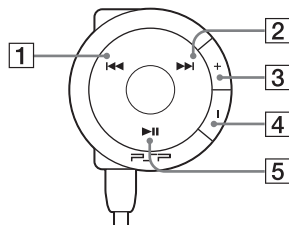


- 1 POWER-/HOLD-Schalter**
Dient dazu, das System ein- oder auszuschalten, in den Ruhemodus zu versetzen (**► Seite 184, 186) oder die Systemtasten zu sperren (**► Seite 190)

Kopfhörer mit Fernbedienung

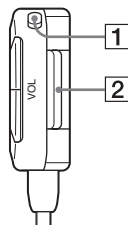
Die Kopfhörer mit Fernbedienung werden mit dem Value Pack mitgeliefert.

Vorderseite der Fernbedienung



- 1 **◀◀-Taste**
- 2 **▶▶-Taste**
- 3 **Lautstärke +**
Zum Erhöhen der Lautstärke
- 4 **Lautstärke -**
Zum Verringern der Lautstärke
- 5 **▶II-Taste**

Seitenansicht der Fernbedienung

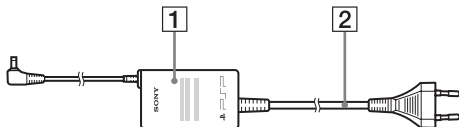


- 1 **HOLD-Schalter**
Zum Sperren der Fernbedienungstasten. Bitte beachten Sie, dass sich die Tasten am PSP®-System mit diesem Schalter nicht sperren lassen.
- 2 **Klipp**

DE

Vorbereitungen

Netzanschluss



- 1 **Netzanschluss**
- 2 **Netzkabel**

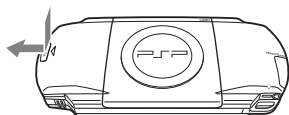
Vorbereiten des PSP®-Systems

Wenn Sie das PSP®-System nach dem Kauf zum ersten Mal benutzen wollen, müssen Sie zuvor wie im Folgenden erläutert den Akku laden.

Vorbereitungen - Schritt 1: Einlegen des Akkus

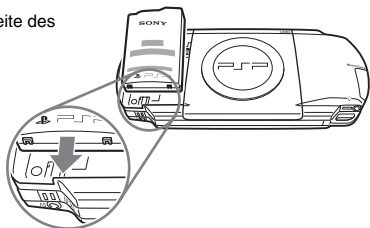
1 Nehmen Sie die Abdeckung des Batteriefachs ab.

Halten Sie die PUSH-Taste gedrückt und schieben Sie die Abdeckung des Batteriefachs auf.



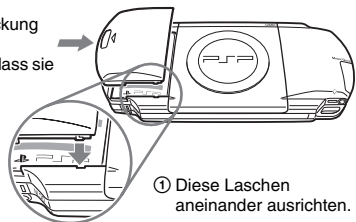
2 Legen Sie den Akku ein.

Richten Sie dazu die Unterseite des Akkus am System aus.



3 Bringen Sie die Abdeckung des Batteriefachs wieder an.

② Schieben Sie die Abdeckung des Batteriefachs in Pfeilrichtung hinein, so dass sie fest einrastet.



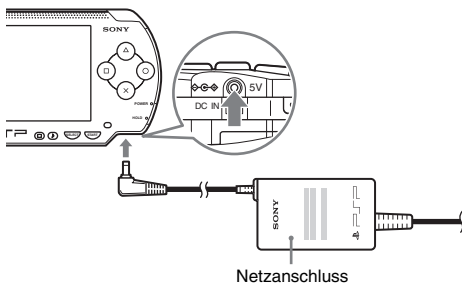
① Diese Laschen aneinander ausrichten.

Vorbereitungen - Schritt 2: Laden des Akkus

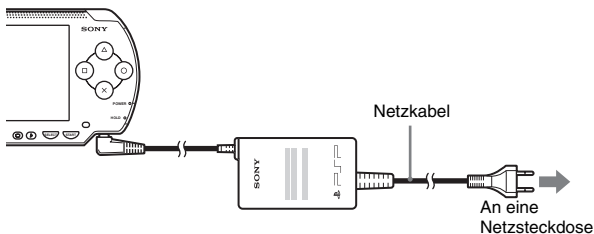
⚠ Vorsicht

- Die Netzsteckdose muss sich in der Nähe des Geräts befinden und leicht zugänglich sein.
- Stecken Sie das Netzkabel für das PSP®-System erst dann in eine Netzsteckdose, wenn Sie alle anderen Anschlüsse vorgenommen haben.

1 Schließen Sie den Netzanschluss an den DC IN 5V-Anschluss an der Unterseite des Systems an.



2 Stecken Sie das Netzkabel in eine Netzsteckdose.



Die POWER-Kontroll-Leuchte leuchtet orange auf und der Ladevorgang beginnt. Die POWER-Kontroll-Leuchte erlischt, sobald der Akku vollständig geladen ist.

3 Ziehen Sie das Netzkabel aus der Netzsteckdose und lösen Sie den Netzanschluss vom System.

Tipp

Informationen zum Laden des Akkus finden Sie unter „Der Akku“ (•► Seite 194).

Vorbereitungen - Schritt 3: Anfangskonfiguration


1 Schalten Sie das PSP®-System ein (•► Seite 184).

Die POWER-Kontroll-Leuchte leuchtet grün und der Bildschirm für die Anfangskonfiguration wird angezeigt.

2 Gehen Sie nach den Anweisungen auf dem Bildschirm vor und nehmen Sie die Einstellungen für „Systemsprache“, „Zeitzone“, „Datum und Uhrzeit“ sowie „Nickname“ vor.

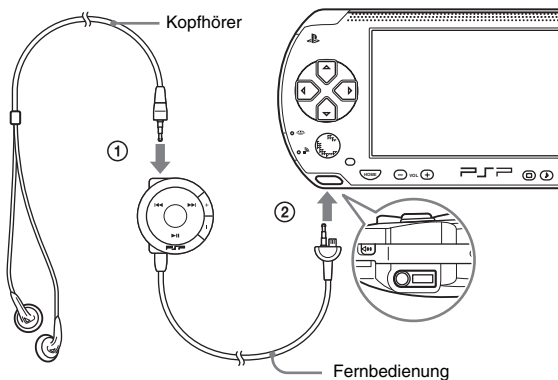
Nachdem Sie die Anfangskonfiguration vorgenommen haben, wird das Home-Menü (•► Seite 161) angezeigt.

Tipps

- Erläuterungen zum Eingeben von Zeichen finden Sie unter „So verwenden Sie die Tastatur“ (•► Seite 287).
- Die Einstellungen, die Sie im Rahmen der Anfangskonfiguration vornehmen, können Sie über  (Einstellungen) auch wieder ändern. Erläuterungen dazu finden Sie unter „System-Einstellungen“ (•► Seite 260) und „Datums- & Zeit-Einstellungen“ (•► Seite 265).

Anschließen der Kopfhörer mit Fernbedienung

1 Schließen Sie die Kopfhörer an das PSP®-System an.



- ① Schließen Sie die Kopfhörer an die Fernbedienung an.
- ② Schließen Sie die Kopfhörer an den Headset-Anschluss an der Unterseite des Systems an.

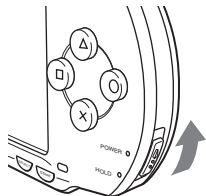
Tipps

- Die Fernbedienung ist ausschließlich für das PSP®-System gedacht und kann nicht mit anderen Geräten eingesetzt werden. Fernbedienungen für andere Geräte können zur Bedienung des PSP®-Systems nicht verwendet werden.
- Diese gehörfreundlichen Kopfhörer sind so konstruiert, dass Sie den Schalldruck, dem das Ohr ausgesetzt wird, auf maximal 90 dB begrenzen.

Ein- und Ausschalten des PSP®-Systems

Einschalten des Systems

- 1 Schieben Sie den POWER-/HOLD-Schalter nach oben.



Die POWER-Kontroll-Leuchte leuchtet grün und das Home-Menü wird angezeigt.

Tipps

- Wenn das PSP®-System eingeschaltet wird und eine UMD™ eingelegt ist, beginnt automatisch die Wiedergabe der UMD™.
- Das System kann mit angeschlossenem Netzanschluss benutzt werden. In diesem Fall beginnt automatisch der Akku-Ladevorgang. Während des Ladens leuchtet die POWER-Kontroll-Leuchte orange.
- Verwenden Sie das PSP®-System nicht mit dem Netzanschluss, wenn der Akku nicht in das System eingelegt ist. Andernfalls kann das System beschädigt werden, wenn der Netzanschluss plötzlich vom System getrennt wird.

POWER-Kontroll-Leuchte

Die Farbe und der Zustand der Leuchte (stetig leuchtend oder blinkend) zeigen den Systemstatus an.

Leuchtet grün	Eingeschaltet
Leuchtet orange	Ladevorgang läuft
Blinkt grün	Akku fast leer
Leuchtet nicht	Ausgeschaltet/Ruhemodus

1 Halten Sie den POWER-/HOLD-Schalter mehr als drei Sekunden lang in der oberen Position.

Die POWER-Kontroll-Leuchte blinkt und schaltet sich dann aus und zeigt damit an, dass das System ausgeschaltet ist.

Der Ruhemodus

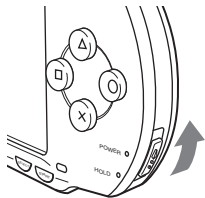
Sie können das PSP®-System in den Ruhemodus schalten. In diesem Fall wird die gerade laufende Software in die Pause geschaltet. Wenn Sie den Ruhemodus beenden, können Sie die Wiedergabe an der Stelle fortsetzen, an der das System in den Ruhemodus wechselte.

Hinweise

- Schalten Sie das System nicht in den Ruhemodus, solange die Memory Stick Duo™-Kontroll-Leuchte leuchtet. Andernfalls kann es zu Datenverlust oder -beschädigung kommen.
- Wenn der Akku im Ruhemodus zu Ende geht, erscheint beim Beenden des Ruhemodus nicht wieder der Bildschirm, der beim Schalten in den Ruhemodus zu sehen war. Es empfiehlt sich, die Spieldaten zu speichern, bevor Sie das System in den Ruhemodus schalten.

Wechseln in den Ruhemodus

- 1 Schieben Sie bei eingeschaltetem System den POWER-/HOLD-Schalter nach oben.**



Die POWER-Kontroll-Leuchte blinkt und schaltet sich dann aus und das System schaltet in den Ruhemodus.

Tipp

Nicht jede Software lässt sich in den Ruhemodus schalten.

1 Schieben Sie den POWER-/HOLD-Schalter wieder nach oben.

Der Ruhemodus ist damit beendet.

Tipps

- Sie können den Ruhemodus auch mit der ►||-Taste (Wiedergabe/Pause) auf der Fernbedienung beenden, wenn das System bei der Musik- oder Videowiedergabe in den Ruhemodus geschaltet wurde.
- Nach dem Beenden des Ruhemodus bei Video- oder Musikinhalten können Sie die Wiedergabe an der Stelle fortsetzen, an der das System in den Ruhemodus wechselte. Gehen Sie dazu wie in den folgenden Schritten erläutert vor.

Video	Wenn das Symbol für Video ausgewählt ist, haben Sie folgende Möglichkeiten: <ul style="list-style-type: none">- Drücken Sie die START-Taste oder die ⊗-Taste.- Drücken Sie die ► -Taste auf der Fernbedienung.- Wählen Sie „Wiedergabe“ aus dem Optionsmenü (►► Seite 212).
Musik auf einem Memory Stick Duo™	Wenn das Symbol für Memory Stick Duo™ ausgewählt ist, haben Sie folgende Möglichkeiten: <ul style="list-style-type: none">- Drücken Sie die START-Taste.- Drücken Sie die ► -Taste auf der Fernbedienung.- Wählen Sie „Wiedergabe“ aus dem Optionsmenü (►► Seite 225).

Einsetzen einer UMD™

Hinweis

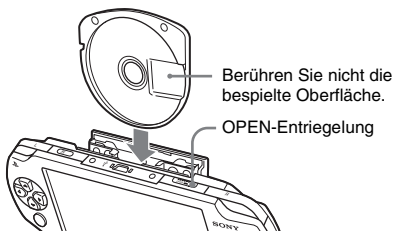
Lassen Sie eine UMD™ während der Wiedergabe nicht auswerfen.

1 Betätigen Sie die OPEN-Entriegelung an der Oberseite des PSP®-Systems.

Das Disc-Fach öffnet sich.

2 Setzen Sie eine UMD™ ein.

Achten Sie darauf, dass das Disc-Etikett zur Rückseite des Systems weist, und schieben Sie die UMD™ in Pfeilrichtung vollständig hinein.



3 Schließen Sie das Disc-Fach.

Auswerfen einer UMD™

Betätigen Sie die OPEN-Entriegelung an der Oberseite des Systems, so dass sich das Disc-Fach öffnet.

Tipp

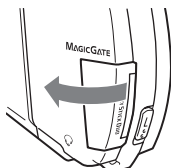
Halten Sie das PSP®-System beim Auswerfen einer Disc nach oben aufgerichtet (wie in der Skizze oben dargestellt).

Einsetzen eines Memory Stick Duo™

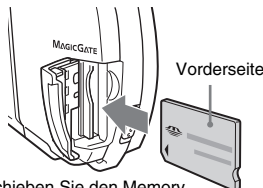
⚠ Warnung

Halten Sie kleine Kinder von Memory Stick Duo™-Datenträgern fern, da Kinder diese aus Versehen verschlucken könnten.

1 Öffnen Sie die Steckplatzabdeckung und setzen Sie den Memory Stick Duo™ ein.



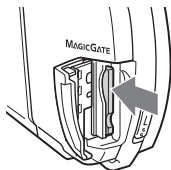
Öffnen Sie die Steckplatzabdeckung in Pfeilrichtung.



Schieben Sie den Memory Stick Duo™ ganz hinein.

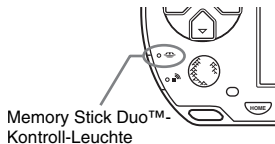
Auswerfen eines Memory Stick Duo™

Öffnen Sie die Steckplatzabdeckung und drücken Sie in Pfeilrichtung gegen den Memory Stick Duo™, so dass er ausgeworfen wird.



Hinweis

Wenn die Memory Stick Duo™-Kontroll-Leuchte leuchtet, speichert oder lädt das PSP®-System gerade Daten. Lassen Sie den Memory Stick Duo™ nicht auswerfen, schalten Sie nicht das PSP®-System aus und schalten Sie es auch nicht in den Ruhemodus, solange diese Leuchte eingeschaltet ist. Datenverlust oder defekte Daten können die Folge sein.

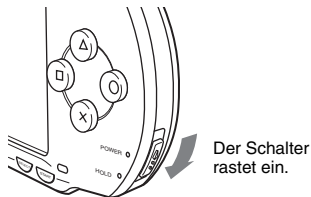


DE

Grundfunktionen

Sperrung des PSP®-Systems gegen unbeabsichtigte Bedienung

- 1 Schieben Sie den POWER-/HOLD-Schalter nach unten.



Die HOLD-Kontroll-Leuchte leuchtet gelb und zeigt damit an, dass die Systemtasten gesperrt sind.

Beenden des HOLD-Modus

Schieben Sie den POWER-/HOLD-Schalter wieder in die ursprüngliche Position.

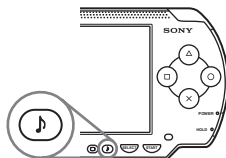
Die Sound-Taste

Die Sound-Taste dient bei der Tonwiedergabe zum Einstellen des Klangs sowie zum Stummschalten des Tons und der Tastentöne.

Einstellen des Klangs

Eine Klangeinstellung wirkt nur auf die Kopfhörer.

1 Drücken Sie die Sound-Taste.



Mit jedem Tastendruck wechselt der Klang folgendermaßen:

HEAVY	Durch die Verstärkung von Bässen und Höhen wird eine intensive Klangwirkung erzeugt
POPS	Stärkt den Mittenbereich - ideal für Stimmen
JAZZ	Durch die Verstärkung von Bässen und Höhen wird eine ausgewogene Klangwirkung erzeugt
UNIQUE	Bässe, Höhen und die mittleren Frequenzen werden verstärkt
OFF	Der Klang wird normal wiedergegeben

Tipp

Während des Spiels wird die Toneinstellung vorübergehend auf „AUS“ gesetzt.

Ausschalten des Tons (Stummschalten)

- 1 Halten Sie die Sound-Taste mehr als eine Sekunde lang gedrückt.**

Der Ton wird stummgeschaltet.

Beenden der Stummschaltung

Die Stummschaltung kann mit einer der folgenden Methoden aufgehoben werden:

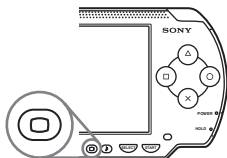
- Drücken Sie die Sound-Taste
- Drücken der Taste Lautstärke + bzw. - auf dem System bzw. der Fernbedienung

Die Display-Taste

Mit der Display-Taste lässt sich die Helligkeit des Displays einstellen.

Einstellen der Display-Helligkeit

1 Drücken Sie die Display-Taste.



Mit jedem Tastendruck wechselt die Display-Helligkeit folgendermaßen:

Stufe 1	Dunkler
Stufe 2	↓
Stufe 3	
(Stufe 4)	
	Heller

Tipp

Stufe 4 kann nur verwendet werden, wenn das PSP®-System mit dem AC-Adapter angeschlossen ist.

Ausschalten der Hintergrundbeleuchtung

1 Halten Sie die Display-Taste mehr als eine Sekunde lang gedrückt.

Die Hintergrundbeleuchtung schaltet sich aus und im Display wird nichts mehr angezeigt.

Wenn Sie eine der Systemtasten drücken, erscheint die Anzeige wieder im Display.

Der Akku

Ladezustand des Akkus

Der Ladezustand des Akkus wird im Display angezeigt.



Ladezustand des Akkus

Die Bedeutung der Ladezustandsanzeige

	Der Akku ist noch sehr gut geladen.
	Die Akkuladung geht langsam zu Ende.
	Die Akkuladung ist fast zu Ende.
	Der Akku ist leer. Die POWER-Kontroll-Leuchte blinkt grün. Laden Sie den Akku.

Tipps

- Wenn die POWER-Kontroll-Leuchte grün blinkt, speichern Sie den aktuellen Spielstand und laden Sie den Akku. Wenn der Akku leer wird, bevor Sie den Spielstand gespeichert haben, geht dieser verloren.
- Die Ladezustandsanzeige kann je nach Nutzungs- und Umgebungsbedingungen, wie zum Beispiel der Temperatur, leicht von der tatsächlichen Akkurestladung abweichen. Ist die Anzeige nicht korrekt, benutzen Sie den Akku, bis er vollständig leer ist, und laden Sie ihn dann auf. In folgenden Fällen ist die Anzeige nicht unbedingt korrekt:
 - Wenn der Akku über längere Zeit bei hohen Temperaturen verwendet wird
 - Wenn der Akku nach dem Aufladen längere Zeit nicht verwendet wird
 - Wenn der Akku bereits sehr oft aufgeladen wurde

- Die Akkuladung lässt sich auch in „Batterie-Information“ unter „System-Einstellungen“ anzeigen (**► Seite 261).
- Wenn der Akku leer wird und das PSP®-System danach nicht mehr verwendet wird, müssen Sie Datum und Uhrzeit unter Umständen neu einstellen. In diesem Fall erscheint der Bildschirm zum Einstellen von Datum und Uhrzeit, wenn Sie das System das nächste Mal einschalten.
- Der Akku kann nicht neu geladen werden, solange Sie die WLAN-Funktion benutzen.

Geschätzte Akkubetriebsdauer

Spielen	ca. 3 - 6 Stunden * ¹
Videowiedergabe	ca. 3 - 5 Stunden * ²

*1 Auf der Grundlage von Tests mit dem mitgelieferten Akku, dem System im Einzelspieler-Modus, den Kopfhörern mit Fernbedienung in Gebrauch und der WLAN-Funktion nicht in Betrieb.

*2 Auf der Grundlage von Vergleichstests mit verschiedenen Systemlautsprechern bzw. Kopfhörern sowie verschiedenen Lautstärke- und Bildschirmhelligkeitspegeln.

Tipp

Die Akkubetriebsdauer hängt von der Art der wiedergegebenen Inhalte und von den Nutzungsbedingungen ab, zum Beispiel der Helligkeit des Displays und den Umgebungsbedingungen. Bei älteren Akkus verringert sich die Akkubetriebsdauer.

Abschätzen der Akkuladedauer

Wenn der mitgelieferte Akku leer ist, dauert es etwa 2 Stunden und 20 Minuten, ihn mit dem Netzanschluss vollständig aufzuladen.

Tipps

- Laden Sie den Akku bei Temperaturen zwischen 10 °C und 30 °C. Bei anderen Temperaturen wird der Akku weniger effektiv geladen.
- Wenn das System während des Ladens eingeschaltet ist, dauert der Ladevorgang länger.

Akkulebensdauer

Die Lebensdauer des Akkus ist begrenzt. Wenn der Akku bereits häufig benutzt wurde und älter ist, nimmt seine Betriebsdauer ab. Ist die Akkubetriebsdauer nur noch sehr kurz, sollten Sie den Akku durch einen neuen ersetzen.

Tipp

Die Lebensdauer des Akkus hängt von den Lagerbedingungen, den Nutzungs- und den Umgebungsbedingungen wie zum Beispiel der Temperatur ab.

Austauschen des Akkus

Schalten Sie das System vor dem Austauschen des Akkus aus Sicherheitsgründen bitte aus und ziehen Sie das Netzkabel aus der Netzsteckdose. Lesen Sie bitte auch den Abschnitt „Sicherheitshinweise zum Akku“ (→ Seite 172), bevor Sie den Akku verwenden.


Tipp

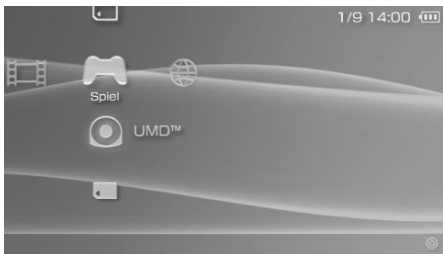
Wenn der Akku herausgenommen und das System danach nicht mehr verwendet wird, müssen Sie Datum und Uhrzeit unter Umständen neu einstellen. In diesem Fall erscheint der Bildschirm zum Einstellen von Datum und Uhrzeit, wenn Sie das PSP®-System das nächste Mal einschalten.


Lagern des Akkus

Wenn Sie das System längere Zeit nicht benutzen wollen, nehmen Sie den Akku heraus. Lagern Sie ihn in kühler, trockener Umgebung und außerhalb der Reichweite von Kindern.

Spielen




- 1 Wählen Sie  im Home-Menü.
- 2 Setzen Sie eine UMD™ ein (→ Seite 188).
Das UMD™-Symbol wird angezeigt.





- 3 Wählen Sie das Spielsymbol aus und drücken Sie die -Taste.
Das Spiel beginnt.





Unter Spiel angezeigte Symbole

Zusätzlich zu den Spielen als solchen, stehen auf dem Spielebildschirm auch folgende Funktionen zur Verfügung.


 Game Sharing	Sie können mit dem Ad-hoc-Modus (→ Seite 275) Spieldaten von einem anderen PSP®-System empfangen. Erläuterungen dazu finden Sie im Softwarehandbuch zu dem betreffenden Spiel.
 Speicherdaten-Dienstprogramm	Sie können Informationen zu gespeicherten Daten auf einem Memory Stick Duo™ kopieren, löschen oder anzeigen (→ Seite 200).
 UMD™	Sie können Spiele starten. Bei Auswahl des Symbols wird ein Miniaturbild angezeigt.

 PSP™ Aktualisierung	Sie können die Systemsoftware des PSP®-Systems aktualisieren. Dieses Symbol wird nur angezeigt, wenn eine UMD™ mit Aktualisierungsdaten eingesetzt wird (**► Seite 290).
 Memory Stick™	Sie können auf Update-Daten auf dem Memory Stick Duo™ zugreifen und auf diese Weise ein Update durchführen (**► Seite 290).

Tipps

- Wenn  (Gesperrter Inhalt) angezeigt wird, müssen Sie wie unten erläutert das Passwort eingeben, um auf das Spiel zugreifen zu können. Erläuterungen dazu finden Sie unter „Kindersicherungsstufe“ (**► Seite 270).
 - 1 Wählen Sie  (Gesperrter Inhalt) aus und drücken Sie die -Taste.
 - 2 Geben Sie mit den Richtungstasten das 4-stellige Passwort ein und drücken Sie die -Taste.
- Wenn Sie während des Spielens die HOME-Taste drücken, wird die Akkurestladung angezeigt.
- In diesem Handbuch verwendete Titelnamen und Miniaturbilder sind frei erfunden und stammen nicht von bestimmten Produkten.

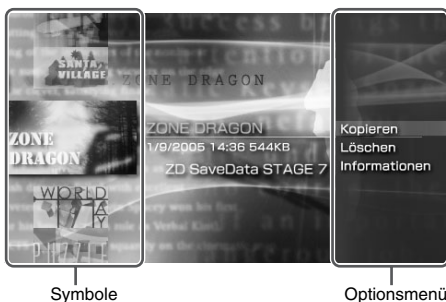
Beenden eines Spiels

- 1 **Drücken Sie während des Spiels die HOME-Taste.**
Die Meldung „Möchten Sie das Spiel verlassen?“ wird angezeigt.
- 2 **Wählen Sie „Ja“ aus und drücken Sie die -Taste.**
Das Spiel wird beendet und das Home-Menü wird angezeigt.

Das Optionsmenü für Spiele

Über das Optionsmenü können Sie Spielinformationen anzeigen oder gespeicherte Daten kopieren bzw. löschen.

- 1 Wählen Sie ein Symbol aus und drücken Sie die \triangle -Taste.**
Das Optionsmenü wird angezeigt.



- 2 Wählen Sie eine Menüoption und drücken Sie die \otimes -Taste.**

Ausblenden des Optionsmenüs

Drücken Sie die \triangle -Taste oder die \odot -Taste.

Liste der Optionen

Welche Optionen im Optionsmenü zur Verfügung stehen, hängt vom ausgewählten Symbol ab.





Starten	Startet ein Spiel oder die Aktualisierung von Daten
Kopieren	Kopiert Daten, die auf einem Memory Stick Duo™ gespeichert sind, auf einen anderen Memory Stick Duo™ (•▶ Seite 200)
Löschen	Löscht die Daten auf einem Memory Stick Duo™
Informationen	Zeigt Informationen über das ausgewählte Symbol an

Kopieren und Löschen gespeicherter Daten

Spieldaten, die auf einem Memory Stick Duo™ gespeichert sind, können Sie mit dem Speicherdaten-Dienstprogramm kopieren oder löschen.

Kopieren gespeicherter Daten

Gespeicherte Daten können auf einen zweiten Memory Stick Duo™ kopiert werden. Es empfiehlt sich, von wichtigen Daten auf diese Weise eine Sicherungskopie zu erstellen.

- 1 Wählen Sie  aus und drücken Sie die -Taste.**
- 2 Wählen Sie die gespeicherten Daten aus, die kopiert werden sollen, und drücken Sie die -Taste.**
Das Optionsmenü wird angezeigt.
- 3 Wählen Sie „Kopieren“ aus und drücken Sie die -Taste.**
- 4 Gehen Sie nach den Anweisungen auf dem Bildschirm vor.**

Wenn nicht genug Platz vorhanden ist

Löschen Sie Daten auf dem Memory Stick Duo™, auf den Sie die Daten kopieren möchten, oder verwenden Sie einen anderen Memory Stick Duo™. Wenn Sie das Optionsmenü aufrufen (→ Seite 199), können Sie gespeicherte Daten löschen oder den freien Speicherplatz anzeigen lassen.

Tipp


Je nach verwendetem Memory Stick Duo™-Typ können für das gleiche Datenelement unterschiedliche Dateigrößen angezeigt werden.

Löschen gespeicherter Daten

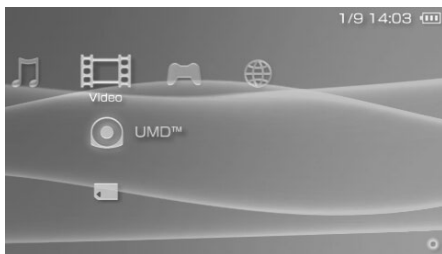
Zum Löschen gespeicherter Daten auf einem Memory Stick Duo™ wählen Sie in Schritt 3 unter „Kopieren gespeicherter Daten“ die Option „Löschen“.


Wiedergeben von Videos

Sie können UMD™VIDEO und Videos auf einem Memory Stick Duo™ wiedergeben lassen.



- 1 Wählen Sie  im Home-Menü.
- 2 Setzen Sie eine UMD™ oder einen Memory Stick Duo™ ein (**→ Seite 188, 189**).

Ein Symbol für den Datenträger im Gerät wird angezeigt.







- 3 Wählen Sie das Symbol aus und drücken Sie die **(X)**-Taste. Die UMD™VIDEOWiedergabe beginnt. Wenn Sie  wählen, werden Symbole für die einzelnen Videodaten angezeigt. Wählen Sie das Video aus, das wiedergegeben werden soll, und drücken Sie die **(X)**-Taste.


Unter Video angezeigte Symbole

	UMD™	Sie können UMD™VIDEO wiedergeben lassen. Bei Auswahl des Symbols wird ein Miniaturbild angezeigt.
	Memory Stick™	Sie können Videos auf einem Memory Stick Duo™ wiedergeben lassen.

Tipps

- Wenn  (Gesperrter Inhalt) angezeigt wird, müssen Sie wie unten erläutert das Passwort eingeben, um auf das Video zugreifen zu können. Erläuterungen zur Kindersicherung finden Sie unter „Kindersicherungsstufe“ (**► Seite 270).
 - 1 Wählen Sie  (Gesperrter Inhalt) aus und drücken Sie die -Taste.
 - 2 Geben Sie mit den Richtungstasten das 4-stellige Passwort ein und drücken Sie die -Taste.
- Wenn Sie während der Videowiedergabe die HOME-Taste oder die SELECT-Taste drücken, wird das Home-Menü angezeigt. Das Videobild wird in die Pause geschaltet und ist ebenfalls zu sehen. Wenn Sie die Taste erneut drücken, wird das Home-Menü ausgeblendet.
- Mit der Sound-Taste können Sie den Klang einstellen oder den Ton stummschalten (**► Seite 191).
- Eine Liste der Dateien, die auf dem PSP®-System wiedergegeben werden können, finden Sie unter „Für die Wiedergabe geeignete Dateien“ (**► Seite 295).


Stoppen der Wiedergabe

- 1 **Drücken Sie während der Videowiedergabe die -Taste.**
Das Video stoppt.

Tipp

Wenn Sie das Video das nächste Mal wiedergeben lassen, beginnt die Wiedergabe in den meisten Fällen an der Stelle, an der sie zuvor gestoppt wurde.

Wiedergeben eines Videos von Anfang an

Soll ein UMD™VIDEO von Anfang an wiedergegeben werden, wählen Sie im Optionsmenü „Von Anfang spielen“ (**► Seite 212) und drücken dann die -Taste.

Das Kontrollmenü

Mit dem Kontrollmenü können Sie folgende Funktionen ausführen.

Hinweis

Bei einigen UMD™VIDEO werden die Wiedergabefunktionen bereits im Voraus vom Softwareentwickler festgelegt. In solchen Fällen stehen unter Umständen nicht alle Optionen zur Verfügung, selbst wenn Sie nach den Anweisungen in dieser Bedienungsanleitung vorgehen.

DE

Video

- 1 Drücken Sie während der Videowiedergabe die \triangle -Taste.**
Das Kontrollmenü wird angezeigt.



Kontrollmenü












- 2 Wählen Sie ein Symbol aus und drücken Sie die \otimes -Taste.**









Ausblenden des Kontrollmenüs

Drücken Sie die \triangle -Taste oder die \odot -Taste.

Liste der Optionen

Bei der Wiedergabe eines UMD™VIDEO werden andere Symbole angezeigt als bei der Wiedergabe eines Videos auf einem Memory Stick Duo™.

Symbol	Beschreibung	
	Menü	Ruft das Menü für UMD™VIDEO auf
	Weiter zu	Startet die Wiedergabe ab einem bestimmten Kapitel* oder ab einer mit Zeitangabe festgelegten Stelle (**►Seite 207)
	Audio-Optionen	Dient zum Umschalten zwischen den verfügbaren Audio-Optionen bei UMD™VIDEO mit mehreren Tonspuren
		Dient zum Umschalten zwischen der Audioausgabe links, rechts sowie links + rechts bei Videos auf einem Memory Stick Duo™
	Angle-Optionen	Dient zum Umschalten zwischen den verfügbaren Blickwinkeln bei UMD™VIDEO mit mehreren Blickwinkeln
	Untertitel-Optionen	Dient zum Umschalten zwischen den verfügbaren Untertiteloptionen bei einer UMD™VIDEO mit Untertiteln.
	UMD™Video-Lautstärke	Dient zum Erhöhen der Lautstärke bei UMD™VIDEO (**►Seite 208)
	Bildschirmmodus	Dient zum Ändern der Bildgröße im Display (**►Seite 207)
	Anzeige	Zeigt den Wiedergabestatus und die zugehörigen Informationen an (**►Seite 206)
	Hilfe	Zeigt die Funktionen an, die mithilfe der PSP®-Systemtasten ausgeführt werden können
	Zurück	Wechselt während der Wiedergabe von UMD™VIDEO zurück zum vorherigen Kapitel
	Zurück zum Anfang	Schaltet während der Wiedergabe eines Memory Stick Duo™-Videos zurück zum Anfang
	Weiter	Wechselt zum nächsten Kapitel*

Symbol		Beschreibung
	Schneller Rücklauf/ Schneller Vorlauf	Schneller Rück-/Vorlauf während der Wiedergabe auf dem Bildschirm zum Suchen einer bestimmten Szene (**► Seite 209)
	Zeitlupe	Gibt eine Szene in Zeitlupe wieder (**► Seite 209)
	Einzelbild-Vorlauf	Gibt eine Szene Bild für Bild wieder
	Wiedergabe	Startet die Wiedergabe
	Pause	Unterbricht die Wiedergabe
	Stopp	Stoppt die Wiedergabe
A-B	A-B Wiederholung	Gibt eine festgelegte Passage wiederholt wieder (**► Seite 210)
	Wiederholung	Gibt das Video wiederholt wieder (**► Seite 209)
	Zurücksetzen	Löscht die Einstellung Wiederholung/A-B Wiederholung

* Diese Funktion steht bei der Wiedergabe eines Videos auf einem Memory Stick Duo™ nicht zur Verfügung.



Anzeigen des Wiedergabestatus und zugehöriger Informationen

1 Wählen Sie während der Wiedergabe im Kontrollmenü und drücken Sie die -Taste.

Der Wiedergabestatus des Videos wird angezeigt.



Ausblenden der Anzeige

Wählen Sie  im Kontrollmenü und drücken Sie die -Taste.


Tipp

Bei der Wiedergabe von UMD™VIDEO werden andere Optionen angezeigt als bei der Wiedergabe eines Videos auf einem Memory Stick Duo™.

Ändern des Bildschirmmodus

Mit dieser Option ändern Sie die Größe des angezeigten Bildes im Display.

1 Wählen Sie im Kontrollmenü und drücken Sie die -Taste.

Mit jedem Druck auf die -Taste wechselt der „Bildschirmmodus“ folgendermaßen:

Normal	Das Bild wird auf die Größe des Displays am PSP®-System eingestellt.
Zoom	Das Bild wird in voller Display-Größe und ohne Änderung der Bildproportionen angezeigt. Dabei wird es oben und unten bzw. rechts und links abgeschnitten.
Vollbild	Das Bild wird in voller Display-Größe angezeigt. Dabei werden die Bildproportionen angepasst und das Bild wird horizontal und vertikal gezoomt.
Original	Das Bild wird in Originalgröße angezeigt.
4:3	Im 16:9-Bildformat aufgezeichnete Bilder werden im 4:3-Format angezeigt.

Tip

Je nach wiedergegebenem Video bleibt der „Bildschirmmodus“ unter Umständen unverändert.

Wiedergabe ab einer bestimmten Szene

Sie können die Wiedergabe ab einem bestimmten Kapitel oder ab einer mit Zeitangabe festgelegten Stelle starten.

1 Wählen Sie im Kontrollmenü und drücken Sie die -Taste.

2 Wählen Sie die gewünschte Einstellung und drücken Sie dann die -Taste.

DE


Video

Kapitel X	Gibt die Kapitelnummer an*
XX:XX:XX / XX:XX:XX	Gibt die Dauer an

* Sie können diese Funktion bei der Wiedergabe eines auf einem Memory Stick Duo™ gespeicherten Videos nicht verwenden.

3 Verwenden Sie die Richtungstasten, geben Sie die Nummer des Kapitels bzw. die Zeit ein und drücken Sie dann die Taste X.

Die Wiedergabe des gewählten Abschnitts beginnt.


Tipp

Die Einstellmethode kann für das Abspielen von auf Memory Stick Duo™-Medien gespeicherten Videos unterschiedlich sein.

Einstellen der UMD™Video-Lautstärke

Wenn der Audioausgangspegel einer UMD™ zu niedrig ist, können Sie die Lautstärke einstellen.

1 Wählen Sie im Kontrollmenü und drücken Sie die -Taste.

Mit jedem Druck auf die -Taste ändert sich die Lautstärke folgendermaßen:

+1	Erhöht die Lautstärke
+2	Erhöht die Lautstärke auf den Maximalwert
Normal	Dies ist die im Normalfall geeignete Einstellung

Tipps

- Die Lautstärkeeinstellung wird gelöscht, wenn Sie die UMD™ auswerfen lassen. Die Lautstärke kann in „UMD™Video-Lautstärke“ unter den „Video-Einstellungen“ permanent auf eine höhere Stufe eingestellt werden (**► Seite 258).
- Diese gehörfreundlichen Kopfhörer sind so konstruiert, dass Sie den Schalldruck, dem das Ohr ausgesetzt wird, auf maximal 90 dB begrenzen.

Schneller Rücklauf/Schneller Vorlauf ◀◀ ▶▶

- 1 Wählen Sie während der Wiedergabe ◀◀ oder ▶▶ im Kontrollmenü und drücken Sie die ⊗-Taste.

Zurückschalten zur normalen Wiedergabe

Wählen Sie ▶ im Kontrollmenü und drücken Sie die ⊗-Taste.

Tipp

Wenn Sie „Schneller Rücklauf“ oder „Schneller Vorlauf“ ausgewählt haben, wählen Sie ◀◀ oder ▶▶ im Kontrollmenü und drücken Sie die ⊗-Taste, um zwischen den drei Optionen für die Wiedergabegeschwindigkeit zu wechseln.

Wiedergabe in Zeitlupe ▶▶

- 1 Wählen Sie während der Wiedergabe ▶▶ im Kontrollmenü und drücken Sie die ⊗-Taste.

Zurückschalten zur normalen Wiedergabe

Wählen Sie ▶ im Kontrollmenü und drücken Sie die ⊗-Taste.

Tipp

Sie können auch in die Zeitlupe schalten, indem Sie während der Wiedergabepause ▶▶ oder ▶▶ im Kontrollmenü auswählen und dann die ⊗-Taste drücken. Wenn ▶▶ ausgewählt ist, erfolgt die Wiedergabe nur so lange in Zeitlupe, wie Sie die ⊗-Taste gedrückt halten.

Wiedergabe-Wiederholung ↻

Sie können eine gesamte Disc oder ein Kapitel wiederholt wiedergeben.

- 1 Wählen Sie ↻ im Kontrollmenü und drücken Sie die ⊗-Taste.

Mit jedem Druck auf die ⊗-Taste ändert sich der Wiederholungsmodus folgendermaßen:

DE

Video

Disc-Wiederholung	Gibt die gesamte Disc wiederholt wieder
Kapitel-Wiederholung	Gibt das angegebene Kapitel wiederholt wieder
Wiederholung Aus	Beendet die Wiedergabe-Wiederholung

Tipps

- Sie können die Wiedergabe-Wiederholung auch beenden, indem Sie **CLEAR** im Kontrollmenü auswählen und dann die (X)-Taste drücken.
- Bei Videos auf einem Memory Stick Duo™ stehen als Wiederholungsoptionen nur Wiederholung Ein und „Wiederholung Aus“ zur Verfügung.

Wiederholte Wiedergabe einer Passage in einem Video

A-B

Sie können eine Passage in einem Video festlegen, die wiederholt wiedergegeben werden soll.

1 Wählen Sie während der Wiedergabe A-B im Kontrollmenü und drücken Sie die (X)-Taste am Anfang der zu wiederholenden Passage.

Damit haben Sie den Anfangspunkt, Punkt A, festgelegt.

2 Drücken Sie die (X)-Taste am Ende der zu wiederholenden Passage.

Damit haben Sie den Endpunkt, Punkt B, festgelegt und die wiederholte Wiedergabe der Passage zwischen A und B wird gestartet.

Beenden von A-B Wiederholung

Wählen Sie A-B oder **CLEAR** im Kontrollmenü und drücken Sie die (X)-Taste.

Bedienen des Systems mit den PSP®-Systemtasten oder der Fernbedienung

Sie können das PSP®-System ohne das Kontrollmenü bedienen, und zwar mithilfe der Systemtasten oder der Fernbedienung.

	Bedienung mit den Systemtasten	Bedienung mit der Fernbedienung
Wiedergabe	Drücken Sie die (X)-Taste oder die START-Taste.	Drücken Sie die ►►-Taste.
Pause	Drücken Sie die START-Taste.	Drücken Sie die ►►-Taste.
Aufrufen des Menüs für UMD™VIDEO	Drücken Sie die (O)-Taste.* ¹	–
Stopp	Drücken Sie die (C)-Taste.	–
Wiedergeben des vorherigen Kapitels	Drücken Sie die L-Taste.* ¹	Drücken Sie die ◀◀-Taste.* ¹
Wiedergeben des nächsten Kapitels	Drücken Sie die R-Taste.* ¹	Drücken Sie die ▶▶-Taste.* ¹
Schneller Rücklauf	Drücken Sie die Links-Taste.* ²	Halten Sie die ◀◀-Taste gedrückt.
Schneller Vorlauf	Drücken Sie die Rechts-Taste.* ²	Halten Sie die ▶▶-Taste gedrückt.
Langsam	Drücken Sie während einer Pause die Rechts-Taste.* ²	Halten Sie die ▶▶-Taste während der Pause gedrückt.

*¹ Diese Funktion steht bei der Wiedergabe eines Videos auf einem Memory Stick Duo™ nicht zur Verfügung.

*² Wenn Sie die entsprechende Taste gedrückt halten, wird das Video im Modus Schneller Rücklauf/Schneller Vorlauf/Langsam wiedergegeben und zwar so lange, wie Sie die Taste gedrückt halten.

Tipp

Bestimmte Tasten stehen nicht zur Verfügung, solange das Kontrollmenü angezeigt wird. Blenden Sie das Kontrollmenü in diesem Fall mit der (A)-Taste aus.

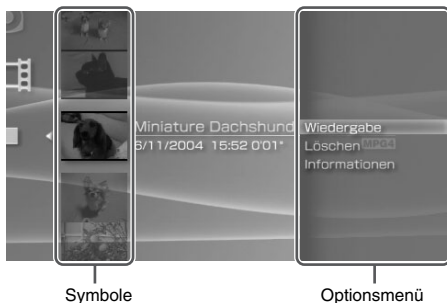
DE

Video

Das Optionsmenü für Video

Über das Optionsmenü für Video können Sie UMD™VIDEO wiedergeben lassen oder Informationen zu Videos auf einem Memory Stick Duo™ anzeigen lassen bzw. solche Videos löschen.

- 1 Wählen Sie das Symbol aus und drücken Sie die \triangle -Taste.**
Das Optionsmenü wird angezeigt.



- 2 Wählen Sie eine Menüoption und drücken Sie die \otimes -Taste.**

Ausblenden des Optionsmenüs

Drücken Sie die \triangle -Taste oder die \odot -Taste.

Liste der Optionen

Welche Optionen im Optionsmenü zur Verfügung stehen, hängt vom ausgewählten Symbol ab.

Wiedergabe	Gibt UMD™VIDEO oder ein Video auf einem Memory Stick Duo™ wieder
Von Anfang spielen	Gibt UMD™VIDEO von Anfang an wieder
Löschen	Löscht ein Video auf einem Memory Stick Duo™
Informationen	Zeigt Informationen über das ausgewählte Symbol an

Speichern von Videos auf einem Memory Stick Duo™

Zum Speichern eines Videos auf einem Memory Stick Duo™ haben Sie folgende Möglichkeiten.

Tipp

Zusätzlich zu den in diesem Abschnitt beschriebenen Inhalten können Sie Inhalte nutzen, die bei verschiedenen Video-Download-Diensten im Internet heruntergeladen werden können. Einzelheiten dazu finden Sie auf der Website des Anbieters der Videoinhalte.

DE



Video

Mit einem Memory Stick™-kompatiblen Gerät aufgezeichnete Bilder oder Videos

Wenn Sie ein Gerät haben, das Videos in einem Format* aufzeichnet, das mit dem PSP®-System wiedergegeben werden kann, können Sie Videos einfach wiedergeben lassen, indem Sie den Memory Stick Duo™ von diesem kompatiblen Gerät direkt in das PSP®-System einsetzen.

* Informationen zu den Videodateitypen, die auf dem PSP®-System wiedergegeben werden können, finden Sie unter „Für die Wiedergabe geeignete Dateien“ (**► Seite 295). Erläuterungen zu kompatiblen Geräten finden Sie unter <http://www.memorystick.com/psp>.

Tipp

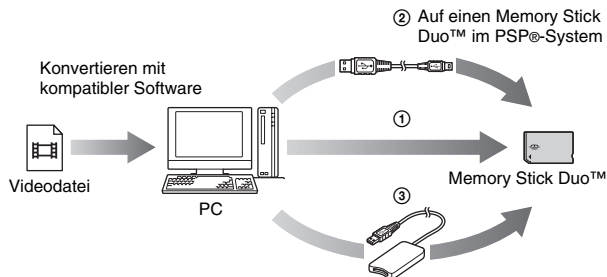
Wenn in Ihr Gerät nur ein Memory Stick™ in Standardgröße eingesetzt werden kann, benötigen Sie einen Memory Stick Duo-Adapter (separat erhältliches Produkt von Sony mit der Modellnummer MSAC-M2).

Übertragen einer Videodatei von einem PC auf einen Memory Stick Duo™

Videos, die mit einem anderen Gerät aufgenommen oder aufgezeichnet wurden, können Sie in ein Format konvertieren, das sich mit dem PSP®-System wiedergeben lässt, und auf einen Memory Stick Duo™ übertragen. Dazu benötigen Sie kompatible Software.*

* Aktuelle Informationen über Software-Releases siehe <http://www.memorystick.com/psp>.

Die Dateien lassen sich mit einem der folgenden Verfahren übertragen:



- ① Verwenden Sie einen PC mit Memory Stick™-Steckplatz.*
- ② Verwenden Sie ein USB-Kabel (**► Seite 273).
- ③ Verwenden Sie ein handelsübliches Memory Stick USB-Lese-/Schreibgerät.*

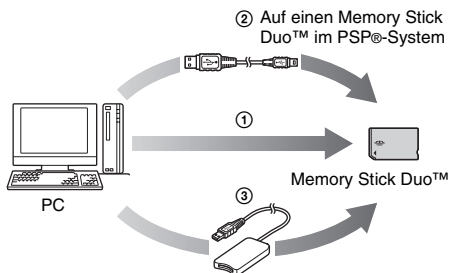
* Wenn in das Gerät nur ein Memory Stick™ in Standardgröße eingesetzt werden kann, benötigen Sie einen Memory Stick Duo-Adapter (separat erhältliches Produkt von Sony mit der Modellnummer MSAC-M2).

Tipp

Information über konvertierbare Formate finden Sie unter <http://www.memorystick.com/psp>.

Speichern von Videos im MP4-Format von einem PC auf einem Memory Stick Duo™

Sie können Videodateien im MP4-Format auf Memory Stick Duo™-Datenträgern speichern und auf dem PSP®-System wiedergeben. Die Dateien lassen sich mit einem der folgenden Verfahren speichern:

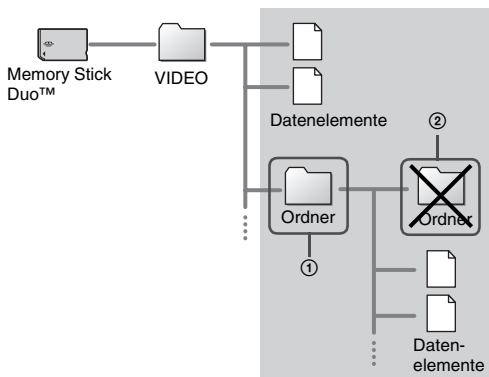


- ① Verwenden Sie einen PC mit Memory Stick™-Steckplatz.*
- ② Verwenden Sie ein USB-Kabel (**► Seite 273).
- ③ Verwenden Sie ein handelsübliches Memory Stick USB-Lese-/Schreibgerät.*

* Wenn in das Gerät nur ein Memory Stick™ in Standardgröße eingesetzt werden kann, benötigen Sie einen Memory Stick Duo-Adapter (separat erhältliches Produkt von Sony mit der Modellnummer MSAC-M2).

Speicherort für die Videodateien

Erstellen Sie auf dem Memory Stick Duo™-Datenträger einen Ordner mit dem Namen „VIDEO“ und speichern Sie die MP4-Dateien in diesem Ordner.




Tipps

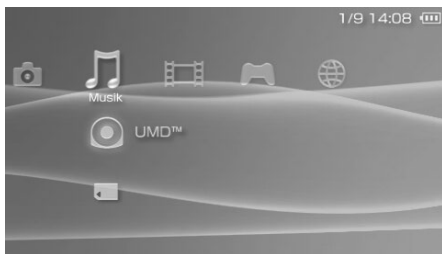
- Videodateien mit der Erweiterung „.MP4“ können wiedergegeben werden.
- Im Ordner „VIDEO“ können weitere Ordner erstellt werden (Abbildung ①).
- Ordner innerhalb von Unterordnern werden nicht erkannt (Abbildung ②).
- Manche Dateitypen können nicht wiedergegeben werden.



Wiedergeben von Musik

Sie können UMD™MUSIC und Musik auf einem Memory Stick Duo™ wiedergeben lassen.



- 1 Wählen Sie  im Home-Menü.
- 2 Setzen Sie eine UMD™ oder einen Memory Stick Duo™ ein (→ Seite 188, 189).

Ein Symbol für den Datenträger im Gerät wird angezeigt.



- 3 Wählen Sie das Symbol aus und drücken Sie die -Taste. Die Wiedergabe beginnt. Wenn eine Liste der Gruppen oder Titel angezeigt wird, wählen Sie das wiederzugebende Element aus und drücken dann die -Taste.

Unter Musik angezeigte Symbole

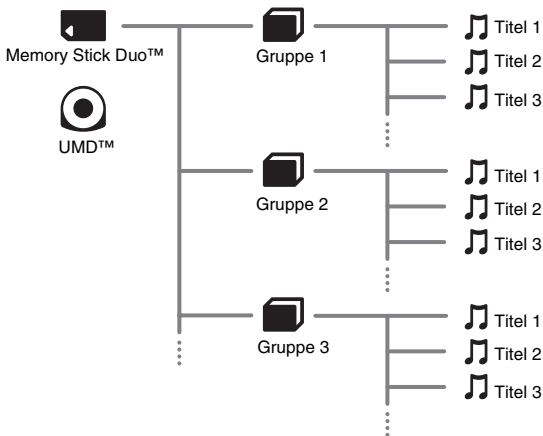
 UMD™	Sie können eine UMD™MUSIC wiedergeben lassen. Bei Auswahl des Symbols wird ein Miniaturbild angezeigt.
 Memory Stick™	Sie können Musik auf einem Memory Stick Duo™ wiedergeben lassen.

Tipps

- Eine UMD™MUSIC mit Videoinhalten (wie z. B. Musikvideos) wird wie eine UMD™VIDEO wiedergegeben. Genaue Anweisungen dazu finden Sie in „Das Kontrollmenü“ unter „Video“ (**► Seite 203).
- Sie müssen „WMA-Wiedergabe aktivieren“ aktivieren (**► Seite 262), um die Wiedergabe von Musikdaten im WMA-Format zu ermöglichen.
- Wenn Sie in Schritt 3 die START-Taste oder die ►||-Taste auf der Fernbedienung drücken, beginnt die Wiedergabe des ersten Titels in der ersten Gruppe.
- Wenn Sie während der Wiedergabe die HOME-Taste oder die SELECT-Taste drücken, wird wieder das Home-Menü angezeigt. Wenn Sie die Taste nochmals drücken, erscheint der Bildschirm für die Musikwiedergabe.
- Mit der Sound-Taste können Sie den Klang einstellen oder den Ton stummschalten (**► Seite 191).
- Eine Liste der Dateitypen, die auf dem PSP®-System wiedergegeben werden können, finden Sie unter „Für die Wiedergabe geeignete Dateien“ (**► Seite 295).
- In diesem Handbuch verwendete Titelnamen und Miniaturbilder sind frei erfunden und stammen nicht von bestimmten Produkten.

Was ist eine Gruppe?

Eine Gruppe ist eine Zusammenstellung von Musikdaten in einer bestimmten Reihenfolge, zum Beispiel geordnet nach Album oder Interpret. Wenn der Gruppenmodus eingeschaltet ist, lassen sich mit dem PSP®-System Titel in Gruppen wiedergeben, die auf einem PC zusammengestellt wurden.



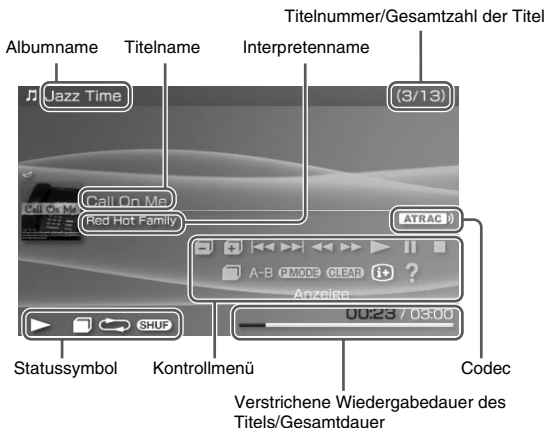
Tipps

- Auf dem PSP®-System lassen sich keine Gruppen erstellen oder bearbeiten.
- Der Begriff „Titel“ bezeichnet ein Musikstück.
- Bei einer UMD™MUSIC mit Videoinhalten, wie z. B. Musikvideos, wird die Gruppenfunktion nicht unterstützt.


Stoppen der Wiedergabe

- 1 Drücken Sie während der Wiedergabe die -Taste.**
Die Wiedergabe stoppt.

Anzeigen am Bildschirm



Tipps

- Die Angaben „Albumname“ und „Titelnummer/Gesamtzahl der Titel“ werden nur angezeigt, wenn  (Anzeige) eingeschaltet ist (►► Seite 221).
- Welche Symbole im Feld „Statussymbol“ angezeigt werden, hängt vom ausgewählten Wiedergabemodus ab.
- Erläuterungen zu Codecs finden Sie unter „Wiedergabe mit einem ausgewählten Codec“ (►► Seite 226).

Das Kontrollmenü

Mit dem Kontrollmenü können Sie folgende Funktionen ausführen.

1 Drücken Sie während der Wiedergabe die Δ -Taste.

Das Kontrollmenü wird angezeigt.



2 Wählen Sie ein Symbol aus und drücken Sie die \otimes -Taste.




Tip











Eine UMD™MUSIC mit Videoinhalten (wie z. B. Musikvideos) wird wie eine UMD™VIDEO wiedergegeben. Genauer Anweisungen dazu finden Sie in „Das Kontrollmenü“ unter „Video“ (**► Seite 203).

Ausblenden des Kontrollmenüs

Drücken Sie die Δ -Taste oder die \odot -Taste.

Liste der Optionen

Symbol	Beschreibung
 Vorherige Gruppe	Wechselt zum Anfang der vorherigen Gruppe
 Nächste Gruppe	Wechselt zum Anfang der nächsten Gruppe
 Vorheriger Titel	Wechselt zum Anfang des gerade wiedergegebenen Titels oder des vorherigen Titels


Symbol		Beschreibung
	Nächster Titel	Wechselt zum Anfang des nächsten Titels
	Schneller Rücklauf/ Schneller Vorlauf	Wiedergabe im schnellen Vor- oder Rücklauf*
	Wiedergabe	Startet die Wiedergabe
	Pause	Unterbricht die Wiedergabe
	Stopp	Stoppt die Wiedergabe
	Gruppenmodus	Schaltet um zum Gruppenmodus (**► Seite 221)
A-B	A-B Wiederholung	Gibt eine festgelegte Passage in einem Titel wiederholt wieder (**► Seite 223)
	Wiedergabemodus	Schaltet um zum Wiedergabemodus (**► Seite 222)
	Zurücksetzen	Löscht die Einstellungen für „Gruppenmodus“, „Wiedergabemodus“ und „A-B Wiederholung“
	Anzeige	Zeigt den Albumnamen, die Titelnummer und die Gesamtzahl der Titel an
	Hilfe	Zeigt die Funktionen an, die mithilfe der PSP®-Systemtasten ausgeführt werden können

* Wenn Sie die Taste (⊗) gedrückt halten, wird die Musik im Modus Schneller Rücklauf/ Schneller Vorlauf wiedergegeben und zwar so lange, wie Sie die Taste gedrückt halten.



Der Gruppenmodus

Titel können gruppenweise wiedergegeben werden. Die Wiedergabe stoppt, wenn alle Titel in der Gruppe wiedergegeben wurden.

1 Wählen Sie während der Wiedergabe  im Kontrollmenü und drücken Sie die (⊗)-Taste.

Der Gruppenmodus wird eingeschaltet und  erscheint im Display.


Beenden des Gruppenmodus




Wählen Sie  bzw. **CLEAR** über das Bedienfeld und drücken Sie dann die -Taste.

Die Wiedergabemodi (Wiederholungsmodus/Shuffle)

P MODE


1 Wählen Sie während der Wiedergabe **P MODE** im Kontrollmenü und drücken Sie die -Taste.

Mit jedem Druck auf die -Taste schaltet das System zwischen folgenden Funktionen um:

Wiedergabemodus	Beschreibung
	Gibt einen einzelnen Titel wiederholt wieder
	Gibt alle Titel wiederholt wieder
SHUF	Gibt alle Titel in zufälliger Reihenfolge wieder*
	Gibt alle Titel wiederholt in zufälliger Reihenfolge wieder
Kein Symbol	Beendet den Wiedergabemodus und gibt alle Titel bis zum letzten Titel in normaler Reihenfolge wieder

* Ist eine Gruppe vorhanden, werden die Titel in der Gruppe in zufälliger Reihenfolge wiedergegeben. Die Reihenfolge der Gruppen ändert sich jedoch nicht.

Tipp

Den Wiedergabemodus können Sie auch beenden, indem Sie **CLEAR** im Kontrollmenü wählen und dann die -Taste drücken.

Wiederholte Wiedergabe einer Passage in einem Titel

A-B

Legen Sie die Passage fest, die wiederholt wiedergegeben werden soll, und lassen Sie sie dann wiedergeben.

1 Wählen Sie während der Wiedergabe A-B im Kontrollmenü und drücken Sie die (X)-Taste an der Stelle, an der die wiederholte Wiedergabe starten soll.

Damit haben Sie den Anfangspunkt (Punkt A) festgelegt.

2 Drücken Sie die (X)-Taste an der Stelle, an der die wiederholte Wiedergabe enden soll.

Damit haben Sie den Endpunkt (Punkt B) festgelegt und die wiederholte Wiedergabe der Passage zwischen A und B wird gestartet.

DE

🎵
Musik

Beenden von A-B Wiederholung

Wählen Sie A-B oder **CLEAR** im Kontrollmenü und drücken Sie die (X)-Taste.

Tipps

- Die Passage für A-B Wiederholung muss innerhalb eines einzigen Titels liegen.
- Wenn Sie keinen Endpunkt (Punkt B) festlegen, gilt automatisch das Ende des Titels als Endpunkt (Punkt B).
- Wenn Sie einen Wiedergabemodus aktiviert haben und dann A-B Wiederholung festlegen, wird der Wiedergabemodus beendet.

Bedienen des Systems mit den PSP®-Systemtasten oder der Fernbedienung

Sie können das PSP®-System ohne das Kontrollmenü bedienen, und zwar mithilfe der Systemtasten oder der Fernbedienung.

	Bedienung mit den Systemtasten	Bedienung mit der Fernbedienung
Wiedergabe	Drücken Sie die (X)-Taste oder die START-Taste.	Drücken Sie die ►►-Taste.
Pause	Drücken Sie die START-Taste.	Drücken Sie die ►►-Taste.
Stopp	Drücken Sie die (O)-Taste.	–
Wechseln zum Anfang des aktuellen oder des vorherigen Titels	Drücken Sie die L-Taste.	Drücken Sie die ◀◀-Taste. Oder drücken Sie die ◀◀-Taste entsprechend der Anzahl der Titel, die Sie zurückschalten wollen.
Wechseln zum Anfang des nächsten Titels	Drücken Sie die R-Taste.	Drücken Sie die ►►-Taste.
Schneller Rücklauf	Drücken Sie die Links-Taste.*	Halten Sie die ◀◀-Taste gedrückt.
Schneller Vorlauf	Drücken Sie die Rechts-Taste.*	Halten Sie die ►►-Taste gedrückt.

* Wenn Sie die Taste gedrückt halten, wird die Musik im Modus Schneller Rücklauf/ Schneller Vorlauf wiedergegeben und zwar so lange, wie Sie die Taste gedrückt halten.

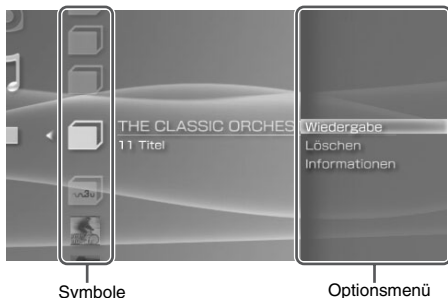
Tipps

- Bestimmte Tasten stehen nicht zur Verfügung, solange das Kontrollmenü angezeigt wird. Blenden Sie das Kontrollmenü in diesem Fall mit der (A)-Taste aus.
- Eine UMD™MUSIC mit Videoinhalten (wie z. B. Musikvideos) wird wie eine UMD™VIDEO wiedergegeben. Genaue Anweisungen dazu finden Sie in „Bedienen des Systems mit den PSP®-Systemtasten oder der Fernbedienung“ unter „Video“ (**► Seite 211).

Das Optionsmenü für Musik

Sie können das Optionsmenü für Musik zum Abrufen von Informationen bzw. zum Löschen der gespeicherten Musikdaten auf dem Memory Stick Duo™ verwenden.

- 1 Wählen Sie ein Symbol aus und drücken Sie die \triangle -Taste.**
Das Optionsmenü wird angezeigt.



- 2 Wählen Sie eine Menüoption aus und drücken Sie die \times -Taste.**

Ausblenden des Optionsmenüs

Drücken Sie die \triangle -Taste oder die \odot -Taste.

Liste der Optionen

Welche Optionen im Optionsmenü zur Verfügung stehen, hängt vom ausgewählten Symbol ab.

Wiedergabe	Dient zum Wiedergeben von UMD™MUSIC oder Musik auf einem Memory Stick Duo™
Von Anfang spielen	Gibt eine UMD™MUSIC von Anfang an wieder

Codec wählen	Legt ein Dateiformat oder eine Bitrate für die Musikwiedergabe fest (**► Seite 226)
Löschen	Löscht Musikdaten auf einem Memory Stick Duo™
Informationen	Zeigt Informationen über das ausgewählte Symbol an

Wiedergabe mit einem ausgewählten Codec

Bei UMD™MUSIC-Disks, die mit verschiedenen Dateiformaten und Bitraten bespielt sind, können Sie unter verschiedenen Wiedergabeoptionen wählen.

- 1 Wählen Sie eine Gruppe aus, die wiedergegeben werden soll, und drücken Sie die Δ -Taste.**
- 2 Wählen Sie „Codec wählen“ aus und drücken Sie die \otimes -Taste.**
Die verschiedenen Dateiformate und Bitraten werden angezeigt. In Grau eingblendete Optionen können nicht gewählt werden, da diese Typen nicht mit dem PSP®-System wiedergegeben werden können.
- 3 Wählen Sie das Dateiformat und die Bitrate für die Wiedergabe aus und drücken Sie dann die \otimes -Taste.**
- 4 Drücken Sie die Δ -Taste.**
Die Symbole für die Gruppen werden angezeigt.
- 5 Wählen Sie eine Gruppe und dann den Titel aus, der wiedergegeben werden soll, und drücken Sie die \otimes -Taste.**
Die Wiedergabe beginnt.

Tipp

Angaben wie „ATRAC3plus™“ stehen für das Dateiformat, Angaben wie „256 kbps“ für die Bitrate. Als Faustregel gilt: Je höher die Bitrate, desto besser die Tonqualität. Unter „Für die Wiedergabe geeignete Dateien“ (**► Seite 295) finden Sie Näheres zu den Dateitypen.

Übertragen und Speichern von Musik auf einem Memory Stick Duo™

Mit dem PSP®-System können Sie Musikdaten aus folgenden Quellen wiedergeben:

- 1) Von einer Audio-CD importierte Musikdaten
- 2) Auf einer Website mit Musik-Downloads erworbene Musikdaten

Erläuterungen zu Punkt 1) finden Sie unten.

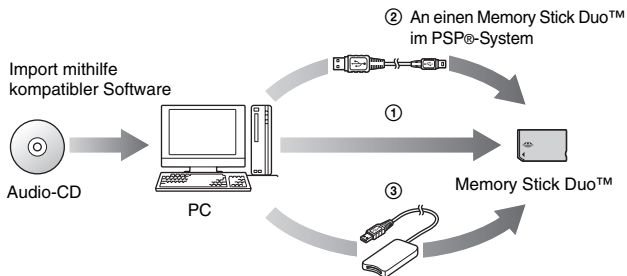
Besuchen Sie <http://www.memorystick.com/psp> bzgl. Anweisungen zu Punkt 2).

Importieren von Musiktiteln von einer Audio-CD im ATRAC3plus™-Format

Für den Import von Musiktiteln von einer Audio-CD benötigen Sie einen PC und eine ATRAC3plus™-kompatible Software.*

* Aktuelle Informationen über Software-Releases siehe <http://www.memorystick.com/psp>.

Importierte Musiktitel können Sie in einem der beiden folgenden Verfahren auf einen Memory Stick Duo™ übertragen:



① Verwenden Sie einen PC mit Memory Stick™-Steckplatz, der MagicGate™ unterstützt.*¹

② Verwenden Sie ein USB-Kabel (→ Seite 273).*²

③ Verwenden Sie ein handelsübliches Memory Stick USB-Lese-/Schreibgerät.^{*1*3}

*1 Wenn in das Gerät nur ein Memory Stick™ in Standardgröße eingesetzt werden kann, benötigen Sie einen Memory Stick Duo-Adapter (separat erhältliches Produkt von Sony mit der Modellnummer MSAC-M2).

*2 Sie benötigen einen PC mit installiertem Windows® XP und SonicStage™ Version 3.1 oder höher.

*3 Sie benötigen ein Gerät, das MagicGate™ unterstützt, zum Beispiel den MSAC-US30 (separat erhältliches Produkt von Sony).

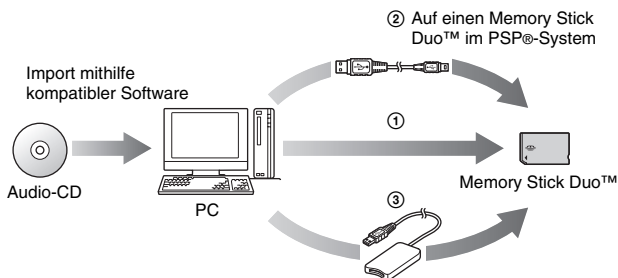
Tipps

- Genauere Informationen zum Titelimport siehe <http://www.memorystick.com/psp>.
- Bei einer früheren Version der SonicStage™-Software als Version 3.2 ist das Speichern oder Wiedergeben von ATRAC3plus™-Daten auf einem Memory Stick PRO Duo™ nicht möglich. Verwenden Sie in diesem Fall einen anderen Typ MagicGate-kompatibler Memory Stick Duo™-Datenträger als Memory Stick PRO Duo™ (**► Seite 293).
- Mit dem PSP®-System können Sie keine Titel wiedergeben lassen, für die eine Wiedergabefrist oder eine begrenzte Anzahl von Wiedergabevorgängen festgelegt ist.

Importieren von Musiktiteln von einer Audio-CD im MP3-Format

Für den Import von Titeln von einer Audio-CD benötigen Sie einen PC und kompatible Software.

Importierte Musiktitel können Sie in einem der folgenden Verfahren auf einem Memory Stick Duo™ speichern:



① Verwenden Sie einen PC mit Memory Stick™-Steckplatz.*

- ② Verwenden Sie ein USB-Kabel (**► Seite 273).
- ③ Verwenden Sie ein handelsübliches Memory Stick USB-Lese-/Schreibgerät.*

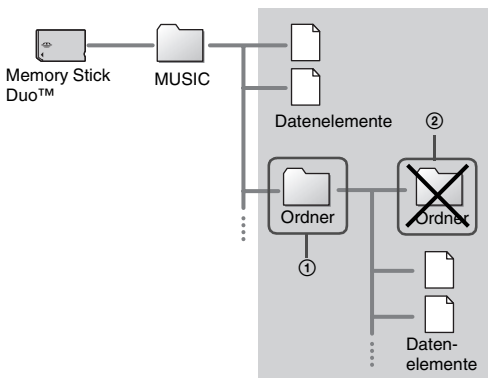
* Wenn in das Gerät nur ein Memory Stick™ in Standardgröße eingesetzt werden kann, benötigen Sie einen Memory Stick Duo-Adapter (separat erhältliches Produkt von Sony mit der Modellnummer MSAC-M2).

Tipp

Das Verfahren für den Import von Musiktiteln richtet sich nach der verwendeten Software. Erläuterungen dazu finden Sie in den mit der Software gelieferten Anweisungen.


Speicherort für die Musikdateien

Erstellen Sie auf dem Memory Stick Duo™-Datenträger einen Ordner mit dem Namen „MUSIC“ und speichern Sie die Audiodateien in diesem Ordner.





Tipps

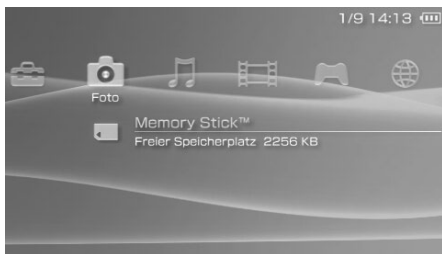
- Die im Ordner „MUSIC“ gespeicherten Audiodateien werden auch erkannt, wenn Sie den Ordner „MUSIC“ innerhalb eines Ordners „PSP“ auf dem Memory Stick Duo™-Datenträger erstellen.
- Innerhalb des Ordners „MUSIC“ können Sie weitere Ordner erstellen (Abbildung ①). Das System behandelt ihn als Gruppe.
- Ordner innerhalb von Unterordnern werden nicht erkannt (Abbildung ②).




- Wenn Sie eine Reihenfolge für die Titel festlegen wollen, erstellen Sie eine m3u-Datei, die die Reihenfolge in diesem Ordner angibt. Eine solche Datei zeigt das System als  (m3u-Symbol) an und behandelt sie als Gruppe. Weitere Informationen schlagen Sie in der Dokumentation zur Software nach, mit der Sie Musik importieren.
- Wenn eine Musikdatei eines nicht unterstützten Dateiformats im Ordner „MUSIC“ gespeichert wird, erkennt das System sie nicht.
- Musikdateien in den Formaten MP4 (AAC), WAV (Lineares PCM) und WMA lassen sich genau wie Dateien im MP3-Format importieren und wiedergeben.

Anzeigen von Bildern


Sie können Bilder auf einem Memory Stick Duo™ anzeigen lassen.

- 1 Wählen Sie  im Home-Menü.
- 2 Setzen Sie einen Memory Stick Duo™ ein (→ Seite 189).
 wird angezeigt.



- 3 Drücken Sie nach Wahl von  die -Taste. Symbole für Digitalkamera-Fotos, Ordner und Bilder auf dem Memory Stick Duo™ werden angezeigt. Wählen Sie das Symbol für das Bild aus, das angezeigt werden soll, und drücken Sie die -Taste.

Unter Foto angezeigte Symbole

 Memory Stick™	Sie können Bilder auf einem Memory Stick Duo™ anzeigen lassen.
---	--

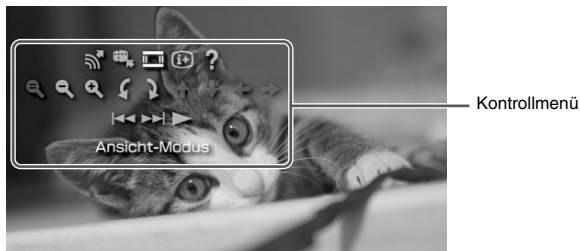
Tipps

- Wenn Sie während der Anzeige eines Bildes die HOME-Taste oder die SELECT-Taste drücken, wird das Home-Menü angezeigt. Das Bild ist dabei weiterhin zu sehen. Wenn Sie die HOME-Taste oder die SELECT-Taste erneut drücken, erscheint wieder die normale Bildanzeige.
- Eine Liste der Dateitypen, die auf dem PSP®-System wiedergegeben werden können, finden Sie unter „Für die Wiedergabe geeignete Dateien“ (→ Seite 295).

Das Kontrollmenü

Mit dem Kontrollmenü können Sie folgende Funktionen ausführen.

- 1 Drücken Sie die \triangle -Taste, während ein Bild angezeigt wird.**
Das Kontrollmenü wird angezeigt.








- 2 Wählen Sie ein Symbol aus und drücken Sie die \otimes -Taste.**

Ausblenden des Kontrollmenüs

Drücken Sie die \triangle -Taste oder die \odot -Taste.

Liste der Optionen

Symbol		Beschreibung
	Senden	Sendet ein Bild (**► Seite 239)
	Als Hintergrundbild einstellen	Legt das gerade angezeigte Bild als Hintergrundbild fest (**► Seite 235)
	Ansicht-Modus	Ändert die Größe des angezeigten Bildes (**► Seite 234)
	Anzeige	Zeigt Informationen über das Bild an (**► Seite 233)

Symbol		Beschreibung
	Hilfe	Zeigt die Funktionen an, die mithilfe der PSP®-Systemtasten ausgeführt werden können
	Zoom zurücksetzen	Zeigt ein Bild, das gezoomt (näher heran oder weiter weg) angezeigt wurde, wieder in Originalgröße an
	Wegzoomen	Führt einen Zoom weiter vom Bild weg aus
	Heranzoomen	Führt einen Zoom näher an das Bild heran aus
	Nach links drehen	Dreht das Bild um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn
	Nach rechts drehen	Dreht das Bild um 90 Grad im Uhrzeigersinn
	Oben/Unten/Links/ Rechts	Verschiebt das Bild, so dass bis dahin verdeckte Teile eines Bildes sichtbar werden, wenn näher an das Bild beispielsweise herangezoomt oder wenn „Ansicht-Modus“ auf „Zoom“ gesetzt wurde
	Zurück	Zeigt das vorherige Bild an
	Weiter	Zeigt das nächste Bild an
	Slideshow	Zeigt die Bilder automatisch der Reihe nach an (•▶ Seite 240)

Anzeigen von Bildinformationen

- 1 Wählen Sie, während ein Bild angezeigt wird,  im Kontrollmenü und drücken Sie die -Taste.

Der Bildstatus wird angezeigt.



Ausblenden der Anzeige

Wählen Sie **(i+)** im Kontrollmenü und drücken Sie die **(X)**-Taste.

Einstellen der Bildgröße

Sie können die Größe des Bildes im Display ändern.

1 Wählen Sie, während das Bild angezeigt wird, im Kontrollmenü und drücken Sie die **(X)**-Taste.

Mit jedem Tastendruck auf die **(X)**-Taste wechselt die Anzeige folgendermaßen:

Normal	Zeigt das Bild ohne Änderung der Bildproportionen so an, dass es ins Display passt
Zoom	Zeigt das Bild ohne Änderung der Bildproportionen so an, dass es das Display füllt, wobei Bildteile oben und unten oder rechts und links abgeschnitten werden.


Tipp

Je nach angezeigtem Bild ist eine Änderung des Ansicht-Modus unter Umständen nicht möglich.


Festlegen eines Bildes als Hintergrundbild

Sie können das gerade angezeigte Bild als Hintergrundbild festlegen.

1 Wählen Sie, während ein Bild angezeigt wird,  im Kontrollmenü und drücken Sie die -Taste.

2 Wählen Sie „Ja“ aus und drücken Sie die -Taste.
„Speichern erfolgreich“ wird angezeigt und die Einstellung ist damit abgeschlossen.

Tipps

- Sie können nur ein Bild als Hintergrundbild auf dem PSP®-System speichern. Wenn Sie bereits ein Hintergrundbild festgelegt haben und diese Funktion ausführen, wird das vorherige Bild überschrieben.
- Wenn Sie das Bild beispielsweise durch Zoomen oder Drehen bearbeitet haben, wird das Bild genau so als Hintergrundbild gespeichert, wie es auf dem Bildschirm angezeigt wird.
- Wenn kein Hintergrundbild angezeigt werden soll, können Sie die Einstellung unter „Design-Einstellungen“ in „Hintergrundbild“ (▶ Seite 264) ändern.

DE

 Foto


Bedienen des Systems mit den PSP®-Systemtasten oder der Fernbedienung

Sie können das PSP®-System ohne das Kontrollmenü bedienen, und zwar mithilfe der Systemtasten oder der Fernbedienung.

	Bedienung mit den Systemtasten	Bedienung mit der Fernbedienung
Wiedergeben einer Slideshow	Drücken Sie die START-Taste.	Drücken Sie die ►►-Taste.
Beenden der Zoom-Ansicht	Drücken Sie die ⊗-Taste, wenn das Bild gezoomt (näher heran oder weiter weg) angezeigt wird.	–
Zurück	Drücken Sie die ⊙-Taste.	–
Anzeigen des vorherigen Bildes	Drücken Sie die L-Taste.	Drücken Sie die ◀◀-Taste.
Anzeigen des nächsten Bildes	Drücken Sie die R-Taste.	Drücken Sie die ▶▶-Taste.
Heranzoomen	Drücken Sie das Analog-Pad nach oben und halten Sie dabei die ⊕-Taste gedrückt.	–
Wegzoomen	Drücken Sie das Analog-Pad nach unten und halten Sie dabei die ⊖-Taste gedrückt.	–
Drehen nach links	Drücken Sie die L-Taste und halten Sie dabei die ⊕-Taste gedrückt.	–
Drehen nach rechts	Drücken Sie die R-Taste und halten Sie dabei die ⊖-Taste gedrückt.	–
Verschieben *	Bewegen Sie das Analog-Pad.	–

- * Verdeckte Teile des Bild können angezeigt werden, wenn Sie beispielsweise näher an ein Bild herangezoomt haben oder wenn „Ansicht-Modus“ auf „Zoom“ eingestellt ist.

Tipp

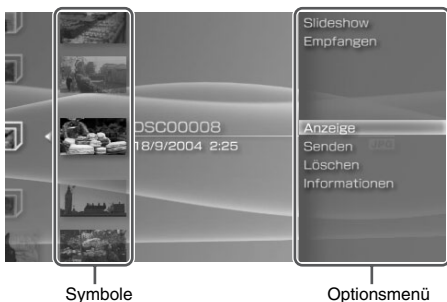
Bestimmte Tasten stehen nicht zur Verfügung, solange das Kontrollmenü angezeigt wird. Blenden Sie das Kontrollmenü in diesem Fall mit der -Taste aus.

Das Optionsmenü für Fotos

Über das Optionsmenü für Fotos können Sie Informationen zu Bildern auf einem Memory Stick Duo™ anzeigen lassen oder solche Bilder löschen.

1 Wählen Sie ein Symbol aus und drücken Sie die Δ -Taste.

Das Optionsmenü wird angezeigt.



2 Wählen Sie eine Menüoption und drücken Sie die \otimes -Taste.

Ausblenden des Optionsmenüs

Drücken Sie die Δ -Taste oder die \odot -Taste.

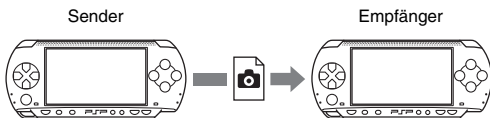
Liste der Optionen

Welche Optionen im Optionsmenü zur Verfügung stehen, hängt vom ausgewählten Symbol ab.

Slideshow	Zeigt die Bilder automatisch der Reihe nach an (**► Seite 240)
Empfangen	Empfängt ein Bild (**► Seite 239)
Anzeige	Dient zum Anzeigen von Bildern
Senden	Sendet ein Bild (**► Seite 239)
Löschen	Dient zum Löschen von Ordnern oder Bildern
Informationen	Zeigt Informationen über das ausgewählte Symbol an

Senden und Empfangen von Bildern

Sie können Bilder mithilfe des Ad-hoc-Modus mit einem anderen PSP®-System austauschen (►► Seite 275). Dabei müssen beim Sender und beim Empfänger unterschiedliche Schritte ausgeführt werden.



1 Stellen Sie den Ad-hoc-Modus ein (beim Sender und beim Empfänger).

- 1 Aktivieren Sie den WLAN-Schalter an der linken Seite des PSP®-Systems (►► Seite 178).

2 Bereiten Sie das Empfangen von Bildern vor (Empfänger).

- 1 Wählen Sie unter das Symbol für den Speicherort des Bildes aus und drücken Sie die Δ -Taste.
- 2 Wählen Sie „Empfangen“ aus und drücken Sie die \times -Taste. Das System ist nun für den Empfang eines Bildes bereit.

3 Senden Sie das Bild (Sender).

- 1 Wählen Sie unter das Bild, das Sie senden wollen, und drücken Sie dann die Δ -Taste.
- 2 Wählen Sie „Senden“ aus und drücken Sie die \times -Taste. Die Spielernamen für PSP®-Systeme, die zum Empfang eines Bildes bereit sind, werden angezeigt.
- 3 Wählen Sie das System aus, an das das Bild gesendet werden soll, und drücken Sie die \times -Taste. Das System beginnt, das Bild zu senden.

4 Speichern Sie das empfangene Bild (Empfänger).

Wenn die Übertragung abgeschlossen ist, wird das empfangene Bild auf dem Bildschirm angezeigt.

- 1 Drücken Sie bei angezeigtem Bild die \odot -Taste. Eine Bestätigungsmeldung wird angezeigt.
- 2 Wählen Sie „Ja“ aus und drücken Sie die \times -Taste.

Tipps

- Wo ein Bild gespeichert wird, hängt von der Auswahl in Schritt 2-1 ab. Beachten Sie, dass Sie Bilder nicht im Ordner „Digitalkamera-Bilder“ speichern können.
- Sie können Bilder auch über das Kontrollmenü auf dem Bildschirm übertragen (►► Seite 232).

DE

Foto

Wiedergeben von Diashows


Sie können die vorhandenen Bilder der Reihe nach als Diashow anzeigen lassen.

1 Wählen Sie das Symbol für einen Ordner oder einen Datenträger mit Bildern aus und drücken Sie die **START-Taste**.

Die Diashow beginnt. Was dabei angezeigt wird, hängt vom ausgewählten Symbol ab.

Symbol	Beschreibung
Memory Stick™	Alle Bilder auf einem Memory Stick Duo™ werden der Reihe nach angezeigt.
Digitalkamera-Fotos	Alle Bilder im Ordner für Digitalkamera-Fotos werden der Reihe nach angezeigt.
Ordner	Alle Bilder im ausgewählten Ordner werden der Reihe nach angezeigt.
Bilder	Die Bilder werden, beginnend mit dem ausgewählten Bild, der Reihe nach angezeigt.

Beenden einer Diashow

Drücken Sie die -Taste.

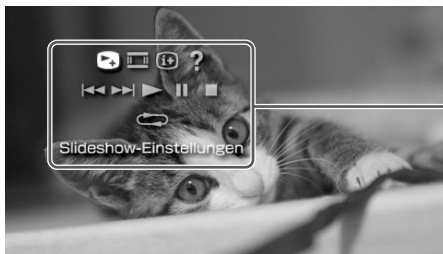
Tipps

- Die Anzeigegeschwindigkeit der Bilder kann eingestellt werden. Erläuterungen dazu finden Sie unter „Foto-Einstellungen“ (►► Seite 259).
- Eine Diashow können Sie auch in folgender Weise starten:
 - Über das Optionsmenü (►► Seite 238)
 - Über das Kontrollmenü für Bilder (►► Seite 232)

Das Kontrollmenü

1 Drücken Sie während einer Diashow die -Taste.

Das Kontrollmenü wird angezeigt.



Kontrollmenü

2 Wählen Sie ein Symbol aus und drücken Sie die \otimes -Taste.

Ausblenden des Kontrollmenüs


Drücken Sie die \triangle -Taste oder die \odot -Taste.

Liste der Optionen

Symbol		Beschreibung
	Slideshow-Einstellungen	Wechselt zwischen den Anzeigeeoptionen für Diashows (⇄▶ Seite 242)
	Ansicht-Modus	Dient zum Ändern der Bildgröße im Display
	Anzeige	Dient zum Anzeigen von Bildinformationen
	Hilfe	Zeigt die Funktionen an, die mithilfe der Systemtasten ausgeführt werden können
	Zurück	Zeigt das vorherige Bild an
	Weiter	Zeigt das nächste Bild an
	Wiedergabe	Startet die Diashow
	Pause	Unterbricht die Diashow
	Stopp	Stoppt die Diashow


DE

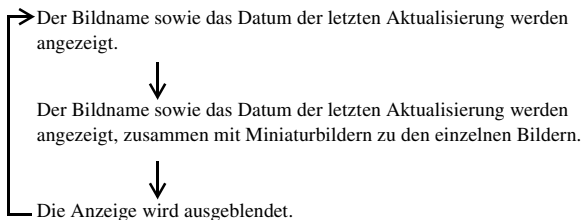
Foto

Symbol	Beschreibung
 Wiederholungsmodus	Gibt die Diashow wiederholt wieder

Anzeigeoptionen für Diashows

1 Wählen Sie während einer Diashow im Kontrollmenü und drücken Sie die -Taste.

Mit jedem Tastendruck auf die -Taste wechselt die Anzeige folgendermaßen:



Bedienen des Systems mit den PSP®-Systemtasten oder der Fernbedienung

Sie können das PSP®-System ohne das Kontrollmenü bedienen, und zwar mithilfe der Systemtasten oder der Fernbedienung.

	Bedienung mit den Systemtasten	Bedienung mit der Fernbedienung
Wiedergabe einer Diashow	Drücken Sie die START-Taste.	Drücken Sie die  -Taste.
Unterbrechen einer Diashow	Drücken Sie die START-Taste.	Drücken Sie die  -Taste.
Stoppen einer Diashow	Drücken Sie die  -Taste.	-
Anzeige des vorigen Bildes	Drücken Sie die L-Taste.	Drücken Sie die  -Taste.

	Bedienung mit den Systemtasten	Bedienung mit der Fernbedienung
Anzeige des nächsten Bildes	Drücken Sie die R-Taste.	Drücken Sie die ►►-Taste.
Anzeige der Diashow-Optionen	Drücken Sie die ⊕-Taste.	-

Tipp

Bestimmte Tasten stehen nicht zur Verfügung, solange das Kontrollmenü angezeigt wird. Blenden Sie das Kontrollmenü in diesem Fall mit der ⊕-Taste aus.

DE

 Foto

Speichern von Bildern auf einem Memory Stick Duo™

Zum Speichern von Bildern auf einem Memory Stick Duo™ haben Sie folgende Möglichkeiten.

Aufnahmen von Fotos mit einer digitalen Standbildkamera

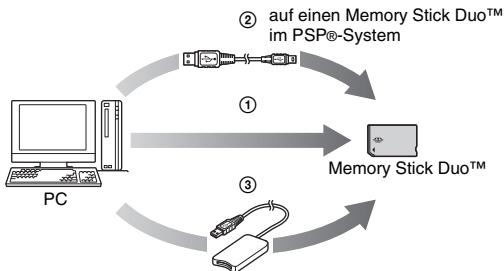
Wenn Sie mit einer digitalen Standbildkamera fotografieren, die mit dem Memory Stick Duo™ kompatibel ist, können Sie sich die aufgenommenen Bilder anzeigen lassen, indem Sie einfach den Memory Stick Duo™ aus der Kamera ins PSP®-System einsetzen. Die Bilder auf dem Memory Stick Duo™ erscheinen dann im Ordner „Digitalkamera-Fotos“ des Systems.

Tipp

Auch bei einer digitalen Standbildkamera, in die nur ein Memory Stick™ in Standardgröße eingesetzt werden kann, können Sie einen Memory Stick Duo™ verwenden. Dazu benötigen Sie einen Memory Stick Duo-Adapter (separat erhältliches Produkt von Sony mit der Modellnummer MSAC-M2).

Speichern von Bildern von einem PC auf einem Memory Stick Duo™

Die Bilder lassen sich mit einem der folgenden Verfahren speichern:

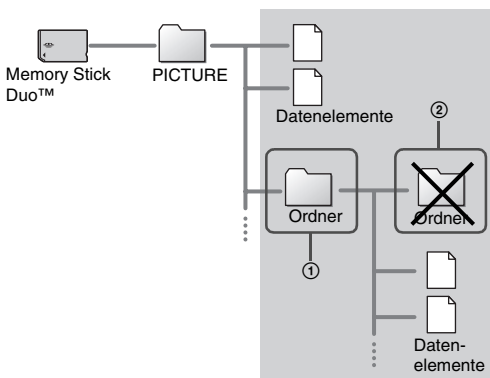


- ① Verwenden Sie einen PC mit Memory Stick™-Steckplatz.*
- ② Verwenden Sie ein USB-Kabel (**▶ Seite 273).
- ③ Verwenden Sie ein handelsübliches Memory Stick USB-Lese-/Schreibgerät.*

* Wenn in den Steckplatz an Ihrem Gerät nur ein Memory Stick™ in Standardgröße eingesetzt werden kann, benötigen Sie einen Memory Stick Duo-Adapter (separat erhältliches Produkt von Sony mit der Modellnummer MSAC-M2).

Speicherort für die Bilddateien

Erstellen Sie auf dem Memory Stick Duo™-Datenträger einen Ordner mit dem Namen „PICTURE“ und speichern Sie die Bilddateien in diesem Ordner.



DE

Foto

Tipps

- In einigen Fällen existiert im Ordner „PSP“ ein Unterverzeichnis „PHOTO“. Bilder im „PSP“ ➔ „PHOTO“ Ordner werden ebenfalls erkannt.
- Innerhalb des Ordners „PICTURE“ können Sie weitere Ordner erstellen (Abbildung ①).
- Ordner innerhalb von Unterordnern werden nicht erkannt (Abbildung ②).
- Je nach Größe der Bilddatei lassen sich nicht alle Bilder anzeigen.
- Bilder, die auf einem PC bearbeitet wurden, können mit dem PSP®-System unter Umständen nicht angezeigt werden.




Internetzugang

1 Wählen Sie aus dem Home-Menü.



2 Wählen Sie ein Symbol und drücken Sie dann die -Taste.

Unter Netzwerk angezeigte Symbole

 LocationFree™ Player	<p>Wenn Sie mithilfe der WLAN-Funktion eine Verbindung zu einer LocationFree™-Basisstation (separat erhältliches Produkt von Sony) herstellen, können Sie fernsehen und Videos anzeigen lassen. Abhängig von Ihrem Wohnort kann die Basisstation zum Kauf bzw. zur Verwendung nicht verfügbar sein. Einzelheiten finden Sie auf http://www.sony.net/locationfree/psp.</p>
 RSS-Kanal	<p>Sie können Link-Informationen zu Ihrer Kanalliste hinzufügen, anhand derer Ihr PSP®-System einen Link zu Inhalten auf Webseiten herstellen kann, die RSS-Inhalte zur Verfügung stellen. Bei einer Verbindung zum Internet aktualisiert das System automatisch die Liste der Inhalte, die zu diesen Seiten hinzugefügt wurden, und Sie können die neuen Inhalte dann auf Ihrem System wiedergeben lassen (**▶ Seite 250).</p>
 WWW Internet-Browser	<p>Sie können Webseiten aus dem Internet abrufen (**▶ Seite 247).</p>

Herstellen einer Verbindung zum Internet

Sie können eine Verbindung zum Internet herstellen und mit dem Internet-Browser Webseiten anzeigen. Eine Verbindung zum Internet können Sie nur an einem Ort herstellen, an dem Zugang zum Internet besteht.

1 Überprüfen Sie, ob Sie alle Netzwerkeinstellungen vorgenommen haben.

Zum Herstellen einer Verbindung zum Internet müssen Sie zunächst einige Einstellungen vornehmen und eine Verbindung für „Infrastruktur-Modus“ speichern (→ Seite 276).

2 Wählen Sie unter aus dem Home-Menü und drücken Sie dann die -Taste.

Der Internet-Browser wird gestartet und das Menü erscheint.

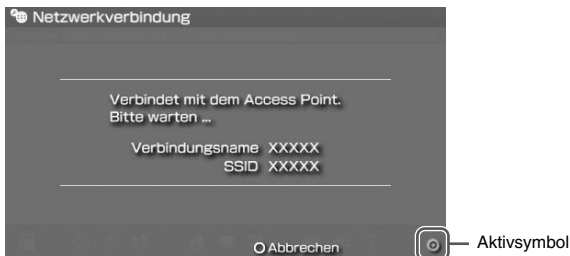
3 Wählen Sie mit der Oben-Taste die Adressleiste aus und drücken Sie die -Taste.

Die Bildschirmtastatur wird angezeigt.



4 Geben Sie über die Bildschirmtastatur die Adresse für die Webseite ein (→ Seite 287).

Wenn Sie die Adresse eingegeben haben, stellt das System eine Verbindung zum Internet her. Während die Seite geladen wird, erscheint rechts unten auf dem Bildschirm das Aktivsymbol. Wenn eine Verbindung erfolgreich hergestellt wurde, wird die Webseite angezeigt.



5 Wenn die Webseite angezeigt wird, blenden Sie das Menü mit der (△)-Taste aus.

Mit der (△)-Taste können Sie das Menü ein- und wieder ausblenden. Über die Menüleiste können Sie auf verschiedene Funktionen und Einstellungen wie „Zurück“ oder „Seite schließen“ zugreifen.

Tipps

- Wenn Sie versuchen, mit dem Internet-Browser eine Webseite aufzurufen, ohne dass zuvor eine Verbindung zum Internet hergestellt wurde, stellt das System automatisch eine Verbindung zum Internet her.
- Beim Herstellen einer Verbindung zum Internet wird in der Regel die zuletzt verwendete Verbindung automatisch ausgewählt. Wenn Sie eine Verbindung manuell auswählen wollen, nehmen Sie die entsprechende Einstellung unter „Werkzeuge“ in der Menüleiste vor.

Weitere Anweisungen zur Verwendung des Internet-Browsers finden Sie im entsprechenden Handbuch.
<http://www.playstation.com/manual/psp/>

1 Drücken Sie bei angezeigtem Internet-Browser die -Taste.

Der Internet-Browser wird beendet.

Die folgende Vereinbarung gilt für den Internet-Browser des PSP® (PlayStation®Portable)-Systems:

Internet-Browser-Lizenzvereinbarung für Endbenutzer

Die Verwendung des Internet-Browsers des PSP®-Systems erfordert einen WLAN-Zugang. An Ihrem Standort ist eventuell KEIN kostenloser, störungsfreier oder ununterbrochener WLAN-Zugang verfügbar. Weitere Informationen erhalten Sie vom WLAN-Betreiber.

Der Internet-Browser unterstützt eventuell nicht alle WLAN-Zugangspunkte oder Websites.

Während der Nutzung müssen Sie entsprechende Gesetze und Lizenzbeschränkungen beachten. Das Anzeigen von Websites, die Wiedergabe von Programmen oder Daten und Downloads von Programmen und Daten kann zu Viren, Datenverlusten oder anderen Problemen führen. Gehen Sie beim Umgang mit dem Internet-Browser mit Bedacht vor.

DER INTERNET-BROWSER WIRD OHNE MÄNGELGEWÄHR BEREITGESTELLT. WIR MACHEN WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND, GESETZLICH ODER ANDERWEITIG AUSSAGEN, ABMACHUNGEN ODER GARANTIEEN JEDWEDER ART, DASS DER INTERNET-BROWSER SICH FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK ODER EINE BESTIMMTE NUTZUNG EIGNET ODER SICH DIE QUALITÄT DES INTERNET-BROWSERS ZU DIESEM ZWECK ODER DIESER NUTZUNG EIGNET.

SO WEIT GESETZLICH ZULÄSSIG LEHNT SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. UND/ODER SEINE TOCHTERGESELLSCHAFTEN JEGLICHE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN AB, DIE IHNEN DIREKT, AN IHRER SOFTWARE, IHREN DATEN ODER DRITTEN DURCH VERLUSTE ODER SCHÄDEN DURCH DIE VERWENDUNG DES INTERNET-BROWSERS ENSTEHEN, UNABHÄNGIG DAVON, OB SOLCHE VERLUSTE ODER SCHÄDEN DIREKT ODER INDIREKT, ZUFÄLLIG ODER FOLGEND AUS DER NUTZUNG DES INTERNET-BROWSERS ENTSTANDEN SIND.

Wenn Sie den Internet-Browser verwenden, erklären Sie sich damit einverstanden, die Urheberrechte anderer zu beachten. Siehe hierzu die Nutzungsbedingungen in den Benutzerhandbüchern.

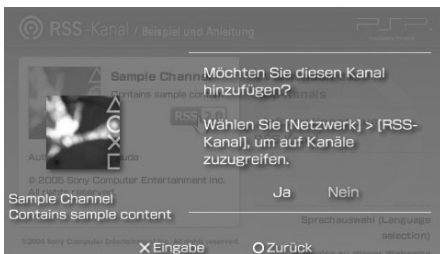
Verwenden des RSS-Kanals

Sie können Link-Informationen zu Ihrer Kanalliste hinzufügen, anhand derer Ihr PSP®-System einen Link zu Video-, Audio- oder anderen Inhalten auf Webseiten herstellen kann, die solche Inhalte per RSS zur Verfügung stellen. Bei einer Verbindung zum Internet aktualisiert das System automatisch die Liste der Inhalte, die zu diesen Seiten hinzugefügt wurden, und Sie können die neuen Inhalte dann auf Ihrem System wiedergeben oder anzeigen lassen.

Eine Anleitung zum Verwenden des RSS-Kanals finden Sie auf der Webseite: <http://www.playstation.com/manual/psp/rss>.

Hinzufügen von Kanälen

- 1 Setzen Sie einen Memory Stick Duo™ ein (→ Seite 189).**
- 2 Starten Sie den Internet-Browser (→ Seite 247).**
- 3 Rufen Sie eine Webseite mit RSS-Inhalten auf.**
RSS-Inhalte, wie z. B. Nachrichtenvideos, Kommentare und Radiosendungen, sind im Internet an vielen Stellen verfügbar.
- 4 Wählen Sie auf der Webseite das Symbol für die RSS-Inhalte und drücken Sie die \otimes -Taste.**
Ein Bestätigungsbildschirm wird angezeigt.



5 Wählen Sie „Ja“ aus und drücken Sie die (X)-Taste.

Der Kanal wird zur Kanalliste hinzugefügt. Die Kanalliste wird auf Memory Stick Duo™-Datenträger gespeichert.

Speichern von Inhalten

Sie können Inhalte aus Kanälen in Ihrer Kanalliste auf Memory Stick Duo™-Datenträgern speichern. Gespeicherte Objekte können ohne Internet-Verbindung wiedergegeben werden (Wiedergabe offline). Sie haben folgende Möglichkeiten, Objekte zu speichern:

① Auswählen eines einzelnen Objekts zum Speichern

Wählen Sie das zu speichernde Objekt aus und wählen Sie dann „Speichern“ im Optionsmenü (→ Seite 254).




② Speichern der Objekte in einem Kanal

Wählen Sie den Kanal mit dem zu speichernden Inhalt aus und wählen Sie dann „Speichern“ im Optionsmenü (→ Seite 254).

③ Auswählen mehrerer Kanäle und Speichern der Objekte in diesen Kanälen

Wählen Sie die Kanäle aus und wählen Sie dann „Mehrere speichern“ im Optionsmenü (→ Seite 254).

Tipps

- Bei ② und ③ variiert die Anzahl der gespeicherten Objekte je nach der ausgewählten Option. Einzelheiten dazu finden Sie unter „RSS-Kanal-Einstellungen“ (→ Seite 272).
- Sie können auf Memory Stick Duo™-Datenträgern gespeicherte Inhalte unter  (Musik),  (Video) oder  (Foto) wiedergeben bzw. anzeigen. Unter welcher Kategorie die Inhalte angezeigt werden, hängt vom Typ der Inhalte ab.

Wiedergeben von Streaming-Audioinhalten

Die Audioinhalte stehen zur Streaming-Wiedergabe zur Verfügung. Für den Zugriff auf und die Wiedergabe von Audioinhalten muss eine Verbindung zum Internet bestehen.

1 Wählen Sie unter aus dem Home-Menü und drücken Sie dann die -Taste.

Eine Liste mit Kanälen wird angezeigt.

2 Wählen Sie einen Kanal aus und drücken Sie die -Taste.

3 Wählen Sie eine Verbindung aus und drücken Sie die -Taste.

Das System stellt über einen Zugriffspunkt eine Verbindung zum Internet her und überprüft automatisch auf neue Inhalte. Sind neue Inhalte vorhanden, wird die Liste entsprechend aktualisiert.




4 Wählen Sie ein Objekt aus und drücken Sie die -Taste.

Der Inhalt wird per Streaming wiedergegeben.

Tipps

- Sie können auf Audioinhalte im Format MP3 und MP4 (AAC) zugreifen und diese wiedergeben, wenn sie in einer Form vorliegen, die mit RSS Version 2.0 kompatibel ist.
- Die Wiedergabe von Audioinhalten vom RSS-Kanal lässt sich genauso steuern wie Audiodaten unter Musik (⇨ Seite 220).

Beenden der RSS-Kanal-Nutzung

Drücken Sie bei angezeigter Kanalliste die -Taste.

Tipp

Die Verbindung zum Internet bleibt bestehen, wenn Sie die Nutzung des RSS-Kanals beenden. Zum Trennen der Verbindung schalten Sie den WLAN-Schalter an der linken Seite des Systems aus.

DE

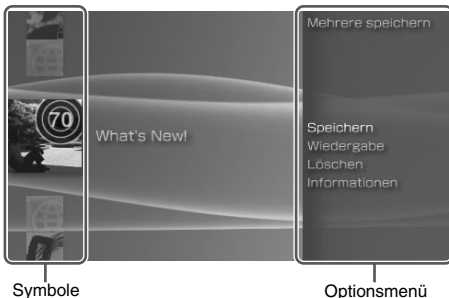


Netzwerk

Optionsmenü für RSS-Kanal

Über das Optionsmenü können Sie Informationen zu Kanälen auf einem Memory Stick Duo™ anzeigen lassen oder solche Kanäle löschen.

- 1 Wählen Sie ein Symbol aus und drücken Sie die Δ -Taste.**
Das Optionsmenü wird angezeigt.



- 2 Wählen Sie eine Menüoption aus und drücken Sie die \otimes -Taste.**

Ausblenden des Optionsmenüs

Drücken Sie die Δ -Taste oder die \odot -Taste.

Liste der Optionen

Welche Menüoptionen zur Verfügung stehen, hängt vom ausgewählten Symbol ab.

Mehrere speichern	Dient zum Auswählen mehrerer Kanäle und zum Speichern von Objekten in diesen Kanälen auf Memory Stick Duo™-Datenträgern (••► Seite 251)
Speichern	Speichert Objekte auf Memory Stick Duo™-Datenträgern (••► Seite 251)
Wiedergabe	Startet die Wiedergabe des ausgewählten Objekts

Löschen	Löscht Kanäle vom Memory Stick Duo™-Datenträger
Informationen	Zeigt Informationen über das ausgewählte Symbol an

DE



Netzwerk

Einstellungen am PSP®-System

Sie können Einstellungen für das PSP®-System selbst, sowie für einzelne Funktionsbereiche wie Videos, Fotos und den Netzwerkbetrieb vornehmen.

1 Wählen Sie im Home-Menü.













Die Symbole für die einzelnen Einstellungen werden angezeigt.



2 Wählen Sie ein Symbol aus und drücken Sie die (X)-Taste.

Der Einstellbildschirm zu dem ausgewählten Symbol wird angezeigt. Weitere Informationen dazu finden Sie in den Anweisungen zu den einzelnen Einstellungen (→ Seite 257-286).

Symbole für die einzelnen Einstellungen

	Netzwerk-aktualisierung	Ermöglicht den Zugriff auf Aktualisierungen der Systemsoftware (••► Seite 284)
	USB-Verbindung	Ermöglicht den Anschluss an einen PC über ein USB-Kabel (••► Seite 273)
	Video-Einstellungen	Enthält Einstellungen für „Menüsprache“, „Sprache Ton“ und „Sprache Untertitel“ für UMD™VIDEO (••► Seite 258)
	Foto-Einstellungen	Enthält Einstellungen für die Geschwindigkeit, in der eine Diashow abläuft (••► Seite 259)
	System-Einstellungen	Enthält Einstellungen für „Systemsprache“ und „Nickname“ sowie eine Option für die Memory Stick Duo™-Formatierung (••► Seite 260)
	Design-Einstellungen	Ermöglicht dem Benutzer das Wechseln der Hintergrundfarbe und das Anzeigen eines Bildes als Hintergrundbild (••► Seite 264)
	Datums- & Zeit-Einstellungen	Ermöglicht das Einstellen der Optionen „Datum und Uhrzeit“ sowie „Sommerzeit“ (••► Seite 265)
	Energiespar-Einstellungen	Enthält Einstellungen zum automatischen Ausschalten der Hintergrundbeleuchtung und zum Umschalten des Systems in den Ruhemodus (••► Seite 266)
	Sound-Einstellungen	Ermöglicht das Einstellen der Optionen „AVLS“ (zur automatischen Lautstärkebegrenzung) und „Tastenton“ (••► Seite 268)
	Sicherheits-Einstellungen	Ermöglicht das Ändern des Passworts für die Kindersicherung und der Kindersicherungsstufe (••► Seite 269)
	RSS-Kanal-Einstellungen	Ermöglicht das Ändern der Anzahl der zu speichernden Objekte (••► Seite 272)
	Netzwerk-Einstellungen	Ermöglicht das Einstellen der Optionen für eine WLAN-Verbindung (Wireless-LAN-Verbindung) (••► Seite 275)

Hier können Sie die Sprache für UMD™VIDEO einstellen und die UMD™-Videolautstärke erhöhen.

Hinweis

Je nach UMD™VIDEO werden die Wiedergabefunktionen bereits im Voraus vom Softwareentwickler festgelegt. In solchen Fällen stehen unter Umständen nicht alle Optionen zur Verfügung, selbst wenn Sie nach den Anweisungen in dieser Bedienungsanleitung vorgehen.

Menüsprache	Dient zum Auswählen der Sprache für das Menü für UMD™VIDEO.
Tonsprache	Dient zum Auswählen der Sprache für die Tonwiedergabe.
Untertitelsprache	Dient zum Auswählen der Sprache für die Untertitel.
UMD™Video-Lautstärke	Dient zum Einstellen der Lautstärke, wenn der Ausgangspegel bei einer UMD™VIDEO zu niedrig ist. Die Lautstärke lässt sich in folgenden Stufen erhöhen: „Normal“, „+1“ und „+2“.
UMD™Video L-/R-Taste	<ul style="list-style-type: none">– Nicht benutzen: Dient zum Deaktivieren der Funktion „Kapitel überspringen“ (mit L-/R-Taste gesteuert)– Kapitel überspringen: Dient zum Aktivieren der Funktion „Kapitel überspringen“ (mit L-/R-Taste gesteuert)

Tipp

Werkseitig gelten folgende Einstellungen:

- „Menüsprache“ und „Sprache Untertitel“ sind auf „Englisch“ gesetzt.
- „Sprache Ton“ ist auf „Originalsprache“ gesetzt.
- „UMD™Video-Lautstärke“ ist auf „Normal“ gesetzt.
- „UMD™Video L-/R-Taste“ ist auf „Kapitel überspringen“ gesetzt.

Hier stellen Sie die Option „Slideshow-Tempo“ ein.

Schnell	Die Bilder werden recht schnell nacheinander angezeigt.
<u>Normal</u>	Die Bilder werden in normaler Geschwindigkeit angezeigt.
Langsam	Die Bilder werden eher langsam nacheinander angezeigt.

Die Standardeinstellung der Menüoption ist unterstrichen.

System-Einstellungen

Hier können Sie die Einstellungen für das PSP®-System vornehmen, Informationen dazu anzeigen lassen oder einen Memory Stick Duo™ formatieren.

Nickname

Der bei der Anfangseinstellung als „Nickname“ ausgewählte Name kann hier geändert werden. Mit der Bildschirmtastatur können Sie den neuen Namen eingeben. Erläuterungen zum Eingeben von Text finden Sie unter „So verwenden Sie die Tastatur“ (**► Seite 287).

Systemsprache

Hier können Sie die Sprache für die Systemmenüs, zum Beispiel das Home-Menü, einstellen.

Deutsch	Zeigt Meldungen in Deutsch an
<u>English</u>	Zeigt Meldungen in Englisch an
Español	Zeigt Meldungen in Spanisch an
Français	Zeigt Meldungen in Französisch an
Italiano	Zeigt Meldungen in Italienisch an
Nederlands	Zeigt Meldungen in Holländisch an
Português	Zeigt Meldungen in Portugiesisch an
Русский	Zeigt Meldungen in Russisch an
日本語	Zeigt Meldungen in Japanisch an
한국어	Zeigt Meldungen in Koreanisch an
简体中文	Zeigt Meldungen in vereinfachtem Chinesisch an
繁體中文	Zeigt Meldungen in traditionellem Chinesisch an

Die Standardeinstellung der Menüoption ist unterstrichen.

Zeichensatz

Sie können den Zeichensatz einstellen, der für Musikdateien und andere Dateitypen gelten soll. In der Regel ist es nicht erforderlich, diese Einstellung vorzunehmen.

Für Dateinamen	Legen den Zeichencode fest, der in den Namen von Musik- und anderen Dateien verwendet werden soll
Für Text in Dateien	Legt den Zeichencode für Text in m3u-Dateien und anderen Dateitypen fest

Tipp

Die Standardeinstellung ist „Multilingual Latin 1 (850)“.

Batterie-Information

Sie können Informationen über die Systembatterie abrufen.

Ladestatus	Zeigt die Akkuladung in Prozent an
Reststunden *	Zeigt die restliche Betriebsdauer des Akkus in Stunden an (außer beim Laden)
Stromquelle	Zeigt die aktuelle Stromquelle an: „Extern“ oder „Batterie“
Batteriestatus	Zeigt den Akkustatus an: „Wird benutzt“, „Lädt“ oder „Laden beendet“

* Die vom System berechnete Stundenzahl ist ein Näherungswert.

Tipp

Zwischen den Angaben im Display und der tatsächlichen Akkuleistung sind leichte Abweichungen möglich. Dies geht auf Unterschiede bei Nutzungs- und Umgebungsbedingungen (zum Beispiel Temperatur) zurück.

Memory Stick™ formatieren

Mit dem System können Sie einen Memory Stick Duo™ formatieren. Gehen Sie dabei nach den Anweisungen im Display vor.

Hinweis

Beim Formatieren werden alle Daten und die gesamte Software auf dem Memory Stick Duo™ gelöscht und lassen sich nicht wiederherstellen. Achten Sie darauf, nicht versehentlich wichtige Daten zu löschen.

WMA-Wiedergabe aktivieren

Das System stellt eine Verbindung zum Internet für ein Aktivierungsverfahren zur Wiedergabe von Musikdaten im WMA-Format her. Gehen Sie dabei nach den Anweisungen im Display vor.

Tipp

Zum Aktivieren dieser Einstellung müssen Sie zunächst eine Verbindung zur Verwendung im Infrastruktur-Modus erstellen (•► Seite 276).

Flash® Player aktivieren

Das System stellt eine Verbindung zum Internet her, damit die Anzeige von Macromedia® Flash®-Inhalten im Internet-Browser aktiviert werden kann. Gehen Sie dabei nach den Anweisungen im Display vor.

Tipps

- Zum Aktivieren dieser Einstellung müssen Sie zunächst eine Verbindung zur Verwendung im Infrastruktur-Modus erstellen (•► Seite 276).
- Wenn nach dem Aktivieren dieser Einstellung keine Flash®-Inhalte angezeigt werden sollen, nehmen Sie die entsprechende Einstellung unter „Werkzeuge“ in der Menüleiste des Internet-Browsers vor.

Standardeinstellungen wiederherstellen

Sie können die Einstellungen auf die werkseitigen Standardeinstellungen zurücksetzen. Gehen Sie dabei nach den Anweisungen im Display vor.

Hinweise

- Beim Wiederherstellen der Standardeinstellungen gehen die aktuellen Einstellungen verloren und lassen sich nicht wiederherstellen.
- Nachdem eine Aktualisierung durchgeführt wurde, können Sie mit dieser Funktion nicht mehr zu einer vorherigen Version der Systemsoftware zurückwechseln.

Systeminformation

Hier können Sie Informationen über das PSP®-System anzeigen lassen.

MAC-Adresse	Zeigt die MAC-Adresse an
Systemsoftware	Zeigt die Version der Systemsoftware an
Nickname	Zeigt den Spielernamen an

Über PSP™ (PlayStation®Portable)

Hier können Sie die Markenzeichen sowie Copyright-Informationen zu der im PSP®-System verwendeten Software anzeigen lassen.

Design-Einstellungen

Sie können das Design für den Bildschirm des PSP®-Systems wechseln oder ein Bild als Hintergrundbild anzeigen lassen.

Design


Sie können die Hintergrundfarbe für den Bildschirm ändern. Wählen Sie mit den Richtungstasten eine Hintergrundfarbe aus und drücken Sie dann die (X)-Taste, um die Einstellung abzuschließen.

<u>Original</u>	Wechselt automatisch jeden Monat zu einer voreingestellten Farbe
Farbe wechseln	Wechselt zur ausgewählten Farbe

Die Standardeinstellung der Menüoption ist unterstrichen.

Hintergrundbild

Sie können auswählen, ob ein Hintergrundbild angezeigt werden soll.

<u>Nicht benutzen</u>	Kein Hintergrundbild wird angezeigt
Benutzen	Zeigt das unter  als Hintergrundbild definierte Bild an (**► Seite 235)

Die Standardeinstellung der Menüoption ist unterstrichen.

Datums- & Zeit-Einstellungen

Hier können Sie Datum und Uhrzeit, die Zeitzone und die Sommerzeit für das PSP®-System einstellen. Verwenden Sie die Richtungstasten zur Auswahl der entsprechenden Optionen, und drücken Sie dann die (X)-Taste zum Eingeben der Einstellung.

Datum und Uhrzeit	<ul style="list-style-type: none">– Manuelle Einstellung: Einstellung von Jahr, Monat, Tag, Stunde, Minute und Sekunde (und Einstellung von AM/PM bei Verwendung eines 12-Stunden Zeitschemas)– Einstellung über Internet: Stellt Verbindung mit Internet her, um Datum und Zeit automatisch einzustellen
Datumsdarstellung	Legt die Reihenfolge von Jahres-, Monats- und Tagesangabe für die Anzeige im Display fest
Zeitdarstellung	Legt für die Uhrzeit das 12 oder 24-Stunden-Format fest
Zeitzone	Legt die Zeitzone fest
Sommerzeit	Dient zum Auswählen von „Standard“ oder „Sommerzeit“ („Standard“ ist die Standardeinstellung)

Tipps

- Wenn Sie die Zeitzone ändern, werden Datum und Uhrzeit entsprechend der Zeitdifferenz zwischen der alten und der neuen Zeitzone automatisch umgestellt.
- Wenn „Design“ (**► Seite 264) auf „Original“ gesetzt ist und Sie die Monatsangabe unter „Datums- & Zeit-Einstellungen“ ändern, ändert sich die Hintergrundfarbe automatisch.
- Zur Verwendung von „Einstellung über Internet“ unter „Datum und Zeit“ müssen Sie zuerst im Infrastrukturmodus eine Internet-Verbindung erstellen (**► Seite 276).

Hier können Sie das PSP®-System so einstellen, dass die Hintergrundbeleuchtung ausgeschaltet wird oder dass es automatisch in den Ruhemodus wechselt. Auf diese Weise senkt das PSP®-System seinen Stromverbrauch.

Hintergrundbeleuchtung autom. aus

Wenn das System eine gewisse Zeit lang nicht bedient wird, schaltet es automatisch die Hintergrundbeleuchtung des LCD-Bildschirms aus, um den Stromverbrauch zu senken. Bei ausgeschalteter Hintergrundbeleuchtung wird im LCD-Bildschirm nichts angezeigt.

Aus	Die Hintergrundbeleuchtung wird nicht automatisch ausgeschaltet.
2 Minuten	Nach einer Minute wird der LCD-Bildschirm dunkler und nach einer weiteren Minute schaltet sich die Hintergrundbeleuchtung ganz aus
<u>5 Minuten</u>	Nach einer Minute wird der LCD-Bildschirm dunkler und nach weiteren vier Minuten schaltet sich die Hintergrundbeleuchtung ganz aus
10 Minuten	Nach einer Minute wird der LCD-Bildschirm dunkler und nach weiteren neun Minuten schaltet sich die Hintergrundbeleuchtung ganz aus

Die Standardeinstellung der Menüoption ist unterstrichen.

Einschalten der Hintergrundbeleuchtung

Wenn sich die Hintergrundbeleuchtung automatisch ausgeschaltet hat, drücken Sie eine beliebige Systemtaste, um sie wieder einzuschalten.

Tipp

In folgenden Situationen funktioniert „Hintergrundbeleuchtung autom. aus“ unter Umständen nicht:

- Bei der Videowiedergabe
- Bei der Wiedergabe einer Diashow

Autom. Abschalten

Hier können Sie das System so einstellen, dass es automatisch in den Ruhemodus wechselt, wenn es eine gewisse Zeit lang nicht bedient wird. Dadurch sinkt der Stromverbrauch. Einzelheiten zum Beenden des Ruhemodus finden Sie unter „Beenden des Ruhemodus“ (•►Seite 187).

Aus	Das System wechselt nicht automatisch in den Ruhemodus.
5 Minuten	Das System wechselt nach fünf Minuten in den Ruhemodus
<u>10 Minuten</u>	Ruhemodus nach 10 Minuten
15 Minuten	Ruhemodus nach 15 Minuten

Die Standardeinstellung der Menüoption ist unterstrichen.

Tipp

In folgenden Situationen funktioniert „Autom. Abschalten“ unter Umständen nicht:

- Wenn das System mit dem Netzanschluss verbunden ist
- Beim Spielen
- Bei der Videowiedergabe
- Bei der Musikwiedergabe
- Bei der Wiedergabe einer Diashow

WLAN-Energiesparmodus

Hier können Sie den Leistungsmodus der WLAN-Funktion einstellen. Wenn Sie „Ein“ wählen, kommuniziert das System mit verringerter Leistungsaufnahme.

<u>Aus</u>	Stellt Kommunikation auf höchste Stufe ein
Ein	Stellt Kommunikation auf Energiesparmodus ein

Die Standardeinstellung der Menüoption ist unterstrichen.

Hinweis

Wenn Sie diese Option auf „Ein“ setzen, kann das System möglicherweise nicht in allen Umgebungen richtig kommunizieren. Ändern Sie die Einstellung in solchen Fällen in „Aus“.

Sound-Einstellungen

Hier können Sie den Tastenton ausschalten und die Lautstärke begrenzen.

AVLS (Automatic Volume Limiter System)

Hier können Sie die maximale Lautstärke begrenzen. Damit können Sie erreichen, dass der Ton nicht über die Kopfhörer hinaus in der Umgebung zu hören ist. Außerdem können Sie das System mit dieser Option so einstellen, dass Sie auch beim Tragen von Kopfhörern noch hören können, was in Ihrer Umgebung vor sich geht, und auf diese Weise Gefahren vermeiden.

<u>Aus</u>	Die Lautstärke wird nicht begrenzt. Sie können die Lautstärke manuell einstellen
Ein	Die Lautstärke wird begrenzt

Die Standardeinstellung der Menüoption ist unterstrichen.

Tastenton

Hier können Sie den Tastenton ausschalten. Normalerweise ist beim Drücken einer Taste als Bestätigung ein Tastenton zu hören.

Aus	Kein Bestätigungston
<u>Ein</u>	Bestätigungston

Die Standardeinstellung der Menüoption ist unterstrichen.

Hier können Sie Optionen im Zusammenhang mit den Sicherheitsfunktionen des PSP®-Systems einstellen.

Passwort ändern

Damit ändern Sie das 4-stellige Passwort. Das Passwort ist bei folgenden Funktionen erforderlich:

- Ändern der Einstellung „Kindersicherungsstufe“ oder „Internet-Browser-Startsteuerung“
- Wiedergeben von Inhalten (z. B. Spielen oder Videos), deren Wiedergabe durch die eingestellte Kindersicherungsstufe des Systems eingeschränkt ist.
- Starten des Browsers, wenn „Internet-Browser-Startsteuerung“ auf „Ein“ gesetzt ist
- Ändern des Passworts.

Ändern des Passworts

1 Wählen Sie im Home-Menü die Option  (Sicherheits-Einstellungen) unter  und drücken Sie die (X)-Taste.

2 Wählen Sie „Passwort ändern“ aus und drücken Sie die (X)-Taste.

Der Bildschirm zum Eingeben des Passworts wird angezeigt.

3 Geben Sie mit den Richtungstasten das aktuelle 4-stellige Passwort ein und drücken Sie die (X)-Taste.

Wenn Sie zum ersten Mal nach dem Kauf ein Passwort festlegen wollen, geben Sie hier „0000“ ein.

4 Geben Sie mit den Richtungstasten das neue 4-stellige Passwort ein und drücken Sie die (X)-Taste.

5 Wählen Sie „Ja“ aus und drücken Sie die (X)-Taste.

Damit ist das neue Passwort festgelegt.

Tipp

Notieren Sie sich Ihr Passwort für den Fall, dass Sie es einmal vergessen.

Kindersicherungsstufe

Bei manchen Inhalten (z. B. Spielen oder Videos) ist je nach Inhalt eine Kindersicherungsstufe voreingestellt. Sie können die Kindersicherung am System so einstellen, dass bei Inhalten mit einer höheren Kindersicherungsstufe als der am System eingestellten die Wiedergabe unterbunden wird.

Kindersicherungsstufe

Die Kindersicherung lässt sich am PSP®-System auf eine von 11 Stufen einstellen oder ganz ausschalten.

Aus	Die Kindersicherung ist ausgeschaltet
11-1	Hier legen Sie die Kindersicherungsstufe fest. „1“ ist die strengste, „11“ die am wenigsten strenge Einstellung.

Die Standardeinstellung der Menüoption ist „9“.

Aus der Kombination der Kindersicherungsstufen des PSP®-Systems und des Inhalts ergibt sich, ob sich der Inhalt wiedergeben lässt oder nicht. Bei welchen Kombinationen dieser beiden Stufen Inhalt wiedergegeben werden kann, zeigt die Tabelle (•► Seite 271).

Beispiel: Wenn die Kindersicherungsstufe am System auf „9“ eingestellt ist, können Sie Inhalte mit einer Kindersicherungsstufe zwischen „1“ und „9“ wiedergeben lassen.


		Kindersicherungsstufe für Inhalt												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
Kindersicherungsstufe des Systems	11	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	10	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	9	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	8	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	7	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	6	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	5	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	4	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	3	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ : Inhalt kann angezeigt werden.

■ : Inhalt kann nicht angezeigt werden.

Weitere Informationen zu den Kindersicherungsstufen und den entsprechenden Altersgruppen finden Sie auf der Webseite yourpsp.com oder im Software-Handbuch.

Tipps

- Sie können die Kindersicherungsstufe über „Informationen“ im Optionsmenü abrufen.
- Für Inhalte, die mithilfe der Kindersicherung gesperrt wurden, wird  (Gesperrter Inhalt) angezeigt.

Internet-Browser-Startsteuerung

Sie können die Möglichkeit zum Starten des Internet-Browsers einschränken.

<u>Aus</u>	Erlaubt das Starten des Internet-Browsers
Ein	Zeigt vor dem Starten des Internet-Browsers den Bildschirm zum Eingeben des Passworts an

Die Standardeinstellung der Menüoption ist unterstrichen.

Objektspeicheroptionen

Sie können die Anzahl der Objekte ändern, die unter RSS-Kanal gespeichert werden können.

Beispiel: Wenn „Letzte 5 Objekte“ ausgewählt wird, werden die letzten 5 Objekte in einem Kanal gespeichert. Wenn bereits Objekte vom selben Kanal gespeichert sind, werden nur die letzten 5 Objekte gespeichert und die älteren Objekte werden gelöscht. Das Löschen älterer Objekte unterstützt den Benutzer beim Verwalten von RSS-Objektdaten auf Memory Stick Duo™-Datenträgern.

Letztes Objekt	Speichert nur das letzte Objekt
Letzte 2 Objekte	Speichert die letzten 2 Objekte
<u>Letzte 5 Objekte</u>	Speichert die letzten 5 Objekte
Letzte 10 Objekte	Speichert die letzten 10 Objekte
Alle Objekte	Speichert alle Objekte im Kanal

Die Standardeinstellung der Menüoption ist unterstrichen.

Tipp

Einzelheiten zum Speichern von Objekten vom RSS-Kanal finden Sie unter „Speichern von Inhalten“ (•► Seite 251).

Sie können Dateien von einem PC an einen Memory Stick Duo™ übertragen, der in das PSP®-System eingelegt ist. Dazu benötigen Sie ein handelsübliches USB-Kabel. Dazu benötigen Sie ein USB-Kabel. Bitte beachten Sie, dass die Dateiwiedergabe auf die vom System unterstützten Formate beschränkt ist.

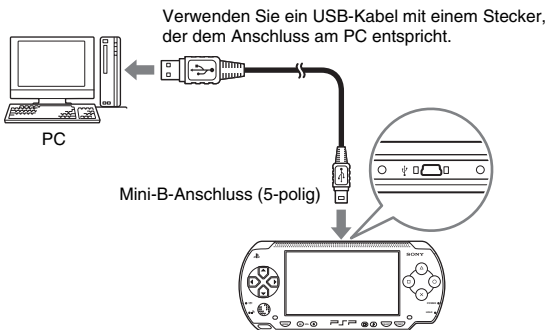
Tipps

- Sie können das System an einen PC mit einem Betriebssystem, das Massenspeicher unterstützt, anschließen (zum Beispiel Windows® XP oder Mac OS X).
- Für das System kann ein mit einem Mini-B-Anschluss (5-polig) kompatibles USB-Kabel verwendet werden.

Verbinden von System und PC mit einem USB-Kabel

Sie können System und PC mit einem USB-Kabel verbinden, ohne die Geräte vorher auszuschalten.

1 Schließen Sie ein USB-Kabel an das System und an den PC an.



2 Wählen Sie im Home-Menü die Option .. (USB-Verbindung) unter und drücken Sie die (X)-Taste.

Nun erkennt der PC den Memory Stick Duo™ im System.

Hinweis

Formatieren Sie einen Memory Stick Duo™ nicht am PC, da er dann unter Umständen vom PSP®-System nicht mehr erkannt wird.

Hier können Sie die notwendigen Netzwerkeinstellungen vornehmen, um das Gerät mit einem WLAN (Wireless-LAN) zu verbinden. Es gibt zwei WLAN-Modi.

Warnung

Schalten Sie an belebten Orten, zum Beispiel in einem gut besetzten Zug, den WLAN-Schalter aus. Falls sich in Ihrer Nähe eine Person mit Herzschrittmacher befindet, könnte dieser durch die Radiowellen in seiner Funktion beeinträchtigt werden.

Ad-hoc-Modus

In diesem Modus können Sie direkt mit anderen PSP®-Systemen kommunizieren. Bei der Kommunikation im Ad-hoc-Modus muss an beiden PSP®-Systemen „Automatisch“ oder der gleiche Kanal eingestellt sein. Erläuterungen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung zur Ad-hoc-kompatiblen Software.

Kommunikation mit anderen
PSP®-Systemen über ein WLAN



<u>Automatisch</u>	Automatische Umschaltung zum bestmöglichen Kommunikationskanal
K 1, K 6 oder K 11	Kommunikation über den angegebenen Kanal

Die Standardeinstellung der Menüoption ist unterstrichen.

Tipp

Wenn dieses Symbol auf der Softwareverpackung angegeben ist, bedeutet dies, dass die Software WLAN-Funktionen im Ad-hoc-Modus unterstützt.



Infrastruktur-Modus

In diesem Modus können Sie das PSP®-System über einen Zugriffspunkt (Access Point) mit einem Netzwerk verbinden. Damit können Sie eine Verbindung zum Internet herstellen (•► Seite 247) oder Funktionen wie beispielsweise eine Netzwerkaktualisierung ausführen (•► Seite 284).

Tipp

Wenn dieses Symbol auf der Softwareverpackung angegeben ist, bedeutet dies, dass die Software WLAN-Funktionen im Infrastrukturmodus unterstützt.



Voraussetzungen

Zum Verbinden des Systems mit einem Netzwerk und Durchführen einer Netzwerkaktualisierung müssen in der Regel folgende Voraussetzungen gegeben sein.

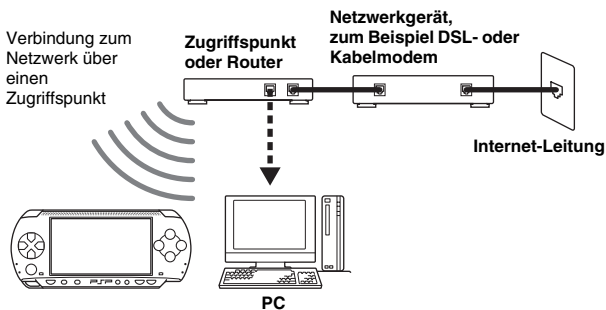
- Anmeldung bei einem Internet-Serviceprovider
- Netzwerkgerät, zum Beispiel DSL- oder Kabelmodem
- WLAN-Zugriffspunkt oder WLAN-Breitband-Router
- PC
- Einstellungen für den Zugriffspunkt (SSID, WEP-Schlüssel, WPA-Schlüssel usw., wie bei der Konfiguration des Zugriffspunkts festgelegt)

Tipps

- Ein Zugriffspunkt ist ein Gerät, das die Verbindung zu einem WLAN ermöglicht.
- SSID, WEP- und WPA-Schlüssel sind WLAN-Informationen. Sie sind unter Umständen für eine Verbindung zu einem Zugriffspunkt oder Router erforderlich. Diese Informationen werden in der Regel mithilfe eines PCs im Zugriffspunkt oder Router festgelegt. Erläuterungen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung zum Zugriffspunkt oder Router.

Beispiel für eine Netzwerkkonfiguration

Je nach verwendeten Netzwerkgeräten sind unterschiedliche Verbindungen und Konfigurationsmethoden erforderlich.



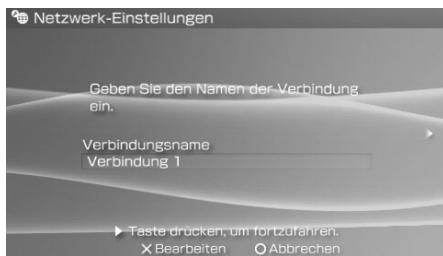
Einrichten einer neuen Netzwerkverbindung

Sie können die Netzwerkeinstellungen so definieren, dass das System eine Verbindung zu einem Zugriffspunkt herstellt und die Netzwerkverbindungsdaten im System gespeichert werden. Bis zu 10 Verbindungen können gespeichert werden.

- 1** Wählen Sie im Home-Menü die Option (Netzwerk-Einstellungen) unter und drücken Sie die -Taste.
- 2** Wählen Sie „Infrastruktur-Modus“ aus und drücken Sie die -Taste.
- 3** Wählen Sie „Neue Verbindung“ aus und drücken Sie die -Taste.

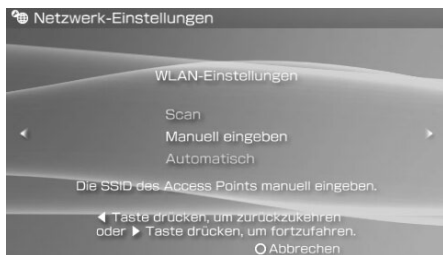
4 Geben Sie einen Namen für die Netzwerkverbindung ein.

Wenn Sie die (X)-Taste drücken, wird eine Bildschirmtastatur (→ Seite 287) angezeigt, mit der Sie den Namen eingeben können. Sie können einer Netzwerkverbindung einen beliebigen Namen geben.



Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie die Rechts-Taste. Der nächste Bildschirm erscheint.

5 Legen Sie die SSID für den Zugriffspunkt fest.



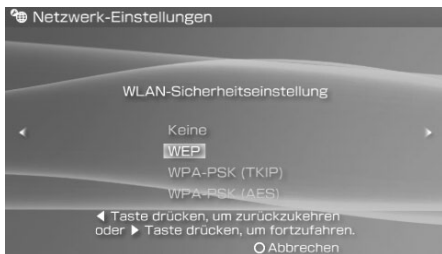
Auf diesem Bildschirm geben Sie die im Folgenden erläuterten Einstellungen ein. Erläuterungen dazu schlagen Sie bitte in der Bedienungsanleitung zum Zugriffspunkt oder Router nach.

Scan	Sucht nach nahe gelegenen Zugriffspunkten und zeigt die SSIDs an
Manuell eingeben	Ermöglicht dem Benutzer die Eingabe der SSID über die Tastatur. Wählen Sie diese Option, wenn Sie die SSID des Zugriffspunkts kennen.

Automatisch	Wählen Sie diese Option, wenn Sie einen Zugriffspunkt verwenden, der die automatische Konfiguration unterstützt. Gehen Sie nach den Anweisungen auf dem Bildschirm vor, damit die erforderlichen Einstellungen automatisch vorgenommen werden. Informationen zu Zugriffspunkten, die die automatische Konfiguration unterstützen, erhalten Sie bei den Herstellern von Zugriffspunkten.
-------------	---

Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie die Rechts-Taste. Der nächste Bildschirm erscheint.

6 Geben Sie die Sicherheitsinformationen für den Zugriffspunkt ein.



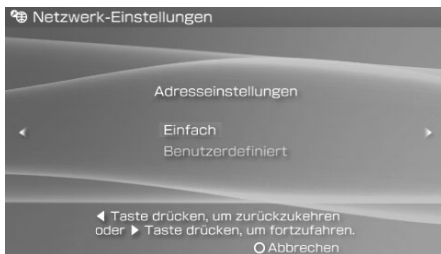
Sie können die unten aufgelisteten Optionen konfigurieren. Wenn Sie Fragen dazu haben, welche Optionen bei Ihrem Netzwerk erforderlich sind, wenden Sie sich an den Netzwerkadministrator.

Keine	Keine Sicherheitsinformationen werden konfiguriert.
WEP	Sicherheitsinformationen werden konfiguriert. Wechseln Sie mit der Rechts-Taste zu dem Bildschirm zum Eingeben des WEP- oder WPA-Schlüssels*.
WPA-PSK (TKIP)	
WPA-PSK (AES)	

* Die Felder für den WEP- oder WPA-Schlüssel zeigen acht Sterne an, ganz gleich, wie viele Zeichen Sie für den Schlüssel eingeben.

Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie die Rechts-Taste. Der nächste Bildschirm erscheint.

7 Wählen Sie die Methode zum Festlegen der Adresse aus.



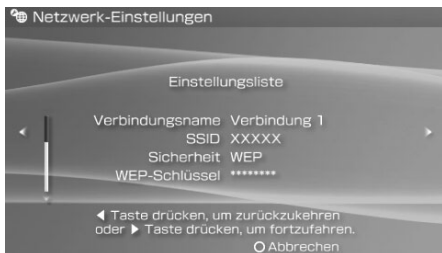
Auf diesem Bildschirm geben Sie die im Folgenden erläuterten Einstellungen ein. Bei den meisten Netzwerken zuhause können Sie die Einstellungen in der Konfiguration „Automatisch“ verwenden (dies ist die empfohlene Konfiguration).

Einfach	Folgende Informationen werden automatisch festgelegt. - IP-Adresseinstellungen: automatisch - DNS-Adresseinstellungen: automatisch - Proxy-Server: nicht verwendet - Internet-Browser: Nicht starten
Benutzerdefiniert	Hier können Sie detaillierte Einstellinformationen manuell eingeben, z. B. für ein statisches IP-Netzwerk. Weitere Informationen dazu schlagen Sie bitte in der Bedienungsanleitung zum Netzwerkgerät nach oder wenden Sie sich an Ihren Internet-Serviceprovider.

Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie die Rechts-Taste. Der nächste Bildschirm erscheint.

8 Überprüfen Sie die Einstellungen.

Auf dem folgenden Bildschirm erscheinen die Einstellungen, die Sie vorgenommen haben. Falls Sie Einstellungen ändern möchten, drücken Sie die Links-Taste, um die vorhergehenden Bildschirme nochmals aufzurufen.



Nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, drücken Sie die Rechts-Taste. Der nächste Bildschirm erscheint.

9 Speichern Sie die Verbindung.

Drücken Sie die (X)-Taste. Die Verbindung wird auf Ihrem System gespeichert.

10 Testen Sie die Verbindung.

Vergewissern Sie sich vor dem Test, dass der WLAN-Schalter des PSP®-Systems eingeschaltet ist. Wählen Sie „Verbindung testen“ aus und drücken Sie die (X)-Taste. Das System stellt eine Verbindung zu dem ausgewählten Zugriffspunkt her.

11 Sehen Sie sich die Ergebnisse des Verbindungstests an.

Wenn die Verbindung erfolgreich zustande kam, werden Informationen über die Netzwerkverbindung angezeigt. Drücken Sie die (O)-Taste, um den Verbindungstest zu beenden.

Tipps

- Nachdem das System die Verbindung zu einem Zugriffspunkt hergestellt hat, führt es auch einen Internet-Verbindungstest durch. Die Ergebnisse des Internet-Verbindungstests werden auf dem Bildschirm mit den Verbindungstestergebnissen angezeigt.






- Wenn der Verbindungstest fehlschlägt, überprüfen Sie anhand der Anweisungen auf dem Bildschirm die Einstellungen. Die Netzwerkeinstellungen für die Verbindung können über das Optionsmenü geändert werden (**► Seite 283). Weitere Informationen dazu schlagen Sie bitte in der Bedienungsanleitung zum Netzwerkgerät nach oder wenden Sie sich an Ihren Internet-Serviceprovider.
- Wenn Ihr System die IP-Adresse und die DNS-Informationen über einen DHCP-Server bezieht, wählen Sie in Schritt 7 „Benutzerdefiniert“. Wählen Sie dann für alle Optionen die Einstellung „Automatisch“.
- Wenn Sie wollen, dass der Browser beim Herstellen einer Verbindung zu einem Zugriffspunkt automatisch gestartet wird, wählen Sie in Schritt 7 die Option „Benutzerdefiniert“ und setzen die Option „Internet-Browser“ auf „Starten“. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie eine Verbindung zu einem Hotspot herstellen wollen, für den ein Benutzername und ein Passwort erforderlich sind.
- Bei bestimmten Einstellungen für den Zugriffspunkt müssen Sie unter Umständen die MAC-Adresse des Systems eingeben, um eine Verbindung zum Netzwerk herzustellen. Die MAC-Adresse des Systems können Sie über „Systeminformation“ abrufen (**► Seite 263).


Über DNAS

Sony Computer Entertainment Inc. setzt das DNAS (Dynamic Network Authentication System), ein proprietäres Authentifizierungssystem, zum Schutz von Copyright und Sicherheit bei der Verbindung des PSP®-Systems mit einem Netzwerk ein. DNAS kann Informationen über die Hardware und Software eines Benutzers zum Zweck der Authentifizierung, des Kopierschutzes, der Kontensperrung, des System-, Regel- oder Spielmanagements sowie zu anderen Zwecken abrufen. Die gesammelten Informationen identifizieren den Benutzer nicht persönlich. Weitergabe, Veröffentlichung, Export, Import oder Übertragung von Programmen und Geräten ohne entsprechende Befugnis, die das Authentifizierungsschema umgehen, können gesetzlich untersagt sein.

Das Optionsmenü für Netzwerkeinstellungen

Wenn Sie im Infrastrukturmodus das Optionsmenü aufrufen, können Sie die im System gespeicherten Netzwerkeinstellungen bearbeiten oder löschen.

- 1 Wählen Sie im Home-Menü die Option  (Netzwerkeinstellungen) unter  und drücken Sie die -Taste.**
- 2 Wählen Sie „Infrastruktur-Modus“ aus und drücken Sie die -Taste.**
- 3 Wählen Sie eine Verbindung aus und drücken Sie die -Taste.**

Die unten aufgelisteten Optionen werden angezeigt. Wählen Sie die gewünschte Option aus und drücken Sie die -Taste.

Bearbeiten	Hier können Sie die Einstellungen für eine Netzwerkverbindung ändern, die im System gespeichert ist*
Verbindung testen	Hier können Sie die Verbindung zu einem Zugriffspunkt testen
Löschen	Hier können Sie eine Netzwerkverbindung löschen
Informationen	Hier können Sie Informationen über eine Netzwerkverbindung anzeigen

* Erläuterungen dazu finden Sie unter „Einrichten einer neuen Netzwerkverbindung“ (•► Seite 277).

Mit der Funktion „Netzwerkaktualisierung“ können Sie die Systemsoftware für das PSP®-System aktualisieren. Einzelheiten zu Aktualisierungen finden Sie unter „PSP®-Aktualisierungen“ (→ Seite 290).

Ablauf einer Netzwerkaktualisierung

Herstellen einer Verbindung zum Netzwerk

Stellen Sie über einen WLAN-Zugriffspunkt eine Verbindung her.
Schalten Sie den WLAN-Schalter an der linken Seite des PSP®-Systems ein.



Herunterladen der Daten (Download)

Laden Sie die Aktualisierungsdaten über das Netzwerk herunter. Die Aktualisierungsdaten werden auf dem Memory Stick Duo™ in Ihrem PSP®-System gespeichert.



Aktualisierung der Software (Update)

Aktualisieren Sie mithilfe der auf dem Memory Stick Duo™ gespeicherten Daten die Systemsoftware.

Hinweis

Während das Herunterladen bzw. Aktualisieren läuft:

- Nehmen Sie den Memory Stick Duo™ nicht heraus.
- Schalten Sie das System nicht aus.
- Lösen Sie den Netzanschluss nicht vom System.




Wenn eine Aktualisierung unterbrochen wird, kann die Systemsoftware beschädigt werden.


Starten einer Netzwerkaktualisierung


Zum Herunterladen von Aktualisierungsdaten müssen Sie über einen Zugriffspunkt eine Netzwerkverbindung herstellen. Überprüfen Sie vor dem Starten, ob der Akku geladen ist. Wenn der Akku nicht ausreichend geladen ist, können Sie möglicherweise keine Aktualisierung starten.

1 Setzen Sie einen Memory Stick Duo™ in das PSP®-System ein.

2 Schließen Sie den Netzanschluss an das System an.

3 Wählen Sie im Home-Menü die Option  (Netzwerkaktualisierung) unter  und drücken Sie die -Taste.

4 Wählen Sie eine Verbindung aus und drücken Sie die -Taste.

Das System stellt mithilfe des ausgewählten Zugriffspunkts eine Verbindung zum Netzwerk her. Wenn Sie noch keine Verbindung erstellt und gespeichert haben, wählen Sie „Neue Verbindung“ und drücken Sie die -Taste, so dass der Einstellbildschirm angezeigt wird (→ Seite 277).

5 Laden Sie die Aktualisierungsdaten herunter.




Wenn eine Verbindung zum Netzwerk besteht, sucht das System automatisch nach den neuesten Aktualisierungsdaten. Gehen Sie nach den Anweisungen auf dem Bildschirm vor, um die Aktualisierungsdaten herunterzuladen und die Aktualisierung zu starten.


Tipp


Nachdem die Aktualisierung abgeschlossen ist, können Sie die Aktualisierungsdaten vom Memory Stick Duo™ löschen.

Das Optionsmenü für Netzwerkaktualisierungen

Wenn Sie das Optionsmenü aufrufen, können Sie die im System gespeicherten Verbindungen bearbeiten oder löschen.

1 Wählen Sie im Home-Menü die Option  (Netzwerkaktualisierung) unter  und drücken Sie die -Taste.

2 Wählen Sie eine Verbindung aus und drücken Sie die -Taste.

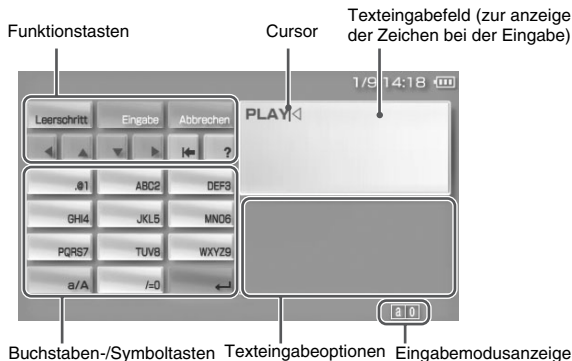
Folgende Optionen werden angezeigt. Wählen Sie die gewünschte Option aus und drücken Sie die -Taste.

Verbinden	Hier können Sie die Verbindung zu einem Zugriffspunkt herstellen
Bearbeiten	Hier können Sie die Einstellungen für eine Netzwerkverbindung ändern, die im System gespeichert ist*
Löschen	Hier können Sie eine Netzwerkverbindung löschen
Informationen	Hier können Sie Informationen über eine Netzwerkverbindung anzeigen

* Erläuterungen dazu finden Sie unter „Einrichten einer neuen Netzwerkverbindung“ (•► Seite 277).

So verwenden Sie die Tastatur





Mit der Bildschirmtastatur können Sie Text eingeben, z. B. wenn Sie einen Spielnamen für das PSP®-System oder Netzwerkeinstellungen eingeben wollen.



Liste der Optionen im Kontrollmenü





Welche Tasten angezeigt werden, hängt vom Status der Texteingabe ab.

Tasten auf der Tastatur	Funktion
Leerschritt	Erzeugt ein Leerzeichen
Verlauf	Beim Eingeben von Text in das Adressfeld für den Internet-Browser werden zuvor eingegebene Adressen angezeigt. Adressen werden nur angezeigt, wenn der Eingabemodus auf Abkürzungen für Web-Adressen eingestellt ist.
Eingabe	Bestätigt die Zeichen, die Sie getippt, aber noch nicht endgültig eingegeben haben, und blendet die Tastatur aus
Abbrechen	Verwirft die Zeichen, die Sie getippt, aber noch nicht endgültig eingegeben haben, und blendet die Tastatur aus
← ↑ ↓ →	Bewegt den Cursor

Tasten auf der Tastatur	Funktion
	Löscht das Zeichen links vom Cursor
	Ruft ein Diagramm mit den Systemtasten und deren Funktion auf
	Schaltet zwischen Groß- und Kleinschreibung um
	Erzeugt einen Zeilenumbruch

Umschalten des Eingabemodus

Je nach ausgewählter Sprache steht eine unterschiedliche Anzahl an Eingabemodi zur Verfügung. Mit jedem Druck auf die SELECT-Taste wechselt der Eingabemodus zwischen den Optionen, die im folgenden Diagramm angegeben sind:

Eingabemodusanzeige	Eingabemodus	Beispiele für Zeichen, die eingegeben werden können
	Buchstaben und Ziffern	a b c d e
	Buchstaben und Ziffern (einschließlich Buchstaben mit Akzent)	é í ó ç ñ
	Nur Ziffern	1 2 3 4 5
	Abkürzungen für Web-Adressen	.com .ne .html .gif

Tipp

Die Sprache der Bildschirmtastatur hängt von der Einstellung für die „Systemsprache“ ab, die Sie unter „System-Einstellungen“ ausgewählt haben (**► Seite 260). Wenn Sie als „Systemsprache“ zum Beispiel „Englisch“ auswählen, wird die französische Tastatur angezeigt.

Eingeben von Zeichen

Im Folgenden wird die Texteingabe am Beispiel des Wortes „PLAY“ erläutert.

- 1 Wählen Sie PQRS7 und drücken Sie mehrmals die (X) - Taste, bis „P“ angezeigt wird.**

Mit jedem Druck auf die (X) -Taste wechselt der Buchstabe, der ins Texteingabefeld eingegeben wird.

- 2 Wählen Sie JKL5 und drücken Sie mehrmals die (X) -Taste, bis „L“ angezeigt wird.**

- 3 Wählen Sie ABC2 und drücken Sie mehrmals die (X) -Taste, bis „A“ angezeigt wird.**

- 4 Wählen Sie WXYZ9 und drücken Sie mehrmals die (X) - Taste, bis „Y“ angezeigt wird.**

- 5 Wählen Sie Eingabe und drücken Sie anschließend die (X) - Taste.**

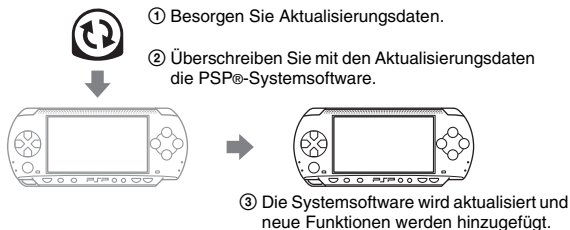
Damit bestätigen Sie die eingegebenen Zeichen. Wählen Sie nochmals Eingabe und drücken Sie die (X) -Taste. Die Tastatur wird ausgeblendet.

Tipp

Wenn Sie bei der Eingabe von Zeichen die a/A-Taste wählen, können Sie zwischen Groß- und Kleinschreibung umschalten.

PSP®-Aktualisierungen

Softwareaktualisierungen können Sicherheits-Patches und neue oder überarbeitete Einstellungen und Funktionen enthalten. Es empfiehlt sich, dass Sie ihr System auf dem aktuellen Stand halten und immer die neueste Version der Systemsoftware verwenden.



Sie haben folgende Möglichkeiten, eine Aktualisierung durchzuführen:

- Netzwerkaktualisierung
- Aktualisieren mit einem PC
- Aktualisieren mit einer UMD™

Wählen Sie das Aktualisierungsverfahren, das für Sie am besten geeignet ist. Die neuesten Informationen zu Aktualisierungen finden Sie unter yourpsp.com.

Tipps

- Je nach Software können Sie unter Umständen erst spielen, wenn Sie die PSP®-Systemsoftware aktualisieren.
- Nach der Aktualisierung der Systemsoftware können Sie nicht wieder zu einer früheren Version wechseln.

Netzwerkaktualisierung

Nehmen Sie die Aktualisierung über die WLAN-Funktion des PSP®-Systems vor. Ausführliche Anweisungen finden Sie unter „Netzwerkaktualisierung“ (**► Seite 284).

Aktualisieren mit einem PC

Nehmen Sie die Aktualisierung mithilfe eines PCs vor und laden Sie Aktualisierungsdaten aus dem Internet herunter. Ausführliche Anweisungen finden Sie unter yourpsp.com.

Aktualisieren mit einer UMD™

Sie können die Aktualisierung mit einer UMD™ vornehmen, die Aktualisierungsdaten enthält. Überprüfen Sie vor dem Starten, ob der Akku geladen ist. Wenn der Akku nicht ausreichend geladen ist, können Sie möglicherweise keine Aktualisierung starten.


Hinweis

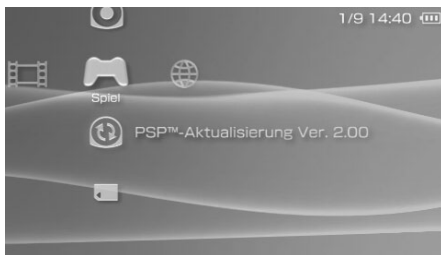
Während eine Aktualisierung läuft:

- Nehmen Sie die UMD™ nicht heraus.
- Schalten Sie das System nicht aus.
- Lösen Sie den Netzanschluss nicht vom System.

Wenn eine Aktualisierung unterbrochen wird, kann die Systemsoftware beschädigt werden.

- 1 Schließen Sie den Netzanschluss an das PSP®-System an.**
- 2 Setzen Sie eine UMD™ ein, die Aktualisierungsdaten enthält.**

Das Symbol zum Aktualisieren von Daten und die Versionsnummer werden im Home-Menü unter  angezeigt.



3 Wählen Sie und drücken Sie die -Taste.






Die Aktualisierung beginnt. Gehen Sie zum Abschließen der Aktualisierung nach den Anweisungen auf dem Bildschirm vor.

Überprüfen, ob die Aktualisierung erfolgreich durchgeführt wurde

Wenn die Versionsnummer der Aktualisierung im Feld „Systemsoftware“ unter „Systeminformation“ angezeigt wird (→ Seite 263), wurde die Aktualisierung erfolgreich durchgeführt.

Kompatible Datenträger

Die im Folgenden aufgelisteten Datenträgertypen können mit dem PSP®-System verwendet werden. In dieser Bedienungsanleitung bezieht sich der Begriff „Memory Stick Duo™“ auf alle Memory Stick™-Typen in der Tabelle unten.

Typ	Logo
UMD™	
Memory Stick Duo™ (nicht mit MagicGate™ kompatibel)	
MagicGate™ Memory Stick Duo™ *1	
Memory Stick Duo™ (mit MagicGate™ kompatibel) *1 *2	
Memory Stick PRO Duo™ *1 *2	

*1 Kompatibel mit MagicGate™

*2 Kompatibel mit Hochgeschwindigkeitsdatenübertragung über eine parallele Schnittstelle. Die tatsächliche Übertragungsrage hängt vom Memory Stick Duo™-kompatiblen Gerät ab.

Tipps

- Die Funktionsfähigkeit kann nicht für alle Memory Stick™-Datenträger garantiert werden.
- Wenn ein Memory Stick Duo™ nicht mit dem PSP®-System formatiert wird, sondern mit einem anderen Gerät, zum Beispiel einem PC, wird er vom PSP®-System unter Umständen nicht erkannt. Formatieren Sie in einem solchen Fall den Memory Stick Duo™ mit dem PSP®-System neu (**► Seite 262).

DE

Weitere Informationen

UMD™

UMD™-Datenträger enthalten einen Regionalcode für die einzelnen Märkte, in denen sie angeboten werden. Mit diesem System kann eine UMD™ mit dem Regionalcode „ALL“ oder „2“ wiedergegeben werden.



Memory Stick™

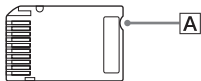
Den Memory Stick™ gibt es in zwei Größen: in der Standardgröße und klein. Das PSP®-System ist mit der kleinen Variante, dem Memory Stick Duo™, kompatibel. Ein Memory Stick™ in Standardgröße kann mit dem System nicht verwendet werden.

Memory Stick Duo-Adapter (separat erhältlich)



Mithilfe eines Memory Stick Duo-Adapters (separat erhältliches Produkt von Sony mit der Modellnummer MSAC-M2) kann ein Memory Stick Duo™ auch in Geräten eingesetzt werden, die auf einen Memory Stick™ in Standardgröße ausgelegt sind.

MagicGate™-kompatibler Memory Stick Duo™



MagicGate™-kompatible Memory Stick Duo™-Datenträger haben eine Einkerbung (A), anhand derer sie sich durch Berührung von einem nicht MagicGate-kompatiblen Memory Stick Duo™-Datenträger unterscheiden lassen.

Parallele Datenübertragung (Hochgeschwindigkeitsdatenübertragung)

Die parallele Datenübertragung ist eine Technologie zur Datenübertragung in Hochgeschwindigkeit, bei der die Daten gleichzeitig über mehrere Datenein-/ausgänge am Memory Stick™ übertragen werden. Die Datenein-/ausgänge werden also als parallele Schnittstelle genutzt.

MagicGate

MAGICGATE heißt eine Technologie zum Schutz von Urheberrechten, die von der Sony Corporation entwickelt wurde.

MAGICGATE garantiert keine Kompatibilität zu anderen Produkten der Marke „MagicGate“.

Für die Wiedergabe geeignete Dateien

Auf dem PSP®-System können Dateien der folgenden Typen wiedergegeben werden:

Art der Daten	Dateitypen
Video	<ul style="list-style-type: none">• Memory Stick™-Videoformat<ul style="list-style-type: none">- MPEG-4 SP (AAC)- H.264/MPEG-4 AVC Main Profile (AAC)• MP4<ul style="list-style-type: none">- MPEG-4 Simple Profile (AAC)- H.264/MPEG-4 AVC Main Profile (CABAC) (AAC) und Baseline Profile (AAC)
Musik	<ul style="list-style-type: none">• Memory Stick™-Audioformat<ul style="list-style-type: none">- ATRAC3™- ATRAC3plus™- MP3• MP3 (MPEG-1/2 Audio Layer3)• MP4 (MPEG-4 AAC)• WAV (Lineares PCM)• WMA

Art der Daten	Dateitypen
Fotos	<ul style="list-style-type: none"> • JPEG (konform mit DCF 2.0/Exif 2.21) • TIFF • BMP • GIF • PNG

Tipps

- Je nach Datentyp lassen sich nicht alle Arten von Daten wiedergeben bzw. anzeigen.
- Das System kann Videodaten wiedergeben, die auf Bitraten von unter 768 kbps konvertiert sind.
- Das System kann keine Videos von mehr als 6 Stunden und 37 Minuten Länge wiedergeben.
- Einige über das Internet vertriebene Dateien können Wiedergabebeschränkungen aufweisen. Erfragen Sie weitere Einzelheiten bei Ihrem Content-Provider.

Technische Daten

Design und technische Daten können ohne vorherige Ankündigung geändert werden.

PSP®-System (PlayStation®Portable)

LCD-Bildschirm	TFT-Display, 4,3 Zoll (16:9), volltransparent ca. 16.770.000 Anzeigefarben
Ton	Stereolautsprecher
Internes Disc-Laufwerk	UMD™-Laufwerk mit Lesezugriff
Schnittstellen	DC IN 5V-Anschluss Ladeanschluss Headset-Anschluss IR-Port Hi-Speed USB-Anschluss DC OUT-Anschluss Memory Stick Duo™-Steckplatz WLAN-Anschluss (IEEE 802.11b)
Kompatible Codecs	UMD™ - Video: H.264/MPEG-4 AVC Main Profile Level 3 - Musik: H.264/MPEG-4 AVC Main Profile Level 3, lineares PCM, ATRAC3plus™
	Memory Stick™ (•▶ Seite 295)
Stromversorgung	Netzanschluss: 5,0 V Gleichstrom Akku: Lithium-Ionen-Akku (wiederaufladbar)
Maximale Leistungsaufnahme	ca. 6 W (beim Laden)
Abmessungen	ca. 170 × 23 × 74 mm (B × H × T) (ohne das am weitesten vorstehende Teil)
Gewicht	ca. 280 g (mit Akku)
Betriebstemperatur	5°C - 35°C

DE

Weitere Informationen

UMD™-Laser

Wellenlänge	655 - 665 nm
Leistung	max. 0,28 mW
Typ	Halbleiter, kontinuierlich

Wireless-LAN

Standard	IEEE 802.11b
Sicherheit	WEP (128-bit/64-bit) WPA-PSK (TKIP) WPA-PSK (AES)
Modulationsformat	DS-SS (IEEE 802.11b-konform)

Netzanschluss

Eingang	100-240 V Wechselstrom, 50/60 Hz
Ausgang	5 V Gleichstrom, max. 2000 mA
Abmessungen	ca. 46 × 22 × 76 mm (B × H × T) (ohne das am weitesten vorstehende Teil)
Gewicht	ca. 210 g

Akku

Akkutyp	Lithium-Ionen-Akku (wiederaufladbar)
Spannung	3,6 V Gleichstrom
Kapazität	1800 mAh

■ Kopfhörer

Diese gehörfreundlichen Kopfhörer sind so konstruiert, dass Sie den Schalldruck, dem das Ohr ausgesetzt wird, auf maximal 90 dB begrenzen.

Hinweise zum mit dem Value Pack gelieferten Memory Stick Duo™

- Kompatibel mit MagicGate™
- Unterstützt parallele Datenübertragung (Hochgeschwindigkeitsdatenübertragung). Diese Art der Hochgeschwindigkeitsdatenübertragung ist nur bei kompatiblen Geräten möglich. Die Übertragungsgeschwindigkeit hängt vom verwendeten Gerät ab.
- Verfügt über tatsächlich nutzbare Kapazität (Benutzerkapazität) und für Systemdateien reservierte Kapazität. Die Benutzerkapazität des mitgelieferten Produkts beträgt etwa 30 MB.

Software

Software developed by the NetBSD Foundation, Inc. and its contributors is used for the communication functions of this product. For more information, see <http://www.scei.co.jp/psp-license/pspnet.txt>.

In diesem Gerät wird die S3TC-Texturkompressionstechnologie unter Lizenz der S3 Graphics, Co., Ltd., eingesetzt.

This product includes RSA BSAFE Cryptographic software from RSA Security Inc. RSA is a registered trademark of RSA Security Inc. BSAFE is a registered trademark of RSA Security Inc. in the United States and/or other countries.

U.S. and foreign patents licensed from Dolby Laboratories.

MPEG Layer-3 audio coding technology and patents licensed from Fraunhofer IIS and Thomson.

Dieses Produkt enthält **NetFront™** Internet-Browsersoftware von ACCESS Co., Ltd.

Copyright© 1996-2005 ACCESS Co., Ltd.

NetFront™ ist eine Marke oder eingetragene Marke von ACCESS Co., Ltd., in Japan und anderen Ländern.

This product is protected by certain intellectual property rights of Microsoft Corporation. Use or distribution of such technology outside of this product is prohibited without a license from Microsoft or an authorized Microsoft subsidiary.

Die RSS-Kanal-Funktion des PSP®-Systems verwendet die RSS (Really Simple Syndication) 2.0-Technologie. Weitere Informationen zu RSS 2.0 finden Sie unter <http://blogs.law.harvard.edu/tech/rss>.

Contains Macromedia® Flash® Player technology by Adobe
Copyright© 1995-2006 Adobe Systems, Inc. All rights reserved.
Macromedia, Flash and Macromedia Flash are trademarks or registered trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and internationally.

Für Teile der PSP®-Systemsoftware sind folgende Hinweise zum Urheberrecht erforderlich (diese Hinweise betreffen nicht die eingeschränkte Garantie, die für das PSP®-System bzw. die UMD™-Software gewährt wird):

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.




Copyright© 1988-1997 Sam Leffler
Copyright© 1991-1997 Silicon Graphics, Inc.

Permission to use, copy, modify, distribute, and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that (i) the above copyright notices and this permission notice appear in all copies of the software and related documentation, and (ii) the names of Sam Leffler and Silicon Graphics may not be used in any advertising or publicity relating to the software without the specific, prior written permission of Sam Leffler and Silicon Graphics.



THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS-IS" AND WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS, IMPLIED OR OTHERWISE, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

IN NO EVENT SHALL SAM LEFFLER OR SILICON GRAPHICS BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND, OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER OR NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY OF DAMAGE, AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

Markenzeichen

„“, „PlayStation“, „“ und „“ sind eingetragene Marken und „UMD“ ist eine Marke der Sony Computer Entertainment Inc.

„“ und „XMB“ sind Marken der Sony Corporation und der Sony Computer Entertainment Inc.

„SONY“ und „“ sind eingetragene Marken der Sony Corporation. „Memory Stick Duo“, „Memory Stick PRO Duo“, „Memory Stick“, „“, „SonicStage“, „MagicGate“, „ATRAC3plus“, „ATRAC3“ und „LocationFree“ sind ebenso Warenzeichen des gleichen Unternehmens.

ATOK is a registered trademark of JUSTSYSTEM CORP. in Japan and other countries.



Windows und Windows Media sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation in den USA und anderen Ländern.

Mac OS ist eine eingetragene Marke von Apple Computer in den USA und anderen Ländern.

Alle anderen Marken sind Eigentum der jeweiligen Eigentümer.

Hinweis zu nationalen Exportbestimmungen

Dieses Produkt unterliegt möglicherweise der nationalen Gesetzgebung zu Exportbestimmungen. Sie sind verpflichtet, die Vorschriften einer solchen Gesetzgebung und aller anderen geltenden Gesetze eines Rechtsgebiets im Zusammenhang mit diesem Produkt strikt einzuhalten.

Hinweis zu Bestimmungen der US-Exportbehörde

PSP®-Systemsoftware enthält Verschlüsselungstechnologie, die bestimmten Einschränkungen der U.S. Export Administration Regulations unterliegt, und darf nicht an von den USA mit Handelsverbot belegte Zielorte exportiert oder rückexportiert werden. Darüber hinaus darf PSP®-Systemsoftware nicht an natürliche oder juristische Personen exportiert oder rückexportiert werden, die durch die U.S. Export Administration Regulations gesperrt sind.

Störungsbehebung

Wenn beim Betrieb am PSP®-System Probleme auftreten, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt. Sollte sich ein Problem nicht beheben lassen, wenden Sie sich an die Helpline beim PSP®-Kundendienst. Die entsprechende Nummer finden Sie in jedem Handbuch zu Software im PSP®-Format.

Stromversorgung, Akku und Laden des Akkus

DE

Weitere Informationen

Das Gerät schaltet sich nicht ein.

- ➔ Überprüfen Sie, ob der Akku geladen ist (➔ Seite 194).
- ➔ Überprüfen Sie, ob der Akku ordnungsgemäß eingelegt ist (➔ Seite 180).

Der Akku wird nicht vollständig oder gar nicht geladen.

- ➔ Überprüfen Sie, ob der Netzanschluss und das Netzkabel korrekt an das System und die Netzsteckdose angeschlossen sind.
- ➔ Vergewissern Sie sich, dass die WLAN-Funktion beim Laden nicht verwendet wird. Der Akku kann nicht neu geladen werden, solange Sie die WLAN-Funktion benutzen.
- ➔ Überprüfen Sie, ob Sie den richtigen Netzanschluss für das Gerät verwenden.
- ➔ Überprüfen Sie, ob der Anschluss am Netzanschluss verunreinigt ist. Wenn ja, reinigen Sie ihn mit einem weichen, trockenen Tuch.
- ➔ Wenn Sie den Akku in sehr kalter Umgebung laden, kann es länger dauern, bis eine vollständige Ladung erreicht ist.
- ➔ Am Akku ist möglicherweise ein Problem aufgetreten. Versuchen Sie es gegebenenfalls mit einem Ersatzakku, der als geeignet für das PSP®-System gekennzeichnet ist.

Die Akkuladung ist schon nach kurzer Zeit wieder aufgebraucht.

- ➔ Wenn Sie das System in sehr warmer oder kalter Umgebung verwenden, wird die Akkuladung schneller als üblich aufgebraucht. Benutzen Sie das System möglichst nicht in solcher Umgebung.

- ➔ Am Akku ist möglicherweise ein Problem aufgetreten. Versuchen Sie es gegebenenfalls mit einem Ersatzakku, der als geeignet für das PSP®-System gekennzeichnet ist.

Die POWER-Kontroll-Leuchte leuchtet, aber auf dem LCD-Bildschirm wird nichts angezeigt.

- ➔ Überprüfen Sie, ob die Hintergrundbeleuchtung des LCD-Bildschirms ausgeschaltet ist. Wenn ja, drücken Sie eine der Systemtasten, um sie wieder einzuschalten.

Der Akku entlädt sich, obwohl das System ausgeschaltet ist.

- ➔ Auch bei ausgeschaltetem System wird dem Akku Strom entzogen. Daher empfiehlt es sich, den Akku häufig zu laden.

LCD-Bildschirm

Der LCD-Bildschirm wird plötzlich dunkel.

- ➔ Überprüfen Sie die Einstellung von „Hintergrundbeleuchtung autom. aus“. Ist diese Einstellung eingeschaltet, schaltet sich die Hintergrundbeleuchtung nach der festgelegten Zeitspanne automatisch ab. Sie können den LCD-Bildschirm wieder einschalten, indem Sie eine beliebige Systemtaste drücken (•▶ Seite 266).
- ➔ Überprüfen Sie die Einstellung von „Autom. Abschalten“. Ist diese Einstellung aktiviert, schaltet sich das Display aus, wenn die festgelegte Zeitspanne verstrichen ist (•▶ Seite 267).

Der LCD-Bildschirm ist dunkel und die Anzeige darin schwer zu erkennen.

- ➔ Je nach Blickwinkel kann der LCD-Bildschirm dunkel wirken. Mit der Display-Taste an der Systemvorderseite können Sie die Helligkeit des Displays einstellen (•▶ Seite 193).

Schwarze (dunkle) oder helle Punkte auf dem Bildschirm verschwinden nicht.

- ➔ LCD-Bildschirme werden in einer Hochpräzisionstechnologie hergestellt. Schwarze (dunkle) oder helle Punkte können dauerhaft auf dem Bildschirm erscheinen. Dies ist keine Fehlfunktion. Näheres dazu finden Sie unter „Sicherheitsmaßnahmen“ (➔ Seite 165).

Die Hintergrundfarbe des Home-Menüs hat gewechselt.

- ➔ Wenn „Design“ auf „Original“ gesetzt ist, wechselt die Hintergrundfarbe automatisch am Anfang jedes Monats (➔ Seite 264). Das System ist werkseitig auf „Original“ eingestellt.

Ton

Es ist kein Ton zu hören.

- ➔ Vergewissern Sie sich, dass die Lautstärke nicht auf null heruntergedreht ist. Erhöhen Sie die Lautstärke (➔ Seite 175, 179).
- ➔ Überprüfen Sie, ob das Gerät stummgeschaltet ist. Mit der Sound-Taste an der Systemvorderseite können Sie die Stummschaltung ausschalten (➔ Seite 192).
- ➔ Sind Kopfhörer angeschlossen, gibt das System über die Lautsprecher keinen Ton aus.
- ➔ Schlagen Sie dazu auch unter „Es ist kein Ton zu hören oder die Tonqualität der Kopfhörer ist nicht gut.“ nach (➔ Seite 310).

Die Lautstärke lässt sich nicht erhöhen.

- ➔ Vergewissern Sie sich, dass die AVLS-Funktion nicht eingeschaltet ist. Bei eingeschalteter AVLS-Funktion ist die maximale Kopfhörerlautstärke begrenzt (➔ Seite 268).
- ➔ Diese gehörfreundlichen Kopfhörer sind so konstruiert, dass Sie den Schalldruck, dem das Ohr ausgesetzt wird, auf maximal 90 dB begrenzen.

Die Tonqualität ist nicht gut.

- ➔ Wird das System in einer Umgebung mit Vibrationen oder in der Nähe starker Magneten (wie sie zum Beispiel in einem Fernsehgerät enthalten

sind) verwendet, kann der Ton verzerrt oder durch erhebliches Störrauschen beeinträchtigt sein. Verwenden Sie das System anderswo.

UMD™

Das System erkennt die UMD™ nicht.

- ➔ Vergewissern Sie sich, dass die UMD™ richtig eingelegt ist (Etikett zur Rückseite des Systems weisend usw.). Nehmen Sie die UMD™ heraus und setzen Sie sie erneut ein.
- ➔ Überprüfen Sie, ob die bespielte Oberfläche der UMD™ verunreinigt ist. Wenn ja, reinigen Sie sie vorsichtig mit einem weichen Tuch (•▶ Seite 170).

Die UMD™ wird nicht ordnungsgemäß wiedergegeben.

- ➔ Falls sich im System Feuchtigkeit niedergeschlagen hat, nehmen Sie die UMD™ heraus und verwenden Sie das System einige Stunden lang nicht, bis die Feuchtigkeit verdunstet ist (•▶ Seite 170).

Beim Starten einer UMD™ erscheint eine Meldung, die eine Aktualisierung empfiehlt.

- ➔ Aktualisieren Sie die Systemsoftware (•▶ Seite 290).

Memory Stick Duo™

Der Memory Stick Duo™ lässt sich nicht einsetzen.

- ➔ Vergewissern Sie sich, dass der Memory Stick Duo™ richtig eingesetzt ist (•▶ Seite 189).

Das System erkennt den Memory Stick Duo™ nicht.

- ➔ Wenn der Memory Stick Duo™ mit einem PC formatiert wurde, erkennt das System ihn nicht. Kopieren Sie in diesem Fall alle wichtigen Daten auf den PC und formatieren Sie den Memory Stick Duo™ mit dem System neu. Näheres dazu finden Sie unter „Memory Stick™ formatieren“ (•▶ Seite 262).

- ➔ Überprüfen Sie, ob der Memory Stick Duo™ richtig eingesetzt ist. Nehmen Sie den Memory Stick Duo™ heraus und setzen Sie ihn erneut ein.
- ➔ Überprüfen Sie, ob der Anschluss am Memory Stick Duo™ verunreinigt ist. Wenn ja, werden die Daten unter Umständen nicht korrekt geladen. Reinigen Sie den Anschluss mit einem Wattestäbchen.

Das System kann keine Daten speichern oder laden.

- ➔ Überprüfen Sie, ob auf dem Memory Stick Duo™ genug Platz zum Speichern der Daten frei ist (➔ Seite 200).
- ➔ Am verwendeten Memory Stick Duo™ ist möglicherweise ein Problem aufgetreten. Versuchen Sie es gegebenenfalls mit einem anderen Memory Stick Duo™.

Video

UMD™VIDEO funktioniert nicht.

- ➔ Wurden bei der Softwareentwicklung bereits bestimmte Wiedergabefunktionen festgelegt, wird UMD™VIDEO unter Umständen nicht wie in dieser Bedienungsanleitung beschrieben wiedergegeben.

Videos lassen sich nicht wiedergeben.

- ➔ Je nach Bitrate lassen sich manche Videos auf dem System möglicherweise nicht wiedergeben. Vergewissern Sie sich, dass die Videodateien mit einer Bitrate von höchstens 768 Kbps konvertiert wurden.

Das System erkennt ein Videodateielement nicht.

- ➔ Videodateien in einem Format, das nicht mit dem System kompatibel ist, werden nicht erkannt (➔ Seite 295).
- ➔ Wenn der Datei- oder Ordnername auf dem Memory Stick Duo™ geändert wurde oder wenn die Datei oder der Ordner mit einem PC an eine andere Stelle verschoben wurde, erkennt das System die Datei oder den Ordner nicht mehr.

Musik

Ein Musiktitel wird nicht wiedergegeben.

- ➔ Musiktitel, für die eine Wiedergabefrist oder eine begrenzte Anzahl von Wiedergabevorgängen festgelegt ist, können mit dem System nicht wiedergegeben werden.
 - ➔ ATRAC3plus™-Daten müssen mit einer Software, die mit Funktionen zum Urheberrechtsschutz kompatibel ist, auf den Memory Stick Duo™ übertragen werden, damit eine Wiedergabe möglich ist (•▶ Seite 227).
-

Titel aus anderen Gruppen werden nicht wiedergegeben.

- ➔ Vergewissern Sie sich, dass der Gruppenmodus nicht eingeschaltet ist. Andernfalls werden nur Titel aus einer einzigen Gruppe wiedergegeben.
-

Das System erkennt Musikdaten nicht.

- ➔ Überprüfen Sie, ob die Musikdaten auf dem Memory Stick Duo™ im richtigen Ordner gespeichert sind (•▶ Seite 229).
 - ➔ Musikdaten in einem Format, das nicht mit dem System kompatibel ist, werden nicht erkannt (•▶ Seite 295).
-

Eine Gruppe auf einem Memory Stick Duo™ lässt sich nicht löschen.

- ➔ Wenn in der Gruppe andere als Musikdaten enthalten sind, lässt sich die Gruppe nicht löschen.
-

Fotos

Bilder lassen sich nicht anzeigen.

- ➔ Je nach Bilddateigröße lassen sich bestimmte Bilder nicht anzeigen.
 - ➔ Bilder, die mit einem PC bearbeitet wurden, lassen sich unter Umständen nicht anzeigen.
-

Das System erkennt Bilddaten nicht.

- ➔ Überprüfen Sie, ob die betreffenden Daten auf dem Memory Stick Duo™ im richtigen Ordner gespeichert sind (•▶ Seite 245).

- ➔ Wenn der Datei- oder Ordnername auf dem Memory Stick Duo™ geändert wurde oder wenn die Datei oder der Ordner mit einem PC an eine andere Stelle verschoben wurde, erkennt das System die Datei oder den Ordner nicht mehr.
- ➔ Bilder, die nicht mit dem PSP®-System kompatibel sind, werden nicht erkannt (➔ Seite 295).

Ein Ordner auf einem Memory Stick Duo™ lässt sich nicht löschen.

- ➔ Wenn in dem Ordner andere als Bilddaten enthalten sind, lässt sich der Ordner nicht löschen.

Netzwerk

Es lässt sich keine Verbindung zum Netzwerk herstellen.

- ➔ Überprüfen Sie, ob der WLAN-Schalter an der linken Seite des Systems (➔ Seite 178) eingeschaltet ist.
- ➔ Stellen Sie „WLAN-Energiesparmodus“ auf „Aus“ (➔ Seite 267). So ist bei dem System eine Kommunikation mit voller Leistung möglich.
- ➔ Unter Umständen ist der Abstand zwischen dem System und dem Zugriffspunkt bzw. dem anderen System zu groß.
- ➔ Überprüfen Sie, ob die Netzwerkeinstellungen (➔ Seite 276) richtig sind. Schlagen Sie in der Bedienungsanleitung zum Netzwerkgerät und in den Anweisungen des Internet-Serviceproviders nach und nehmen Sie die korrekten Netzwerkeinstellungen vor.
- ➔ Bei bestimmten Einstellungen für den Zugriffspunkt müssen Sie unter Umständen die MAC-Adresse des Systems eingeben (➔ Seite 263).
- ➔ Bei der Kommunikation mit einem anderen System im Ad-hoc-Modus muss an beiden Systemen der gleiche Kanal eingestellt sein (➔ Seite 275).

Die Webseite lässt sich nicht richtig anzeigen.

- ➔ Einige Webseiten lassen sich möglicherweise nicht richtig anzeigen.

Kopfhörer mit Fernbedienung

Es ist kein Ton zu hören oder die Tonqualität der Kopfhörer ist nicht gut.

- ➔ Überprüfen Sie, ob die Kopfhörer korrekt an das System angeschlossen sind (**▶ Seite 183).
 - ➔ Überprüfen Sie, ob der Headset-Anschluss und der Kopfhörerstecker verunreinigt sind. Wenn ja, reinigen Sie sie mit einem weichen, trockenen Tuch. Schlagen Sie auch unter „Es ist kein Ton zu hören.“ nach (**▶ Seite 305).
 - ➔ Diese gehörfreundlichen Kopfhörer sind so konstruiert, dass Sie den Schalldruck, dem das Ohr ausgesetzt wird, auf maximal 90 dB begrenzen.
-

Die Fernbedienung funktioniert nicht.

- ➔ Überprüfen Sie, ob die Kopfhörer korrekt an das System angeschlossen sind (**▶ Seite 183).
 - ➔ Vergewissern Sie sich, dass das die Fernbedienung nicht in den HOLD-Modus geschaltet ist. Falls doch, heben Sie die Sperre auf (**▶ Seite 179).
-

Sonstige Probleme

Das System oder der Netzanschluss erwärmt sich.

- ➔ Das System oder der Netzanschluss kann sich im Betrieb erwärmen. Dies ist keine Fehlfunktion.
-

Das System ist eingeschaltet, funktioniert aber nicht.

- ➔ Vergewissern Sie sich, dass das System nicht in den HOLD-Modus geschaltet ist. Schieben Sie andernfalls den POWER-/HOLD-Schalter in die deaktivierte Position, um die Sperre aufzuheben (**▶ Seite 190).
- ➔ Schieben Sie den POWER-/HOLD-Schalter nach oben und halten Sie ihn in dieser Position, bis sich die POWER-Kontroll-Leuchte ausschaltet. Dadurch wird das System vollständig ausgeschaltet. Schalten Sie das System danach wieder ein.

Das System funktioniert nicht richtig.

- ➔ Die Funktionsfähigkeit des Systems wird möglicherweise durch statische Aufladung oder ähnliche Störfaktoren beeinträchtigt. Nehmen Sie den Akku heraus, trennen Sie das System vom Netzanschluss, warten Sie etwa 30 Sekunden und starten Sie das System dann neu.

Beim Drücken der Tasten sind keine Tastentöne zu hören.

- ➔ Überprüfen Sie, ob die Funktion „Tastenton“ eingeschaltet ist (•► Seite 268).

Datum und Uhrzeit wurden zurückgesetzt.

- ➔ Wenn der Akku nicht aufgeladen wurde und die Ladung zu Ende geht oder wenn der Akku ausgetauscht wurde, werden Datum und Uhrzeit zurückgesetzt. Gehen Sie nach den Anweisungen auf dem Bildschirm vor, um Datum und Uhrzeit neu einzustellen.

Das PSP®-System wird bei einer Verbindung über das USB-Kabel vom PC nicht erkannt.

- ➔ Wenn Sie einen USB-Hub oder ein anderes Gerät verwenden, wird der Memory Stick Duo™ im System je nach Betriebsumgebung des PCs vom PC nicht erkannt. Versuchen Sie es mit einer Direktverbindung über ein USB-Kabel zwischen System und PC.

Sie haben Ihr Passwort vergessen.

- ➔ Wenn Sie die Systemeinstellungen auf die werkseitigen Einstellungen zurücksetzen, wird das Passwort auf „0000“ zurückgesetzt. Einzelheiten dazu finden Sie unter „Standardeinstellungen wiederherstellen“ (•► Seite 263). Beachten Sie, dass beim Zurücksetzen der Einstellungen auch andere Einstellungen als das Passwort verloren gehen. Wenn diese Einstellungen einmal verloren gegangen sind, können sie nicht wiederhergestellt werden.

GARANTIE

Vielen Dank, dass Sie sich für dieses Produkt entschieden haben. Der Begriff „Produkt“ bezieht sich auf das PSP®-System. Diese Garantie erstreckt sich nicht auf irgendwelche Software, sei sie im Lieferumfang des Produkts enthalten oder nicht.

Sony Computer Entertainment Europe Ltd („SCEE“) garantiert für einen Zeitraum von 1 (einem) Jahr ab dem ursprünglichen Kaufdatum, dass dieses Produkt frei von Materialfehlern und Herstellungsmängeln ist, die bei normalem Gebrauch entsprechend der unten ausgeführten Bedingungen zu einem Produktfehler führen, und wird beliebige Komponenten oder Teile dieses Produkts kostenlos reparieren oder (nach dem Ermessen von SCEE) austauschen, falls Material- oder Herstellungsfehler vorliegen. Im Fall von Ersatz werden nach dem Ermessen von SCEE neue oder neuwertige Komponenten oder Geräte verwendet, für die für den verbleibenden Garantiezeitraum Garantie besteht.

Diese Garantie gilt über die gesetzlichen Gewährleistungsansprüche (nach geltendem Recht) hinaus und beeinflusst diese in keiner Weise.

Diese Garantie wird gewährt von Sony Computer Entertainment Europe Ltd, 30 Golden Square, London, W1F 9LD, Großbritannien.

WICHTIG

1. Falls Sie im Zusammenhang mit dieser Garantie Gewährleistungsansprüche geltend machen möchten, wenden Sie sich bitte an die Helpline bei Ihrem örtlichen Kundendienst, um Informationen zur Rückgabe und sonstige Hilfeleistungen zu erhalten (die entsprechende Telefonnummer finden Sie im Handbuch zur aktuellen PSP®-Software).
2. Diese Garantie ist nur gültig:
 - i. in Österreich (Austria), Belgien (Belgium), Frankreich (France), Deutschland (Germany), Italien (Italy), Luxemburg (Luxembourg), Niederlande (The Netherlands), Portugal, Spanien (Spain) und in der Schweiz (Switzerland); und

- ii. unter Vorlage des ursprünglichen Kaufbelegs oder eines anderen Kaufnachweises (mit Kaufdatum und Händlername und seit dem Datum des ursprünglichen Kaufs nicht abgeändert oder unleserlich) zusammen mit dem fehlerhaften Produkt; und
 - iii. wenn das Garantiesiegel und die Seriennummer am Produkt nicht beschädigt, geändert oder entfernt wurden.
3. Um zu verhindern, dass austauschbare Datenspeichermedien oder Peripheriegeräte beschädigt werden oder verloren gehen bzw. die Daten darauf gelöscht werden, müssen Sie diese entfernen, bevor Sie das Produkt für Garantieleistungen einschicken.
4. Garantieansprüche bestehen nicht, wenn Mängel am Produkt auf folgende Ursachen zurückzuführen sind:
 - i. gewerbliche Nutzung, Unfall, normaler Verschleiß, Fahrlässigkeit, unsachgemäße Benutzung oder Missbrauch (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Zweckentfremdung des Produkts und/oder Nichtbeachtung der Nutzungs- und Wartungsanweisungen oder Nichtbeachtung geltender technischer Standards oder Sicherheitsstandards bei Installation bzw. Nutzung);
 - ii. Nutzung zusammen mit nicht autorisierten Peripheriegeräten (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Zubehör zur Spielerweiterung, unzulässige Adapter und Netzgeräte);
 - iii. jede Art von Veränderung oder Adaption bzw. Anpassung des Produkts, sowohl bei korrekter als auch bei unkorrekter Ausführung;
 - iv. Wartung bzw. Reparaturen, die nicht durch einen von SCEE autorisierten Kundendienst ausgeführt wurden; oder
 - v. Verwendung zusammen mit nicht autorisierter Software, Virusbefall, Feuer, Überschwemmung oder andere Naturkatastrophen.
5. Soweit gesetzlich zulässig gilt diese Garantie als einzige und ausschließliche Haftungsverpflichtung bei Mängeln an diesem Produkt und alle anderen Garantien, Gewährleistungen oder Bestimmungen, ob ausdrücklich oder gesetzlich oder anderweitig impliziert, bezüglich dieses Produkts sind ausgeschlossen und weder SCEE noch eine andere Vertretung von Sony bzw. deren Zulieferer oder autorisierte Kundendienste haften für spezielle, indirekte, Neben- oder Folgeschäden oder Verluste.

Falls an diesem Produkt Reparaturen erforderlich werden, die durch diese Garantie nicht abgedeckt sind, wenden Sie sich zur Beratung bitte an die Helpline bei Ihrem örtlichen Kundendienst. Falls Ihr Heimatland nicht aufgeführt ist, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT ®

yourpsp.com