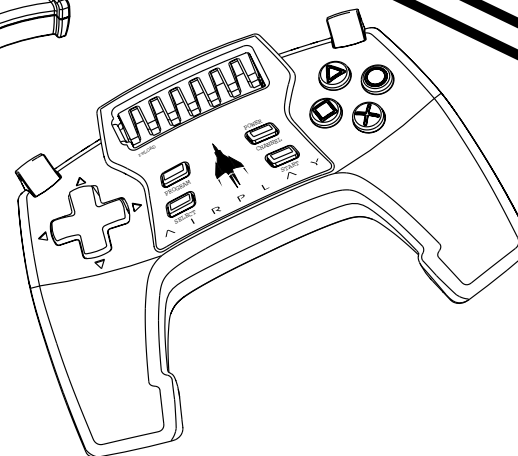




AIRPLAY

AIRPLAY™ Radio Wireless Controller Instruction Manual

**Guide d'instructions en français (pg. 11)
Español-Manual del usuario (pg. 21)**



www.airplayer.net

© 1999, XI Intellectual Capital Inc.

AIRPLAY™ RADIO WIRELESS CONTROLLER INSTRUCTION MANUAL

Introduction

Thank you for purchasing the AIRPLAY™ Radio Wireless Controller for PlayStation® game consoles.

Your AIRPLAY™ Radio Wireless Controller has been designed with many advanced features to vastly improve your gaming experience. Therefore, before operating your new AIRPLAY™ controller we suggest that you read this instruction manual completely. Doing so will ensure that you get the most enjoyment and best performance from your AIRPLAY™ controller.

Warning

To prevent fire, shock or damage to AIRPLAY™ components or to your PlayStation® game console, do not expose the AIRPLAY™ components to rain or moisture.

To avoid electrical shock or damage to AIRPLAY™ components or to your PlayStation® game console, do not disassemble the AIRPLAY™ components. Refer all servicing to qualified personnel only.

Information - For Customers in the United States

The AIRPLAY™ components have been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications.

However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna or device.
- Increase the separation between the receiving equipment and AIRPLAY™.
- Connect the PlayStation® game console equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiving equipment is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio / electronics technician for help.

NOTE: Any modifications or changes not expressly approved in this manual could void your AIRPLAY™ Warranty and/or void your authority to operate this equipment.

Table of Contents

Compatibility	3
Terms used in the Manual	3
Unpacking Your New AIRPLAY™	3
Precautions	3
ATTENTION: For Safe Use Around Small Children	3
AIRPLAY™ Features	3
AIRPLAY™ Setup	4
Battery Installation	
Battery Replacement	
Safety Cover Installation and Use	
Connecting your AIRPLAY™ to a PlayStation® game console	
Operating your AIRPLAY™ Radio Wireless Controller	5
Power On/Off	
reLOAD™ Low Battery Indicator	
Auto-Pause	
Auto-Repeat	
Programmable (Macro) Sequences	
Power-Down Mode	
Radio Communications	6
Single AIRPLAY™ Configuration	
Multi-User AIRPLAY™ Configuration (Advanced)	
Manually Setting the AIRPLAY™ Channel	
Specifications	8
Warranty Information	9

Compatibility

AIRPLAY™ is compatible for use alongside all licensed PlayStation® peripherals and with all software that is designed for use with the standard PlayStation® digital controller. AIRPLAY™ may also be used in combination with licensed digital controllers, analog controllers, specialty controllers, and Sony® memory cards.

Terms used in this Manual

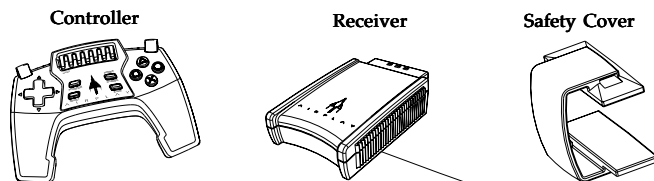
When referring to the operation of the various AIRPLAY™ buttons and triggers, the following terms are used to described specific actions:

“Click” - means to quickly press and then release a button or trigger.

“Press” - means to press and hold a button or trigger for a prescribed period of time or while some other operation is being carried out (usually another key or set of keys is being clicked.)

Unpacking Your New AIRPLAY™

Your new AIRPLAY™ Radio Wireless Controller package includes the following items:



Precautions

- To prevent hand strain, take a 15 minute break after each hour of play.
- Do not place any heavy objects on top of the AIRPLAY™ Receiver or Controller units.
- Refrain from rough handling, stepping on or applying mechanical shock to the AIRPLAY™ Receiver and Controller units.
- Your AIRPLAY™ Receiver and Controller units were not designed to withstand extreme temperatures. Do not leave these units close to heat sources, or in direct sunlight (such as in the back of a car with its windows closed).
- Do not expose your AIRPLAY™ Receiver and Controller units to foreign materials such as dust, sand or moisture of any kind.
- If the AIRPLAY™ Controller will not be used for an extended period of time remove the battery from the reLOAD™ battery bay (refer to the “AIRPLAY™ Set Up - Battery Installation” section of this manual).
- XI Intellectual Capital Inc. does not warrant AIRPLAY™ against damages caused by the misuse or abuse of AIRPLAY™ as defined by this User Manual.
- XI Intellectual Capital Inc. does not warrant damages caused by the use of products unsupported by XI Intellectual Capital Inc.

ATTENTION: For Safe Use Around Small Children

If AIRPLAY™ will be used in or around surroundings where there are small children (ages from 1 to 6 years), ensure that the AIRPLAY™ Safety Cover is securely installed over the AIRPLAY™ Controller's reLOAD™ battery bay whenever AIRPLAY™ is not being used.

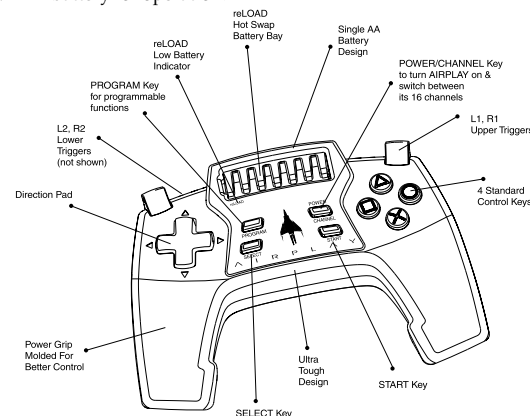
The AIRPLAY™ Safety Cover is designed to help reduce the chance of small children removing the single AA battery installed into the AIRPLAY™ Controller. AA BATTERIES ARE SMALL ENOUGH TO BE SWALLOWED AND THEREFORE ARE A HAZARD TO SMALL CHILDREN.

The best way to ensure the safe use of AIRPLAY™ is to always keep the AIRPLAY™ Controller and Receiver out of the reach of small children or make sure that an adult is always present when AIRPLAY™ is being used by small children.

See section “AIRPLAY™ Setup: Safety Cover Installation and Use” for further Safety Cover instructions.

AIRPLAY™ Features

Your new AIRPLAY™ comes equipped with the latest in Radio Wireless controller technology. AIRPLAY™ has been designed to communicate with the PlayStation® game console without sloppy wires or the need to point the controller directly at the game console. This means with AIRPLAY™ you no longer have to worrying about blocking objects, passing bodies or annoying wires! What's more, AIRPLAY™ requires ONLY ONE AA battery for operation.



AIRPLAY™ Setup

Battery Installation

Your new AIRPLAY™ controller has been equipped with reLOAD™, the most revolutionary battery swapping technology ever created. reLOAD™ allows you to load and/or replace the single AA battery (not included) used to power the AIRPLAY™ Controller, in less than a second. This means that you can keep playing until the reLOAD™ “Low Battery Indicator” tells you that your battery is running low.

Before you can begin gaming with your new AIRPLAY™, you must install a battery. To install a battery in your AIRPLAY™ Controller, do the following:

1. Rest a single AA battery on the top of the reLOAD™ battery bay making sure that the positive (+) battery terminal is oriented to the left of the reLOAD™ bay. The correct battery polarity is represented by the battery polarity icon directly above the reLOAD™ Low Battery Indicator.

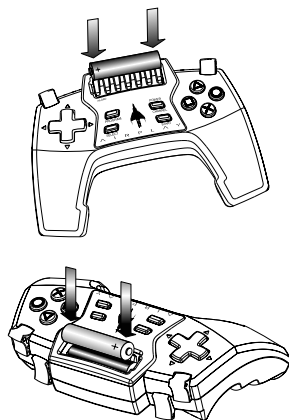
(NOTE: The reLOAD™ battery bay has been specially designed with the battery's positive terminal channel on the left side. This design ensures that battery installation is best accomplished with the battery set with the correct polarity inside the reLOAD™ battery bay. If you attempt to load a battery into the reLOAD™ battery bay and you find that you have to use excessive force to seat the battery, STOP and check to see that the positive battery terminal is oriented correct. To confirm correct polarity direction, refer to the battery polarity icon located between the battery bay and the reLOAD™ Low Battery Indicator.)

2. Grip the controller with both hands in playing position. Apply even pressure on each end of the battery using both thumbs until the battery snaps into the fingers of the reLOAD™ battery bay (refer to accompanying diagram).

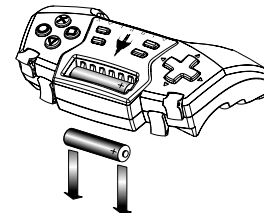
Battery Replacement

Changing the battery in your AIRPLAY™ Controller is just as easy as installing the first battery. To replace the battery in your AIRPLAY™ Controller, follow the steps outlined in the Battery Installation section above. As the new battery moves into place in the reLOAD™ battery bay, it will push the old battery out the bottom of the reLOAD™ battery bay (refer to accompanying diagram).

Push the new battery in from the top...



... and the old battery drops out the bottom.



After changing the battery, simply continue playing. The reLOAD™ mechanism has been designed to change the single AA battery in less than a second. This makes it possible to change a battery “on the fly” without stopping your game.

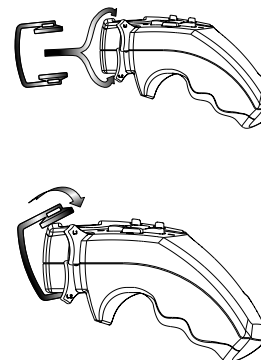
CAUTION: To allow proper battery changing, ensure the bottom of the reLOAD™ battery bay is not obstructed when replacing the battery. ALWAYS point the bottom of the reLOAD™ battery bay to the ground when changing a battery in AIRPLAY™.

Safety Cover Installation and Use

Although not necessary for regular use and operation of your AIRPLAY™ Controller, the Safety Cover may be used to cover the reLOAD™ battery bay should you have small children in your house. AA BATTERIES ARE SMALL ENOUGH TO BE SWALLOWED AND THEREFORE ARE A HAZARD TO SMALL CHILDREN (for more information refer to the PRECAUTIONS section at the front of this manual).

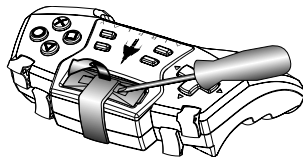
To install the Safety Cover on your AIRPLAY™ Controller follow these steps:

1. Hold the AIRPLAY™ Controller firmly in one hand at the middle section of the Controller housing.
2. Using your other hand, set the Safety Cover over the bottom of the front housing of the reLOAD™ battery bay. Because the Safety Cover is made of a flexible plastic, you can spread open the other end of the Safety Cover as you push it into place at the top of the reLOAD™ battery bay (refer to accompanying diagram).



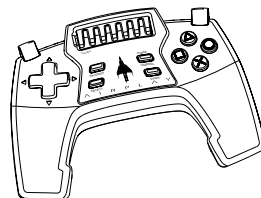
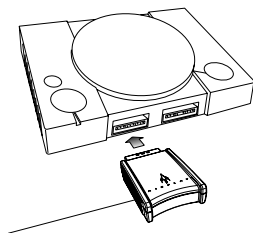


3. To remove the Safety Cover from your AIRPLAY™ Controller, insert a flat headed screw driver (or similar tool) into the slot on either end cap of the Safety Cover and spread open the Safety Cover channel before twisting it off of the reLOAD™ battery bay (refer to accompanying diagram).
(NOTE: Be sure to remove the Safety Cover before attempting to replace the battery in your AIRPLAY™ Controller.)



Connecting your AIRPLAY™ to a PlayStation® game console

Because AIRPLAY™ is a Wireless controller, the only component that must be connected directly to the PlayStation® game console is the AIRPLAY™ Receiver unit. The AIRPLAY™ Receiver will work in either of the two controller ports located at the front of the PlayStation® game console (refer to accompanying diagram).



AIRPLAY™ also allows for the use of Sony® memory cards.

To install the AIRPLAY™ Receiver, follow these steps:

1. Ensure that the PlayStation® game console is turned off.
2. If you have any Sony® Memory Cards, make sure that you have unplugged them from the game console memory ports.
3. Insert the AIRPLAY™ Receiver (with the AIRPLAY™ logo facing upwards) into either of the two available game console controller ports.

4. Reinstall any Sony® Memory Cards back into their respective game console ports.
5. For optimal radio range, stretch the external AIRPLAY™ antenna out so that it's horizontal to the ground and parallel to the front of the PlayStation® game console (refer to accompanying diagram).
6. Turn on the power to your PlayStation® game console and get ready for some Radio Wireless gaming fun.

(NOTE: The bottom of the AIRPLAY™ Receiver has been specially designed with a forward foot to give it support using the same flat surface that your PlayStation® is resting on. Ensure that the AIRPLAY™ Receiver is being supported while it is plugged into the PlayStation® game console.)

Operating your AIRPLAY™ Radio Wireless Controller

At this point you should have installed the AIRPLAY™ Receiver and loaded a battery into AIRPLAY™'s reLOAD™ battery bay. The PlayStation® game console should also be powered-up.

Once AIRPLAY™ has been powered-on, the AIRPLAY™ Controller functions identically to a standard PlayStation® digital controller. AIRPLAY™ also boasts some additional features, which are accessed via the PROGRAM key. The following paragraphs describe how to Power-On the AIRPLAY™ Controller and how to make use of these additional features.

Power On/Off

Power-on AIRPLAY™ by clicking the POWER/CHANNEL key. This key is also used to change channels once the power is on. When AIRPLAY™ is powered on (when the POWER/CHANNEL key is clicked initially), the "reLOAD" indicator flashes 3 times quickly to indicate that the unit's power has turned on. When the POWER/CHANNEL button is clicked subsequently (to change channels), the reLOAD™ indicator is not lit.

AIRPLAY™ does not have an off switch. The AIRPLAY™ Controller automatically powers-down when no buttons have been clicked for 5 minutes. When AIRPLAY™ is restarted, all auto-repeat settings and macro settings are lost, and all AIRPLAY™ keys are reset to their default settings. Also, when the AIRPLAY™ controller is restarted, it powers-up on its default radio channel.

The AIRPLAY™ controller may be powered down immediately by pressing (and holding) the PROGRAM key, clicking the POWER/CHANNEL key and then releasing the PROGRAM key. Powering the AIRPLAY™ Controller off and then on again is a handy way to clear all Programmed keys, clear all Auto-Repeat keys and return AIRPLAY™ to its default channel.



reLOAD™ Low Battery Indicator

When the battery is low, AIRPLAY™ begins to flash the “reLOAD” Low Battery Indicator once every 3 seconds. When this occurs, it’s time to install a new battery into the reLOAD™ battery bay (refer to the “Battery Replacement” section of this User Manual).

Auto-Pause

AIRPLAY™ will automatically pause most games and the reLOAD™ Low Battery Indicator will flash for as long as possible, prompting the user to install a new battery in the reLOAD™ battery bay (refer to the “Battery Replacement” section of this User Manual).

(NOTE: AIRPLAY™ pauses most games by sending a START key press to the PlayStation®. If AIRPLAY™ automatically pauses your game, you may un-pause most games by pressing the START key.)

Auto-Repeat

Clicking the PROGRAM key and then clicking one of the 4 triggers or 4 standard control keys immediately afterward puts that key or trigger into “Auto-Repeat” mode. From then on during the session, the pressed key automatically repeats at 10 Hz (10 times a second) when held down by the user.

Any number or combination of the 4 triggers and 4 standard control keys can be set to Auto-Repeat. To set multiple triggers or keys to Auto-Repeat, click the PROGRAM key and then click a trigger or control key to set Auto-Repeat on, then click the PROGRAM key again and then click the next trigger or control key which you want to Auto-Repeat. Continue to repeat this process until you have turned Auto-Repeat on all of the desired triggers and keys.

The Auto-Repeat mode of operation may be cancelled for any key by repeating the PROGRAM sequence. Click the PROGRAM key and then click the desired trigger or control key to turn off the Auto-Repeat mode.

Programmable (Macro) Sequences

One “macro” sequence of keystrokes may be recorded and assigned to any one of the 4 triggers or 4 control keys. The maximum duration of the sequence is 5 seconds, with a maximum number of keystrokes of 20. The recording sequence records the keystrokes, order and timing. Playback is at 100% of the recording speed. Once the sequence is recorded, it can be played back, simply by pressing the assigned key. Recording is done as follows:

1. Press (hold down) the PROGRAM key, click one of the 4 triggers or one of the 4 control keys.
2. Release the PROGRAM key.
3. Enter the keystroke sequence you wish to have programmed.
4. Click the PROGRAM button to end the recording.

Once recording has ended, AIRPLAY™ discards any time delays at the beginning and

the end of the recording, and assigns the sequence to the selected key. The sequence may be cleared by repeating the steps above while omitting step 3. Once cleared, the assigned key resumes its original function.

Only one macro sequence may be stored at a time. If a second macro sequence is recorded, the first macro sequence will be lost.

(NOTE: During the recording process, the AIRPLAY™ Controller DOES NOT transmit the recorded sequence to the receiver. We suggest the following approach when recording macro sequences. Pause the current game record your macro using the instructions above on your AIRPLAY™ Controller, then un-pause and test the macro in the game.)

Power-Down

After 5 minutes of inactivity (no keys being pressed or clicked), AIRPLAY™ powers down automatically (turns off). This feature is designed to save battery power when AIRPLAY™ is not in use.

When AIRPLAY™ is restarted again by clicking the POWER/CHANNEL key, all previous macro sequences are lost and all keys return to their default, non-repeating, functionality.

(NOTE: To temporarily disable the automatic Power-Down feature, press the PROGRAM button, click the SELECT button and then release the PROGRAM button. The minute you manually Power-Down AIRPLAY™ or remove it’s battery, the Power-Down Mode feature will return by default.)

Radio Communications

AIRPLAY™’s radio design supports 16 user channels. Sixteen channels are required for several reasons.

1. During Standard operation of one AIRPLAY™ Controller, the 16 channels allow users to select channels with minimal interference in their areas from other rogue radio frequency emitting devices (single AIRPLAY™ Configuration).
2. During Dual operation of two AIRPLAY™ Controllers, the 16 channels allow users to select channels with minimal interference from other nearby AIRPLAY™ Controllers (dual AIRPLAY™ Configuration).
3. Other possibilities of operation include:
 - multiple AIRPLAY™ Controllers connected to the same PlayStation® using one MULTITAP™ extender or
 - the extreme case in which there are many AIRPLAY™ Controllers connected to two cable-connected PlayStation®, each with 8 users (both MULTITAP™ extenders used on both ports of both PlayStation®s - Multiple AIRPLAY™ Configuration).

Refer to each of the following sections as they apply to your use of the AIRPLAY™ Radio Wireless Controller for PlayStation® game consoles.

Single AIRPLAY™ Configuration

AIRPLAY™’s circuitry has been designed to reduce the effect of stray radio interference that may be generated by the PlayStation®, by your TV, or any other radio generating devices which can cause interference within the operating range of your AIRPLAY™ Controller. However, interference still may occur and thus impede the performance of your AIRPLAY™ Controller.

If you are experiencing inadequate performance while using your AIRPLAY™ Controller, it may be caused by external radio interference from other local sources which are close to your gaming area. If this is the case, changing the channel of operation of your AIRPLAY™ Controller may reduce or eliminate the effect of such external interference.

- 1. Once your AIRPLAY™ Controller has been powered up (i.e. first press of the POWER/CHANNEL key), any subsequent presses of the POWER/CHANNEL key will change the channel of the controller and its mated receiver.
- 2. Press the POWER/CHANNEL key and attempt to use the AIRPLAY™ Controller. The channel can be changed up to 15 times before it goes back to the default channel of operation. Step through all 16 channels until you find the channel which provides you with optimal performance for your specific conditions.
- 3. Reorient the AIRPLAY™ External Antenna. Remember to obtain optimal radio range, the External Antenna should be positioned horizontal to the ground and parallel to the front face of the PlayStation® game console.

Multi-User AIRPLAY™ Configuration (Advanced)

(NOTE: Read this section if you wish to use two or more AIRPLAY™ Controllers together on the same PlayStation® game console.)

AIRPLAY™ can be used in conjunction with any combination of licensed digital controllers, analog controllers, specialty controllers, and Sony® memory cards. This is achieved by either connecting to the standard ports which come with your PlayStation® game console or by connecting your controllers to your PlayStation® game console using MULTITAP™ (MULTITAP™ allows the user to connect four controller devices and four memory cards into a single PlayStation® controller port. For more information about MULTITAP™ refer to your PlayStation® Instruction Manual or contact your favorite retail outlet).

Each product pair (AIRPLAY™ Controller/Receiver) is matched using a “Mating Number”. Both components, Controller and Receiver, are tagged with the same “Mating Number” on the sticker underneath the product. The Mating Number is represented by an 8 symbol function key code (e.g. X▲▲●■X●●). This enables the user to easily check which Controller is mated with which Receiver. The symbols from the control keys are used to represent the Mating Number.

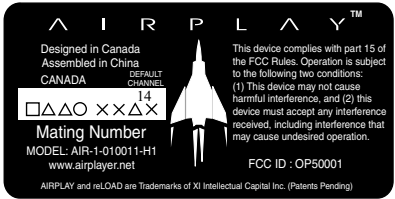
The last two symbols in the Mating Number of every AIRPLAY™ define its default channel.

For example, if the Mating Number on the back of an AIRPLAY™ Controller is “■▲▲●X■X▲”, the default channel for that AIRPLAY™ pair is channel ▲X (▲X= channel 14). On power-up, every AIRPLAY™ Controller/Receiver pair always starts on its own default channel.

Channel	Code
1	●●
2	●X
3	●■
4	●▲
5	X●
6	X X
7	X■
8	X▲
9	■●
10	■X
11	■■
12	■▲
13	▲●
14	▲X
15	▲■
16	▲▲



Sample AIRPLAY™ Receiver Label



Sample AIRPLAY™ Controller Label



In a Multi-User gaming situation (i.e. two or more AIRPLAY™s being used from the same PlayStation® configuration) each AIRPLAY™ pair must be set to a different channel.

Perform the following procedure after you have connected the AIRPLAY™s to the PlayStation® configuration:

1. Check the channel (i.e. the last two symbols on the Mating Number) on the back of each of the AIRPLAY™ Controllers being used. If the channels are different, no adjustments will be necessary and you can proceed with the startup and playing of your game.
2. If the default channel for two or more controllers happens to be the same, you will have to manually set the channel on all but one of those controllers (refer to the section below on “Manually Setting the AIRPLAY™ Channel”).

Manually Setting the AIRPLAY™ Channel

When the POWER/CHANNEL key is pressed to change channels, the channels are changed in sequence, starting from the default channel and proceeding through the sequence of 16 available channels as follows:

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 1 - 2 ...

In some cases, it may be desirable to change directly to a specific channel. The user may do this with a simple key sequence. For example, to change AIRPLAY™ to channel 8, the user would do the following:

1. Press (and hold down) the POWER/CHANNEL key.
2. Click the X key.
3. Click the ▲ key.
4. Release the POWER/CHANNEL key.

To set your AIRPLAY™ controller back to its default channel, Press (hold down) the POWER/CHANNEL button, Click the START button, then Release the POWER/CHANNEL button.

(NOTE: Whenever the controller is Powered-down and then up again, it will return back to its default channel.)

Specifications

Power Requirements:

- Input - One AA Standard Carbon, Alkaline, NiCad, NiMH, Pure Energy Rechargeable Alkaline or Lithium Battery
- Normal operating voltage 1.25 - 1.6 volts

Power Consumption: (typical, continuous use estimates)

- 20 hours for most Alkaline batteries
- 8 hours for most NiCad rechargeable batteries

(Note: battery performance may vary depending upon operating temperature, condition, type and brand of battery used.)

Operating Temperature: 59°F - 95°F (15°C - 35°C)

Radio Frequency Output: 315 - 319.5 MHz

Operating Range: Maximum Range 25 feet (7 meters)

Compatibility:

- Designed for use with PlayStation® game console and the MULTITAP™ adapter.
- Compatible for use with all licensed PlayStation® peripherals and all software designed for use with the standard PlayStation® digital controller.
- May also be used in combination with licensed digital controllers, analog controllers, specialty controllers, and Sony® memory cards.

Regulatory Compliance:

FCC Part 15 and
Industry Canada RSS-210

Programming Features:

- Auto-Repeat - 10 Hz repeat rate for any /all 4 triggers and 4 standard control keys.
- Macro programmability of a maximum of 20 Keystrokes (or 5 seconds) for each of any of the 4 triggers or 4 control keys.

Limited Warranty

XI Intellectual Capital Inc. (XI) warrants to the original purchaser of this product that it will be free from defects in materials and/or workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. This warranty is conditional that the product has been installed and used according to the instructions provided and the product has not been tampered, abused, and or physically damaged due to accident or misuse. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day limited warranty period, XI at its option will repair or replace any part that XI determines to be defective.

To obtain warranty service during the warranty period, or for further assistance, trouble shooting or additional instructions.

Call toll free: 1-877-525-5775

XI Intellectual Capital Inc. shall not be liable for any loss or damage, direct, indirect or consequential, arising out of the use or inability to use this product. Some states or provinces do not allow limitations or implied warranties or exclusions of consequential damage; therefore these restrictions may not apply to you. This warranty gives you these specific legal rights. You may have other rights that vary depending upon state or province.

For more information regarding AIRPLAY™ and AIRPLAY™ Accessories

Visit our web site at:
www.airplayer.net

www.airplayer.net



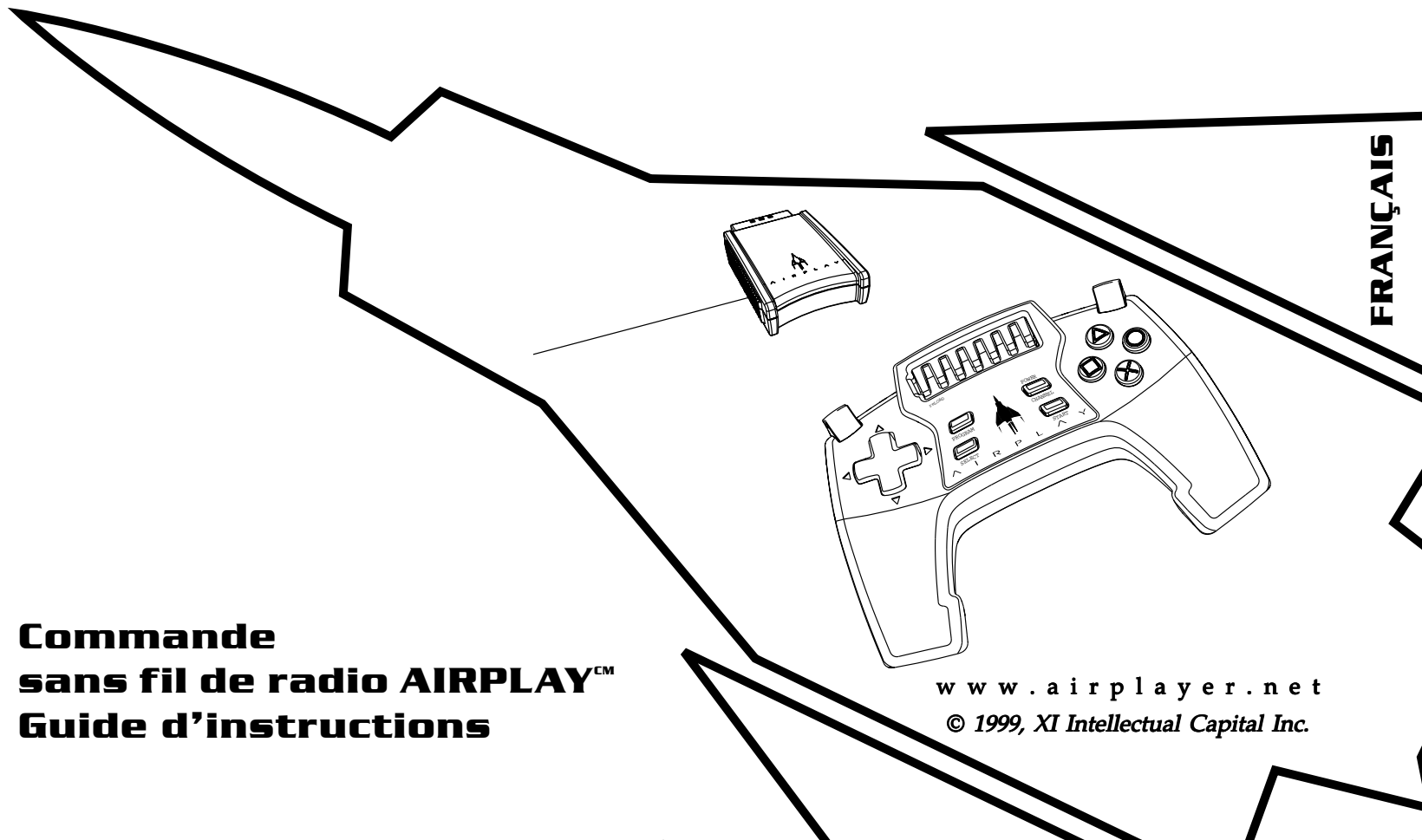
Notes:

Handwriting practice area consisting of 15 horizontal rows of dotted lines on a light gray background.





AIRPLAY



Commande sans fil de radio AIRPLAY^{CM} Guide d'instructions

www.airplayer.net

© 1999, XI Intellectual Capital Inc.



COMMANDE SANS FIL DE RADIO AIRPLAY^{MC} GUIDE D'INSTRUCTIONS

Introduction

Merci d'avoir acheté la Commande sans fil de radio AIRPLAY^{MC} pour les consoles de jeu PlayStation®.

Votre Commande sans fil de radio AIRPLAY^{MC} a été conçue avec de nombreuses caractéristiques perfectionnées pour améliorer considérablement votre expérience de jeu. Nous vous suggérons donc, avant de vous servir de votre nouvelle Commande AIRPLAY^{MC}, de lire entièrement ce guide d'instructions, ce qui vous permettra de profiter au maximum de votre Commande AIRPLAY^{MC} et d'assurer son fonctionnement optimal.

Avertissement

Pour éviter un incendie, un choc électrique ou l'endommagement des composants AIRPLAY^{MC} ou de votre console de jeu PlayStation®, évitez d'exposer les composants AIRPLAY^{MC} à la pluie ou à l'humidité.

Pour éviter les chocs électriques ou l'endommagement des composants AIRPLAY^{MC} ou de votre console de jeu PlayStation®, évitez de démonter les composants AIRPLAY^{MC}. Confiez tout service d'entretien à un personnel qualifié seulement.

Information – Pour nos clients aux États-Unis

Les composants AIRPLAY^{MC} ont été testés et les résultats indiquent qu'ils sont conformes aux limites pour un appareil numérique de classe B, conformément au Titre 15 du Règlement FCC. Ces limites sont conçues pour assurer une protection raisonnable contre les interférences nocives en cas d'installation à domicile. Cet appareil génère, utilise et peut émettre de l'énergie sous forme de fréquences radio et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, il peut causer des interférences nocives pour les communications par radio.

Toutefois, rien ne garantit que des interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si cet appareil cause des interférences nocives pour la réception de la radio ou de la télévision, ce qu'on peut déterminer en allumant et en éteignant l'appareil, l'utilisateur est encouragé à essayer de remédier aux interférences par une ou plusieurs des mesures suivantes :

- Réorienter l'antenne ou l'appareil récepteur ou les placer dans un autre endroit.
- Augmenter l'espace qui sépare l'appareil récepteur de l'AIRPLAY^{MC}.
- Brancher l'appareil de la console de jeu PlayStation® sur une prise d'un circuit différent de celui sur lequel est branché l'appareil récepteur.
- Consulter le détaillant ou un technicien expérimenté en radio/électronique pour lui demander son aide.

REMARQUE : Toutes modifications ou tous changements qui ne sont pas expressément approuvés dans ce guide pourraient invalider la garantie de votre AIRPLAY^{MC} et/ou invalider votre autorité de vous servir de cet appareil.

Table des matières

Compatibilité	13
Termes utilisés dans ce guide	13
Déballage de votre nouveau AIRPLAY ^{MC}	13
Précautions	13
ATTENTION : Pour la sécurité d'emploi en présence de petits enfants	13
Caractéristiques de l'AIRPLAY ^{MC}	13
Mise en place de l'AIRPLAY ^{MC}	14
Installation de la pile	
Changement de la pile	
Installation et utilisation du couvercle de sécurité	
Branchement de votre AIRPLAY ^{MC} sur une console de jeu PlayStation®	
Fonctionnement de votre commande sans fil de radio AIRPLAY ^{MC}	15
Pour allumer/éteindre l'appareil	
Indicateur de pile faible reLOAD ^{MC}	
Auto-Pause	
Auto-Repeat (répétition automatique)	
Séquences programmables (Macro)	
Mode Power-Down (l'appareil s'éteint automatiquement)	
Communications radio	17
Configuration simple de l'AIRPLAY ^{MC}	
Configuration d'utilisateurs multiples (perfectionnée) de l'AIRPLAY ^{MC}	
Réglage manuel du canal de l'AIRPLAY ^{MC}	
Fiche technique	18
Renseignements sur la garantie	19



Compatibilité

AIRPLAY^{MC} est compatible et peut être utilisé avec tous les périphériques PlayStation® licenciés et avec tous les logiciels qui sont conçus pour l'utilisation avec la commande numérique PlayStation® standard. AIRPLAY^{MC} peut également être utilisé en combinaison avec des commandes numériques, des commandes analogues, des commandes spécialisées licenciées et des cartes-mémoire Sony®.

Termes utilisés dans ce guide

En ce qui concerne le fonctionnement des divers boutons et déclencheurs AIRPLAY^{MC}, nous utilisons les termes suivants pour décrire certaines actions :

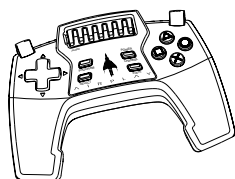
« Cliquez » - signifie appuyer rapidement sur un bouton ou un déclencheur, puis le relâcher.

« Appuyez » - signifie appuyer sur un bouton ou un déclencheur sans le relâcher pendant une durée prescrite ou pendant qu'une autre opération est en cours (habituellement, il s'agit d'une autre touche ou d'un ensemble de touches sur lesquelles il faut cliquer.)

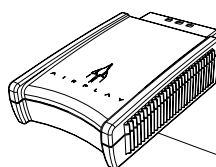
Déballage de votre nouveau AIRPLAY^{MC}

L'emballage de votre nouvelle Commande sans fil de radio AIRPLAY^{MC} inclut les articles suivants :

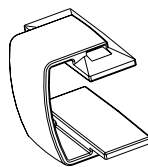
Commande



Récepteur



Couvercle de sécurité



Précautions

- Pour éviter un effort excessif des mains, faites une pause de 15 minutes chaque fois que vous avez joué pendant une heure.
- Évitez de placer des objets lourds sur les unités Récepteur et Commande AIRPLAY^{MC}.
- Évitez de manipuler brusquement les unités Récepteur et Commande AIRPLAY^{MC}, de marcher dessus ou de leur faire subir des chocs mécaniques.

- Vos unités Récepteur et Commande AIRPLAY^{MC} n'ont pas été conçues pour résister à des températures excessives. Évitez de laisser ces unités près d'une source de chaleur ou à la lumière directe du soleil (p. ex. dans la lunette arrière d'une voiture dont les vitres sont fermées).
- Évitez d'exposer vos unités Récepteur et Commande AIRPLAY^{MC} à des substances étrangères comme la poussière, le sable ou l'humidité de toute sorte.
- Si vous n'avez pas l'intention d'utiliser la Commande AIRPLAY^{MC} pendant une durée prolongée, retirez la pile du compartiment à pile reLOAD^{MC} (voir la section de ce guide intitulée « Mise en place de l'AIRPLAY^{MC} - installation de la pile »).
- XI Intellectual Capital Inc. ne garantit pas l'AIRPLAY^{MC} contre les dommages causés par le mésusage ou un usage abusif de l'AIRPLAY^{MC}, selon la définition donnée dans ce Guide de l'utilisateur.
- XI Intellectual Capital Inc. ne garantit pas contre les dommages causés par l'utilisation de produits non reconnus par XI Intellectual Capital Inc.

ATTENTION : Pour la sécurité d'emploi en présence de petits enfants

Si vous avez l'intention d'utiliser l'AIRPLAY^{MC} dans un milieu où il y a de petits enfants (de 1 à 6 ans), assurez-vous que le couvercle de sécurité de l'AIRPLAY^{MC} est installé en toute sécurité par-dessus le compartiment à pile reLOAD^{MC} de la Commande AIRPLAY^{MC} chaque fois que vous ne vous servez pas de l'AIRPLAY^{MC}.

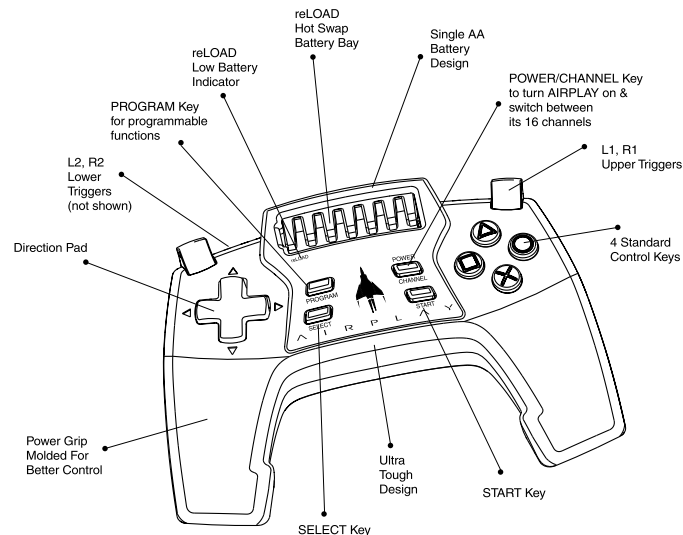
Le couvercle de sécurité de l'AIRPLAY^{MC} est conçu pour réduire le risque que de petits enfants puissent retirer l'unique pile AA installée dans la Commande AIRPLAY^{MC}. LES PILES AA SONT ASSEZ PETITES POUR POUVOIR ÊTRE AVALÉES ET ELLES CONSTITUENT DONC UN RISQUE POUR LES PETITS ENFANTS.

Le meilleur moyen d'assurer l'utilisation sécuritaire de l'AIRPLAY^{MC} consiste à toujours garder la Commande et le Récepteur AIRPLAY^{MC} hors de la portée des petits enfants et de vous assurer qu'il y a toujours un adulte présent lorsque de petits enfants utilisent l'AIRPLAY^{MC}.

Voir d'autres instructions sur le couvercle de sécurité à la section « Mise en place de l'AIRPLAY^{MC} : Installation et utilisation du couvercle de sécurité ».

Caractéristiques de l'AIRPLAY^{MC}

Votre nouveau AIRPLAY^{MC} est équipé de la technologie la plus récente en matière de commandes sans fil de radio. L'AIRPLAY^{MC} a été conçu pour communiquer avec la console de jeu PlayStation® sans fils qui pendent et sans que l'on ait besoin de pointer la commande directement vers la console de jeu. Avec l'AIRPLAY^{MC}, vous n'avez donc plus besoin de vous inquiéter des objets qui bloquent les communications, des personnes qui passent devant vous ou des fils agaçants! De plus, l'AIRPLAY^{MC} ne nécessite qu'UNE SEULE pile AA pour fonctionner.



Mise en place de l'AIRPLAY^{MC}

Installation de la pile

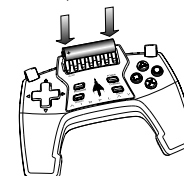
Votre nouvelle Commande AIRPLAY^{MC} est munie de reLOAD^{MC}, la technologie la plus révolutionnaire qui ait jamais été créée pour changer la pile. reLOAD^{MC} vous permet de mettre en place ou de changer, en moins d'une seconde, l'unique pile AA (non comprise) utilisée pour actionner la Commande AIRPLAY^{MC}. Vous pouvez donc continuer de jouer jusqu'à ce que l'« Indicateur de pile faible » reLOAD^{MC} vous dise que votre pile est près d'être épuisée.

Avant de commencer à jouer avec votre nouveau AIRPLAY^{MC}, vous devez y installer une pile. Voici comment faire pour installer une pile dans votre Commande AIRPLAY^{MC} :

1. Posez une seule pile AA sur le dessus du compartiment à pile reLOAD^{MC}, en vous assurant que la borne positive (+) de la pile est orientée vers la gauche du compartiment reLOAD^{MC}. La polarité correcte de la pile est représentée par l'icône de polarité de la pile située directement au-dessus de l'indicateur de pile faible reLOAD^{MC}.

(REMARQUE : Le compartiment à pile reLOAD^{MC} a été spécialement conçu de façon que le canal de la borne positive de la pile se trouve à gauche. Cette conception vous assure que la pile sera installée comme il faut, la pile avec la polarité correcte se trouvant à l'intérieur du compartiment à pile reLOAD^{MC}. Si vous essayez de mettre la pile dans le compartiment à pile reLOAD^{MC} et que vous devez exercer une force excessive pour l'enfoncer en place, ARRÊTEZ et vérifiez si la borne positive de la pile est orientée comme il faut. Pour vous assurer que la polarité est correcte, consultez l'icône de la polarité de la pile située entre le compartiment à pile et l'indicateur de pile faible reLOAD^{MC}.)

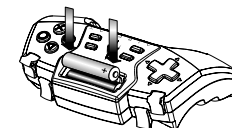
2. Saisissez la commande des deux mains, en position de jeu. Appliquez une pression uniforme sur chaque extrémité de la pile avec les deux pouces jusqu'à ce que la pile s'enclenche dans les doigts du compartiment à pile reLOAD^{MC} (voir le diagramme ci-joint).



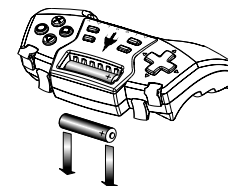
Changement de la pile

Changer la pile de votre Commande AIRPLAY^{MC} est tout aussi facile que d'installer la pile pour la première fois. Pour changer la pile de votre Commande AIRPLAY^{MC}, suivez les étapes indiquées à la section « Installation de la pile » ci-dessus. Lorsque la pile neuve se met en place dans le compartiment à pile reLOAD^{MC}, elle poussera l'ancienne pile par le fond du compartiment à pile reLOAD^{MC} (voir le diagramme qui accompagne le texte).

Insérer la pile neuve à partir du haut...



... et l'usagée pile sortira par le bas.



Après avoir changé la pile, vous n'avez qu'à continuer de jouer. Le mécanisme reLOAD^{MC} a été conçu pour vous permettre de changer la pile AA en moins d'une seconde. Vous pouvez donc changer la pile « en plein vol », sans interrompre votre jeu.

ATTENTION : Pour que le changement de la pile se fasse comme il faut, assurez-vous que le fond du compartiment à pile reLOAD^{MC} n'est pas obstrué quand vous changez la pile. Dirigez TOUJOURS le fond du compartiment à pile reLOAD^{MC} vers le sol quand vous changez la pile de l'AIRPLAY^{MC}.



Installation et utilisation du couvercle de sécurité

Bien qu'il ne soit pas nécessaire pour l'utilisation et le fonctionnement normaux de votre Commande AIRPLAY^{MC}, vous pouvez utiliser le couvercle de sécurité pour couvrir le compartiment à pile reLOAD^{MC} si vous avez de petits enfants chez vous. LES PILES AA SONT ASSEZ PETITES POUR POUVOIR ÊTRE AVALÉES ET ELLES CONSTITUENT DONC UN RISQUE POUR LES PETITS ENFANTS (pour de plus amples renseignements, voir la section PRÉCAUTIONS à l'avant de ce guide).

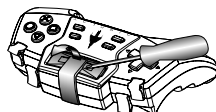
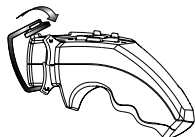
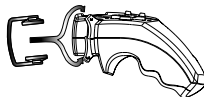
Pour installer le couvercle de sécurité de votre Commande AIRPLAY^{MC}, suivez les étapes ci-après :

1. Tenez fermement la Commande AIRPLAY^{MC} d'une main au niveau de la section centrale du boîtier de la Commande.
2. De l'autre main, placez le couvercle de sécurité par-dessus le fond du boîtier avant du compartiment à pile reLOAD^{MC}. Comme le couvercle de sécurité est en plastique souple, vous pouvez écarter l'autre extrémité du couvercle de sécurité pendant que vous le poussez en place sur le haut du compartiment à pile reLOAD^{MC} (voir le diagramme).
3. Pour enlever le couvercle de sécurité de votre Commande AIRPLAY^{MC}, insérez un tournevis à tête plate (ou un outil semblable) dans la fente du capuchon de l'une ou l'autre extrémité du couvercle de sécurité et écarter le canal du couvercle de sécurité avant de le plier pour le retirer du compartiment à pile reLOAD^{MC} (voir le diagramme).

(REMARQUE : Ne manquez pas d'enlever le couvercle de sécurité avant d'essayer de changer la pile de votre Commande AIRPLAY^{MC}.)

Branchement de votre AIRPLAY^{MC} sur une console de jeu PlayStation®

L'AIRPLAY^{MC} étant une commande sans fil, le seul composant que l'on ait besoin de brancher directement sur la console de jeu PlayStation® est une unité Récepteur AIRPLAY^{MC}. Le Récepteur AIRPLAY^{MC} fonctionnera s'il est branché sur l'un ou l'autre des deux accès de la Commande situés sur le devant de la console de jeu PlayStation® (voir le diagramme).



AIRPLAY^{MC} permet également d'utiliser les cartes-mémoire Sony®.

Pour installer le Récepteur AIRPLAY^{MC}, suivez les étapes ci-après :

1. Assurez-vous que la console de jeu PlayStation® est éteinte.
2. Si vous avez des Cartes-mémoire Sony®, assurez-vous de les avoir débranchées des accès-mémoire de la console de jeu.
3. Insérez le Récepteur AIRPLAY^{MC} (le logo AIRPLAY^{MC} étant tourné vers le haut) dans l'un ou l'autre des deux accès de commande de la console de jeu.
4. Réinstallez toutes Cartes-mémoire Sony® dans leurs accès respectifs sur la console de jeu.
5. Pour un meilleur résultat, étirez l'antenne extérieure AIRPLAY^{MC} de manière à ce quelle soit horizontal avec le sol et parallèle avec l'avant de la console PlayStation®. (se référer au diagramme)
6. Allumez votre console de jeu PlayStation® et apprêtez-vous à jouer avec votre Commande sans fil de radio - c'est très amusant!

(REMARQUE : Le bas du Récepteur AIRPLAY^{MC} a été spécialement conçu avec un pied vers l'avant pour lui donner plus de support grâce à la même surface plane que celle sur laquelle repose votre PlayStation®. Assurez-vous que le Récepteur AIRPLAY^{MC} est supporté pendant qu'il est branché sur la console de jeu PlayStation®.)

Fonctionnement de votre Commande sans fil de radio AIRPLAY^{MC}

Maintenant, vous devriez déjà avoir installé le Récepteur AIRPLAY^{MC} et mis une pile dans le compartiment à pile reLOAD^{MC} de l'AIRPLAY^{MC}. La console de jeu PlayStation® devrait aussi être allumée.

Une fois l'AIRPLAY^{MC} allumé, la Commande AIRPLAY^{MC} fonctionne de la même façon que la commande numérique PlayStation® standard. AIRPLAY^{MC} comporte quelques caractéristiques supplémentaires, auxquelles vous avez accès grâce à la touche PROGRAM (programme). Les paragraphes suivants décrivent comment mettre la Commande AIRPLAY^{MC} en marche et comment utiliser ces caractéristiques supplémentaires.

Pour allumer/éteindre l'appareil

Allumez l'AIRPLAY^{MC} en cliquant sur la touche POWER/CHANNEL (alimentation électrique/canal). Cette touche s'utilise aussi pour changer de canal une fois que le courant est mis. Lorsque l'AIRPLAY^{MC} est allumé (après que vous aurez cliqué initialement sur POWER/CHANNEL), l'indicateur « reLOAD » (recharge) clignote rapidement 3 fois pour indiquer que l'appareil a été allumé. Lorsque vous cliquez sur le bouton POWER/CHANNEL après cela (pour changer de canal), l'indicateur reLOAD^{MC} ne s'allume pas.



L'AIRPLAY^{MC} n'a pas d'interrupteur arrêt. La Commande AIRPLAY^{MC} s'éteint automatiquement lorsqu'on n'a cliqué sur aucun bouton pendant 5 minutes. Lorsque vous remettez l'AIRPLAY^{MC} en marche, tous les réglages Auto-Repeat (répétition automatique) et les réglages Macro sont perdus, et les touches AIRPLAY^{MC} sont remises en fonction à leurs réglages par défaut. De plus, lorsque vous remettez la Commande AIRPLAY^{MC} en marche, elle rallume son canal radio par défaut.

La Commande AIRPLAY^{MC} peut être éteinte immédiatement en appuyant sur la touche PROGRAM (sans la relâcher), puis en cliquant sur la touche POWER/CHANNEL, puis en relâchant la touche PROGRAM. Allumer la Commande AIRPLAY^{MC}, puis l'éteindre constitue un moyen pratique d'effacer toutes les touches programmées, d'effacer toutes les touches de répétition automatique et de ramener l'AIRPLAY^{MC} à son canal par défaut.

Indicateur de pile faible reLOAD^{MC}

Quand la pile de l'AIRPLAY^{MC} est faible, son indicateur de pile faible « reLOAD » se met à clignoter une fois toutes les 3 secondes. Dans ce cas, il est temps d'installer une pile neuve dans le compartiment à pile reLOAD^{MC} (voir la section « Changement de la pile » de ce Guide de l'utilisateur).

Auto-Pause

AIRPLAY^{MC} interrompra automatiquement la plupart des jeux et l'indicateur de pile faible reLOAD^{MC} clignotera aussi longtemps que possible pour dire à l'utilisateur d'installer une pile neuve dans le compartiment à pile reLOAD^{MC} (voir la section « Changement de la pile » de ce Guide de l'utilisateur).

(REMARQUE : L'AIRPLAY^{MC} interrompt la plupart des jeux en envoyant un raccourci clavier START (Départ) à la PlayStation®. Si l'AIRPLAY^{MC} interrompt automatiquement votre jeu, vous pouvez supprimer les pauses dans la plupart des jeux en appuyant sur la touche START.)

Auto-Repeat (répétition automatique)

En cliquant sur la touche PROGRAM, puis en cliquant immédiatement après sur un des 4 déclencheurs ou une des 4 touches de commande standards, vous mettez cette touche ou ce déclencheur au mode « Auto-Repeat » (répétition automatique). À partir de là, pendant votre séance de jeu, la touche sur laquelle vous avez appuyé répète son action automatiquement à 10 Hz (10 fois par seconde) lorsque l'utilisateur appuie dessus sans la relâcher.

On peut régler à Auto-Repeat n'importe quel nombre ou toute combinaison des 4 déclencheurs et des 4 touches de commande standards. Pour régler plusieurs déclencheurs ou touches à Auto-Repeat, cliquez sur la touche PROGRAM, puis cliquez sur un déclencheur ou une touche de commande pour remettre Auto-Repeat en marche, puis cliquez de nouveau sur la touche PROGRAM, puis cliquez sur le déclencheur suivant ou la touche de commande suivante que vous voulez régler à Auto-Repeat. Répétez ce processus jusqu'à ce que vous ayez réglé tous les déclencheurs et toutes les touches désirés à Auto-Repeat.

On peut annuler le mode de fonctionnement Auto-Repeat pour n'importe quelle touche en répétant la séquence PROGRAM. Cliquez sur la touche PROGRAM, puis cliquez sur le déclencheur ou la touche de commande désirés pour éteindre le mode Auto-Repeat.

Séquences programmables (Macro)

Une séquence « Macro » de raccourcis clavier peut être enregistrée et assignée à n'importe lequel des 4 déclencheurs ou à n'importe laquelle des 4 touches de commande. La durée maximale de la séquence est de 5 secondes, avec un nombre minimal de raccourcis clavier de 20. La séquence d'enregistrement enregistre les raccourcis clavier, leur ordre et chronomètre la durée. La reproduction se fait à 100 % de la vitesse d'enregistrement. Une fois que la séquence est enregistrée, vous pouvez la reproduire en appuyant simplement sur la touche assignée. L'enregistrement se fait donc comme suit :

1. Appuyez (sans la relâcher) sur la touche PROGRAM, cliquez sur un des 4 déclencheurs ou une des 4 touches de commande.
2. Relâchez la touche PROGRAM.
3. Entrez la séquence des raccourcis clavier que vous désirez programmer.
4. Cliquez sur le bouton PROGRAM pour mettre fin à l'enregistrement.

Une fois l'enregistrement terminé, l'AIRPLAY^{MC} supprime tout temps mort au début et à la fin de l'enregistrement et assigne la séquence à la touche choisie. On peut effacer la séquence en répétant les étapes ci-dessus, mais en omettant l'étape 3. Une fois la séquence effacée, la touche assignée reprend sa fonction initiale.

Une seule séquence macro peut être mise en mémoire à la fois. Si on enregistre une seconde séquence macro, la première séquence macro sera perdue.

(REMARQUE : Pendant l'enregistrement, la Commande AIRPLAY^{MC} NE TRANSMET PAS la séquence enregistrée au récepteur. Nous suggérons l'approche suivante pour enregistrer des séquences macro. Interrompez le jeu en cours (faites une pause), enregistrez votre macro selon les instructions ci-dessus pour votre Commande AIRPLAY^{MC}, puis annulez la pause et faites l'essai du macro dans le jeu.)

Power-Down (l'appareil s'éteint automatiquement)

Après 5 minutes d'inactivité (lorsqu'on n'a appuyé ou cliqué sur aucune touche), l'AIRPLAY^{MC} s'éteint automatiquement. Cette caractéristique est conçue pour ménager l'énergie de la pile lorsque l'AIRPLAY^{MC} n'est pas utilisé.

Lorsqu'on remet l'AIRPLAY^{MC} en service en cliquant sur la touche POWER/CHANNEL, toutes les séquences macro précédentes sont perdues et toutes les touches reviennent à leur fonctionnement par défaut, sans répétition.

(REMARQUE : Pour invalider temporairement la caractéristique Power-Down qui fait que l'appareil s'éteint automatiquement, appuyez sur le bouton PROGRAM, cliquez sur le bouton SELECT, puis relâchez le bouton PROGRAM. Dès l'instant où vous éteignez manuellement l'AIRPLAY^{MC} ou que vous enlevez sa pile, la caractéristique du mode Power-Down reviendra par défaut.)

Communications radio

La radio de l'AIRPLAY^{MC} est conçue pour offrir à l'utilisateur 16 canaux. Ces seize canaux sont nécessaires pour diverses raisons.

1. Au cours du fonctionnement standard d'une Commande AIRPLAY^{MC}, les 16 canaux permettent aux utilisateurs de choisir des canaux avec un minimum d'interférence dans leur région en provenance d'autres appareils émetteurs émettant des fréquences radiophoniques sauvages (configuration simple de l'AIRPLAY^{MC}).
2. Pendant le fonctionnement en tandem de deux Commandes AIRPLAY^{MC}, les 16 canaux permettent à l'utilisateur de choisir des canaux avec un minimum d'interférence en provenance d'autres Commandes AIRPLAY^{MC} voisines (configuration en tandem de l'AIRPLAY^{MC}).
3. Autres possibilités d'utilisation :
 - on branche plusieurs Commandes AIRPLAY^{MC} sur la même PlayStation® en utilisant une rallonge MULTITAP^{MC} ou
 - dans un cas limite, il y a de nombreuses Commandes AIRPLAY^{MC} qui sont raccordées à deux PlayStation® reliées par câble, chacune avec 8 utilisateurs (les deux rallonges MULTITAP^{MC} étant utilisées sur les deux accès des deux PlayStation® - configuration multiple de l'AIRPLAY^{MC}).

Consultez chacune des sections suivantes qui s'appliquent à l'utilisation que vous faites de la Commande sans fil de radio AIRPLAY^{MC} pour les consoles de jeu PlayStation®.

Configuration simple de l'AIRPLAY^{MC}

Les circuits AIRPLAY^{MC} ont été conçus de façon à réduire l'effet des interférences (parasites) radio qui peuvent être générées par la PlayStation®, par votre téléviseur ou par tout autre appareil générateur d'ondes radiophoniques qui peut causer des interférences dans le périmètre de fonctionnement de votre Commande AIRPLAY^{MC}. Cependant, il peut tout de même se produire des interférences qui risquent d'entraver la performance de votre Commande AIRPLAY^{MC}.

Si vous obtenez une performance inadéquate avec votre Commande AIRPLAY^{MC}, cela peut être causé par des interférences radiophoniques externes en provenance d'autres sources locales qui se trouvent près de votre zone de jeu. Dans ce cas, en changeant le canal de fonctionnement de votre Commande AIRPLAY^{MC}, vous réduirez ou éliminerez peut-être l'effet de ces interférences externes.

- Une fois que votre Commande AIRPLAY^{MC} a été mise en circuit (c.-à-d. la première fois que vous appuyez sur la touche POWER/CHANNEL), chaque fois que vous appuyez sur la touche POWER/CHANNEL après cela, vous changerez le canal de la commande et du récepteur assortis.
- Appuyez sur la touche POWER/CHANNEL et essayez d'utiliser la Commande

AIRPLAY^{MC}. Vous pouvez changer de canal jusqu'à 15 fois avant de revenir au canal de fonctionnement par défaut. Passez par les 16 canaux jusqu'à ce que vous trouviez celui qui vous donne une performance optimale pour vos conditions particulières.

Configuration à usagers multiples (perfectionnée) de l'AIRPLAY^{MC}

(REMARQUE : Lisez cette section si vous voulez utiliser ensemble deux Commandes AIRPLAY^{MC} ou plus sur la même console de jeu PlayStation®.)

L'AIRPLAY^{MC} peut être utilisé conjointement avec n'importe quelle combinaison de commandes numériques, de commandes analogues, de commandes spécialisées licenciées et de cartes-mémoire Sony®. Pour cela, on peut soit le brancher sur les accès standards de votre console de jeu PlayStation®, soit brancher vos commandes sur votre console de jeu PlayStation® au moyen d'un MULTITAP^{MC} (le MULTITAP^{MC} permet à l'utilisateur de brancher quatre dispositifs de commande et quatre cartes-mémoire sur un seul accès de commande PlayStation®. Pour de plus amples renseignements sur le MULTITAP^{MC}, consultez le Guide d'instructions de la PlayStation® ou communiquez avec votre magasin de détail habituel.)

À chaque paire de produits (Commande/Récepteur AIRPLAY^{MC}) correspond un « numéro d'assortiment » (Mating Number). Les deux composants, la Commande et le Récepteur, sont marqués avec le même « numéro d'assortiment » sur l'étiquette qui se trouve sur le dessous du produit. Le numéro d'assortiment est représenté par un code des touches de fonctions à 8 symboles (p. ex. X▲▲●■X●●). Cela permet à l'utilisateur de vérifier facilement quelle commande est assortie à quel récepteur. Les symboles des touches de commande sont utilisés pour représenter le numéro d'assortiment.

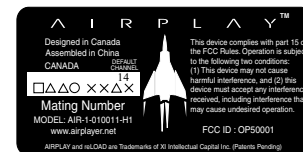
Les deux derniers symboles du numéro d'assortiment de chaque AIRPLAY^{MC} définissent son canal par défaut.

Canal	Code
1	●●
2	●X
3	●■
4	●▲
5	X●
6	XX
7	X■
8	X▲
9	■●
10	■X
11	■■
12	■▲
13	▲●
14	▲X
15	▲■
16	▲▲

Par exemple, si le numéro d'assortiment au dos d'une Commande AIRPLAY^{MC} est « ■▲▲●XX▲X », le canal par défaut de cette paire AIRPLAY^{MC} est le canal ▲X (▲X = canal 14). Au moment d'allumer l'appareil, chaque paire Commande/Récepteur AIRPLAY^{MC} commence toujours sur son propre canal par défaut.



Échantillon de l'étiquette du Récepteur AIRPLAY^{MC}



Échantillon de l'étiquette de la Commande AIRPLAY^{MC}



Dans une situation de jeu à usagers multiples (p. ex. lorsqu'on utilise deux AIRPLAY^{MC} ou plus avec la même configuration de la PlayStation®, chaque paire d'AIRPLAY^{MC} doit être réglée sur un canal différent.

Effectuez l'opération suivante après avoir branché les AIRPLAY^{MC} sur la configuration de la PlayStation® :

1. Vérifiez le canal (p. ex. les deux derniers symboles du numéro d'assortiment) au dos de chacune des Commandes AIRPLAY^{MC} utilisées. Si les canaux sont différents, il n'y aura besoin de faire aucun réglage et vous pourrez mettre l'appareil en marche et jouer à votre jeu.
2. Au cas où le canal par défaut de deux commandes ou plus est le même, vous devrez régler le canal manuellement sur toutes ces commandes, sauf une (voir la section ci-dessous intitulée « Réglage manuel du canal de l'AIRPLAY^{MC} »).

Réglage manuel du canal de l'AIRPLAY^{MC}

Lorsque vous appuyez sur la touche POWER/CHANNEL pour changer de canal, les canaux changent dans l'ordre fixé, en commençant par le canal par défaut et en passant par la séquence des 16 canaux disponibles, comme suit :

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 1 - 2 ...

Dans certains cas, il peut être souhaitable, lorsqu'on change de canal, de passer directement à un canal particulier. L'utilisateur peut faire cela au moyen d'une séquence de touches très simple. Par exemple, pour passer au canal 8 de l'AIRPLAY^{MC}, l'utilisateur doit faire ce qui suit :

1. Appuyez sur la touche POWER/CHANNEL (sans la relâcher).
2. Cliquez sur la touche X.
3. Cliquez sur la touche ▲.
4. Relâchez la touche POWER/CHANNEL.

Pour régler votre Commande AIRPLAY^{MC} de façon qu'elle revienne à son canal par défaut, appuyez sur le bouton POWER/CHANNEL (sans le relâcher), cliquez le bouton START (marche), puis relâchez le bouton POWER/CHANNEL.

(REMARQUE : Chaque fois que vous éteignez la commande et que vous la rallumez, elle reviendra à son canal par défaut.)

Fiche technique

Alimentation électrique :

- Entrée - Une pile AA standard au carbone, alcaline, au NiCad, au NiMH, alcaline rechargeable Pure Energy ou au lithium
- Tension de fonctionnement normale 1,25 - 1,6 volts

Consommation de courant : (estimations typiques, en cas d'usage continu)

- 20 heures pour la plupart des piles alcalines
- 8 heures pour la plupart des piles rechargeables au NiCad

(Remarque : la performance de la pile peut varier suivant la température de fonctionnement, l'état de la pile, son type et la marque de la pile utilisée.)

Température de fonctionnement : 59 °F - 95 °F (15 °C - 35 °C)

Sortie de fréquence radio : 315 - 319,5 MHz

Gamme de fonctionnement : gamme maximale de 25 pieds (7 mètres)

Compatibilité :

- Conçu pour l'emploi avec la console de jeu PlayStation® et l'adaptateur MULTITAP^{MC}.
- Compatible pour l'emploi avec tous les périphériques PlayStation® licenciés et tous les logiciels conçus pour l'emploi avec la Commande numérique PlayStation® standard.
- Peut également être utilisé en combinaison avec des commandes numériques, des commandes analogues, des commandes spécialisées licenciées et des cartes-mémoire Sony®.

Observance de la réglementation :

FCC Part 15 (USA) et
CNR - 210 (Industrie Canada)

Caractéristiques de la programmation :

- Auto-Repeat (répétition automatique) - taux de répétition de 10 Hz pour n'importe lequel des 4 déclencheurs et des 4 touches de commande standards ou pour tous.
- Possibilité de programmation macro d'un maximum de 20 raccourcis clavier (soit 5 secondes) pour chacun des 4 déclencheurs ou chacune des 4 touches de commande.



Garantie limitée

XI Intellectual Capital Inc. (XI) garantit à l'acheteur initial de ce produit que celui-ci sera exempt de défauts de matières premières et/ou de main-d'oeuvre pendant une période de 90 jours à partir de la date de l'achat. Cette garantie est donnée sous condition que le produit ait été installé et utilisé conformément aux instructions fournies et que le produit n'ait pas fait l'objet de manipulations, d'un usage abusif ou intempestif et/ou n'ait pas été endommagé physiquement par suite d'un accident ou du mésusage. Si un défaut couvert par la présente garantie limitée se produit au cours de la période de garantie limitée de 90 jours, XI réparera ou remplacera, à son gré, toute pièce que XI considère comme étant défectueuse.

Pour obtenir un service d'entretien en vertu de la garantie pendant la durée de celle-ci, vous pouvez soit retourner le produit aux fins d'un échange au magasin où vous l'avez acheté initialement (le reçu de vente sera exigé), soit envoyer le produit défectueux en port payé, accompagné d'une copie de votre reçu de vente et d'un mandat à l'ordre de - XI INTELLECTUAL CAPITAL, INC.

Pour obtenir le service pendant la période de garantie ou tout autre assistance, supplément d'information, contactez nous gratuitement en composant:

1-877-525-5775

XI Intellectual Capital Inc. ne sera responsable d'aucune perte ou d'aucun dommage, directs, indirects ou consécutifs, résultant de l'utilisation ou de l'incapacité à utiliser ce produit. Certains États ou provinces n'admettent pas de limites ou de garanties tacites ou d'exclusions des dommages indirects. Ces restrictions ne s'appliquent donc peut-être pas à vous. La présente garantie vous donne ces droits juridiques particuliers. Vous avez peut-être d'autres droits, qui varient suivant l'État ou la province où vous résidez.

Pour de plus amples renseignements concernant l'AIRPLAY^{MC} et les accessoires AIRPLAY^{MC}

Visitez notre site Web au :

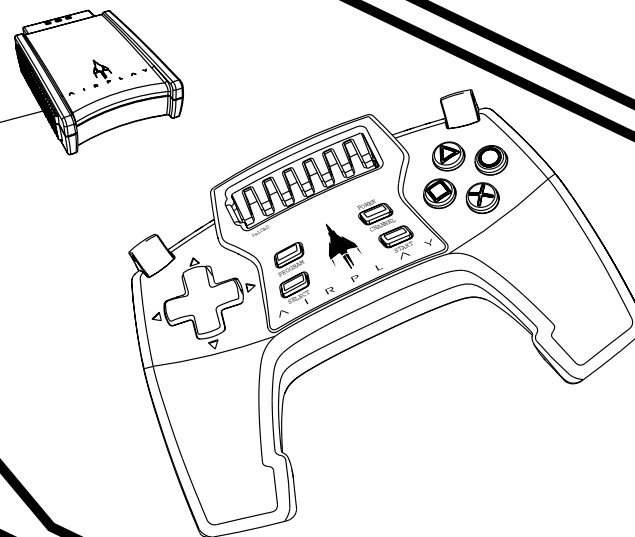
www.airplayer.net



AIRPLAY

ESPAÑOL

Controlador Radio-inalámbrico AIRPLAY^{MC} Manual de instrucciones



www.airplayer.net

© 1999, XI Intellectual Capital Inc.



CONTROLADOR RADIO-INALÁMBRICO AIRPLAY™

MANUAL DE INSTRUCCIONES

INTRODUCCIÓN

Gracias por comprar el Controlador Radio-inalámbrico AIRPLAY™ para la consola de juegos PLAYSTATION®. Su Controlador Radio-inalámbrico AIRPLAY™ ha sido diseñado con prestaciones de avanzada para mejorar notablemente su vivencia de los juegos. Por ésto, antes de usar su nuevo Controlador AIRPLAY™, le sugerimos que lea completamente este manual de instrucciones. Haciéndolo, se asegurará obtener la mayor diversión y el mejor rendimiento de su Controlador AIRPLAY™.

Advertencia

Para preservar los componentes del AIRPLAY™ y su consola de juegos PLAYSTATION® del fuego, cortocircuitos o daños, no exponga los componentes del AIRPLAY™ a la lluvia o la humedad.

Para evitar riesgos de electrocución o daño a los componentes del AIRPLAY™ o de su PLAYSTATION®, no desarme los componentes del AIRPLAY™. Derive cualquier reparación a personal calificado, únicamente.

Información – Para clientes en los EE.UU.

Los componentes del AIRPLAY™ han sido probados y se los encontró encuadrados en los límites para los dispositivos digitales de la CLASE B, correspondiente a las normas de la Sección 15 de la FCC. Estos límites han sido establecidos para brindar una razonable protección contra interferencias perjudiciales en una instalación hogareña. Este equipo genera, usa y puede irradiar energía de radio frecuencia. Si no es instalado y operado de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencias perjudiciales a las radio comunicaciones.

Sin embargo, no hay ninguna garantía que no se produzcan interferencias en alguna instalación en particular. Si el equipo produce interferencias perjudiciales en la recepción de radio o televisión, se comprueba apagando y encendiendo nuevamente el equipo, recomendamos que el usuario trate de corregir esta interferencia utilizando uno o varios de los siguientes procedimientos:

- Volver a orientar o cambiar la ubicación de la antena receptora o del dispositivo receptor.
- Aumentar la separación entre el dispositivo receptor y el AIRPLAY™.
- Conectar la PLAYSTATION® a una conexión C.A. de un circuito diferente al de la conexión C.A. del dispositivo receptor.
- Consultar con el proveedor o con un técnico experimentado en radio y electrónica.

NOTA: Cualquier modificación o cambio no expresamente autorizado en este manual puede cancelar la Garantía de su AIRPLAY™ y/o cancelar su autorización para operar este equipo.

ÍNDICE

Compatibilidad	23
Terminología utilizada en este manual	23
Desempacando su nuevo AIRPLAY™	23
Precauciones	23
ATENCIÓN: Para un uso seguro respecto de niños pequeños	23
Instalación del AIRPLAY™	24
Instalación de la batería	
Reemplazo de la batería	
Instalación y uso de la Cubierta de seguridad	
Conexión de su AIRPLAY™ a la consola de juegos PLAYSTATION®	
Como operar su Controlador Radio-inalámbrico AIRPLAY™	25
Encendido (On/Off)	
Indicador de bajo nivel de batería reLOAD™	
Auto Pausa	
Auto Repetición	
Secuencias programables (Macros)	
Apagado automático (Power down)	
Comunicación por Radio	26
Configuración para un solo AIRPLAY™	
Configuración para múltiples AIRPLAY™ (avanzada)	
Configuración manual del canal del AIRPLAY™	
Especificaciones	28
Información sobre la garantíaEspecificaciones	30



Compatibilidad

El AIRPLAY™ es compatible con todos los periféricos licenciados PLAYSTATION® y con todos los programas (software) diseñados para ser usados con un controlador digital PLAYSTATION® convencional. El AIRPLAY™ también se puede utilizar con controladores digitales, controladores analógicos, controladores especiales, licenciados, y con las tarjetas de memoria SONY®

Terminología utilizada en este manual

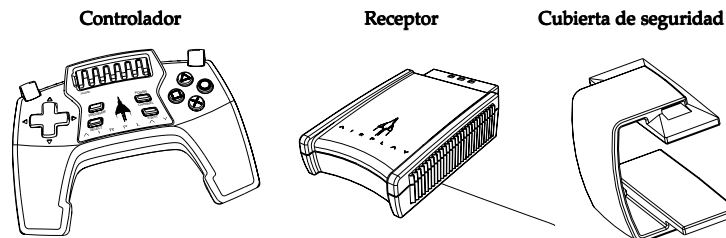
Cuando se refiere a la operación de las diversas teclas, botones y disparadores en el AIRPLAY™, se utilizan los siguientes términos para describir acciones específicas:

“Click” - indica oprimir y liberar rápidamente un botón o disparador.

“Press” - indica oprimir y mantener presionado un botón o disparador por un lapso determinado o mientras se está realizando otra operación (usualmente cuando se acciona otra tecla o conjunto de teclas).

Desempacando su nuevo AIRPLAY™

Su nuevo Controlador Radio-inalámbrico AIRPLAY™ incluye los siguientes componentes:



Precauciones

- Para prevenir un esfuerzo excesivo en las manos, descanse 15 minutos por cada hora de juego.
- No apoyar ningún objeto pesado sobre el Receptor o el Controlador AIRPLAY™
- Evitar el uso brusco, pisar o aplicar fuerza mecánica al Receptor o al Controlador AIRPLAY™

- El Receptor y el Controlador AIRPLAY™ no fueron diseñados para soportar elevadas temperaturas. No deje las unidades cerca de emisores de calor o expuestos a la luz solar directa (por ejemplo, la parte trasera de un automóvil con las ventanillas cerradas).
- No exponer el Receptor y el Controlador AIRPLAY™ a materias extrañas, como ser polvo, arena o humedad de ningún tipo.
- Si el Controlador no se va a utilizar por un largo período de tiempo, quite la batería del compartimiento reLOAD™ (refiérase a la sección *Instalación de la batería* en este manual).
- XI Intellectual Capital Inc. no garantiza el AIRPLAY™ por daños causados por su uso incorrecto o abusivo, según se definen en este manual.
- XI Intellectual Capital Inc. no garantiza daños causados por el uso de productos no respaldados por XI Intellectual Capital Inc.

ATENCIÓN: Para un uso seguro respecto de niños pequeños

Si el AIRPLAY™ se va a utilizar en o cerca de ámbitos donde hay niños pequeños (1 a 6 años), asegúrese que la **Cubierta de seguridad** se encuentre adecuadamente instalada sobre el compartimiento de batería reLOAD™ del Controlador AIRPLAY™ cuando éste no se encuentra en uso.

La *Cubierta de seguridad* del AIRPLAY™ está diseñada para reducir el riesgo que niños pequeños puedan remover la batería del Controlador AIRPLAY™.

LAS BATERÍAS AA SON LO SUFICIENTEMENTE PEQUEÑAS PARA SER TRAGADAS Y POR LO TANTO CONSTITUYEN UN RIESGO PARA NIÑOS PEQUEÑOS.

La mejor manera de garantizar el uso seguro del AIRPLAY™ es mantener el Controlador y el Receptor AIRPLAY™ fuera del alcance de niños pequeños o asegurando la presencia de un adulto cuando lo utilizan niños pequeños.

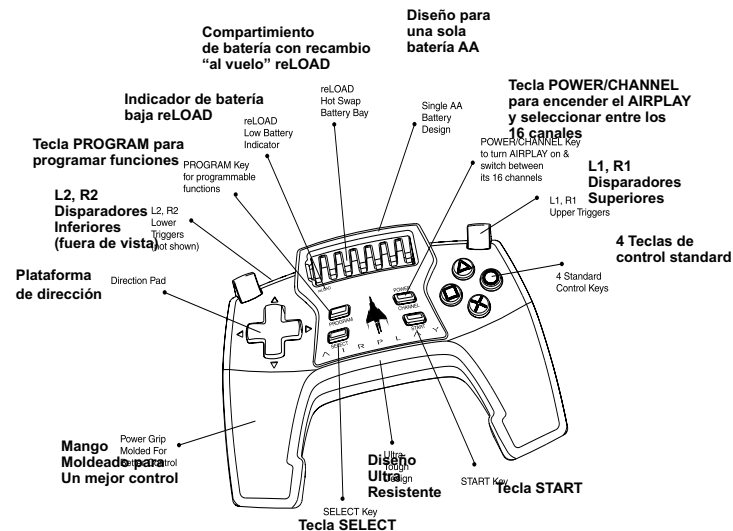
Lea la sección *Instalación del AIRPLAY™; Instalación y uso de la Cubierta de seguridad* para mayores detalles.

Prestaciones de su AIRPLAY™

Su nuevo AIRPLAY™ está equipado con la tecnología más reciente para el control inalámbrico por radio.

El AIRPLAY™ está diseñado para comunicarse con la consola de juegos PLAYSTATION® sin problemas de cables y sin necesidad de apuntar directamente hacia la consola de juegos. ¡Esto significa que con AIRPLAY™ ya no debe preocuparse por objetos que obstaculizan, personas que circulan, o cables molestos!

¡Aún más, el AIRPLAY™ funciona con SOLO UNA batería AA!



INSTALACIÓN DEL AIRPLAY™

Instalación de la batería

Su nuevo controlador AIRPLAY™ está equipado con el sistema reLOAD™, la tecnología de intercambio de baterías más revolucionaria jamás creada.

Para suministrar energía a su Controlador AIRPLAY™, en menos de un segundo, reLOAD™ le permite instalar o reemplazar la única batería AA (no incluida) usada. Esto significa que usted puede seguir jugando hasta que el "Indicador de batería baja" del reLOAD™ le indica que la batería se está agotando.

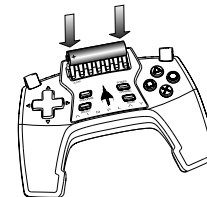
Antes de empezar a jugar con su nuevo AIRPLAY™, usted debe instalar la batería. Para instalar la batería en su Controlador AIRPLAY™, proceda como sigue:

1. Apoye una batería AA en la parte superior del compartimiento reLOAD™, asegurándose que el contacto positivo (+) de la batería esté orientado hacia la izquierda. La correcta polaridad de la batería está representada por el símbolo respectivo, ubicado arriba del "indicador de batería baja" del reLOAD™.

(NOTA: El compartimiento reLOAD™ ha sido especialmente diseñado con el canal para el terminal positivo (+) de la batería sobre el lado izquierdo. Este

diseño asegura que la instalación de la batería se puede realizar muy fácilmente con la batería colocada sobre el compartimiento reLOAD™ en la posición de polaridad correcta. Si usted intenta instalar la batería en el compartimiento reLOAD™ y encuentra que debe hacer excesiva fuerza, DETÉNGASE y verifique que el terminal positivo (+) de la batería esté orientado correctamente. Para confirmar la correcta ubicación de la polaridad, refiérase al símbolo de polaridad del compartimiento ubicado entre el mismo y el "indicador de batería baja" del reLOAD™)

2. Tome el Controlador con ambas manos en posición de jugar. Aplique una presión pareja con ambos dedos pulgares en ambos extremos de la batería hasta que ésta trabase en los retenes del compartimiento reLOAD™. (Ver diagrama).

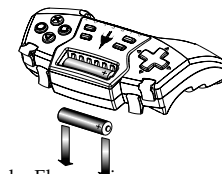
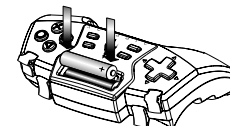


Reemplazo de la batería

Reemplazar la batería en su Controlador AIRPLAY™ es tan fácil como instalarla por primera vez. Para reemplazar la batería en su Controlador AIRPLAY™ siga los pasos detallados en la sección anterior *Instalación de la batería*. A medida que la nueva batería se desliza a su lugar en el compartimiento reLOAD™, va a empujar la batería agotada hacia abajo y hacia afuera del compartimiento reLOAD™ (ver diagrama).

Empuje la nueva batería desde arriba...

... y la batería agotada caerá por abajo.



Después de cambiar la batería, simplemente continúe jugando. El mecanismo reLOAD™ ha sido diseñado para cambiar la batería AA en menos de un segundo. Esto hace posible que el reemplazo de la batería se realice "al vuelo" sin interrumpir el juego.

CUIDADO: Para permitir el intercambio correcto de la batería, asegúrese que la base del compartimiento reLOAD™ no se encuentre obstruido en el momento del cambio de la batería. SIEMPRE apunte la base del compartimiento reLOAD™ hacia abajo cuando cambia la batería en su AIRPLAY™.



Instalación y uso de la Cubierta de seguridad

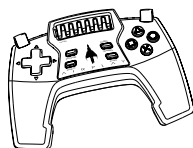
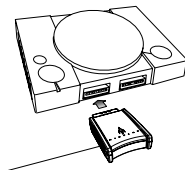
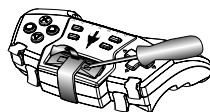
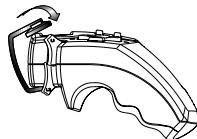
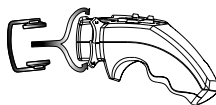
Aunque no es necesaria para el uso normal y continuado de su Controlador AIRPLAY™, la Cubierta de seguridad puede usarse para cubrir el compartimiento de batería del reLOAD™ en caso de haber niños pequeños en la casa. LAS BATERÍAS AA SON LO SUFICIENTEMENTE PEQUEÑAS PARA SER TRAGADAS Y POR LO TANTO CONSTITUYEN UN RIESGO PARA NIÑOS PEQUEÑOS (para más información, refiérase a la sección *Precauciones* al principio de este manual).

Para instalar la Cubierta de seguridad, siga estos pasos:

1. Con una mano, sostenga el Controlador AIRPLAY™ firmemente por el medio.
2. Usando su otra mano, coloque la Cubierta de seguridad por debajo del compartimiento de batería reLOAD™. Como la Cubierta de seguridad es de plástico flexible, puede abrir el otro extremo de la Cubierta de seguridad, mientras la empuja sobre la parte superior del compartimiento de batería reLOAD™ (ver diagrama).
3. Para remover la Cubierta de seguridad, inserte un destornillador de punta plana (o herramienta similar) en la muesca a tal efecto en cualquiera de los extremos, superior o inferior, de la Cubierta de seguridad. Abra y empuje la Cubierta de seguridad antes de girarla y sacarla de su posición en el compartimiento de batería reLOAD™.

(NOTA: Asegúrese de sacar la Cubierta de seguridad antes de intentar el reemplazo de la batería de su Controlador AIRPLAY™)

Conexión de su AIRPLAY™ a la consola de juegos PLAYSTATION® Debido a que el AIRPLAY™ es un Controlador Radio-inalámbrico, el único componente que se requiere instalar directamente en la consola de juegos PLAYSTATION® es la unidad Receptora. La unidad receptora AIRPLAY™ va a operar indistintamente en cualquiera de los dos puertos ubicados en el frente de la consola de juegos PLAYSTATION® (ver diagrama).



AIRPLAY™ le permite utilizar las tarjetas de memoria SONY®.

Para instalar el Receptor AIRPLAY™, siga los siguientes pasos:

1. Asegúrese que la consola de juegos PLAYSTATION® esté apagada (OFF).
2. Si usted tiene una tarjeta de memoria Sony®, asegúrese de haberla desconectado del puerto de memoria de la consola.
3. Inserte el Receptor AIRPLAY™ (con el logo AIRPLAY™ hacia arriba) en cualquiera de los dos puertos disponibles para controladores en la consola.
4. Reinstale la tarjeta de memoria Sony® en su puerto respectivo.
5. Para alcance optimal de radio, estire la antena externa del AIRPLAY™ horizontal al piso y paralela al frente de la consola de juegos PLAYSTATION® (ver diagrama).
6. Encienda su consola de juegos PLAYSTATION® y prepárese para su diversión radio-inalámbrica.

(NOTA: La base del Receptor AIRPLAY™ está especialmente diseñada con un pie frontal para darle soporte usando la misma superficie plana en la que está apoyada su PLAYSTATION®. Asegúrese que el Receptor AIRPLAY™ se mantenga apoyado mientras está conectado en la consola de juegos PLAYSTATION®)

Como operar su Controlador Radio-inalámbrico AIRPLAY™

Ahora, usted ya debe tener instalado el Receptor AIRPLAY™, instalada la batería en el compartimiento reLOAD™ y encendida la consola de juegos PLAYSTATION®.

Una vez que se ha encendido el AIRPLAY™, el Controlador AIRPLAY™ funciona de manera idéntica a cualquier controlador digital PLAYSTATION® convencional. AIRPLAY™ también ofrece algunas funciones adicionales, accesibles por vía de la tecla PROGRAM. Los siguientes párrafos describen como encender el Controlador AIRPLAY™ y como hacer uso de estas funciones adicionales.

Encendido (Power ON/OFF)

Encienda el AIRPLAY™ mediante la tecla POWER/CHANNEL. Esta tecla se usa también para cambiar los canales una vez que está encendido el Controlador. Cuando se enciende el AIRPLAY™ (oprimiendo al principio la tecla POWER/CHANNEL), el indicador del reLOAD™ titila 3 veces rápidamente para indicar que se ha encendido el Controlador. Cuando se oprime subsecuentemente la tecla POWER/CHANNEL (para cambiar los canales), no se encenderá el indicador del reLOAD™.

El AIRPLAY™ no tiene tecla de encendido. El Controlador AIRPLAY™ se apagará automáticamente si no se activa ninguna tecla durante 5 minutos. Cuando se vuelve a prender el AIRPLAY™, se pierden todas la configuraciones de Auto-Repetición y la "macro" y sus configuraciones retornan a los originales por omisión. También, cuando se vuelve a prender el AIRPLAY™, lo hace en el canal de radio por omisión.

El Controlador AIRPLAY™ se puede apagar inmediatamente presionando (y sosteniendo) la tecla PROGRAM, activando la tecla POWER/CHANNEL y después liberando la tecla PROGRAM. Apagar y volver a encender el Controlador AIRPLAY™



de esta forma, es una forma práctica de anular y borrar las funciones programadas en determinadas teclas, las asignaciones de Auto-Repetición y volver al AIRPLAY™ a su canal por omisión.

Indicador de bajo nivel de batería reLOAD™

Cuando la batería está por agotarse, el Indicador de bajo nivel de batería reLOAD™ del AIRPLAY™ titila una vez cada 3 segundos. Cuando esto ocurre, hay que instalar una batería nueva en el compartimiento reLOAD™ (Refiérase a la sección *Reemplazo de batería* de este manual).

Auto-Pausa

El AIRPLAY™ va a poner los juegos en modo Pausa y el Indicador de bajo nivel de batería reLOAD™ va a titilar durante el mayor tiempo posible, indicando al usuario que instale una batería nueva en el compartimiento reLOAD™ (Refiérase a la sección *Reemplazo de batería* de este manual).

(NOTA: El AIRPLAY™ pone los juegos en modo Pausa enviando una señal de tecla START a la PLAYSTATION®. Si el AIRPLAY™ pone su juego en pausa automáticamente, usted puede reactivar el juego oprimiendo la tecla START).

Auto-Repetición

Activar la tecla PROGRAM y luego cualquiera de los 4 disparadores o 4 teclas de control, pone al disparador o tecla seleccionada en modo de Auto-Repetición. A partir de ese momento y durante toda la sesión, el disparador o tecla seleccionada repetirá la función con una frecuencia de 10 Hz. (10 veces por segundo) mientras el usuario la mantenga presionada.

Cualquier número o combinación de los 4 disparadores y de las 4 teclas de control se pueden configurar en el modo Auto-Repetición. Para configurar múltiples disparadores o teclas en el modo de Auto-Repetición, activar la tecla PROGRAM y después el disparador o tecla deseada. A continuación, activar nuevamente la tecla PROGRAM y el siguiente disparador o tecla deseada. Continúe repitiendo este proceso hasta terminar de configurar todos los disparadores y teclas elegidas.

El modo de operación Auto-Repetición para cualquier tecla se puede cancelar repitiendo la secuencia PROGRAM. Oprima la tecla PROGRAM y el disparador o tecla seleccionada para desactivar el modo Auto-Repetición.

Secuencias programables (Macros)

A cualquiera de los 4 disparadores o 4 teclas de control se le puede grabar y asignar una secuencia "macro" de selección de teclas. La duración máxima de la secuencia es de 5 segundos y con un máximo de 20 pasos de teclado. La grabación de la secuencia, graba los pasos de teclado, el orden y los tiempos. La reproducción se realiza al 100% de la velocidad de grabación. Una vez que se ha grabado la secuencia, se la puede reproducir simplemente oprimiendo el disparador o tecla a la que ha sido asignada. La grabación se realiza de la siguiente forma:

1. Oprima (y sostenga) la tecla PROGRAM y active uno de los 4 disparadores o 4 teclas de control.

2. Soltar la tecla PROGRAM.
3. Realizar la secuencia de teclas que se desea programar.
4. Oprimir la tecla PROGRAM para finalizar la grabación.

Una vez que se ha finalizado la grabación, el AIRPLAY™ descarta las demoras de tiempo perdidas al principio y al final de la grabación y asigna la secuencia a la tecla seleccionada. La secuencia se puede borrar repitiendo los pasos mencionados anteriormente pero omitiendo el paso (3). Una vez borrada la secuencia, la tecla asignada retorna a su función original.

Solo se puede almacenar una secuencia "macro" por vez. Si se graba una segunda secuencia, se perderá la primera.

(NOTA: Durante el proceso de la grabación, el controlador AIRPLAY™ NO TRANSMITE la secuencia grabada al Receptor. Le sugerimos el siguiente criterio para grabar una secuencia "macro". Ponga el juego en modo Pausa; grabe la secuencia "macro" en su Controlador AIRPLAY™ de acuerdo a las instrucciones anteriores y por último saque al juego de su modo Pausa y pruebe el "macro" en el juego.

Apagado Automático (Power down)

Luego de 5 minutos de inactividad (ninguna tecla es activada), el AIRPLAY™ se apaga automáticamente. Esta prestación está diseñada para economizar energía de la batería cuando no se está utilizando el AIRPLAY™.

Cuando se vuelve a encender el AIRPLAY™ activando la tecla POWER/CHANNEL, se pierde cualquier secuencia "macro" anterior, como así también las configuraciones Auto Repetición de las teclas y disparadores, retornando todos ellos a sus funciones por omisión.

(NOTA: Para desactivar en forma temporaria la función de Apagado Automático, mantenga oprimida la tecla PROGRAM, oprima el botón SELECT y luego libere la tecla PROGRAM. Luego que usted apague manualmente el AIRPLAY™ o haga un reemplazo de la batería, la función de Apagado Automático volverá nuevamente al modo por omisión.)

Comunicación por Radio

El diseño de radio del AIRPLAY™ provee 16 canales. Estos 16 canales son necesarios por varias razones:

1. Durante la operación convencional del Controlador AIRPLAY™, estos 16 canales le permiten al usuario elegir aquellos con menor interferencia desde otros dispositivos emisores de radio frecuencia (configuración con un solo AIRPLAY™)
2. Durante la operación Dual con dos Controladores AIRPLAY™, los 16 canales le permiten al usuario seleccionar aquellos con menor interferencia con el otro Controlador AIRPLAY™ cercano (Configuración AIRPLAY™ dual).



3. Otras posibilidades de operación incluyen:

- Múltiples controladores AIRPLAY™ conectados a la misma PLAYSTATION® usando una extensión MULTITAP™, o
- El caso extremo en que hay varios controladores AIRPLAY™ conectados a dos PLAYSTATION® enlazadas por cable, cada una de ellas con 8 usuarios (con dos extensiones MULTITAP™ conectadas en los dos puertos de las dos PLAYSTATION® en una configuración AIRPLAY™ múltiple).

Refiérase a cada sección descripta a continuación, en la medida que se aplique al uso específico del Controlador Radio-inalámbrico AIRPLAY™ para las consolas de juegos PLAYSTATION®

Configuración con un solo Controlador AIRPLAY™

El circuito del AIRPLAY™ ha sido diseñado para reducir los efectos de interferencias de radio que pueda generar la PLAYSTATION®, su TV u otros dispositivos generadores de radio que pueden causar interferencias dentro del alcance de su Controlador AIRPLAY™. Sin embargo, aún así se pueden producir interferencias que pueden limitar el rendimiento de su Controlador AIRPLAY™

Si usted experimenta un funcionamiento inadecuado de su Controlador AIRPLAY™, puede deberse a interferencias de radio externas desde otras fuentes locales que están cerca del área de juego. Si así fuera, al cambiar el canal de operación en su Controlador AIRPLAY™ se puede reducir o eliminar el efecto de esta interferencia externa.

1. Una vez que se ha encendido por primera vez el Controlador AIRPLAY™ (p. ej. oprimiendo la tecla POWER/CHANNEL), cada vez que se oprima nuevamente la tecla POWER/CHANNEL va a cambiar el canal del Controlador y de su Receptor respectivo.
2. Oprima la tecla POWER/CHANNEL e intente usar el Controlador AIRPLAY™. El canal se puede modificar hasta 15 veces antes de retornar al original por omisión. Pase por los 16 canales hasta encontrar aquél que posea una funcionalidad óptima para sus condiciones específicas.
3. Volver a orientar la ubicación de la antena externa del AIRPLAY™ Recuerda, para obtener alcance optimal de radio, la antena externa debe estar posicionada horizontalmente al piso y paralela al frente de la consola de juegos PLAYSTATION®

Configuración con múltiples AIRPLAY™ (avanzada)

(NOTA: Lea esta sección si desea utilizar dos Controladores AIRPLAY™ en una sola consola de juegos PLAYSTATION®)

El AIRPLAY™ se puede usar conjuntamente con cualquier combinación de controladores digitales, controladores analógicos y controladores especiales, licenciados y tarjetas de memoria SONY®. Esto se logra ya sea conectando a los puertos convencionales de la consola de juegos PLAYSTATION® o conectando sus controladores a la consola de juegos PLAYSTATION® utilizando un MULTITAP™ (El MULTITAP™ permite al usuario

conectar hasta 4 controladores y hasta 4 tarjetas de memoria a un solo puerto controlador de una PLAYSTATION®. Para más información acerca del MULTITAP™, refiérase al manual de instrucciones de su PLAYSTATION® o contáctese con su proveedor preferido).

Cada par de unidades controlador y receptor (Controlador / Receptor AIRPLAY™) están asociadas usando un “Número de afinidad”. Ambos componentes, Controlador y Receptor, están rotulados con el mismo “Número de afinidad” en la etiqueta ubicada en la base de cada equipo. El “Número de afinidad” está representado por un código de teclas con 8 símbolos (por ejemplo X▲▲●●X▲●)

Esto le permite al usuario verificar fácilmente el Controlador que está asociado con un determinado Receptor. Los símbolos de las teclas de control se utilizan para representar al “Número de afinidad”.

Los dos últimos símbolos en el “Número de afinidad” de cada AIRPLAY™ definen su canal por omisión.

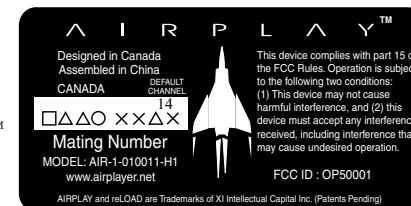
CANAL	CÓDIGO
1	●●
2	●X
3	●■
4	■▲
5	X●
6	XX
7	X■
8	X▲
9	■●
10	■X
11	■■
12	■▲
13	▲●
14	▲X
15	▲■
16	▲▲

Por ejemplo, si el “Número de afinidad” en la base del Controlador AIRPLAY™ es ■▲▲●●X▲X, el canal por omisión para ese par AIRPLAY™ en particular, es ▲X (▲X = canal 14). Al encenderse, todos los pares Controlador / Receptor AIRPLAY™ siempre lo hacen en su propio canal por omisión.

Modelo de etiqueta en un Receptor AIRPLAY™



Modelo de etiqueta en un Receptor AIRPLAY™





En un esquema de configuración de juegos Multi-usuario (p.ej. se usan simultáneamente 2 o más AIRPLAY™ en la misma configuración PLAYSTATION®) cada par AIRPLAY™ se debe configurar en un canal diferente.

Realice el siguiente procedimiento después de conectar los AIRPLAY™ a la configuración PLAYSTATION®:

1. Verifique el canal (últimos dos símbolos del “Número de afinidad”) en la base de cada uno de los Controladores AIRPLAY™ conectados. Si los canales son diferentes, no será necesario ajuste alguno y puede proceder con el arranque y desarrollo del juego.
2. Si el canal por omisión de dos o más controladores coinciden, usted deberá seleccionar el canal manualmente en todos los controladores excepto en uno (refiérase a la sección siguiente *Configuración manual del canal del AIRPLAY™*).

Configuración manual del canal del AIRPLAY™

Cuando se activa la tecla POWER/CHANNEL para cambiar de canal, éstos cambian en secuencia, comenzando por el original por omisión y procediendo a por toda la secuencia de los 16 canales disponibles, como sigue:

1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 12 – 14 – 15 – 16 – 1 – 2...

En algunos casos, puede ser conveniente realizar el cambio a un canal determinado. El usuario puede hacerlo con una simple secuencia de teclas. Por ejemplo, para cambiar el AIRPLAY™ al canal 8, se debe hacer lo siguiente:

1. Oprimir y retener la tecla POWER/CHANNEL.
2. Activar la tecla X.
3. Active la tecla ▲.
4. Soltar la tecla POWER/CHANNEL.

Para configurar su Controlador AIRPLAY™ a su canal por omisión, oprimir (y retener) la tecla POWER/CHANNEL, activar la tecla START y luego liberar la tecla POWER/CHANNEL.

(NOTA: Cuando se apaga y se vuelve a encender, el Controlador retorna nuevamente a su canal por omisión).

Especificaciones

Requerimientos de energía

- Entrada – Una batería tipo AA. Puede ser común de carbon, Alcalina, NiCad, NiMH, Pura energía recargable Alcalina o de Litio.
- Voltaje operativo normal – 1.25 / 1.6 volts

Consumo de energía (autonomía típica de uso continuo)

- 20 horas con la mayoría de las baterías Alcalinas
- 8 horas con la mayoría de las baterías NiCad recargables

Temperatura de operación: 59°F - 95°F (15°C - 35°C)

Frecuencia de radio (salida): 315 – 319.5 MHz

Rango operativo: 25 pies (7 metros)

Compatibilidad:

- Diseñado para ser usado con la consola de juegos PLAYSTATION® y el adaptador MULTITAP™
- Compatible con todos los periféricos licenciados PLAYSTATION® y todos los programas (software) diseñados para ser usados con los controladores digitales convencionales PLAYSTATION®
- Puede ser usado también en combinación con controladores digitales, controladores analógicos y controladores especiales, licenciados, y con las tarjetas de memoria SONY®

Normas:

Diseñado a conformarse con FCC Part 15 (lass B) y Industry Canada RSS-21

Funciones programables:

- Auto-Repetición – Frecuencia de repetición 10 Hz. para cualquiera de los 4 disparadores y 4 teclas de control.
- Programación de una secuencia “macro” por vez, para cualquiera de los 4 disparadores o 4 teclas de control, hasta un máximo de 20 pasos de teclado (o 5 segundos).



Garantía Limitada

XI Intellectual Capital Inc. (XI) garantiza al comprador original de este producto que el mismo se encuentra libre de defectos en los materiales y/o mano de obra por un período de 90 días desde la fecha de compra. Esta garantía está condicionada a que el producto se haya instalado y usado de acuerdo con las instrucciones provistas y a que no se haya forzado, abusado y/o dañado físicamente debido a un accidente o uso incorrecto. Si ocurriera un defecto cubierto por esta garantía limitada durante el período de validez de la misma, XI, a su opción, procederá a reparar o reemplazar cualquier parte defectuosa que XI determine.

Para obtener servicio durante el período de la garantía, el producto puede retornarse indistintamente ya sea al comercio donde se compró (se requiere la factura de compra) o se puede devolver a XI INTELLECTUAL CAPITAL INC mediante envío postal pre-pagado, con una copia de la factura de compra y un giro postal a la orden.

Para obtener servicio durante el período de la garantía, o, para obtener asistencia, resolver problemas, o solicitar instrucciones adicionales, llame a la línea telefónica:

1-877-525-5775

XI Intellectual Capital Inc. no será responsable por ninguna pérdida o daño, directo, indirecto o consecuente, que surja del uso o de la incapacidad para el uso de este producto. Algunos estados o provincias no permiten limitaciones o garantías implícitas o exclusiones a los daños consecuentes; por lo tanto, estas restricciones pueden no aplicarse en su caso. Esta garantía le da derechos legales específicos. Usted puede tener otros derechos que podrán variar de acuerdo al estado o provincia.

Para más información respecto a AIRPLAY™ y a los accesorios AIRPLAY™,

visite nuestro sitio en la Internet al:

www.airplayer.net

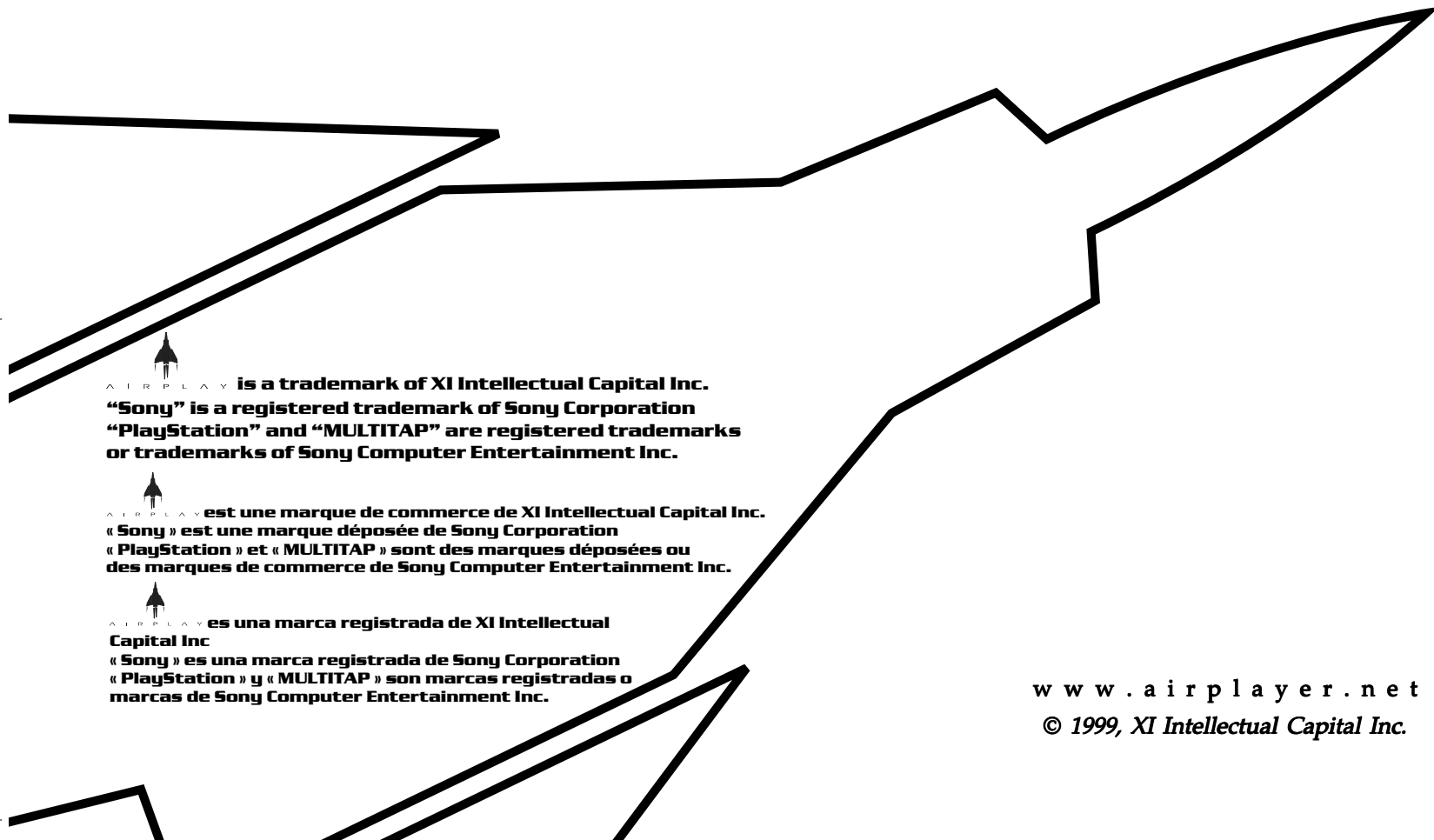


Notes:





A I R P L A Y



AIRPLAY is a trademark of XI Intellectual Capital Inc.
“Sony” is a registered trademark of Sony Corporation
“PlayStation” and “MULTITAP” are registered trademarks
or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

AIRPLAY est une marque de commerce de XI Intellectual Capital Inc.
« Sony » est une marque déposée de Sony Corporation
« PlayStation » et « MULTITAP » sont des marques déposées ou
des marques de commerce de Sony Computer Entertainment Inc.

AIRPLAY es una marca registrada de XI Intellectual
Capital Inc
« Sony » es una marca registrada de Sony Corporation
« PlayStation » y « MULTITAP » son marcas registradas o
marcas de Sony Computer Entertainment Inc.

www.airplayer.net

© 1999, XI Intellectual Capital Inc.