

Bedienungsanleitung zur



GET CONNECTED™

für SONY PSP®

GET CONNECTED! FÜR SONY PSP® MIT ZUSÄTZLICHER UNTERSTÜTZUNG FÜR SONY PLAYSTATION®2

1. ALLGEMEINE EINFÜHRUNG

2. ERSTE SCHRITTE

- a. Lieferumfang
- b. Systemanforderungen
- c. Installation und Verbindung
- d. Allgemeine Übersicht

3. MIT VIDEO ARBEITEN

- a. Einführung und Übersicht
- b. Geeignete Quellenmedien

4. MIT MUSIK ARBEITEN

- a. Einführung
- b. Musik übertragen

5. MIT BILDERN ARBEITEN

- a. Einführung
- b. Bilder übertragen

6. MIT GAME-SAVES ARBEITEN

- a. Einführung
- b. Übersicht
- c. Neue Game-Saves für deine PSP beschaffen
- d. Game-Saves und Power-Saves verstehen

7. VERBINDUNG MIT IHRER PS2™

- a. Einführung
- b. Übersicht
- c. Übersicht über die Media Manager PS2™ Software-CD

8. TECHNISCHER SUPPORT

1. ALLGEMEINE EINFÜHRUNG

Das Get Connected! Pack für SONYs Handheld PSP ist die umfassendste Methode, um deine PSP mit deinem PC oder sogar deiner PS2™ Konsole zu verbinden

Benutze das Hochgeschwindigkeits-USB-Kabel des Get Connected! Packs, um deiner PSP mithilfe der mitgelieferten Max Media Manager-Software über deinen PC zahlreiche neue Möglichkeiten der Inhaltsverwaltung zu erschließen. Oder verwende die mitgelieferte Media Manager PS2™ Software mit dem USB-Kabel, so dass deine PSP als Speichergerät für deine PS2™ Game-Saves (Spielstände) dient!

2. ERSTE SCHRITTE

2.a. Lieferumfang

Dein Get Connected! Pack sollte folgende Teile enthalten. Überprüfe den Inhalt des Packs auf Vollständigkeit:

- 1 x Hochgeschwindigkeits-USB-Kabel (MINI-USB zu USB)
- 1 x Max Media Manager PC Software-CD
- 1 x Media Manager PS2™ Software-CD
- 1 x Benutzeranleitung

Vergewissere dich, dass du die richtigen CDs für die Installation der PC-Software (silberne Unterseite) und der PS2™ Software (blaue Unterseite) verwendest.

2.b. Systemanforderungen

Um die maximale Funktionalität deines Get Connected! Packs genießen zu können, benötigst du eine Ausrüstung mit den folgenden Mindestanforderungen:

SYSTEMANFORDERUNGEN (MINIMUM)

Computer / Prozessor	Computer mit Pentium3 (oder gleichwertigem) Prozessor mit einem freien USB-Port. (P4 1G+ empfohlen für Videobearbeitung)
Kommunikation	Internetverbindung (optional für Software-Updates und Zugang zu Online-Inhalten)
Betriebssystem	Microsoft Windows® 98 – 2. Edition (Windows® XP empfohlen)
Speicher	128Mb RAM Installationsgröße: 40MB plus Festplattenspeicher zum Speichern von Medien (1GB empfohlen für große Videodateien)
Display	800X600 SVGA oder höher, True Colour
Laufwerk	CD-ROM-Laufwerk (für Installation)
Freigestellte Erweiterung	SONY PS2™ (freigestellt) Zusätzliche Memory Stick™ DUO Memory Cards (freigestellt)

2.c. Installation und Verbindung

Lege die CD-ROM "Max Media Manager PC Application" in das CD-ROM-Laufwerk deines PCs ein und warte ein paar Sekunden (wenn AutoRun aktiviert ist), bis die Installation beginnt. Sollte AutoRun nicht aktiviert sein, suche das Programm SETUP.EXE und führe es aus. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Da die PSP als normales Wechselmedium in Windows® erkannt wird, ist kein weiterer Treiber erforderlich.

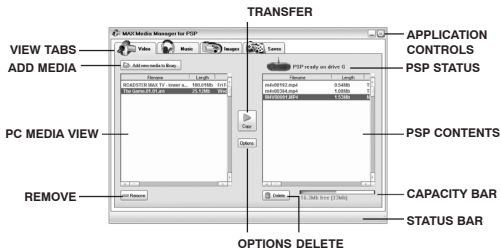
Verbinde das MINI USB-Ende des USB-Kabels mit deiner PSP und das andere Ende mit einem freien USB-Anschluss an deinem PC. Windows® erkennt die PSP nur, wenn sie in den USB-Modus geschaltet ist; wähle hierzu 'USB-Verbindung' aus dem Menü 'Einstellungen' deiner PSP aus.

Sollte die PSP von Windows® (suche in 'Arbeitsplatz' nach einem neuen Datenträger mit einem neuen Laufwerksbuchstaben) oder der Max Media Manager-Software nicht erkannt werden, schlage bitte in der Dokumentation von Windows oder des PC-Herstellers nach.

Anleitungen zur Verbindung deiner PSP mit der PS2™ findest du in Abschnitt 7.

Beim ersten Ausführen der PC-Anwendung wirst du gefragt, ob du online nach einem Software-Update suchen möchtest. Dies wird dringend empfohlen, da laufend neue Funktionen und verbesserter Support für verschiedene Dateiformate hinzugefügt werden.

2.d. Allgemeine Übersicht



View Tabs / Ansicht

Mithilfe dieser Registerkarten ändern du den Dateityp, den du auf dem PSP Memory Stick™ Duo verwaltest. Klicke auf die Registerkarte 'Video', um Videos zu codieren und auf die PSP zu übertragen; auf 'Music', um MP3-Dateien zu kopieren; auf 'Images', um Bilder hinzuzufügen, und auf 'Saves', um PSP-Spielstände herunterzuladen und zu übertragen.

Add Media / Medien hinzufügen

Klicke auf die Schaltfläche 'Add media to library / Medien der Bibliothek hinzufügen', um nach unterstützten Dateien zu suchen. Die unterstützten Dateien hängen von der gewählten Registerkarte ab. Deine Datei(en) werden dem Fenster 'PC Media View / Ansicht PC-Medien' hinzugefügt.

PC Media View / Ansicht PC-Medien

Nachdem du Medien hinzugefügt hast (s. oben), zeigt dieses Fenster deine Liste von Dateien mit ihren Details an. Dateien in diesem Fenster befinden sich noch an ihrem ursprünglichen Speicherplatz; sie werden nur zusammen angezeigt, so dass du wählen kannst, welche du auf den PSP Memory Stick™ übertragen möchtest.

Remove / Entfernen

Wenn du eine Datei markierst und auf 'Remove / Entfernen' klickst, wird sie lediglich aus dem Fenster entfernt; die eigentliche Datei bleibt an ihrem ursprünglichen Platz.

Transfer / Übertragen

Markiere eine oder mehrere Dateien in 'PC Media View / Ansicht PC-Medien' (drücke Strg+, um mehrere Dateien zu markieren) und klicke auf die Schaltfläche 'Copy'. Die Dateien werden dann auf den Memory Stick™ der PSP übertragen (inklusive erforderlicher Neubenennung oder Codierung).

Application Controls / Programmsteuerung

Zum Minimieren und Schließen des Programms.

PSP Status / PSP Status

Wenn die PSP über das mitgelieferte USB-Kabel mit deinem PC verbunden ist und die PSP sich im USB-Modus befindet, wird 'PSP bereit' angezeigt. Wenn die PSP nicht verbunden ist oder sich nicht im USB-Modus befindet, wird 'Suche nach PSP' angezeigt. Wenn du deine PSP verbunden hast und sie sich im USB-Modus befindet (s. Abschnitt 2.c.), aber 'Suche nach PSP' noch immer angezeigt wird, prüfe in 'Arbeitsplatz' nach, ob die PSP als neuer Datenträger erscheint. Wenn ja, notiere dir den Laufwerkbuchstaben und benutze den Bildschirm 'Options / Optionen' (s. unten), um Max Media Manager zu befehlen, unter diesem Laufwerkbuchstaben nach der PSP zu suchen. Wenn die PSP nicht als neuer Datenträger angezeigt wird, suche bitte in der Dokumentation ihrer Hardware und des Betriebssystems nach möglichen Ursachen.

PSP Contents / PSP Inhalt

Dieses Fenster zeigt den Inhalt des Videorekorders auf dem Memory Stick™ DUO der PSP an. Wenn keine Dateien angezeigt werden, befinden sich keine PSP-kompatiblen Videomedien auf dem Memory Stick™. Wenn du mit der Max Media Manager-Software Videodateien auf dem Memory Stick™ hinzufügst, kannst du hier den Inhalt sehen.

Capacity Bar / Kapazitätsleiste

Diese Leiste zeigt die Gesamtkapazität des Memory Stick™ DUO (die Zahl in Klammern) und den freien verfügbaren Platz an. Der Platz auf dem Memory Stick™ wird von allen hinzugefügten Dateien verwendet. Demzufolge steht weniger Platz für Videodateien zur Verfügung, wenn du viele Game-Saves oder MP3-Dateien darauf gespeichert hast. Diese gemeinsame Kapazität erklärt, warum die Kapazitätsleiste voll oder fast voll anzeigen kann, selbst wenn keine Dateien im Fenster 'PSP Contents / PSP Inhalt' aufgeführt werden, da der Platz von anderen Dateitypen eingenommen wird.

Status Bar / Stausleiste

Wenn du Dateien auf den Memory Stick™ der PSP kopierst, wird der Status der Übertragung in dieser Statusleiste unten auf dem Bildschirm angezeigt.

Options / Optionen

Klicke auf die Schaltfläche Optionen, um eine Anzahl von Einstellungen bezüglich der Max Media Manager-Software zu ändern, unter anderem die Bestimmung des Laufwerkbuchstaben für die PSP (um nicht alle Laufwerksbuchstaben durchsuchen zu müssen), und bei manchen Versionen der Software kannst du die Standardoptionen zur Codierung der Videodateien ändern. Du kannst mit diesem Bildschirm auch nach neueren Software-Versionen suchen, was du regelmäßig tun solltest.

3. MIT VIDEO ARBEITEN

3.a. Einführung und Übersicht

Die PSP kann als vollwertiger Handheld Movie Player fungieren, besonders in Verbindung mit einem Memory Stick™ DUO von hoher Kapazität (bis zu 1GB sind momentan erhältlich) und der Max Media Manager-Software auf dem PC, um dein Quellenmaterial zu PSP-kompatiblen Filmdateien zu konvertieren.

Die PSP gestattet nur die Wiedergabe korrekt benannter und gemäß den PSP-Spezifikationen codierter Dateien.

Wenn du deiner Bibliothek unter 'PC Media View / Ansicht PC-Medien' Dateien hinzugefügt hast und eine markierte Videodatei kopierst, konvertiert und codiert Max Media Manager deine Videodatei unverzüglich in ein PSP-kompatibles Video und kopiert es auf den Memory Stick™ der PSP. Dabei werden deine Videodateien automatisch umbenannt, wie es für ihre Wiedergabe auf der PSP erforderlich ist. Die Statusleiste unten auf dem Bildschirm zeigt den Verlauf des Vorgangs an, der bei größeren Videodateien mehrere Minuten in Anspruch nehmen kann.

3.b. Geeignete Quellenmedien

Die folgenden Videodateien sind geeignete Quellenmedien für die Max Media Manager-Software:

- AVI
- MPG / MPEG
- VOB (DVD)
- WMV
- MOV
- MPE
- 3GP
- MP4

Wir bemühen uns ständig, unsere Unterstützung für neue Dateitypen zu erweitern, also vergewissere dich, dass du immer die neueste Version der Software hast (s. Abschnitt 2.c.).

TOP-TIPP: Wenn du Clips deiner DVD-Filme auf deiner PSP genießen möchtest, benutze ein Programm wie DVD Shrink (<http://www.dvdshrink.org>), um deine DVD in passende .vob-Dateien zu kopieren, ehe du Max Media Manager verwendest, um die Clips in ein PSP-kompatibles Video zu codieren.

4. MIT MUSIK ARBEITEN

4.a. Einführung

Benutze die Max Media Manager-Software, um deine MP3-Musikdateien für unterwegs automatisch auf den Memory Stick™ deiner PSP zu übertragen. Die PSP kann bereits eine breite Palette von MP3-Spezifikationen wiedergeben und sollte in der Lage sein, ohne Neucodierung so gut wie jede MP3-Datei zu spielen, die sich bereits auf deinem PC befindet.

4.b. Musik übertragen

Sieh dir das Bildschirmlayout in der Übersicht in Abschnitt 2.d. an und mache dich mit den grundlegenden Funktionen der Max Media Manager-Oberfläche vertraut.

Klicke auf die Registerkarte 'Music / Musik' oben auf dem Bildschirm, um die Max Media Manager-Software in den Musikmodus zu versetzen.

MP3s hinzufügen

Klicke auf 'Add new media to library / Der Bibliothek neue Medien hinzufügen', um eine Dialogbox zum Durchsuchen deines PCs nach MP3-Dateien aufzurufen. Du kannst auch ein Fenster in 'Arbeitsplatz' öffnen und dort Dateien in 'PC Media View / Ansicht PC-Medien' ziehen, von wo aus sie auf den Memory Stick™ kopiert werden können.

Markiere eine oder mehrere Dateien (klicke auf Strg+, um mehrere Dateien zu markieren) im Fenster 'PC Media View / Ansicht PC-Medien' und klicke auf die Schaltfläche 'Copy / Kopieren', um sie auf die PSP zu übertragen.

Behalte die Kapazitätsleiste im Auge, um zu sehen, wie viel freier Speicher noch für zusätzliche MP3s vorhanden ist. Solltest du mehr Platz benötigen, benutze Max Media Manager, um andere Dateien auf dem Memory Stick™ der PSP zu löschen, wie Videos, Game-Saves oder Bilder.

MP3s löschen

Markiere Dateien im Fenster 'PSP Contents / PSP Inhalt' und klicke auf die Schaltfläche 'Delete / Löschen', um sie von der PSP zu entfernen und mehr Platz für weitere MP3-Dateien oder andere Dateien wie Game-Saves oder Videos zu schaffen.

5. MIT BILDERN ARBEITEN

5.a. Einführung

Der fantastische Bildschirm der PSP und der Memory Stick™ DUO sind hervorragend geeignet, um deine digitalen Bilder unterwegs vorzuführen. Warum also nicht dein Get Connected! Pack verwenden, um Bilder von deinem PC auf die PSP zu kopieren?

Für die PSP ist es erforderlich, dass deine Bilder im JPG-Format sind (das Basisformat der meisten digitalen Kameras). Man sollte auch daran denken, dass die PSP einen 480 x 272 Bildschirm besitzt; um also die Anzahl von Bildern auf der PSP (ohne Verzerrung) zu maximieren, kannst du die Software deiner digitalen Kamera oder deines Scanners zur Anpassung der Bildgröße verwenden. Aber auch, wenn du das nicht tust, kann die PSP deine Bilder wiedergeben und bietet dir die Option, auszuwählen, wie groß die Bilder auf dem Bildschirm dargestellt werden sollen.

5.b. Bilder übertragen

Klicke auf 'Add new media to library / Der Bibliothek neue Medien hinzufügen', um eine Dialogbox zum Durchsuchen deines PCs nach JPG-Dateien aufzurufen. Du kannst auch ein Fenster in 'Arbeitsplatz' öffnen und dort Dateien in 'PC Media View / Ansicht PC-Medien' ziehen, von wo aus sie auf den

Memory Stick™ kopiert werden können.

Markiere eine oder mehrere Dateien (klicke auf Strg+, um mehrere Dateien zu markieren) im Fenster 'PC Media View / Ansicht PC-Medien' und klicke auf die Schaltfläche 'Copy / Kopieren', um sie auf die PSP zu übertragen.

Behalte die Kapazitätsleiste im Auge, um zu sehen, wie viel freier Speicher noch für zusätzliche Bilder vorhanden ist. Solltest du mehr Platz benötigen, benutze Max Media Manager, um andere Dateien auf dem Memory Stick™ der PSP zu löschen, wie Videos, Game-Saves oder MP3s.

Bilder löschen

Markiere Dateien im Fenster 'PSP Contents / PSP Inhalt' und klicke auf die Schaltfläche 'Delete / Löschen', um sie von der PSP zu entfernen und mehr Platz für weitere Bild-Dateien oder andere Dateien wie Game-Saves oder Videos zu schaffen.

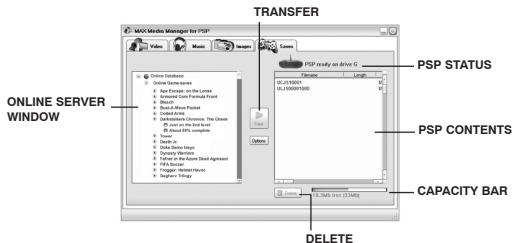
6. MIT GAME-SAVES ARBEITEN

6.a. Einführung

Das Get Connected! Pack ist dein Ticket in die aufregende Welt der Downloads und des Tauschs von Spielständen mit einer ganzen Welt von PSP-Spielern.

Um den größten Nutzen aus der Funktionalität der Max Media Manager-Software für Spielstände zu ziehen, benötigst du eine aktive Internetverbindung für deinen PC. Wenn du nicht verbunden bist, verbinde dich, ehe du auf die Registerkarte 'Saves / Spielstände' klickst. Eine spezielle Funktion von Max Media Manager ist seine Fähigkeit, sich direkt mit dem berühmten Codejunksies.com-Server zu verbinden, um PSP-Benutzern online einen Geschmack der Power von Download und Tausch der PSP-Spielstände zu bieten.

6.b. Übersicht



Online Server Window / Online Server Fenster

Unter der Registerkarte 'Saves / Spielstände' wird 'PC Media View / Ansicht PC-Medien' mit dem Online Server Fenster ersetzt, das direkt die für die Max Media Manager-Software auf dem Codejunksies.com-Server verfügbaren Inhalte anzeigt.

Transfer / Übertragen

Wenn du eine Game-Save-Datei markierst und auf die Schaltfläche 'Copy / Kopieren' klickst, beginnt der Download des Game-Saves vom Codejunksies.com-Server direkt auf den PSP Memory Stick™ zur Verwendung in deinem Spiel.

PSP Contents / PSP Inhalt

Unter der Registerkarte 'Saves / Spielstände' werden im Fenster 'PSP Contents / PSP-Inhalt' alle

Spielstände auf dem Memory Stick™ angezeigt. Wenn du einen neuen Spielstand auf deine PSP downloadest, kannst du ihn dort zur Bestätigung des erfolgreichen Downloads sehen.

Capacity Bar / Kapazitätsleiste

Game-Saves teilen sich den Platz auf dem PSP Memory Stick™ mit allen anderen Dateien. Wenn du nicht genügend Platz für einen Game-Save hast, versuche andere Dateien wie Videos, Musik oder Bilder zu löschen.

Delete / Löschen

Unter der Registerkarte 'Saves / Spielstände' löscht die Schaltfläche 'Delete / Löschen' alle markierten Game-Saves. Sei vorsichtig, wenn du Game-Saves löschst, besonders deine eigene harte Arbeit!

6.c. Neue Game-Saves für deine PSP beschaffen

Vorausgesetzt, dein PC ist mit dem Internet verbunden, zeigt das Online Server Fenster den für Benutzer von Max Media Manager verfügbaren Online-Inhalt von Game-Saves an. Dieser Inhalt ist in Serverordnern arrangiert und dann nach Spielnamen angeordnet.

Klicke auf das [+] Symbol neben einem Serverordner (wie 'Online Game-Saves' oder 'Online Power-Saves') und Spielnamen (wie Ape Escape: On the Loose), um den Inhalt zu erweitern, wo dann die für Downloads verfügbaren Spielstände angezeigt werden. Warte geduldig, nachdem du auf ein [+] Symbol geklickt hast, während der Inhalt heruntergeladen wird.

Wenn du einen Game-Save downloaden möchtest, klicke auf ihn, um ihn zu markieren und klicke dann auf die Schaltfläche 'Copy / Kopieren', um ihn herunterzuladen und auf deine PSP zu übertragen. Je nach seiner Größe kann es bis zu einer Minute dauern.

Was man downloadet

Es mag sich ja ganz logisch anhören, aber denke darüber nach, welche Game-Saves du downloadest. Lade nur Game-Saves zu Spielen herunter, die du auch besitzt (ein Game-Save an sich ist nutzlos). Sieh dir auch die Version des Spiels sorgfältig an (US/EURO/JAP etc.), um sicherzustellen, dass ähnlich aussehende Game-Saves auch wirklich für die genaue Version deines Spiels geeignet sind. Wenn ein Game-Save sich im Spiel nicht laden lässt, dann stammt er höchstwahrscheinlich von einer anderen Version des Spiels.

6.d. Game-Saves und Power-Saves verstehen

Max Media Manager soll dir einen Geschmack der Online-Welt des Tauschs und der Downloads von PSP Game-Saves geben, aber um das Beste aus dem Angebot zu machen, muss man wissen, um was es eigentlich geht.

Du siehst zwei Typen von Dateien für Spielstände auf dem Codejunksies.com-Server, die du downloaden und mit deiner PSP verwenden kannst: Game-Saves und Power-Saves.

Game-Saves

Spielstände in einem Ordner 'Game-Saves' oder 'Community Saves' sind Spielstände, die von Spielern geschaffen wurden, die PSP-Games konventionell spielen und Spielstände erstellen, wie du es auch kannst. Die besten Game-Saves sind solche, deren Schöpfer beeindruckende Leistungen erbracht haben wie '100% Abschluss', 'Alle Levels offen' etc., oder die den Save an einem interessanten Punkt erstellt haben, wie etwa 'Kurz vor dem letzten Kampf'.

Die meisten für die Max Media Manager-Software verfügbaren Game-Saves wurden von Benutzern des führenden Action Replay für PSP von Datel erstellt, mit dem Game-Saves direkt auf den Server hochgeladen werden können.

Power-Saves

Wenn normale Game-Saves (s. oben) dein Vergnügen an PSP-Spielen steigern können, dann stell dir mal vor, was Power-Saves alles können!

Power-Saves sind wie 'genetisch erstellte' Game-Saves, die von unseren hoch qualifizierten Spiele-Ingenieuren zerlegt, modifiziert und wieder zusammengebaut wurden, um Spielern eine Reihe einzi

gartiger Umstände zu bieten, die man im normalen Spiel nie erreichen könnte. Power-Saves können dich gleich am Start des Spiels mit einem vollen Waffenarsenal ausrüsten oder dir Hunderte von Autos zur Verfügung stellen, noch bevor du dich durch das Spiel arbeitest. Power-Saves können dir auch 10.000 Leben geben oder eine Million Schüsse!

Power-Saves sind die Essenz von Datels ausgereiftem Produkt zur Erweiterung der PSP, 'Action Replay', das zusätzlich Zugang zu einer umfassenden und ständig wachsenden Datenbank von Power-Saves bietet, um deine Spiele völlig neu zu erleben.

Power-Saves Sampler

Eine streng begrenzte Power-Saves-Kostprobe ist durch diese Max Media Manager-Software erhältlich. Zum Zugang zur gesamten Datenbank und zu den Power-Saves besuche bitte www.codejunkies.com für sämtliche Details des Action Replay für PSP.

7. VERBINDUNG MIT IHRER PS2™

7.a. Einführung

Ein weiteres exklusives Merkmal des Get Connected! Packs ist die Tatsache, dass es dir ermöglicht, deine PSP via USB mit einer SONY PS2™ zu verbinden, um Dateien zwischen den beiden Konsolen auszutauschen.

Wenn du um Platz auf der Memory Card deiner PS2™ ringst, kannst du deine PS2™ an deine PSP anschließen und einige deiner Game-Saves zur sicheren Aufbewahrung auf den Memory Stick™ DUO der PSP verschieben.

Es gibt so viele potenzielle Anwendungen für den Dateiaustausch zwischen PS2™ und PSP; wir sind hier, damit du sie verbinden kannst – was du daraus machst, bleibt ganz dir überlassen!

7.b. Erste Schritte

Um Get Connected! zwischen deine PS2™ und deine PSP zu schalten:

- Verbinde das MINI USB-Ende des USB-Kabels mit deiner PSP und das andere Ende des Kabels mit einem USB Port an der Vorderseite deiner PS2™ Konsole.
- Schalte deine PS2™ ein, lege die Media Manager PS2™ Software-CD ein und starte deine Konsole neu.
- Schalte deine PSP ein und wähle USB-Verbindung im Menü Einstellungen.

7.c. Übersicht über die Media Manager PS2™ Software-CD

Wenn du die Media Manager PS2™ Software verwendest, stehen dir folgende Tastenfunktionen zur Verfügung:

- 'X', um eine Taste zu drücken, zu wählen oder zu bestätigen
- 'Dreleck': eine Stufe zurück
- 'Quadrat', um zu löschen
- 'D-Pad' oder 'Analog-Stick', um durch Listen zu scrollen

Wenn du zum Beispiel zwei Game-Saves von der Memory Card in Slot 1 auf deine PSP übertragen willst, gehe wie folgt vor:

1. Wähle MEM 1 als primären Datenträger (auf dem ersten Bildschirm).
2. Markiere die zu übertragenden Saves und wähle sie mit 'X'.
3. Drücke 'RECHTS', um zum Aktionsmenü zu gehen, und dann 'RUNTER', um die Aktion 'MOVE / VERSCHIEBEN' zu wählen.
4. Drücken Sie 'RECHTS' zweimal, um die PSP als Zieldatenträger zu wählen.
5. Drücke 'X', um die beiden Dateien von MEM 1 zur PSP zu verschieben.
6. Eine Verlaufsleiste auf dem Bildschirm zeigt den Übertragungsstatus an.
7. Nach Beendigung siehst du, dass die Dateien nicht mehr auf MEM 1 aufgelistet werden. Benutze 'KREIS', um zum Bildschirm der Wahl des primären Datenträgers zurückzukehren, und wähle die PSP als primären Datenträger ('X' drücken). Wenn der Inhalt auf dem Hauptbildschirm angezeigt wird, sollten die beiden neuen Dateien dort zu sehen sein.

Beschreibung der Aktionssymbole

COPY / KOPIEREN

Kopiert eine Datei von einem Datenträger auf den anderen. Die ursprüngliche Datei bleibt auf dem primären Datenträger erhalten.

MOVE / VERSCHIEBEN

Verschiebt eine Datei von einem Datenträger zum anderen. Die ursprüngliche Datei wird auf dem primären Datenträger gelöscht.

DELETE / LÖSCHEN

Löscht eine Datei permanent vom Datenträger.

CRUSH / KOMPRIMIEREN

Erstellt eine komprimierte Datei des gewählten Game-Saves. Der ursprüngliche Save bleibt in unkomprimierter Form auf dem primären Datenträger erhalten. Komprimierte Game-Saves müssen erst extrahiert werden, ehe sie auf der PS2™ verwendet werden können.

UNCRUNSH / EXTRAHIEREN

Erstellt eine unkomprimierte Kopie des gewählten komprimierten Game-Saves. Nur komprimierte Game-Saves können extrahiert werden. Der ursprüngliche Game-Save bleibt in seiner komprimierten Form auf dem primären Datenträger erhalten.

8. TECHNISCHER SUPPORT

Solltest du Probleme mit deinem Get Connected! Produkt haben, vergewissere dich bitte, dass du diese Anleitung genau gelesen und ihren Inhalt verstanden hast, ehe du Datels technischen Support kontaktierst.

Wenn du Kontakt mit Datels Kundendienst oder technischem Support aufnimmst, halte bitte die Versionsnummer der verwendeten Software (befindet sich auf dem inneren Ring auf der Unterseite der Software-CD) sowie das Kaufdatum und die Bezugsquelle bereit. Solltest du Schwierigkeiten mit der PS2™ Software haben, halte bitte auch die PS2™ Revisionsnummer (SCPH#) bereit, die du auf einem Aufkleber an der Rückseite der Konsole findest.

**Hast du Fragen oder Probleme?
Wir helfen dir gerne weiter.**

Du erreichst uns per E-Mail unter: support@codejunkies.com

Bitte gib in der E-Mail den genauen Artikel (Artikelnummer) und eine detaillierte Problembeschreibung an. Du erhältst dann schnellstmöglich eine Antwort unseres Support-Mitarbeiters.

Datel Design and Development LTD
Stafford Road
Stone
Staffordshire
ST15 0DG

© 2005 Datel Design & Development Ltd. Get Connected ist ein Warenzeichen von Datel Design & Development Ltd. PlayStation 2/PS2 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

Das Get Connected! Pack ist ein 100% inoffizielles Produkt und NICHT von Sony Computer Entertainment Inc. oder einem Entwickler oder Verleger von Spielen unterstützt, genehmigt oder zugelassen.