

***hama***®

00034352  
00034353

[www.hama.com](http://www.hama.com)

***hama***®

Hama GmbH & Co KG  
Postfach 80  
86651 Monheim/Germany  
Tel. +49 (0)9091/502-0  
Fax +49 (0)9091/502-274  
[hama@hama.com](mailto:hama@hama.com)  
[www.hama.com](http://www.hama.com)



**PS2 Wireless Controller  
"Amazing" 2,4 Ghz**

## D PS2 Wireless Controller „Amazing“ 2,4 Ghz

Funktioniert auch in Verbindung mit PSone und PlayStation®

### Herzlich Willkommen!

Vielen Dank für den Kauf des Wireless Controllers „Amazing“ 2,4GHz zur Verwendung mit der Videospielekonsole PlayStation 2®. Der Controller ist vollständig programmierbar und verfügt über zwei Motoren, die in unterstützten Spielen eine Vibration erzeugen. Darüber hinaus weist der Controller zwei analoge daumengesteuerte Sticks, vier analoge Triggertasten und ein digitales Richtungspad mit acht Bewegungsrichtungen zur erweiterten Steuerung auf. Die ergonomische Form und die gummierten Griffe sorgen für perfekten Komfort bei langen Spielesitzungen.

### Packungsinhalt des PS2 Wireless Controllers „Amazing“ 2,4GHz:

Wireless 2,4-GHz-Controller  
Wireless 2,4-GHz-Empfänger  
Benutzerhandbuch

**Warnung:** Lesen Sie vor dem Verwenden dieses Produkts die Hinweise zu Sicherheit, Gesundheit und sonstigen Informationen im Benutzerhandbuch des PlayStation 2® Video-spielesystems.

### Wichtige Informationen zur Ergonomie

In einigen medizinischen Untersuchungen wurde angedeutet, dass wiederholte Bewegungen über lange Zeiträume in Verbindung mit ungünstigen Verhaltensweisen und einer unbequemen Umgebung möglicherweise bestimmte Arten von körperlichem Unbehagen und Schäden hervorrufen können. Dazu gehören Karpaltunnelsyndrom, Sehnenentzündung und Sehnscheidenentzündung. Häufige Pausen beim Spielen sind wichtig. Wenn Sie außerdem Schmerzen, Taubheit oder ein Prickeln in den Armen, Handgelenken oder Händen spüren, sollten Sie einen qualifizierten Gesundheitsexperten befragen.

### Technische Eigenschaften

- 1) 2,4GHz Wireless - Technologie
- 2) Automatische Kanalsuche (Auto-Scan)
- 3) Netzschalter zum Ausschalten des Controllers
- 4) Funktionen für automatischen Ruhezustand (Sleep-Modus)
- 5) Für 3 Batterien des Typs „AAA“ (Mikro), Spielzeit bis zu 100 Stunden
- 6) Funktionsbereich bis zu 50 m
- 7) Vollständig programmierbare Tasten (Makro-Funktion)
- 8) 2 analoge Sticks mit Gummikontakten
- 9) 2 Vibrationsmotoren für dynamische Vibration in unterstützten Spielen
- 10) 4 Tasten und 4 Trigger, vollständig analog und druckempfindlich
- 11) Analoges Richtungspad mit 8 Bewegungsrichtungen
- 12) Analog und digitaler Spielmodus. Im digitalen Modus kann der Controller mit PSone und PlayStation® verwendet werden.
- 13) Einzigartiges gummiertes Gehäuse für bessere Kontrolle bei längeren Spielsitzungen. Die strapazierfähigen Gummiflächen an den Außenseiten der Handgriffe sorgen für zusätzlichen Komfort.

### Verwendung des PS2 Wireless Controller „Amazing“:

1. Wenn Sie nur einen Wireless Controller verwenden, schließen Sie diesen am Anschluss 1 der PS2-Spielkonsole an. Die Netz-LED sollte aufleuchten (rot), und die LED „RX“ sollte nicht leuchten.
2. Legen Sie 3 Batterien des Typs AAA in den Controller ein. Schalten Sie den Controller am Netzschalter ein. Die vordere LED (rot) leuchtet auf, und das Pad sucht innerhalb von 10 Sekunden nach einem Signal. Wenn das Pad ein Signal findet, leuchtet die LED „RX“ (gelb) auf, um die Verbindung anzuzeigen.
3. Falls der Controller keine Verbindung finden kann, drücken Sie die Auto-Scan-Taste auf der Oberseite des Empfängers. Wenn die LED „RX“ (gelb) blinkt, wiederholen Sie die Schritte 1 und 2. Wenn die LED „RX“ (gelb) NICHT blinkt, suchen Sie an der PS2-Konsole nach anderen Problemen.
4. Schließen Sie bei Verwendung von mehr als einem Wireless Controller den ersten Empfänger und Controller vor dem zweiten Empfänger und Controller an. Schließen Sie nicht mehr als zwei Empfänger für die Controllersuche auf einmal an. Diese müssen getrennt angeschlossen werden.

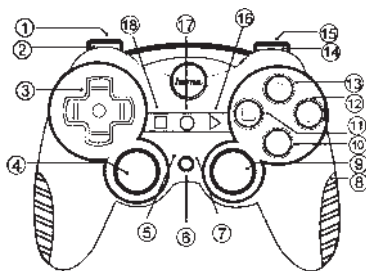
### Steuerungsmodi und Funktionen

Sie können je nach gewünschter Spielart zwischen zwei Modi wählen. Der Wechsel zwischen den Modi wird über die MODE-Taste durchgeführt. Entsprechend dem aktuellen Modus leuchtet die LED Mode oder nicht.

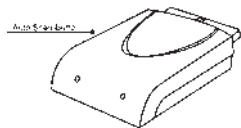
### Umschalten vom digitalen in den analogen Modus:

- A) Analog Modus - Wenn die LED Mode leuchtet, befindet der Controller sich im analogen Modus. Vibrationskompatible Spiele vibrieren nur, wenn sich der Controller im analogen Modus befindet.
- B) Digitaler Modus - Wenn die LED Mode nicht leuchtet, befindet der Controller sich im digitalen Modus und die Analogfunktion ist deaktiviert. Dies ist für PSone™ und PlayStation® der Standardmodus.

## Controllerdiagramm:



- ① L2
- ② L1
- ③ RICHTUNGSPAD
- ④ L-ANALOG-STICK
- ⑤ RED LED
- ⑥ MODE
- ⑦ GREEN LED
- ⑧ GUMMIERTER HANDGRIFF
- ⑨ R-ANALOG-STICK
- ⑩ BUTTON X
- ⑪ BUTTON □
- ⑫ BUTTON ○
- ⑬ BUTTON △
- ⑭ R1
- ⑮ R2
- ⑯ START
- ⑰ MACRO
- ⑱ SELECT



## Richtungspad

Mit dem Richtungspad wird die Bewegungsrichtung von Objekten gesteuert. Im digitalen Modus ist dies die Hauptrichtungssteuerung.

## Analoge Sticks

Mit den beiden analogen Sticks werden jeweils zwei Achsen gesteuert (X- und Y-Achse). Die Reaktion der analogen Sticks kann in verschiedenen Spielen geändert werden. Im analogen Modus vibriert der Controller bei jedem mit der Vibrationsfunktion kompatiblen Spiel in unterschiedlicher Stärke, je nach der im Spiel stattfindenden Aktion (z. B. Kampf, Zusammenstoß oder Schuss). Nicht alle Spiele sind mit der Vibrationsfunktion kompatibel. Dies können Sie in der Anleitung des Spiels in Erfahrung bringen.

## Aktionstasten (L1, L2, R1 und R2)

Hierbei handelt es sich um Aktionstasten, deren genaue Funktion vom verwendeten Spiel abhängig ist.

## Aktionstasten (Kreis, Quadrat, Dreieck, X)

Mit diesen Tasten werden abhängig vom Spiel verschiedene Aktionen durchgeführt. Weitere Informationen finden Sie in der Anleitung des Spiels.

## Start-Taste

Diese Taste wird normalerweise zum Auswählen im Menü und zum Unterbrechen des Spiels verwendet. Weitere Informationen finden Sie in der Anleitung des Spiels.

## Select-Taste

Dies ist eine Standardtaste, mit der Sie abhängig vom Spiel verschiedene Elemente im Menü auswählen können. Sie wird außerdem beim Programmieren eines Makros zum Erzeugen von Verzögerungen verwendet. Weitere Informationen finden Sie in der Anleitung des Spiels.

## Mode-Taste

Der Controller verfügt über zwei verschiedene Modi, dem analogen und dem digitalen Modus. Die rote LED leuchtet, wenn der Controller sich im analogen Modus befindet, und ist aus, wenn der Controller sich im digitalen Modus befindet.

## Macro-Taste

Mithilfe dieser Taste können Sie einen komplizierten Bewegungsablauf programmieren, für den viele Tasten erforderlich sind. Diesen Ablauf können Sie durch Drücken einer einzigen Taste abrufen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Neubelegung und Programmierung von Tasten“ in diesem Benutzerhandbuch.

## Auto-Scan-Taste

Mit dieser Taste können Sie eine geeignete Frequenz finden. Verwenden Sie diese Taste, wenn nach fünf Minuten noch keine Verbindung zum Empfänger besteht. Wenn Sie die Auto-Scan-Taste drücken, beginnt die Signal-LED zu blinken und leuchtet durchgehend, sobald die richtige Verbindung zwischen Controller und Empfänger gefunden wurde.

## Neubelegung und Programmierung von Tasten:

Der Controller verfügt über Funktionen zur Neubelegung und Programmierung von Tasten. Die Tasten des Controllers werden zwischen programmierbaren und nicht programmierbaren Tasten unterschieden. Nicht programmierbare Tasten umfassen die Tasten START, SELECT und MACRO, die nicht mit Aktionstasten belegt werden können. Die restlichen Tasten und das Richtungspad sind programmierbar.

**Hinweis:** Für die Neubelegung und Programmierung von Tasten muss der Wireless-Empfänger in der PlayStation 2®-Konsole eingesteckt sein. Während der Programmierung ist kein Spiel möglich.

## Programmierung von Tasten

Der Controller ist vollständig programmierbar, so dass bei Bedarf spezielle Bewegungen schnell durchgeführt werden können. Beim Spielen bestimmter Spiele (häufig Kampfspiele) werden kompliziertere Angriffe („Special Moves“) durch eine Kombination aus Richtungspad und Aktionstasten umgesetzt. Mit der Makro-Funktion können Sie diese komplizierten Bewegungen mit dem Druck einer einzigen Taste ausführen.

Für die Wiedergabe programmierter Makros können vier Tasten belegt werden: L2, L3, R2 und R3 (siehe Controllerdiagramm). In jedem festgelegten Makro können bis zu sechzehn Tasten gedrückt werden. Das gleichzeitige Drücken mehrerer Tasten wird als ein einzelner Befehl gezählt. (Beispielsweise zählt das gleichzeitige Drücken der X-, Kreis- und Quadrat-Tasten als ein Befehl und nicht als drei.) Bei der Programmierung einer Taste wird der analoge Tastenmodus ignoriert, und die Stärke jedes Tastendrucks wird mit 100 % bewertet. Die Befehle müssen innerhalb von 1,5 Sekunden ausgeführt werden.

## So belegen Sie Tasten neu:

1. Drücken Sie die MACRO-Taste, bis die MACRO-LED aufleuchtet. Dadurch wird die Programmierungsfunktion aktiviert.
2. Drücken Sie eine der vier Tasten L2, L3, R2 oder R3, die Sie austauschen möchten, bis die MACRO-LED blinkt.
3. Drücken Sie die gewünschte Taste, mit der Sie die Position der in Schritt 2 gedrückten Taste belegen möchten.
4. Drücken Sie die MACRO-Taste, um die Programmierungsfunktion zu deaktivieren. Die MACRO-LED erlischt.
5. Wiederholen Sie die obigen Schritte, um andere Tasten neu zu belegen.

## So programmieren Sie den Controller:

1. Drücken Sie die MACRO-Taste, bis die MACRO-LED aufleuchtet und anzeigt, dass die Programmierungsfunktion aktiviert wurde. Hinweis: Um die Ausführungsgeschwindigkeit der programmierten Tasten anzupassen, drücken Sie die Tasten NACH OBEN und NACH UNTEN auf dem Richtungspad. Die MACRO-LED blinkt in zwei Abständen: 0,6 s und 1,2 s.
2. Wählen Sie die zu programmierende Taste aus, indem Sie diese Taste drücken, bis die MACRO-LED blinkt.
3. Drücken Sie die gewünschten Tasten und Richtungspad-Positionen, mit denen die zuvor ausgewählte Taste programmiert werden soll. Jede hier gedrückte Taste wird durch ein Blinken der MACRO-LED bestätigt. Hinweis: Sobald die maximale Anzahl von Tasten für die Programmierung (16) gedrückt wurde, werden vom PlayStation 2®-Controller keine weiteren Eingaben mehr akzeptiert und die MACRO-LED erlischt.
4. Drücken Sie die MACRO-Taste, um die Programmierungsfunktion zu deaktivieren, nachdem Sie die gewünschten Tasten zugeordnet haben. Die MACRO-LED erlischt.
5. Wiederholen Sie die obigen Schritte, um andere Tasten zu programmieren.

## Erweiterte Programmierungstechniken

In einigen Spielen ist die Umsetzung spezieller Bewegungen stark von der zeitlichen Abfolge abhängig. Die Dauer eines Tastendrucks und der Zeitraum, in dem die Taste vor dem Drücken der nächsten Taste losgelassen wird, stellen zum Teil wichtige Faktoren dar, um eine spezielle Bewegung erfolgreich umsetzen zu können. Es kann vorkommen, dass beim Einrichten eines Makros zwischen einzelnen Befehlen eine Verzögerung festgelegt werden muss. Drücken Sie zum Aufzeichnen einer Verzögerung die START-Taste. Falls eine längere Verzögerung notwendig ist, drücken Sie die START-Taste ggf. mehrmals. Dies ist vom Spiel abhängig.

## Zurücksetzen des Controllers auf die Standardwerte

So setzen Sie den Wireless-Controller auf die Standardeinstellungen zurück:

1. Drücken Sie die MACRO-Taste, um die Programmierungsfunktion zu aktivieren. Die MACRO-LED leuchtet auf und zeigt an, dass die Programmierungsfunktion aktiviert wurde.
2. Drücken Sie die Taste, die Sie zurücksetzen möchten. Die MACRO-LED blinkt.
3. Drücken Sie die MACRO-Taste, um die Programmierungsfunktion zu deaktivieren. Die MACRO-LED erlischt.

**Hinweis:** Sie können alle programmierten Tasten zurücksetzen, indem Sie den Wireless Empfänger von der Spielekonsole trennen. Dadurch gehen sämtliche Informationen zu programmierten Tasten des Wireless Controllers verloren, und alle neu belegten Tasten werden zurückgesetzt.

## VORSICHT:

- Verwenden Sie diesen Controller ausschließlich gemäß den Anweisungen.
- Lesen Sie sämtliche Anweisungen, bevor Sie den Controller bedienen.
- Um die Gefahr von Feuer und elektrischen Schlägen zu vermeiden, darf der Controller nicht Regen oder Feuchtigkeit ausgesetzt werden.
- Nehmen Sie den Controller nicht auseinander. Wenden Sie sich ausschließlich an qualifiziertes Personal.
- Diese Controller sollte nur über die Stromquelle versorgt werden, die auf dem Controller angegeben ist. Wenn Ihnen die Einzelheiten des elektrischen Stroms in Ihrem Haus nicht bekannt sind, wenden Sie sich an Ihren Stromanbieter.
- Stecken Sie keine Objekte mit Ausnahme der dafür vorgesehenen in das Produkt. Andernfalls werden eventuell gefährliche Spannungen erreicht oder Kurzschlüsse erzeugt, die zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen können.
- Die Vibrationsfunktion des Controllers kann an verletzten Stellen Reizungen auslösen. Verwenden Sie den Controller nicht, wenn Sie an den Händen oder Armen verletzt oder erkrankt sind.

PlayStation 2®, PSone und PlayStation® sind eingetragene Marken von Sony® Computer Entertainment. Dieses Produkt ist nicht von Sony® gefördert, befürwortet oder genehmigt.

Die Konformitätserklärung nach der R&TTE-Richtlinie 99/5/EG finden Sie unter [www.hama.com](http://www.hama.com)

## PS2 Wireless Controller "Amazing" 2,4 GHz

Also works with PSone and PlayStation®

### Welcome

Thanks for purchasing the 2.4GHz Wireless Controller to use onto PlayStation 2® video game console. The 2.4GHz Wireless Controller is fully programmable and has dual motors in supported games. In addition, the 2.4GHz Wireless Controller has two thumb-controlled analog sticks, four analog fire buttons, four analog shoulder triggers and an eight way digital D-Pad to provide advanced control, while the ergonomic shape and rubberized grips allow for ultimate comfort during extended gaming sessions.

### Your 2.4GHz Wireless Controller Package Includes:

- 2.4GHz Wireless Controller
- 2.4GHz Wireless Receiver
- Instruction Manual

**Warning:** Before using this product please read the PlayStation 2® video game system instruction manual for safety, health and other information.

### Important Ergonomic Information

Some medical studies have suggested that long periods of repetitive motion, coupled with poor habits and an uncomfortable environment may be linked to certain types of physical discomfort or injuries. These include carpal tunnel syndrome, tendonitis, and tenosynovitis. It is important to take frequent breaks during game play, and if you feel aching, numbness, or tingling in your arms, wrists, or hands, consults a qualified health professional.

### Features

- 1) Advanced wireless 2.4GHz.
- 2) Auto Scan button.
- 3) Power switch.
- 4) Auto Sleep and wake functions.
- 5) Uses 3 "AAA" batteries, playing time up-to 100 hours.
- 6) Working distance up-to 50 feet.
- 7) Fully programmable macro feature.
- 8) 2 fully analog joysticks with rubber contacts.
- 9) 2 vibration motors provide dynamic rumble for supported games.
- 10) 4 buttons and 4 shoulder triggers are fully analog and pressure-sensitive.
- 11) 8-way analog D-pad.
- 12) Analog and digital playing modes. Digital mode allows controller to be used with PSone and PlayStation®.
- 13) Unique rubberized body gives you better control for longer play. Heavy-duty rubber pads on outside of handgrips give added comfort.

### How to use the 2.4GHz Wireless Controller

1. When only one Wireless Controller is being used, connect the Wireless Receiver into slot 1of the PS2 gaming console. The "POWER" LED should be on (green), and the "RX" LED should be off.
2. Place 3 AAA batteries into the 2.4GHz Wireless Controller. Turn on the Wireless Controller via the power switch. The front LED (red) will be on and within 10 seconds the dance pad will search for a signal. When the dance pad finds a signal, the "RX" LED (yellow) receiver light will be on to indicate the connection.

3. If the controller is having issues finding a connection, press the Auto Scan Button on the side of the receiver. If the "RX" LED (yellow) is flashing, please repeat 1 & 2 all over again. If the "RX" LED (yellow) is NOT flashing, please check your PS2 console for other issues.
4. When more than one Wireless Controllers are being used, please connect the first Wireless Receiver and Wireless Controller first, before connecting the second Wireless Receiver and Wireless Controller. Do not connect more than two receivers for researching controllers at once, they must be connected separately.

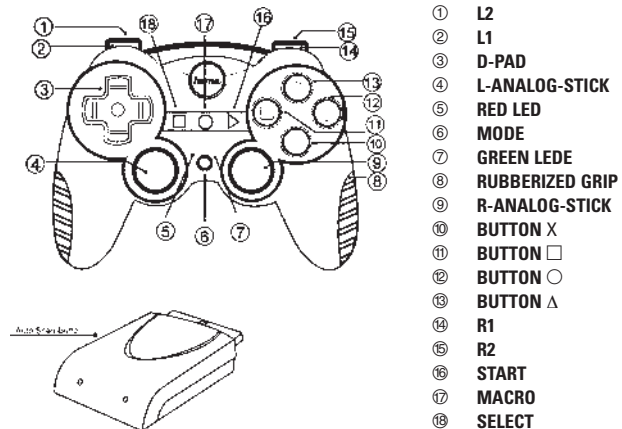
### Control Modes and Functions

There are two different modes you can choose from, depending on your style of play. You can change modes by pressing the MODE button. The mode LED light will be on or off depending on which mode you are in.

### Switching from digital to analog modes:

- A) Analog Mode -When the mode LED light is on, the controller is in analog mode. Games that are Vibration Function Compatible will only vibrate if the controller is in analog mode.
- B) Digital Mode -When the mode LED light is off, the controller is in digital mode, and the analog function is disabled. This is the standard mode for PSone™ and PlayStation®.

### Controller Diagram:



## Directional Pad

The D-pad controls the direction in which objects move. This is the primary directional control in digital mode.

## Analog Sticks

The two analog sticks each control two axes' (X- and Y-axis). Different games will allow you to modify the way the analog sticks react. While in Analog Mode, any game that is Vibration Function Compatible will cause the Advance Controller to vibrate at different levels, depending on what actions are taking place in the game (e.g. fighting, crashing, or shooting). Not all games are Vibration Function Compatible. Read the game's instruction manual to find out if it is Vibration Function Compatible.

## Shoulder Action Buttons (L1, L2, R1, and R2)

These are action buttons and their specific functions depend on the game being used.

## Action Buttons (Circle, Square, Triangle, X)

These buttons are used to perform various actions, depending on the game. For more details, see the game's instruction manual.

## Start Button

This button is generally used to make selections in the menu and for pausing the game. For more details, see the game's instruction manual.

## Select Button

This is a standard button that allows you to select various items in the menu or game, depending on the game. It is also used to create delays when programming a Macro. For more details, see the game's instruction manual.

## Mode Button

The Advanced Controller has two different modes, analog and digital mode. The red LED light will be on when the controller is in analog mode, and off when the controller is in digital mode.

## Macro Button

This button allows you to program a complicated move requiring many buttons and recall the move by pushing a single button. See the "Macro Function" section of this instruction manual.

## Auto Scan Button

This button allows you to find a suitable frequency point by pressing the auto scan button. Use this if you have no connection to the receiver after five minutes. When pressing the auto scan button on the receiver, the signal led will blink, and will become illuminated to indicate the right connection between controller and receiver.

## Button Relocation and Programmability:

The 2.4GHz Wireless Controller has button relocation and programming capabilities. The buttons in the 2.4GHz Wireless Controller can be divided into: Programmable and Non-Programmable. Non-Programmable buttons include the START, SELECT and MACRO buttons that cannot be set to any fire button. The remaining buttons and D-Pad positions are programmable.

**Note:** The 2.4GHz Wireless Receiver must be plugged into the PlayStation 2® console to enable button relocation and programmability, and will not function in game play when it is being programmed.

## What is button programmability?

The Advanced Controller is fully programmable and can allow you to perform special moves quickly and on demand. When playing certain games (usually fighting games), a combination of directional pad and action buttons execute special moves for more intricate attacks. The macro function allows you to execute these complicated moves by pressing a single button.

Macro programming can be designated to one of four buttons for playback: L2, L3, R2, and R3 (see controller diagram). Each set macro will allow up to sixteen buttons to be pressed. Pressing buttons simultaneously counts as a single command (i.e. pressing X, Circle, and Square buttons at the same time is one command, not three). When using button programmability, the analog button option is not taken into account and every button press is registered to the pad as 100%. Your commands must be executed within 1.5 seconds.

## How to Relocate Buttons:

1. Press the MACRO button until the MACRO led is illuminated. This turns the programming function ON.
2. Press one of four buttons: L2, L3, R2, and R3 that you want to replace first by pressing that button until the MACRO led becomes flashing.
3. Press the desired button that you want to relocate to the position of the button pressed in step 2.
4. Press the MACRO button to turn the programming function OFF. The MACRO led will be turn off.
5. Repeat the procedures above to relocate another button.

## How to Program the Advance Controller:

1. Press the MACRO button until the MACRO led is illuminated to indicate that the programming function is active. Note: if you want to set up the executing speed of programmed buttons, pressing the UP and DOWN button of D-pad to see the MACRO led flashing frequency, two types: 0.6sec and 1.2sec.
2. Select the button to be programmed by pressing that button until the MACRO led flashes.
3. Press the desired button(s) or D-Pad position(s) to be programmed into the selected button above. Each button pressed during this step will be acknowledged by one blink on the MACRO led. Note: if the maximum number of buttons are pressed for programming (16), the PlayStation 2® Advanced Controller will not accept further input and The MACRO led will be turn off.
4. Press the MACRO button to turn the programming function OFF when the desired button assignments are finished. The MACRO led will be turn off.
5. Repeat the procedures above to program another button.

## Advanced Programming Techniques:

In some games the ability to implement special moves successfully depends very much on the timing. The time duration of pressing the button, and the time interval during which the button is released before the next button is pressed, are sometimes two crucial factors determining if the special moves can be implemented successfully. There may be times when it is necessary to set a delay between commands when setting a Macro. To record a delay, press the START button. If a longer delay is necessary, press the START button as many times as needed. This will vary by game.

**Resetting the 2.4GHz Wireless Controller to default:**

To reset the 2.4GHz Wireless Controller back to its default settings:

1. Press the MACRO button to turn the programming function on. The MACRO led will be illuminated indicating that the programming function is active.
2. Press the button you wish to reset, the MACRO led will flash.
3. Press the MACRO button to turn the programming function OFF. The MACRO led will be turn off.

**Note:** you can reset all programming buttons by disconnecting and reconnecting your Wireless Receiver from your game console. Once reset, the 2.4GHz Wireless Controller will lose all button-programmed information and all relocated buttons will be reset.

**CAUTION:**

- Use this controller only as instructed. Read all instructions before operating controller.
- To prevent fire or shock hazard, do not expose this controller to rain or moisture.
- Do not disassemble. Refer to qualified personnel only.
- This controller should only be operated from the power source indicated on the controller. If you are not sure of the type of electrical power supplied to your home, contact your local power company.
- Never push objects of any kind, other than authorized items, into the product as they may touch dangerous voltage points or short out parts that could result in fire or electrical shock.
- The controller's vibration function can aggravate injuries. Do not use the controller if you have any injuries or ailments in your hands or arms.

PlayStation 2®, PSone and PlayStation® is registered trademarks of Sony® Computer Entertainment. This product is not sponsored, endorsed or approved by Sony®.

See [www.hama.com](http://www.hama.com) for declaration of conformity with R&TTE Directive 99/5/EC.

**F Contrôleur Wireless PS2 »Amazing« 2,4 GHz****Fonctionne également avec PSone et PlayStation®****Bienvenue !**

Nous vous remercions de l'achat du contrôleur Wireless « Amazing » 2,4GHz que l'on utilise ensemble avec la console de jeux vidéo PlayStation 2®. Le contrôleur est entièrement programmable et dispose de deux moteurs qui vibrent dans des jeux supportés. En outre, le contrôleur dispose de deux sticks analogiques qui sont commandés par le puce, de quatre touches trigger analogiques et d'un commutateur de direction avec huit possibilités de déplacements pour une commande élargie. La forme ergonomique et la texture gomme au niveau des mains assurent un meilleur confort de port lors de longues séances de jeux.

**Le paquet contenant le contrôleur Wireless PS2 « Amazing » 2,4 GHz comprend :**

Contrôleur 2,4 GHz Wireless  
Récepteur 2,4 GHz Wireless  
Manuel d'utilisation

**Avertissement :** Veuillez lire - avant l'utilisation de ce produit - les remarques faites au sujet de la sécurité et de la santé ainsi que les autres informations données dans le manuel d'utilisation du système de jeux vidéo PlayStation 2®.

**Informations importantes concernant l'ergonomie**

Quelques études réalisées par des médecins ont montré que de longues séances de jeux sont susceptibles de provoquer - en combinaison avec des comportements désavantageux et un environnement inconfortable - certaines sortes de malaise physique et des lésions. L'inflammation des tendons et l'inflammation des gaines tendineuses ont font p. ex. partie. Il est donc important de faire souvent des pauses. Si vos bras, vos poignets ou vos mains vous font mal, qu'ils picotent ou qu'ils soient engourdis vous devriez consulter un médecin.

**Propriétés techniques**

1. Technologie Wireless 2,4GHz
2. Recherche automatique de canal (Auto-Scan)
3. Interrupteur d'alimentation pour éteindre le contrôleur
4. Fonctions pour un état de repos automatique (mode Sleep)
5. Pour 3 batteries du type « AAA » (micro), on peut jouer pendant 100 heures au maximum
6. Gamme de fonctionnement jusqu'à 50 m
7. Touches entièrement programmables (fonction macro)
8. 2 sticks analogiques avec contacts en caoutchouc
9. 2 moteurs de vibration pour une vibration dynamique dans des jeux supportés
10. 4 touches et 4 déclencheurs, entièrement analogiques et sensibles à la pression
11. Commutateur de direction avec 8 possibilités de déplacements
12. Mode de jeu analogique et numérique. Dans le mode numérique, le contrôleur peut être utilisé avec PSone et PlayStation®.
13. Boîtier unique en son genre, gommé, pour un meilleur contrôle lors de longues séances de jeux. Faces solides en caoutchouc aux côtés extérieurs des manettes pour un confort supplémentaire.

**Utilisation du contrôleur Wireless PS « Amazing » :**

1. Si vous utilisez seulement un contrôleur Wireless, veuillez brancher celui-ci à la borne 1 de la console de jeux PS2. La DEL réseau devrait s'allumer (rouge) et la DEL « RX » ne devrait pas luire.

2. Mettez 3 batteries du type AAA dans le contrôleur. Allumez le contrôleur via l'interrupteur d'alimentation. La DEL de devant (rouge) s'allume et le pavé recherche un signal en 10 secondes. Si le pavé trouve un signal, la DEL « RX » s'allume (jaune) pour indiquer la connexion.
3. Si le contrôleur ne trouve pas de connexion, veuillez appuyer sur le bouton Auto-Scan se trouvant à la face supérieure du récepteur. Si la DEL « RX » (jaune) clignote, veuillez répéter les points 1 et 2. Si la DEL « RX » (jaune) ne clignote PAS, veuillez examiner la console PS2 pour savoir s'il y a d'autres problèmes.
4. Si vous utilisez plus d'un contrôleur Wireless, veuillez brancher le premier récepteur et le premier contrôleur avant de brancher le deuxième récepteur et le deuxième contrôleur. Ne branchez pas plus de deux récepteurs pour la recherche du contrôleur. Ceux-ci doivent être branchés séparément.

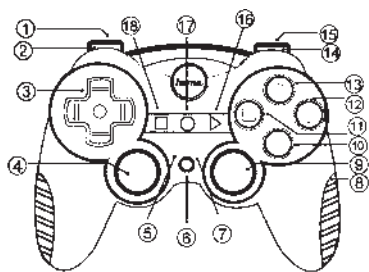
### Modes de contrôle et fonctions

Selon le type de jeu que vous voulez jouer, vous pouvez choisir entre deux modes. Le changement de modes s'effectue via la touche MODE. Selon le mode dans lequel vous vous trouvez, la DEL Mode luit ou ne luit pas.

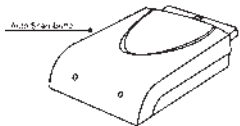
### Transformer le mode numérique en mode analogique :

- A) Mode analogique – Si la DEL Mode luit, le contrôleur se trouve dans le mode analogique. Des jeux compatibles avec la vibration vibrent seulement si le contrôleur se trouve dans le mode analogique.
- B) Mode numérique – Si la DEL Mode ne luit pas, le contrôleur se trouve dans le mode numérique et la fonction analogique est désactivée. Cela est le mode standard pour PSone™ et PlayStation®.

### Diagramme du contrôleur :



- ① L2
- ② L1
- ③ Commutateur D
- ④ Stick analogique L
- ⑤ DEL rouge
- ⑥ Mode
- ⑦ DEL verte
- ⑧ Manette caoutchoutée
- ⑨ Stick analogique R
- ⑩ Touche X
- ⑪ Touche □
- ⑫ Touche ○
- ⑬ Touche △
- ⑭ R1
- ⑮ R2
- ⑯ Start
- ⑰ Macro
- ⑱ Select



### Commutateur de direction

Avec le commutateur de direction, le sens du mouvement d'objets est commandé. Dans le mode numérique, cela est la commande de la direction principale.

### Sticks analogiques

Avec les deux sticks analogiques, deux axes sont commandés (axe des X et axe des Y). Quant aux jeux différents, la réaction des sticks analogiques peut être modifiée. Quant à chaque jeu qui est compatible avec la fonction de vibration, le contrôleur vibre dans le mode analogique – l'intensité varie, selon l'action ayant lieu dans le jeu (p. ex. lutte, collision, coup de feu). Tous les jeux ne sont pas compatibles avec la fonction de vibration. Veuillez lire les instructions pour le jeu pour savoir si le jeu est compatible avec la fonction de vibration.

### Touches d'action (L1, L2, R1 et R2)

Il s'agit de touches d'action dont la fonction exacte dépend du jeu utilisé.

### Touches d'action (cercle, carré, triangle, X)

Selon les jeux, des actions différentes peuvent être réalisées avec ces touches. Vous trouverez d'autres informations dans les instructions pour le jeu.

### Touche Start

Normalement, on utilise cette touche pour faire des sélections dans le menu ou pour interrompre le jeu. Vous trouverez d'autres informations dans les instructions pour le jeu.

### Touche Select

Il s'agit d'une touche standard avec laquelle vous pouvez sélectionner des éléments différents dans le menu – dépend du jeu. En outre, cette touche est utilisée pour créer des retards lors de la programmation d'une macro. Vous trouverez d'autres informations dans les instructions pour le jeu.

### Touche Mode

Le contrôleur dispose de deux modes différents, le mode analogique et le mode numérique. La DEL rouge luit quand le contrôleur se trouve dans le mode analogique et ne luit pas quand le contrôleur se trouve dans le mode numérique.

### Touche Macro

A l'aide de cette touche, vous pouvez programmer un enchaînement de mouvements compliqué pour lequel de nombreuses touches sont nécessaires. Vous pouvez appeler cet enchaînement en appuyant sur une seule touche. Dans ce manuel d'utilisation, vous trouverez d'autres informations dans la partie « Nouvelle occupation et programmation de touches ».

### Touche Auto-Scan

Avec cette touche, vous pouvez trouver une fréquence appropriée. Utilisez cette touche si une connexion avec le récepteur n'a pas été établie au bout de cinq minutes. Si vous appuyez sur la touche Auto-Scan, la DEL signal commence à clignoter et luit constamment dès que la bonne connexion entre le contrôleur et le récepteur a été trouvée.

### Nouvelle occupation et programmation de touches :

Les touches du contrôleur peuvent être programmées et occupées à neuf. Il existe des touches programmables et des touches non-programmables. Les touches START, SELECT et MACRO ne sont pas programmables, elles ne peuvent pas être occupées de touches d'action. Les autres touches et le commutateur de direction sont programmables.



**Remarque** : Pour la nouvelle occupation et pour la programmation de touches, le récepteur Wireless doit être branché à la console PlayStation®. Il n'est pas possible de jouer pendant la programmation.

### Programmation de touches

Le contrôleur est entièrement programmable ce qui vous permet de faire des mouvements rapides si nécessaire. Quant à quelques jeux (souvent des jeux de combat), des attaques plus compliquées sont réalisées grâce à une combinaison du pavé directionnel et des touches d'action. Avec la fonction Macro, vous pouvez faire de tels mouvements compliqués en appuyant sur une seule touche.

Pour la reproduction de macros programmées, quatre touches peuvent être occupées : L2, L3, R2 et R3 (voir diagramme du contrôleur). Dans chaque macro programmée, jusqu'à seize touches peuvent être pressées. La pression simultanée de plusieurs touches est considérée comme une seule commande. (La pression simultanée des touches X, cercle et carré est p. ex. considérée comme une seule commande et pas comme trois commandes). Quand vous programmez une touche, le mode de touches analogique est ignoré et chaque fois que vous pressez une touche, on donne 100 %. Les commandes doivent être exécutés en l'espace de 1,5 secondes.

### Occuper les touches à neuf :

1. Appuyez sur la touche MACRO jusqu'à ce que la DEL MACRO s'allume. De cette manière, la fonction de programmation est activée.
2. Appuyez sur une des quatre touches L2, L3, R2 ou R3 que vous voulez échanger jusqu'à ce que la DEL MACRO clignote.
3. Appuyez sur la touche avec laquelle vous voulez occuper la position de la touche pressée sous point 2.
4. Appuyez sur la touche MACRO pour désactiver la fonction de programmation. La DEL MACRO s'éteint.
5. Répétez les pas ci-dessus mentionnés pour occuper d'autres touches à neuf.

### Programmer le contrôleur :

1. Appuyez sur la touche MACRO jusqu'à ce que la DEL MACRO s'allume et qu'elle indique que la fonction de programmation a été activée. Remarque : Si vous voulez ajuster la vitesse de l'exécution des touches programmées, vous devez appuyer sur les touches vers le haut et vers le bas sur le commutateur de direction. La DEL MACRO clignote à deux intervalles : 0,6 s et 1,2 s.
2. Sélectionnez la touche qui doit être programmée en appuyant sur cette touche jusqu'à ce que la DEL MACRO clignote.
3. Appuyez sur les touches et sur les positions du commutateur de direction avec lesquelles la touche sélectionnée avant doit être programmée. Chaque touche pressée est confirmée avec un clignotement de la DEL MACRO. Remarque : Dès que le nombre maximal de touches pour la programmation (16) a été pressé, le contrôleur PlayStation 2® n'accepte plus d'autres entrées et la DEL MACRO s'éteint.
4. Appuyez sur la touche MACRO pour désactiver la fonction de programmation après que vous avez assigné les touches souhaitées. La DEL MACRO s'éteint.
5. Répétez les pas ci-dessus mentionnés pour programmer d'autres touches.

### Techniques de programmation élargies

Quant à quelques jeux, la réalisation de mouvements spéciaux est fortement dépendante du timing. La durée pendant laquelle vous appuyez sur une touche et le temps qui passe jusqu'à ce que vous appuyiez sur la prochaine touche constituent en partie des facteurs importants pour pouvoir réaliser des mouvements spéciaux avec succès. Il peut arriver – lors de la programmation d'une macro - qu'un retard est nécessaire entre les différentes commandes. Veuillez appuyer sur la touche START pour enregistrer un retard. Si un retard plus long est nécessaire, veuillez presser la touche START aussi souvent que nécessaire. Cela dépend du jeu.

### Réajuster le contrôleur aux valeurs standard

Veuillez procéder comme suit pour réajuster le contrôleur Wireless aux valeurs standard :

1. Appuyez sur la touche MACRO pour activer la fonction de programmation. La DEL MACRO s'allume et indique que la fonction de programmation a été activée.
2. Appuyez sur la touche que vous voulez réajuster. La DEL MACRO clignote.
3. Appuyez sur la touche MACRO pour désactiver la fonction de programmation. La DEL MACRO s'éteint.

**Remarque** : Vous pouvez réajuster toutes les touches programmées aux valeurs standard en séparant le récepteur Wireless de la console de jeux. De cette manière, toutes les informations stockées sur des touches programmées se perdent et les touches sont réajustées aux valeurs standard.

### IMPORTANT :

- Utilisez ce contrôleur exclusivement selon les instructions. Veuillez lire toutes les instructions avant d'utiliser le contrôleur.
- N'exposez pas le contrôleur à la pluie ou à l'humidité pour éviter le risque d'un feu et d'un choc électrique.
- Ne démontez pas le contrôleur. Adressez-vous exclusivement à du personnel qualifié.
- Ce contrôleur devrait seulement être alimenté via la source de courant indiquée sur le contrôleur. Si vous n'êtes pas sûr(e) quel type de courant est distribué à votre maison, adressez-vous à votre centrale électrique.
- Mettez seulement des objets dans le contrôleur qui sont destinés à ce produit. Des voltages dangereux ou des courts-circuits pourraient en résulter, ce qui peut aboutir à des feux ou à des chocs électriques.
- La fonction de vibration du contrôleur peut aggraver des blessures. N'utilisez pas le contrôleur si vos bras ou vos mains sont blessés ou lésés.

PlayStation 2®, Psone et PlayStation® sont des marques enregistrées de Sony® Computer Entertainment. Ce produit n'est pas sponsorisé, approuvé ou autorisé par Sony®.

**La déclaration de conformité à la directive R&TTE 99/5/CE se trouve sur [www.hama.com](http://www.hama.com)**

## PS2 Wireless Controller "Amazing" 2,4 Ghz

Functioneert ook in combinatie met PSone en PlayStation®

### Hartelijk welkom!

Hartelijk dank voor de aanschaf van de Wireless Controller „Amazing“ 2,4Ghz voor het gebruik met de video-game-console PlayStation 2®. De controller is volledig te programmeren en beschikt over twee motoren die, bij tril-ondersteunde spellen, een trilling veroorzaken.

Bovendien bezit de controller 2 analoge duimgestuurde sticks, vier analoge trigger-toetsen en een digitaal richtingspad met acht bewegingsrichtingen voor een uitgebreide besturing. De ergonomische vorm en de rubberen handgrepen zorgen voor een perfect comfort bij langer durende spellen.

### Inhoud van de verpakking van de PS2™ Wireless Controller „Amazing“ 2,4GHZ:

Wireless 2,4-GHz-controller  
Wireless 2,4-GHz-ontvanger  
Gebruikershandleiding

**Waarschuwing:** Lees voor het gebruik van dit produkt de aanwijzingen met betrekking tot veiligheid, gezondheid en andere informatie in de gebruikershandleiding van de PlayStation 2®-videospelsystemen.

### Belangrijke informatie met betrekking tot ergonomie

Bij enige medische onderzoeken werd aangeduid, dat steeds terugkerende bewegingen gedurende langere tijd in combinatie met ongunstige gedragingen en een niet-comfortabele omgeving mogelijk bepaalde soorten van lichamelijke klachten en beschadigingen veroorzaken kunnen. Daartoe behoren het karpaltunnelsyndroom, een peesontsteking en peesschede-ontsteking. Vaak pauzeren bij het spelen is belangrijk. Indien u bovendien pijn, gevoelloosheid of prikkelen in de armen, polsen of handen voelt, dan dient u een gekwalificeerde gezondheidsexpert te raadplegen.

### Technische eigenschappen

- 1) 2,4GHz Wireless - technologie
- 2) Automatisch kanaal zoeken (auto-scan)
- 3) Voedingsschakelaar om de controller uit te schakelen.
- 4) Functies voor automatische rusttoestand (sleep-modus)
- 5) Voor 3 batterijen van het type „AAA“ (micro), speelduur max. 100 uur.
- 6) Werkbereik max. 50 m
- 7) Volledig programmeerbare toetsen (macro-functie)
- 8) 2 analoge-sticks voorzien van contacten uit rubber
- 9) 2 trilmotoren voor dynamische trilling bij tril-ondersteunde spellen
- 10) 4 knoppen en 4 trigger, welke volledig analoog en bedieningsgevoelig zijn
- 11) Analoog richtingspad met 8 bewegingsrichtingen
- 12) Analoog en digitale spelmodus. In de digitale modus kan de controller met PSone en PlayStation® gebruikt worden.
- 13) Unieke, met rubber beklede behuizing voor een betere controle bij langer durende spellen. De sterke delen uit rubber aan de buitenkant van de handgrepen zorgen voor extra comfort.

### Gebruik van de PS2 Wireless Controller „Amazing“:

1. Als u slechts één Wireless controller gebruikt, dan sluit u deze op aansluiting 1 van de PS2-game-console aan. De voedings-LED moet nu gaan branden (rood), en de „RX“-LED dient niet te branden.
2. Plaats 3 AAA-batterijen in de controller. Schakel de controller met de voedingsschakelaar in. De LED (rood)aan de voorzijde gaat branden, en het pad zoekt binnen 10 seconden naar een signaal. Als het pad een signaal vindt, gaat de „RX“-LED (geel) branden om de verbinding te bevestigen.
3. Indien de controller geen verbinding kan vinden dan drukt u de auto-scan-toets aan de bovenzijde van de ontvanger in. Als de „RX“-LED (geel) knippert dan herhaalt u de stappen 1 en 2. Als de „RX“-LED (geel) NIET knippert, zoek dan bij de PS2-console naar andere problemen.
4. Sluit bij gebruik van meer dan één Wireless controller de eerste ontvanger en controller vóór de tweede ontvanger en controller aan. Sluit niet meer dan twee ontvangers voor de controller-zoekfunctie in één keer aan. Deze dienen afzonderlijk aangesloten te worden.

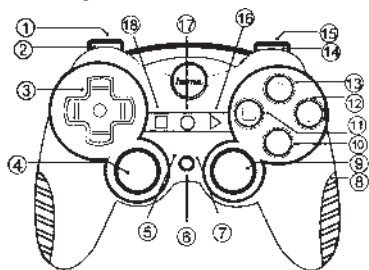
### Besturingsmodi en functie's

U kunt, afhankelijk van de gewenste manier van spelen, tussen twee modi kiezen. U kunt via de MODE-toets (KIEZEN) tussen de modi wisselen. Overeenkomstig de actuele modus brandt de modus-LED of niet.

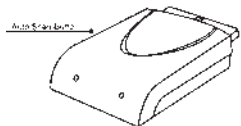
### Wisselen van de digitale naar de analoge modus:

- A) analoge modus – als de modus-LED brandt, bevindt zich de controller in de analoge modus. Trilcompatibele spellen trillen alleen wanneer zich de controller in de analoge modus bevindt.
- B) digitale modus – als de modus-LED niet brandt, bevindt zich de controller in de digitale modus en is de analoge functie gedeactiveerd. Dit is voor de PSone en PlayStation® de standardmodus.

## Controllerdiagram:



- ① L2
- ② L1
- ③ D-PAD
- ④ L-Analoge-STICK
- ⑤ Rode LED
- ⑥ MODE (KIEZEN)
- ⑦ Groene LED
- ⑧ Handgreep uit rubber
- ⑨ R-Analoge-STICK
- ⑩ X-TOETS
- ⑪ □-TOETS
- ⑫ ○-TOETS
- ⑬ △-TOETS
- ⑭ R1
- ⑮ R2
- ⑯ START
- ⑰ MACRO
- ⑱ SELECTEREN



## Richtingspad

Met het richtingspad wordt de bewegingsrichting van objecten gestuurd. In de digitale modus is dit de hoofdrichting-besturing.

## Analoge sticks

Met de beide analoge-sticks worden 2 assen gestuurd (X- en Y-as). In verschillende spellen kunt u de reactie van de analoge-sticks veranderen. In de analoge modus trilt de controller bij ieder trilfunctie- compatibel spel met verschillende intensiteit, afhankelijk van de actie in het spel (bijv. gevecht, botsen of een schot). Niet alle spellen zijn met de trilfunctie compatibel. Dit kunt u in de handleiding van het spel lezen.

## Actietoetsen (L1, L2, R1 und R2)

Hier gaat het om actietoetsen van welke de preciese functie afhankelijk is van het gebruikte spel.

## Actietoetsen (cirkel, vierkant, driehoek, X)

Met deze toetsen worden, afhankelijk van het spel, verschillende actie's uitgevoerd. Meer informatie vindt u in de handleiding van het spel.

## Start-toets

Deze toets wordt normaliter voor menukeuze en ter onderbreking van het spel gebruikt. Meer informatie vindt u in de handleiding van het spel.

## Selecteren-toets (Select)

Dit is een standaardtoets waarmee u, afhankelijk van het spel, verschillende elementen in het menu uit kan kiezen. Zij wordt bovendien bij het programmeren van een macro om vertragingen te creëren gebruikt. Meer informatie vindt u in de handleiding van het spel.

## Mode-toets (Kiezen)

De controller beschikt over twee verschillende modi, de analoge en de digitale modus. De rode LED brandt, als de controller zich in de analoge modus bevindt, en is uit, als de controller zich in de digitale modus bevindt.

## Macro-toets

Met behulp van deze toets kunt u een moeilijke beweging programmeren, voor welke veel toetsen noodzakelijk zijn. Deze beweging kan door het indrukken van één toets geactiveerd worden. Meer informatie vindt u in de paragraaf "Nieuw toekennen en programmeren van toetsen" in dit gebruikershandboek.

## Auto-scan-toets

Met deze toets kunt u een geschikte frequentie vinden. Gebruik deze toets indien na vijf minuten nog geen verbinding met de ontvanger tot stand gekomen is. Als u de auto-scan-toets indrukt begint de signaal-LED te knipperen en brandt continue zodra de juiste verbinding tussen de controller en ontvanger gevonden is.

## Nieuw toekennen en programmeren van toetsen:

De controller beschikt over functie's om toetsen nieuw toe te kennen en te programmeren. De toetsen van de controller onderscheiden zich tussen programmeerbare en niet-programmeerbare toetsen. Tot de niet-programmeerbare toetsen behoren de toetsen START, SELECTEREN en MACRO, aan welke geen actietoetsen toegekend kunnen worden. De overige toetsen en het richtingspad zijn programmeerbaar.

**Attentie:** Voor het nieuw toekennen en programmeren van toetsen moet de Wireless-ontvanger in de PlayStation 2®-console gestoken zijn. Tijdens het programmeren is spelen niet mogelijk.

## Programmeren van toetsen

De controller is volledig programmeerbaar zodat naar behoefte speciale bewegingen snel uitgevoerd kunnen worden. Bij het spelen van bepaalde spellen (vaak gevechtsspellen) worden bijzondere bewegingen („Special Moves“) door een combinatie van richtingspad en actietoetsen uitgevoerd. Met de macro-functie kunt u deze moeilijke bewegingen door het indrukken van één knop uitvoeren.

Het toepassen van geprogrammeerde macro's kunt u aan vier toetsen toekennen: L2, L3, R2 en R3 (zie controllerdiagram). In iedere vastgelegde macro kunnen max. zestien toetsen ingedrukt worden. Het gelijktijdig indrukken van meerdere toetsen telt als één commando. (Bijvoorbeeld telt het gelijktijdig indrukken van de X-, cirkel- en vierkanttoetsen als één commando en niet als drie.) Bij het programmeren van een toets wordt de analoge toetsmodus genegeerd, en de mate van kracht wordt met 100% beoordeeld. De commando's dienen binnen 1,5 seconde uitgevoerd te worden.

## Zo kunt u de toetsen een nieuwe functie toekennen:

1. Druk de MACRO-toets in tot de MACRO-LED oplicht. Daardoor wordt de programmeerfunctie geactiveerd.
2. Druk één van de vier toetsen L2, L3, R2 of R3, die u wilt vervangen, tot de MACRO-LED knippert.
3. Druk de gewenste toets in, die de in stap 2 ingedrukte positie dient over te nemen.
4. Druk de MACRO-toets in om de programmeerfunctie te deactiveren. De MACRO-LED gaat uit.
5. De bovenstaande stappen herhalen om andere toetsen nieuw toe te kennen.

## Zo programmeert u de controller:

1. Druk de MACRO-toets in tot de MACRO-LED oplicht en daarmee aantoont dat de programmeerfunctie geactiveerd is. Attentie: Om de snelheid van uitvoering van de geprogrammeerde toetsen aan te passen drukt u op het richtingspad de toetsen OMHOOG en NAAR BENEDEN in. De MACRO-LED knippert met twee snelheden: 0,6 s en 1,2 s.
2. Kies een te programmeren toets uit door deze in te drukken, tot de MACRO-LED knippert.
3. Druk de gewenste toets en richtingspad-positie's in, met welke de voorheen gekozen toets geprogrammeerd dient te worden. Iedere toets die nu ingedrukt wordt, wordt door het knipperen van de MACRO-LED bevestigd. Attentie: Zodra het maximaal aantal toetsen voor de programmering (16) ingedrukt is, worden door de PlayStation 2®-controller geen verdere ingaven meer geaccepteerd en de MACRO-LED gaat uit.
4. Druk, nadat u de gewenste toetsen ingericht heeft, de MACRO-toets in om de programmeerfunctie te deactiveren. De MACRO-LED gaat uit.
5. Om andere toetsen te programmeren de bovenstaande stappen herhalen.

## Uitgebreide programmeertechnieken

Bij enige spellen is de uitvoering van speciale bewegingen sterk van de timing/opvolging afhankelijk. De duur van een toetsdruk en de tijdsduur tussen het loslaten van de toets vóór het indrukken van de volgende toets beïnvloeden gedeeltelijk belangrijke factoren om een speciale beweging succesvol te kunnen uitvoeren. Het kan voorkomen dat bij het inrichten van een macro tussen bepaalde commando's een vertraging vastgelegd dient te worden. Druk, om een vertraging in te bouwen, de START-toets in. Is een langere vertraging noodzakelijk dan drukt u in dat geval de START-toets meerdere malen in. Dit is afhankelijk van het spel.

## Terugstellen van de controller naar de standaardinstellingen

Zo stelt u de Wireless-controller terug naar de standaardinstellingen:

1. Druk de MACRO-toets in om de programmeerfunctie te activeren. De MACRO-LED gaat branden en toont aan dat de programmeerfunctie geactiveerd is.
2. Druk de toets in, die u terug wilt stellen. De MACRO-LED knippert.
3. Druk de MACRO-toets in om de programmeerfunctie te deactiveren. De MACRO-LED gaat uit.

**Attentie:** U kunt alle geprogrammeerde toetsen terugstellen, indien u de Wireless-ontvanger van de game-console losneemt. Daardoor gaat alle informatie van de geprogrammeerde toetsen van de Wireless-controller verloren en alle van nieuwe commando's voorziene toetsen worden teruggesteld.

## VOORZICHTIG:

- Deze controller uitsluitend volgens de aanwijzingen gebruiken. Lees alle aanwijzingen voordat u de controller bedient.
- Stel de controller nooit aan regen of vocht bloot om het gevaar van brand of elektrische schokken te voorkomen.
- De controller niet demonteren. Consulteer uitsluitend gekwalificeerd personeel.
- De controller uitsluitend op de daarop aangegeven stroombron aansluiten. Als u de details van de elektrische stroom in uw huis niet kent, neemt den contact op met uw stroomleverancier.
- Steek geen voorwerpen, met uitzondering van de daarvoor bedoelde, in het product. Anders kunnen gevaarlijke spanningen of kortsluiting ontstaan, die tot brand of elektrische schokken zouden kunnen leiden.
- De trilfunctie van de controller kan aan geblesseerde plaatsen irritaties veroorzaken. Gebruik de controller niet wanneer u aan handen of armen gewond of geblesseerd bent.

PlayStation 2®, PSone en PlayStation® zijn geregistreerde handelsmerken van Sony® Computer Entertainment. Dit product is niet door Sony® gestimuleerd, ondersteund of vrijgegeven.

**De verklaring van overeenstemming conform de R&TTE-richtlijn 99/5/EG vindt u onder [www.hama.com](http://www.hama.com)**

## ① PS2 Wireless Controller “Amazing” 2,4 Ghz

Funziona anche in abbinamento con PSone e PlayStation®

### Benvenuti!

Grazie per aver acquistato il controller wireless “Amazing” 2,4Ghz, da utilizzare con la console di gioco PlayStation 2®.

Il controller è completamente programmabile e dispone di due motori, che producono una vibrazione nei giochi in cui è prevista. Il controller è inoltre dotato di 2 stick analogici comandabili con il pollice, 4 tasti trigger analogici e un pad direzionale digitale con 8 direzioni di movimento per un maggiore controllo. La forma ergonomica e le impugnature gommate garantiscono il massimo comfort durante le partite lunghe.

### Contenuto della confezione del controller wireless “Amazing” 2,4Ghz:

controller wireless 2,4Ghz  
ricevitore wireless 2,4Ghz  
manuale utente

**Attenzione:** prima di utilizzare questo prodotto leggere le indicazioni per la sicurezza, la salute e altre informazioni, nel manuale utente del sistema di giochi video PlayStation 2®.

### Informazioni importanti per l'ergonomia

Alcune ricerche mediche hanno stabilito che, movimenti ripetuti per un lungo periodo insieme a una postura scorretta e un ambiente scomodo possono provocare determinati tipi di malessere e danni fisici, tra cui la sindrome del tunnel carpale, infiammazioni dei tendini e tendosinovite. Pause frequenti durante il gioco sono importanti. Inoltre se si avvertono dolore, scarsa sensibilità o formicolio alle braccia, ai polsi o alle mani, si consiglia di consultare uno specialista.

### Caratteristiche tecniche

- 1) Tecnologia wireless 2,4Ghz
- 2) Ricerca canale automatica (Auto scan)
- 3) Interruttore di rete per lo spegnimento del controller
- 4) Funzioni per standby automatico (modalità sleep)
- 5) 3 batterie di tipo “AAA” (ministilo), fino a 100 ore di durata
- 6) Campo di funzione fino a 50 m
- 7) Tasti completamente programmabili (funzione Macro)
- 8) 2 stick analogici con contatti gommati
- 9) 2 motori a vibrazione per vibrazioni dinamiche in giochi che le supportano
- 10) 4 tasti e 4 trigger completamente analogici e sensibili alla pressione
- 11) Pad direzionale analogico con 8 direzioni di movimento
- 12) Modalità di gioco analogico e digitale. Nella modalità digitale il Controller può essere utilizzato con PSone e PlayStation®.
- 13) Speciale alloggiamento gommato per un migliore controllo durante partite lunghe. Le resistenti superfici gommate intorno alle impugnature garantiscono un ulteriore comfort.

### Utilizzo del controller wireless “Amazing” PS2:

1. Se si utilizza soltanto un controller wireless, collegarlo all'attacco 1 della console di gioco PS2. Il LED di rete dovrebbe accendersi (rosso) e il LED “RX” non dovrebbe accendersi.
2. Inserire 3 batterie tipo AAA nel controller. Accendere il controller mediante l'interruttore di rete. Il LED anteriore(rosso) si accende e il Pad cerca un segnale per 10 secondi. Se il pad trova il segnale, il LED “RX” si accende (giallo) e indica che il collegamento è avvenuto.
3. Se il controller non riesce a trovare il collegamento, premere il tasto Auto-Scan sul lato superiore del ricevitore. Se il LED “RX” (giallo) lampeggia, ripetere i passi 1 e 2. Se il LED “RX” (giallo) NON lampeggia, cercare eventuali altri problemi sulla console PS2.
4. Se si utilizza più di un controller wireless, collegare il primo ricevitore e controller davanti al secondo ricevitore e controller. Non collegare più di due ricevitori alla volta per la ricerca del controller. Questi devono essere collegati separatamente.

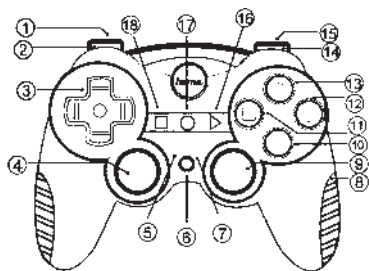
### Modalità di controllo e funzioni

A seconda del tipo di gioco desiderato, è possibile scegliere tra due modalità. Il passaggio tra le modalità viene effettuato mediante il tasto MODE. In base alla modalità attuale il LED Mode si accende oppure no.

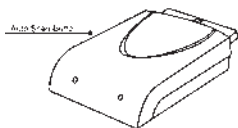
### Commutazione dalla modalità digitale alla modalità analogica:

- A) Modalità analogica – se il LED Mode si accende, il controller si trova nella modalità analogica. I giochi compatibili con la vibrazione vibrano solo se il controller si trova nella modalità analogica.
- A) Modalità digitale – se il LED Mode non si accende, il controller si trova nella modalità digitale e la funzione analogica è disattivata. Questa è la modalità standard per la PSone e la PlayStation®.

Diagramma del controller:



- ① L2
- ② L1
- ③ PAD D
- ④ L ANALOGICO-STICK
- ⑤ LED ROSSO
- ⑥ MODE
- ⑦ LED VERDE
- ⑧ IMPUGNATURA GOMMATA
- ⑨ R ANALOGICO-STICK
- ⑩ PULSANTE X
- ⑪ PULSANTE □
- ⑫ PULSANTE ○
- ⑬ PULSANTE △
- ⑭ R1
- ⑮ R2
- ⑯ START
- ⑰ MACRO
- ⑱ SELECT



## Pad direzionale

Con il pad direzionale vengono guidati i movimenti degli oggetti. Nella modalità digitale, questo è il controllo della direzione principale.

## Stick analogici

Con entrambi gli stick analogici vengono rispettivamente guidati 2 assi (asse X e Y). La sensibilità degli stick analogici può essere modificata in diversi giochi. Nella modalità analogica il controller vibra, nei giochi compatibili con la funzione di vibrazione, con diverse intensità, a seconda dell'azione che ha luogo nel gioco (ad es. combattimento, collisione o spar). Non tutti i giochi sono compatibili con la funzione di vibrazione. Le relative informazioni sono disponibili nelle istruzioni del gioco.

## Tasti d'azione (L1, L2, R1 e R2)

Si tratta di tasti d'azione la cui funzione specifica dipende dal gioco utilizzato.

## Tasti d'azione (cerchio, quadrato, triangolo, X)

Con questi tasti vengono eseguite diverse azioni a seconda del gioco. Ulteriori informazioni sono disponibili nelle istruzioni del gioco.

## Tasto Start

Questo tasto viene utilizzato generalmente per la scelta nel menu e per l'interruzione del gioco. Ulteriori informazioni sono disponibili nelle istruzioni del gioco.

## Tasto Select

Questo è un tasto standard, con il quale si possono selezionare diversi elementi nel menu a seconda del gioco. Viene inoltre utilizzato durante la programmazione di una Macro per la programmazione di pause. Ulteriori informazioni sono disponibili nelle istruzioni del gioco.

## Tasto Mode

Il controller è dotato di due diverse modalità, quella analogica e quella digitale. Il LED rosso si accende se il controller si trova nella modalità analogica e si spegne se il controller si trova nella modalità digitale.

## Tasto Macro

Con l'aiuto di questo tasto è possibile programmare un movimento complesso, per il quale sono necessari molti tasti. È possibile richiamare questo movimento premendo un singolo tasto. Ulteriori informazioni sono disponibili nella sezione "Nuova occupazione e programmazione dei tasti" in questo manuale.

## Tasto Auto-scan

Mediante questo tasto è possibile trovare una frequenza adeguata. Utilizzare questo tasto, se dopo 5 minuti non c'è ancora una connessione con il ricevitore. Premendo il tasto Auto-scan il segnale LED si illumina e lampeggia ininterrottamente, non appena avviene la giusta connessione tra controller e ricevitore.

## Nuova occupazione e programmazione dei tasti:

Il controller dispone di funzioni per la nuova occupazione e la programmazione di tasti. Per i tasti del controller si distingue tra tasti programmabili e non programmabili. I tasti non programmabili comprendono i tasti START, SELECT e MACRO che non possono essere occupati con i tasti d'azione. Gli altri tasti e il pad direzionale sono programmabili.

**Avvertenza:** per la nuova occupazione e la programmazione dei tasti il ricevitore wireless deve essere inserito nella console PlayStation 2®. Durante la programmazione non è possibile giocare.

## Programmazione dei tasti

Il controller è interamente programmabile, quindi in caso di necessità possono essere effettuati velocemente movimenti speciali. In determinati giochi (di regola giochi di combattimento) i movimenti speciali per attacchi complessi ("Special moves") vengono eseguiti mediante una combinazione tra pad direzionale e tasti d'azione. La funzione Macro rende possibile l'esecuzione di questi movimenti complessi mediante la pressione di un singolo tasto.

Quattro tasti possono essere occupati per la riproduzione di Macro programmate: L2, L3, R2 e R3 (vedi diagramma del controller). In ogni Macro programmato possono essere prenuti fino a 16 tasti. La pressione contemporanea di più tasti conta come un unico comando (ad esempio la pressione contemporanea dei tasti X, cerchio e quadrato è un unico comando e non tre.) Durante la programmazione di un tasto la modalità dei tasti analogici viene ignorata e l'intensità di ogni pressione sui tasti viene valutata al 100%. I comandi devono essere eseguiti entro 1,5 secondi.

## Per effettuare la nuova occupazione dei tasti:

1. Premere il tasto MACRO finché non si accende il LED MACRO. In questo modo viene attivata la funzione di programmazione.
2. Premere uno dei quattro tasti L2, L3, R2 o R3 che si desidera sostituire finché il LED MACRO non lampeggia.
3. Premere il tasto desiderato con cui si desidera occupare la posizione del tasto premuto al passo 2.
4. Premere il tasto MACRO per disattivare la funzione di programmazione. Il LED MACRO si spegne.
5. Ripetere le operazioni descritte sopra per occupare nuovamente altri tasti.

## Programmazione del controller:

1. Premere il tasto MACRO finché il LED MACRO non si accende, indicando che la funzione di programmazione è attiva. Avvertenza: per adeguare la velocità di esecuzione dei tasti programmati, premere i tasti IN ALTO e IN BASSO sul pad direzionale. Il LED MACRO lampeggia in due intervalli: 0,6 s e 1,2 s.
2. Selezionare i tasti da programmare premendoli (L Trigger, R Trigger e tasto Z), finché il LED MACRO non inizia a lampeggiare.
3. Premere i tasti desiderati e le posizioni del pad direzionale con cui si desidera programmare il tasto selezionato precedentemente. Ogni tasto premuto viene confermato dal LED MACRO lampeggiante. Avvertenza: non appena viene raggiunto il numero massimo di tasti per la programmazione (16), nessun'altra immissione viene accettata dal controller PlayStation 2® e il LED MACRO si spegne.
4. Premere il tasto Macro per disattivare la funzione di programmazione, dopo aver ordinato i tasti desiderati. Il LED MACRO si spegne.
5. Ripetere le operazioni descritte sopra per programmare altri tasti.

## Tecniche di programmazione avanzate

In alcuni giochi l'esecuzione di processi di movimento speciali dipende in grande misura dalla sequenza cronologica. La durata della pressione su un tasto ed il momento nel quale lo si rilascia, prima di premere il successivo, rappresentano alle volte fattori importanti per la riuscita di movimenti speciali. Può accadere che durante la creazione di una Macro sia necessario inserire una pausa tra i singoli comandi. Premere il tasto START per registrare una pausa. Premere il tasto START più volte, nel caso in cui sia necessaria una pausa più lunga. Ciò dipende dal gioco.

## Ripristinare le impostazioni standard del controller

Per ripristinare le impostazioni standard del controller wireless:

1. Premere il tasto MACRO per attivare la funzione di programmazione. Il LED MACRO si accende, indicando che la funzione di programmazione è attiva.
2. Premere il tasto che si desidera ripristinare. Il LED MACRO lampeggia.
3. Premere il tasto MACRO per disattivare la funzione di programmazione. Il LED MACRO si spegne.

**Avvertenza:** è possibile ripristinare tutti i tasti programmati scollegando il ricevitore wireless dalla console di gioco. In questo modo tutte le informazioni relative ai tasti programmati del controller wireless vanno perse e tutti i tasti con la nuova occupazione vengono ripristinati.

## ATTENZIONE:

- Utilizzare il controller solo in base alle istruzioni. Leggere tutte le istruzioni prima di servirsi del controller.
- Per evitare il pericolo d'incendio o di scariche elettriche, non esporre mai il controller a pioggia o umidità.
- Non smontare il controller. Rivolgersi esclusivamente a personale qualificato.
- Questo controller deve essere alimentato solo dalla fonte di energia indicata sul controller stesso. Rivolgersi al proprio fornitore di energia, nel caso in cui non si conosca il tipo di corrente elettrica della propria casa.
- Non inserire oggetti nel prodotto, con l'eccezione di quelli creati a tale scopo. In caso contrario si rischia di provocare pericolose tensioni o cortocircuiti che possono causare incendi o scariche elettriche.
- La funzione di vibrazione del controller può provocare peggioramenti alle ferite. Non utilizzare questo controller, se si hanno ferite alle mani o alle braccia.

PlayStation 2®, PSone e PlayStation® sono marchi registrati di Sony® Computer Entertainment. Questo prodotto non è promosso, sponsorizzato né autorizzato da Sony®.

**La dichiarazione di conformità secondo la direttiva R&TTE 99/5/EG è disponibile sul sito [www.hama.com](http://www.hama.com)**

## E PS2 Wireless Controller "Amazing" 2,4 Ghz

Funciona también en combinación con PSone y PlayStation®

### Bienvenidos!

Le damos las gracias por la compra del control inalámbrico "Amazing" 2,4 GHz; éste se utiliza junto con la consola de juegos de vídeo PlayStation 2®. El control es completamente programable y dispone de dos motores que genera efectos de vibración para los juegos que soportan esa función. Además, el control presenta dos sticks analógicos que se manejan con los pulgares, cuatro teclas Trigger analógicas y un pad de dirección digital con 8 sentidos de movimiento para un control ampliado. La ergonomía de la forma y los mangos engomados procuran un confort perfecto para los juegos de larga duración.

### Contenido del paquete del control inalámbrico para PS2 "Amazing" 2,4GHz:

Control inalámbrico de 2,4 GHz  
Receptor inalámbrico de 2,4 GHz  
Manual del usuario

**Aviso:** Antes de utilizar este producto, léase las instrucciones de seguridad y las indicaciones sobre la salud, así como las demás informaciones, que se encuentran en el manual del usuario del sistema de juegos de vídeo PlayStation 2®.

### Información importante sobre ergonomía

Algunos estudios médicos señalan que la repetición de movimientos durante largos periodos de tiempo en combinación con modos de comportamiento desfavorables y un entorno incómodo pueden ser causa de determinados malestares físicos y daños. Entre ellos se encuentran el síndrome del túnel carpiano, tendinitis y tendovaginitis. Es muy importante realizar pausas frecuentes durante el juego. Si los brazos, muñecas o manos le duelen, pican o se le duermen como consecuencia de largas sesiones de juego, consulte a un especialista médico.

### Características técnicas

- 1) Tecnología inalámbrica de 2,4GHz
- 2) Búsqueda automática de canal (Auto-Scan)
- 3) Interruptor de red para apagar el control
- 4) Funciones para estado de pausa automático (modo Sleep)
- 5) Para tres pilas del tipo "AAA" (Micro), tiempo de juego de hasta 100 horas
- 6) Área de funcionamiento hasta 50 m
- 7) Teclas completamente programables (función de macro)
- 8) 2 sticks analógicos con contactos engomados
- 9) 2 motores de vibración para vibración dinámica en los juegos que soportan tal función
- 10) 4 teclas y 4 Triggers, completamente analógicas y sensibles a la presión
- 11) Pad de dirección analógico con 8 sentidos de movimiento
- 12) Modos de juego analógico y digital. En el modo digital, el control se puede utilizar con la PSone y la PlayStation®.
- 13) Carcasa engomada, única en su clase, para un mejor control durante los juegos de larga duración. Resistentes superficies de goma en los laterales de los mangos para un mayor confort.

### Uso del control inalámbrico para PS2 "Amazing":

1. Si va a utilizar sólo un control inalámbrico, enchúfelo a la conexión 1 de la consola de juegos PS2. El LED de corriente debe iluminarse (rojo) y el LED "RX" debe permanecer apagado.
2. Coloque 3 pilas tipo AAA en el control. Encienda el control mediante el interruptor de red. El LED delantero (rojo) se ilumina y el pad buscará durante 10 segundos una señal. Cuando el pad encuentra una señal, el LED "RX" se ilumina (amarillo) para señalar que ha encontrado conexión.
3. Si el control no puede encontrar ninguna conexión, pulse la tecla Auto-Scan que se encuentra en el lado superior del receptor. Cuando el LED "RX" parpadee (amarillo), repita los pasos 1 y 2.
4. Si va a utilizar más de un control inalámbrico, conecte el primer control y su receptor antes que el segundo control y su receptor. No conecte más de dos receptores para la búsqueda del control de una vez. Éstos se deben conectar por separado.

### Modos de control y función

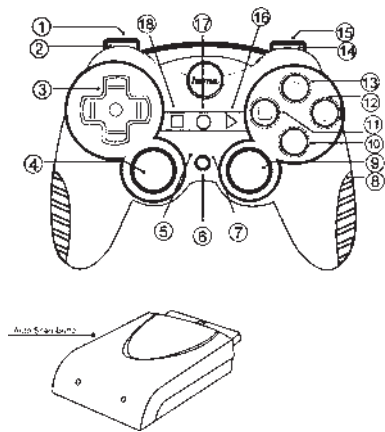
En función del tipo de juego que desee utilizar, puede elegir entre dos modos. La conmutación entre ambos modos se realiza con la tecla MODE. En función del modo actual, el LED de modos se ilumina o no.

### Conmutación del modo digital al modo analógico:

- A) Modo analógico – cuando el LED Mode luce, el control se encuentra en el modo analógico. En los juegos que soportan la función de vibración, el control vibra sólo en el modo analógico.
- B) Modo digital – cuando el LED Mode no luce, el control se encuentra en el modo digital y el funcionamiento analógico está desactivado. Para la PSone y la PlayStation® éste es el modo por defecto.



## Diagrama del control:



- ① L2
- ② L1
- ③ D-PAD
- ④ L-ANALOGICES-STICK
- ⑤ RED LED
- ⑥ MODE
- ⑦ GREEN LED
- ⑧ RUBBERIZED GRIP
- ⑨ R-ANALOGICES-STICK
- ⑩ BUTTON X
- ⑪ BUTTON □
- ⑫ BUTTON ○
- ⑬ BUTTON △
- ⑭ R1
- ⑮ R2
- ⑯ START
- ⑰ MACRO
- ⑱ SELECT

### Pad de dirección

Con el pad de dirección se controla el sentido de los movimientos de los objetos. En el modo digital, éste es el control principal de dirección.

### Sticks analógicos

Los dos sticks analógicos controlan 2 ejes cada uno (eje X y eje Y). En algunos juegos es posible cambiar la reacción de los sticks analógicos. En el modo analógico, el control vibra con cada juego compatible con la función de vibración con una intensidad diferente, en función de la acción que tenga lugar en el juego (p. ej., lucha, choque o disparo). No todos los juegos son compatibles con la función de vibración. De ello podrá informarse en las instrucciones del juego.

### Teclas de acción (L1, L2, R1 y R2)

Estas son teclas de acción; su función exacta depende del juego que se esté utilizando.

### Teclas de acción (círculo, cuadrado, triángulo, X)

Con estas teclas se realizan diferentes acciones según el juego que se esté jugando. Encontrará más información en las instrucciones del juego.

### Tecla Start

Normalmente, esta tecla se utiliza para seleccionar en el menú y para interrumpir el juego. Encontrará más información en las instrucciones del juego.

### Tecla Select

Esta es una tecla standard con la que se pueden elegir diferentes elementos de menú en función del juego. También se utiliza para programar macros y para generar retardos. Encontrará más información en las instrucciones del juego.

### Tecla Mode

El control dispone de dos modos: el analógico y el digital. El LED rojo se ilumina cuando el control se encuentra en el modo analógico y está apagado cuando se encuentra en el modo digital.

### Tecla de macro

Con esta tecla se pueden programar secuencias de movimientos complicados para los que se requieren muchas teclas. Estas secuencias de movimiento se pueden llamar entonces pulsando una sola tecla. Encontrará más información en la sección "Nueva ocupación y programación de teclas" en este manual.

### Tecla Auto-Scan

Esta tecla sirve para encontrar la frecuencia adecuada. Haga uso de esta tecla cuando transcurridos cinco minutos no se haya establecido ninguna conexión con el receptor. Cuando se pulsa la tecla Auto-Scan, el LED de señal empieza a parpadear y luce de forma permanente en cuanto se encuentra la conexión correcta entre el control y el receptor.

### Nueva ocupación y programación de teclas:

El control dispone de funciones para la nueva ocupación y la programación de teclas. Las teclas del control se dividen en teclas programables y teclas no programables. Teclas no programables son las teclas START, SELECT y MACRO; éstas no se pueden ocupar con teclas de función. El resto de las teclas y el pad de dirección son programables.

**Nota:** Para la nueva ocupación y la programación de teclas, el receptor inalámbrico debe estar conectado a la consola de la PlayStation 2®. Durante la programación, no es posible jugar.

### Programación de teclas

El control es completamente programable, de modo que permite realizar rápidamente movimientos especiales cuando éstos se precisan. En algunos juegos (normalmente, juegos de lucha), los ataques complicados ("special moves") se realizan mediante una combinación entre el pad de dirección y las teclas de acción. La función de macro le permite realizar estos complicados movimientos pulsando una sola tecla.

Hay cuatro teclas que se pueden ocupar para la reproducción de macros programadas: L2, L3, R2 y R3 (véase diagrama del control). En cada macro programada se pueden pulsar hasta un máximo de dieciséis teclas. La pulsación simultánea de varias teclas se interpreta entonces como un único comando. (Por ejemplo, la pulsación simultánea de las teclas X, círculo y cuadrado cuenta como un solo comando, y no como tres). Durante la programación de una tecla, el modo analógico es ignorado y la intensidad de cada pulsación de teclas se valora como 100 %. Los comandos se deben realizar en un tiempo máximo de 1,5 segundos.

### Para cambiar la ocupación de una tecla, proceda del siguiente modo:

1. Pulse de nuevo la tecla MACRO hasta que el LED MACRO se ilumine. La función de programación se activa entonces.
2. Pulse una de las cuatro teclas L2, L3, R2 ó R3 cuya ocupación desea cambiar hasta que el LED MACRO parpadee.
3. Pulse la tecla con la que desea ocupar la posición de la tecla pulsada en el paso 2.
4. Pulse la tecla MACRO para desactivar la función de programación. El LED MACRO se apaga.
5. Repita estos pasos para cambiar la ocupación de otras teclas.

### Para programar el control, proceda del siguiente modo:

1. Pulse la tecla MACRO hasta que el LED MACRO se ilumine para señalar que la función de programación se ha activado. Nota: Para ajustar la velocidad de ejecución de la tecla programada, pulse las teclas ARRIBA y ABAJO del pad de dirección. El LED MACRO parpadea a dos tiempos: 0,6 s y 1,2 s.
2. Seleccione la tecla a programar pulsando sobre dicha tecla hasta que el LED MACRO empiece a parpadear.
3. Pulse las teclas y posiciones del pad de dirección con las que desea programar la tecla elegida anteriormente. Cada pulsación de tecla viene confirmada mediante un parpadeo del LED MACRO. Nota: Si se pulsa el número máximo de teclas para la programación (16), el control de la PlayStation 2® no acepta más entradas y el LED MACRO se apaga.
4. Una vez realizada la asignación de las teclas deseadas, pulse la tecla MACRO para desactivar la función de programación. El LED MACRO se apaga.
5. Repita estos pasos para programar otras teclas.

### Técnicas de programación avanzada:

En algunos juegos, la realización de movimientos especiales depende en gran medida de la secuencia temporal. El periodo de tiempo que se mantiene pulsada una tecla y el tiempo que transcurre entre que se suelta la tecla y se pulsa la siguiente constituyen a veces factores importantes para la ejecución con éxito de movimientos especiales. Puede suceder que a la hora de programar una macro, se deba establecer un retardo entre cada uno de los comandos. Para establecer un retardo, pulse la tecla START. Si se precisa un retardo mayor, pulse varias veces la tecla START. Todo ello depende del juego en cuestión.

### Restablecer el control a los valores por defecto:

Para restablecer el control inalámbrico a la configuración por defecto, proceda del siguiente modo:

1. Pulse la tecla MACRO para activar la función de programación. El LED MACRO se ilumina para señalar que la función de programación se ha activado.
2. Pulse la tecla cuyo ajuste desea restablecer al de la configuración por defecto. El LED MACRO parpadea.
3. Pulse la tecla MACRO para desactivar la función de programación. El LED MACRO se apaga.

**Nota:** Para restablecer todas las teclas programadas y los ajustes por defecto, desenchufe el receptor inalámbrico de la consola de juegos. De este modo se pierden todas las informaciones de las teclas programadas del control inalámbrico y todas las teclas programadas de nuevo se restablecen.

### PATENCIÓN:

- Utilice este control sólo conforme a las instrucciones. Antes de empezar a manejar el control, léase todas las instrucciones.
- Para evitar el peligro de provocar fuego o de sufrir descargas eléctricas, no exponga nunca el control a la humedad ni a la lluvia.
- No desensamble el control. Diríjase sólo a personal cualificado.
- Este control se debe alimentar sólo con la fuente de corriente indicada en el control. Si no está seguro de qué tipo de corriente eléctrica fluye en su domicilio, consulte a su proveedor de energía eléctrica.
- No inserte objetos en el producto que no sean los previstos para ello.
- De otro modo, se pueden alcanzar tensiones eventualmente peligrosas o generar cortocircuitos que pueden provocar fuego o descargas eléctricas.
- La función de vibración del control puede provocar irritaciones en las zonas lesionadas. No utilice el control si tiene las manos o los brazos lesionados o enfermos.

PlayStation 2®, PSone y PlayStation® son marcas registradas de Sony® Computer Entertainment. Este producto no está patrocinado, autorizado o avalado por Sony®.

**La declaración de conformidad según la directiva R&TTE 99/5/CE la encontrará en [www.hama.com](http://www.hama.com)**

## PS2 Wireless Controller "Amazing" 2,4 Ghz

Também funciona com PSone e PlayStation®

### Bem-vindo!

Muito obrigada pela compra do controlador sem fio "Amazing" 2,4Ghz para aplicação com a consola de jogos de vídeo PlayStation 2®. O controlador é completamente programável e dispõe de dois motores que criam uma vibração nos jogos que sejam compatíveis. Adicionalmente, o controlador apresenta dois sticks analógicos comandados por polegar, quatro botões Trigger e um comando digital de direcções com oito direcções do movimento de objectos para expansão do comando. A forma ergonómica perfeita e a pega revestida a borracha proporcionam um conforto ideal em sessões prolongadas de jogo.

### Conteúdo da embalagem do controlador sem fio PS2 "Amazing" 2,4GHZ:

Controlador sem fio 2,4-GHz

Receptor sem fio 2,4-GHz

Manual do utilizador

**Aviso:** Antes de utilizar este produto leia as indicações relativas à segurança, saúde e outras informações no manual do utilizador da PlayStation 2® sistemas de videojogos.

### Informações importantes relativas à ergonomia

Em algumas investigações médicas foi indicado que movimentos repetidos por um longo período de tempo, em conjugação com comportamentos inadequados e um ambiente desconfortável podem possivelmente causar determinados tipos de mal-estar físico e danos corporais. Nestes incluem-se o síndrome do túnel do carpo, inflamação dos tendões e da bainha tendinosa. É importante fazer pausas frequentes durante o jogo. Se sentir também dores, dormência ou um formigueiro nos braços, pulsos ou mãos deve consultar um médico.

### Características técnicas

- 1) Tecnologia sem fios 2,4GHz
- 2) Busca automática de canais (Auto-Scan)
- 3) Interruptor de rede para desligar o controlador
- 4) Funções para modo de hibernação automático (modo Sleep)
- 5) Para 3 pilhas do tipo "AAA" (Micro), tempo de jogo de até 100 horas
- 6) Área de funcionamento de até 50 m
- 7) Botões completamente programáveis (função macro)
- 8) 2 sticks analógicos com contactos em borracha
- 9) 2 motores vibratórios para vibração dinâmica nos jogos compatíveis
- 10) 4 botões e 4 Trigger, completamente analógicos e sensíveis à pressão
- 11) Comando de direcção analógico com 8 direcções de movimento
- 12) Modo de jogos analógico e digital. No modo digital o controlador pode ser utilizado com PSone e PlayStation®.
- 13) Caixa revestida a borracha para proporcionar um melhor controlo em sessões mais prolongadas de jogos. As duradouras superfícies em borracha no exterior da pega proporcionam um conforto adicional.

### Utilização do controlador sem fio PS2 "Amazing":

1. Se utilizar apenas um controlador sem fio ligue-o à entrada 1 da consola de jogos PS2. O LED de rede deve acender (vermelho) e o LED "RX" deve ficar apagado.
2. Coloque 3 pilhas do tipo AAA no controlador. Ligue o controlador ao interruptor de rede. O LED dianteiro (vermelho) acende e o Pad procura, dentro de 10 segundos, um sinal. Quando o Pad encontra um sinal, o LED "RX" (amarelo) acende para sinalizar a ligação.
3. Caso o controlador não consiga encontrar uma ligação, prima o botão Auto-Scan na parte superior do receptor. Se o LED "RX" (amarelo) piscar, repita os passos 1 e 2. Se o LED "RX" (amarelo) NÃO piscar procure localizar outros problemas na consola PS2.
4. No caso de utilizar mais de um controlador sem fio, ligue o primeiro receptor e controlador antes do segundo receptor e controlador. Não ligue mais de dois receptores de uma só vez para a localização de controladores. Estes devem ser ligados em separado.

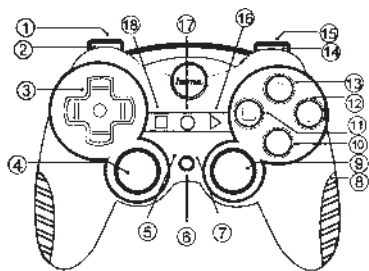
### Modos de comando e funções

Pode escolher entre dois modos consoante o tipo de jogo pretendido. A troca entre os modos é efectuada através do botão MODE. De acordo com o actual modo o modo LED acende ou não.

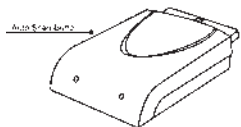
### Comutar do modo digital para o modo analógico:

- A) Modo analógico – Se o modo LED acender, o controlador encontra-se no modo analógico. Os jogos compatíveis com a vibração só vibram quando o controlador se encontra no modo analógico.
- B) Modo digital – Se o modo LED não acender, o controlador encontra-se no modo digital e a função analógica encontra-se desactivada. Este é o modo padrão para a PSone e a PlayStation®.

## Diagrama do controlador:



- ① L2
- ② L1
- ③ D-PAD
- ④ STICK-ANALÓGICOS-L
- ⑤ RED LED
- ⑥ MODE
- ⑦ GREEN LED
- ⑧ RUBBERIZED GRIP
- ⑨ STICK-ANALÓGICOS-R
- ⑩ BUTTON X
- ⑪ BUTTON □
- ⑫ BUTTON ○
- ⑬ BUTTON ▲
- ⑭ R1
- ⑮ R2
- ⑯ START
- ⑰ MACRO
- ⑱ SELECT



## Comando de direcções

Com o comando de direcções é possível controlar a direcção do movimento de objectos. No modo digital este é o comando principal de direcção.

## Sticks analógicos

Com ambos os sticks analógicos são comandados respectivamente dois eixos (eixo X e Y). A reacção dos sticks analógicos pode ser alterada em vários jogos. No modo analógico, o controlador vibra com todos os jogos compatíveis com a função de vibração em diferentes intensidades, consoante a acção que tem lugar no jogo (p.ex. luta, colisão ou deslizes). Nem todos os jogos são compatíveis com a função de vibração. Pode conhecer quais são no manual do respectivo jogo.

## Botões de acção (L1, L2, R1 e R2)

Aqui trata-se de botões de acção, cuja função exacta depende do jogo utilizado.

## Botões de acção (círculo, quadrado, triângulo, X)

Com estes botões podem ser efectuadas diversas acções, independentemente do jogo. Pode encontrar mais informações no manual do jogo.

## Botão Start

Este botão é normalmente utilizado para seleccionar no menu e para interromper o jogo. Pode encontrar mais informações no manual do jogo.

## Botão Select

Este é um botão padrão, com o qual pode seleccionar diferentes elementos, conforme o jogo. É também utilizado na programação de uma macro para criar um retardamento. Pode encontrar mais informações no manual do jogo.

## Botão Mode

O controlador dispõe de dois modos diferentes, o analógico e o digital. O LED vermelho acende quando o controlador se encontra no modo análogo e apaga-se quando o controlador se encontra no modo digital.

## Botão macro

Com a ajuda deste botão pode programar um movimento complicado, para o qual são necessários vários botões. Pode consultar esta evolução premindo um único botão. Pode encontrar mais informações no parágrafo “Nova ocupação e programação de botões” neste manual do utilizador.

## Botão Auto-Scan

Com este botão pode encontrar uma frequência adequada. Utilize este botão se, após cinco minutos, ainda não tiver estabelecida nenhuma ligação com o receptor. Ao premir o botão Auto-Scan o sinal LED começa a piscar e acende continuamente, desde que tenha sido encontrada a ligação correcta entre o controlador e o receptor.

## Nova ocupação e programação de botões:

O controlador dispõe de funções para a nova ocupação e a programação dos botões. Os botões do controlador diferenciam-se entre botões programáveis e botões não programáveis. Os botões não programáveis incluem os botões START, SELECT e MACRO, os quais não podem ser ocupados com botões de acção. Os restantes botões e o comando de direcção são programáveis.

**Nota:** Para a nova ocupação e programação dos botões o receptor sem fios deve estar inserido na consola PlayStation 2®. Durante a programação não é possível jogar.

## Programação de botões

O controlador é completamente programável para que, caso seja necessário, possam ser rapidamente executados movimentos especiais. Ao jogar determinados jogos (jogos de combate habituais) são executados ataques completos (“Special Moves”) através de uma combinação do comando de direcções e dos botões de acção. Com a função macro pode executar estes movimentos premindo um só botão.

Podem ser ocupados três botões para a reprodução de macros programadas: L2, L3, R2 e R3 (ver diagrama do controlador). Em cada macro definida podem ser premidos até 16 botões. Premir em simultâneo vários botões é contabilizado como uma única ordem. (por exemplo, premir em simultâneo os botões X, círculo e quadrado é contabilizado como uma só ordem e não como três.) Na programação de um botão o modo de botões analógico é ignorado e a intensidade de cada pressão nos botões é avaliado com 100%. Os comandos têm de ser executados no espaço de 1,5 segundos.

### Assim pode reocupar os botões:

1. Pressione o botão MACRO até acender o LED MACRO. Assim é activada a função de programação.
2. Prima o dos quatro botões L2, L3, R2 ou R3, os que pretende trocar, até piscar o LED MACRO.
3. Prima o botão desejado, com o qual pretende ocupar a posição do botão premido no passo 2.
4. Prima o botão MACRO para desactivar a função de programação. O LED MACRO apaga-se.
5. Repita os passos acima mencionados para reocupar outros botões.

### Pode programar o controlador do seguinte modo:

1. Prima o botão MACRO até o LED MACRO acender e indicar que a função de programação foi activada. Nota: Para adaptar a velocidade de execução dos botões programados, prima os botões PARA CIMA e PARA BAIXO no comando de direcção. O LED MACRO pisca em dois intervalos: 0,6 s e 1,2 s.
2. Seleccione o botão a ser programado, premindo-o até o LED MACRO começar a piscar.
3. Prima os botões pretendidos e posições do comando de direcção, com os quais pretende programar os botões previamente seleccionados. Cada vez que se prime um botão pisca o LED MACRO como confirmação. Nota: Mal tenha premido o número máximo de botões para a programação (16), o controlador PlayStation 2® não aceita mais introduções e o LED MACRO apaga-se.
4. Prima o botão MACRO para desactivar a função de programação, após ter classificado os botões desejados. O LED MACRO apaga-se.
5. Repita os passos acima mencionados para programar outros botões.

### Técnicas de programação alargadas

Em alguns jogos a concretização de movimentos especiais depende fortemente da sequência temporal. A duração do premir do botão e o espaço de tempo, no qual o botão é solto antes de premir o próximo botão, representam parcialmente factores importantes para se conseguir a transferência bem sucedida de um movimento especial. Pode acontecer que, ao estabelecer uma macro, seja necessário determinar um retardamento entre as ordens individuais. Para gravar um retardamento, pressione o botão START. Se for necessário um retardamento mais prolongado, prima repetidamente o botão START. Tal depende do jogo.

### Repor o controlador para os valores padrão:

Pode repor as configurações do controlador sem fio nas configurações padrão do seguinte modo:

1. Prima o botão MACRO para activar a função de programação. O LED MACRO acende e indica que foi activada a função de programação.
2. Pressione o botão que pretende repor. O LED MACRO pisca.
3. Prima o botão MACRO para desactivar a função de programação. O LED MACRO apaga-se.

**Nota:** Pode repor todos os botões programados separando no receptor sem fio da consola de jogos. Dessa forma perdem-se todas as informações relativas aos botões programados do controlador sem fio e todos os botões de novo ocupação são repostos.

### CUIDADO:

- Utilize este controlador apenas de acordo com as indicações. Leia todas as instruções antes de utilizar o controlador.
- Para evitar o perigo de incêndio e choques eléctricos, não exponha o controlador à chuva ou à humidade.
- Nunca desmonte o controlador. Dirija-se apenas a pessoal técnico autorizado.
- Este controlador só deve ser alimentado através da fonte de corrente indicada no mesmo. Por favor entre em contacto com o fornecedor de energia eléctrica, caso tenha dúvidas acerca do tipo de corrente utilizada na sua casa.
- Não insira objectos no produto com excepção dos previstos para esse efeito. Caso contrário atingem-se eventualmente tensões perigosas ou surgem curto-circuitos, que podem causar incêndios ou choques eléctricos.
- A função vibratória do controlador pode ser provocar irritações em pontos já feridos. Não utilize o controlador caso tenha ferimentos nas mãos ou os braços.

PlayStation 2®, PSone e PlayStation® são marcas registadas da Sony® Computer Entertainment. Este produto não é promovido, suportado ou autorizado pela Sony®.

**Pode encontrar a declaração de conformidade de acordo com as directivas R&TTE 99/5/CE em [www.hama.com](http://www.hama.com)**

- Em <http://www.hama.com> pode consultar a declaração de conformidade segundo a directiva R&TTE 99/5/UE.
- Ⓢ Konformitetserklæringen R&TTE-retningslinierne 99/5/EC finder du under [www.hama.com](http://www.hama.com)
- Ⓡ Radio- ja telepäätelaitteita koskevan direktiivin 99/5/EY mukainen vaatimustenmukaisuusvakuutus löytyy osoitteesta [www.hama.com](http://www.hama.com).
- Ⓟ Treść Deklaracji Zgodności na podstawie dyrektywy R&TTE 99/5/EC można znaleźć na stronach [www.hama.com](http://www.hama.com)
- Ⓜ A megfelelő ségi nyilatkozat a 99/5/EC R&TTE-irányelv Szerinti, amely megtalálható a [www.hama.com](http://www.hama.com) honlapon.
- Ⓒ Prohlášení, o shodě podle směrnice R&TTE 99/5/EG, naleznete na [www.hama.com](http://www.hama.com)
- Ⓚ Prehlásenie o zhode podľa R&TTE smernice 99/5/EG nájdete na [www.hama.com](http://www.hama.com)
- Ⓜ Τη δήλωση συμμόρφωσης σύμφωνα με την οδηγία 99/5/EK περί R&TTE θα τη βρείτε στη διεύθυνση [www.hama.com](http://www.hama.com)
- Ⓡ Заявление о соответствии товара нормам R&TTE 99/5/EG см. на веб-узле [www.hama.com](http://www.hama.com)
- Ⓜ Izjavu o usklađenosti prema odredbi R&TTE 99/5/EG (odredba o radio opremi & telekomunikacijama) pronaći ćete na web stranici [www.hama.com](http://www.hama.com)