

Premium Audio-Streaming-Empfänger

Mit S/PDIF & Airplay, Multiroom-fähig

Bedienungsanleitung



Inhaltsverzeichnis

Ihr neuer Premium Audio-Streaming-Empfänger	4
Lieferumfang.....	4
Wichtige Hinweise zu Beginn.....	5
Sicherheitshinweise.....	5
Wichtige Hinweise zur Entsorgung	6
Konformitätserklärung	6
Produktdetails	7
Inbetriebnahme	8
Kabelverbindungen & Stromversorgung.....	8
App installieren.....	8
Verwendung.....	9
Ein- / Ausschalten.....	9
LAN-Kopplung	9
WLAN-Kopplung.....	9
WPS	9
Manuell.....	11
Musikwiedergabe.....	12
Allgemein.....	12
Mobilgerät.....	14
microSD-Karte.....	14
Playlist.....	14
Neue Playlist erstellen.....	14
Musiktitel einer Playlist hinzufügen	15
AUX-Eingang.....	15
S/PDIF.....	16
Netzdienste	16
Pandora	16
Tuneln.....	16
iHeartRadio	17
Spotify	17
Favoriten	19
Titel zu Favoritenliste hinzufügen.....	19
Suchfunktion.....	19
Listenverwaltung.....	19

Multiroom-Funktion	20
Räume verbinden	20
Räume trennen	21
Einstellungen	21
Geräte-Namen ändern	21
Audiosprache einstellen	21
Geräteinformationen	22
Passwort einrichten	22
Passwortschutz aufheben	22
Gerät zurücksetzen	23
Gespeicherte Streams	23
Stream speichern	23
Sleeptimer	23
Weitere Geräte hinzufügen	24
Geräteliste aktualisieren	24
Gerät zurücksetzen (Werkseinstellungen)	24
Datenschutz	24
Technische Daten	25
GPL-Lizenztext	26

Informationen und Antworten auf häufige Fragen (FAQs) zu vielen unserer Produkte sowie ggfs. aktualisierte Handbücher finden Sie auf der Internetseite:

www.auvisio.de

Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer oder den Artikelnamen ein.

Ihr neuer Premium Audio-Streaming-Empfänger

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf dieses Premium Audio-Streaming-Empfängers. Binden Sie den Audio-Streaming-Empfänger in Ihr WLAN-Netzwerk ein und genießen Sie die Musik Ihres PCs, MACs oder Ihrer microSD-Karte via Air-Play auf Lautsprechern im ganzen Haus. Dirigieren Sie ganz einfach über die App welche Musik auf welchem Lautsprecher abgespielt wird.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung und befolgen Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihren neuen Premium Audio-Streaming-Empfänger optimal einsetzen können.



HINWEIS:

Ihr Mobilgerät muss OTA (over-the-air)-Update-fähig sein, damit regelmäßig neue AirPlay-Spezifikationen aufgespielt werden können.

Lieferumfang

- Premium Audio-Streaming-Empfänger
- Klinke-auf-Cinch-Kabel
- Klinke-auf-Klinke-Kabel
- Micro-USB-Kabel
- USB-Netzteil
- Bedienungsanleitung

Wichtige Hinweise zu Beginn



HINWEIS:

Nach einem iOS-Update und den damit verbundenen Funktionseinschränkungen kann die Aktualisierung Ihres Geräts bis zu sechs Wochen Zeit in Anspruch nehmen.

Sicherheitshinweise

- Diese Bedienungsanleitung dient dazu, Sie mit der Funktionsweise dieses Produktes vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Anleitung daher gut auf, damit Sie jederzeit darauf zugreifen können. Geben Sie sie gegebenenfalls an Nachbenutzer weiter.
- Bitte beachten Sie beim Gebrauch die Sicherheitshinweise.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Öffnen Sie das Produkt niemals eigenmächtig. Führen Sie Reparaturen nie selbst aus!
- Behandeln Sie das Produkt sorgfältig. Es kann durch Stöße, Schläge oder Fall aus bereits geringer Höhe beschädigt werden.
- Halten Sie das Produkt fern von Feuchtigkeit und extremer Hitze.
- Tauchen Sie das Produkt niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten.
- Achten Sie darauf, dass das Produkt an einer Steckdose betrieben wird die leicht zugänglich ist, damit Sie das Gerät im Notfall schnell vom Netz trennen können.
- Fassen Sie den Stecker nie mit nassen Händen an. Betreiben Sie das Gerät nicht im Freien oder in Räumen mit hoher Luftfeuchtigkeit.
- Wenn Sie den Stecker aus der Steckdose herausziehen wollen, ziehen Sie immer direkt am Stecker. Ziehen Sie niemals am Kabel, es könnte beschädigt werden. Transportieren Sie das Gerät zudem niemals am Kabel.
- Achten Sie darauf, dass das Stromkabel nicht geknickt, eingeklemmt, überfahren wird oder mit Hitzequellen oder scharfen Kanten in Berührung kommt. Es darf außerdem nicht zur Stolperfalle werden.
- Stellen Sie vor dem Anschließen an die Stromversorgung sicher, dass die auf dem Typenschild angegebene elektrische Spannung mit der Spannung Ihrer Steckdose übereinstimmt. Benutzen Sie nur Steckdosen mit Schutzkontakt.
- Bitte verwenden Sie das Produkt nur in seiner bestimmungsgemäßen Art und Weise. Eine anderweitige Verwendung führt eventuell zu Beschädigungen am Produkt oder in der Umgebung des Produktes.
- Ziehen Sie den Netzstecker des Geräts nach jedem Gebrauch, bei Störungen während des Betriebs und vor jeder Reinigung.
- Das Gerät ist ausschließlich für den Haushaltsgebrauch oder ähnliche Verwendungszwecke bestimmt. Es darf nicht für gewerbliche Zwecke verwendet werden!
- Das Gerät ist nur zur Verwendung in Innenräumen geeignet.
- Benutzen Sie das Gerät niemals nach einer Fehlfunktion, z.B. wenn das Gerät ins Wasser oder heruntergefallen ist oder auf eine andere Weise beschädigt wurde.
- Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung bei falschem Gebrauch, der durch Nichtbeachtung der Gebrauchsanleitung zustande kommt.
- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Wichtige Hinweise zur Entsorgung

Dieses Elektrogerät gehört **nicht** in den Hausmüll. Für die fachgerechte Entsorgung wenden Sie sich bitte an die öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde. Einzelheiten zum Standort einer solchen Sammelstelle und über ggf. vorhandene Mengenbeschränkungen pro Tag / Monat / Jahr entnehmen Sie bitte den Informationen der jeweiligen Gemeinde.



Konformitätserklärung

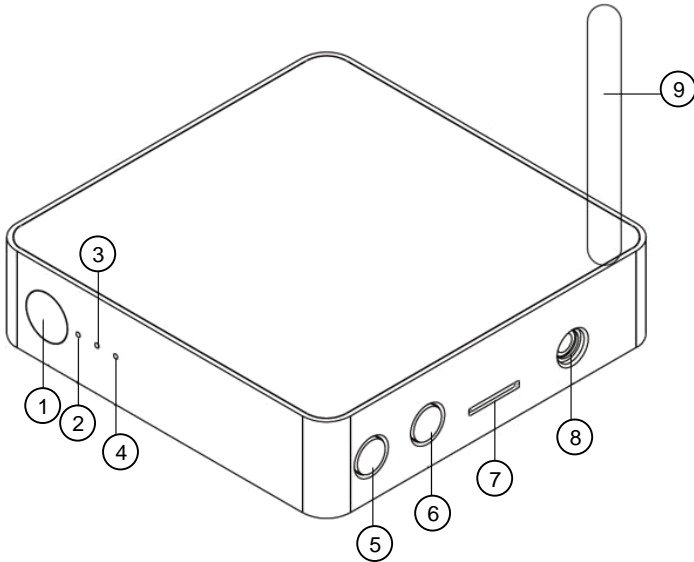
Hiermit erklärt PEARL.GmbH, dass sich das Produkt NX-4245-675 in Übereinstimmung mit der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU, der EMV-Richtlinie 2014/30/EU, der Niederspannungsrichtlinie 2014/35/EU und der R&TTE-Richtlinie 2014/53/EU befindet.

Kurtasz, A.

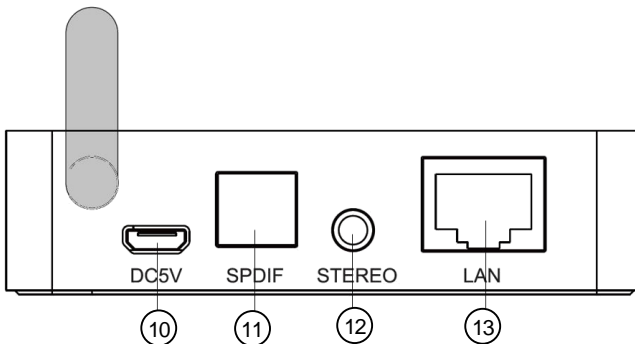
Qualitätsmanagement
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter www.pearl.de/support.
Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer NX-4245 ein.

Produktdetails



- | | | | |
|---|------------------------|----|--------------------------|
| 1 | IR-Fenster | 8 | AUX-Eingang |
| 2 | Betriebs-LED | 9 | WLAN-Antenne |
| 3 | WLAN-LED | 10 | Micro-USB-Anschluss |
| 4 | AUX-Eingang-LED | 11 | S/PDIF-Anschluss |
| 5 | Ein/Aus-Taste | 12 | 3,5-mm-Klinken-Anschluss |
| 6 | WPS-Taste | 13 | LAN-Buchse |
| 7 | Micro-SD-Kartenschacht | | |



Inbetriebnahme

Kabelverbindungen & Stromversorgung

1. Bringen Sie die WLAN-Antenne an.
2. Verbinden Sie den Audio-Streaming-Empfänger mit einem Lautsprecher. Verwenden Sie hierzu die mitgelieferten Klinken-Kabel.
3. Verbinden Sie den Micro-USB-Stecker des Micro-USB-Kabels mit dem Audio-Streaming-Empfänger und den USB-Stecker mit dem mitgelieferten USB-Netzteil. Schließen Sie das USB-Netzteil an eine geeignete Steckdose an. Die blaue LED im IR-Fenster blinkt und leuchtet dann konstant.



ACHTUNG!

Die Steckdose muss in der Nähe des Gerätes angebracht und leicht zugänglich sein. Sie können somit im Notfall das Gerät schnell vom Netz trennen.

App installieren

Zum Betrieb benötigen Sie eine App, die eine Verbindung zwischen Ihrem Audio-Streaming-Empfänger und Ihrem Mobilgerät herstellen kann. Wir empfehlen hierzu die kostenlose App **AudioCast**. Suchen Sie diese im Google Play Store (Android) oder App-Store (iOS) und installieren Sie sie auf Ihrem Mobilgerät.

Verwendung

Ein- / Ausschalten

Halten Sie die Ein/Aus-Taste zwei Sekunden lang gedrückt, um den Audio-Streaming-Empfänger ein- oder auszuschalten.

LAN-Kopplung

Verbinden Sie ein Ende eines LAN-Kabels mit der LAN-Buchse Ihres Audio-Streaming-Empfängers und das andere Ende mit einer LAN-Buchse Ihres Routers. Öffnen Sie die App **AudioCast**. Der Aidio-Streaming-Empfänger wird automatisch von der App erkannt.

WLAN-Kopplung

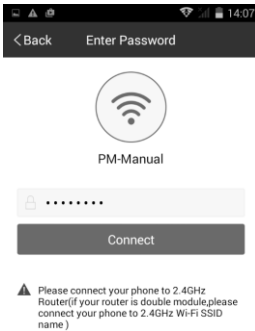
WPS

1. Verbinden Sie Ihr Mobilgerät mit dem WLAN-Netzwerk, in das Ihr Audio-Streaming-Empfänger eingebunden werden soll.
2. Öffnen Sie die App **AudioCast**.
3. Tippen Sie auf **Add Device**, um Ihren Drahtloser Audio-Streaming-Empfänger mit der App zu verbinden.

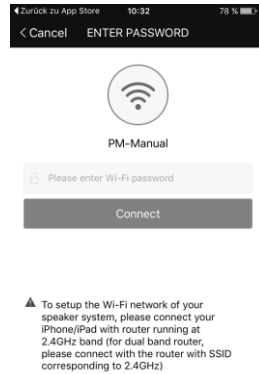


4. Geben Sie das Passwort Ihres oben genannten WLAN-Netzwerks ein und tippen Sie auf **Connect**.

Android



iOS



5. Drücken die **WPS-Taste Ihres Audio-Streaming-Empfängers**, um ihn in Ihr WLAN-Netzwerk einzubinden.

**HINWEIS:**

Bitte drücken Sie die WPS-Taste Ihres Audio-Streaming-Empfängers, nicht das in der App angezeigte Bilde der WPS-Taste.

Android



iOS



6. Tippen Sie oben rechts auf **Next**.



HINWEIS

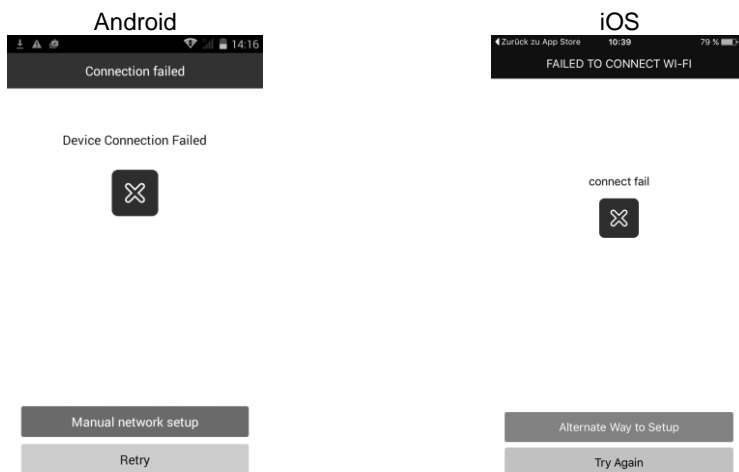
Dies kann einige Augenblicke dauern.

7. Tippen Sie auf eine Bezeichnung in der Liste oder geben Sie Ihrem Audio-Streaming-Empfänger einen eigenen Namen, indem Sie auf **Custom...** tippen. Geben Sie bei letzterem den Namen ein und tippen Sie auf **Confirm**.
8. Tippen Sie oben rechts auf **Done**. Eine kurze Anleitungsseite erscheint. Tippen Sie auf **I got it!**, um diese zu schließen.
9. Sie gelangen automatisch zur Geräte-Seite der App.

Sollte die Verbindung scheitern, stellen Sie die WLAN-Verbindung manuell her.

Manuell

1. Tippen Sie auf **Manual network setup / Alternate Way to Setup**.



2. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Display.

3. Android:

Tippen Sie auf **WIFI Setting**. Sie gelangen ins WLAN-Einstellungsmenü Ihres Mobilgeräts.

Suchen Sie nach **NX-4245** und stellen Sie eine Verbindung zwischen den Geräten her. Kehren Sie dann zur App zurück.

iOS:

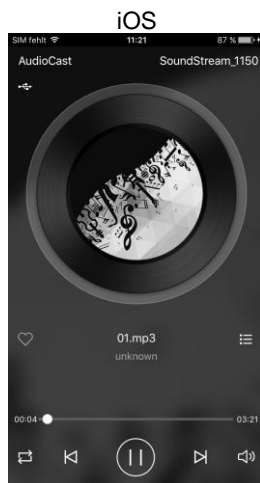
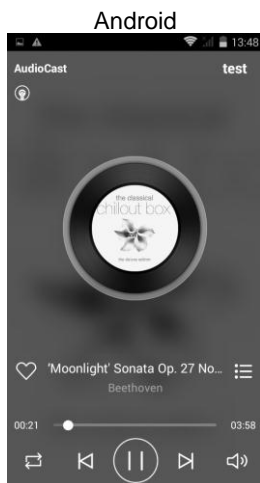
Rufen Sie das WLAN-Einstellungsmenü Ihres Mobilgeräts auf und suchen Sie nach **NX-4245**. Stellen Sie eine Verbindung zwischen den Geräten her und kehren Sie dann zur App zurück.

4. Tippen Sie oben rechts auf **Next**.
5. Wählen Sie ihr WLAN-Netzwerk aus der Liste aus und geben Sie das Passwort ein. Tippen Sie auf **Confirm**. Es wird eine Netzwerkverbindung hergestellt, dies kann einige Augenblicke dauern.
6. Tippen Sie oben rechts auf **Finish / Done**. Eine kurze Anleitungsseite erscheint. Tippen Sie auf **I got it!**, um diese zu schließen.

Musikwiedergabe

Allgemein

1. Tippen Sie auf der Geräte-Seite oben auf den Pfeil nach links. Sie gelangen zur Wiedergabe-Seite.
2. Tippen Sie oben auf **AudioCast** oder wischen Sie nach rechts, um die Audio-Quelle-Einstellungen aufzurufen.
3. Wählen Sie eine Audio-Quelle.
4. Tippen Sie auf den gewünschten Musiktitel, um ihn abzuspielen. Sie werden automatisch zur Wiedergabe-Seite geleitet.



Symbol	Funktion
	Wiedergabe
	Pause
	Vorheriger Titel der Liste
	Nächster Titel der Liste
	Alle Titel der Liste wiederholen
	Aktuellen Titel wiederholen
	Zufallswiedergabe
	Lautstärke einstellen
	Ruft alle Titel der Audio-Quelle auf

Mobilgerät

1. Tippen Sie auf der Geräte-Seite oben auf den Pfeil nach links. Sie gelangen zur Wiedergabe-Seite.
2. Tippen Sie oben auf **AudioCast** oder wischen Sie nach rechts, um die Audio-Quelle-Einstellungen aufzurufen.
3. Tippen Sie auf **My Music**. Alle mit dem Audio-Streaming-Empfänger verbundenen Audio-Quellen werden aufgelistet.
4. Tippen Sie auf **Phone / iPhone**. Alle auf dem Mobilgerät gespeicherten Audio-Dateien werden in Listenform angezeigt. Tippen Sie auf **Song** (Titel), **Artist** (Künstler) oder **Album** (Album), um die Liste entsprechend zu sortieren.
5. Tippen Sie auf einen Musiktitel, um ihn abzuspielen.

microSD-Karte

1. Schieben Sie eine microSD-Karte (bis 32 GB) in den microSD-Kartenschacht des Audio-Streaming-Empfängers. Die goldenen Kontaktpunkte zeigen dabei nach unten.
2. Tippen Sie auf der Geräte-Seite oben auf den Pfeil nach links. Sie gelangen zur Wiedergabe-Seite.
3. Tippen Sie oben auf **AudioCast** oder wischen Sie nach rechts, um die Audio-Quelle-Einstellungen aufzurufen.
4. Tippen Sie auf **My Music**. Alle mit dem Audio-Streaming-Empfänger verbundenen Audio-Quellen werden aufgelistet.
5. Tippen Sie auf **USB Disk**. Alle auf dem USB-Stick gespeicherten Audio-Dateien werden in Listenform angezeigt.
6. Tippen Sie auf einen Musiktitel, um ihn abzuspielen.

Playlist

1. Tippen Sie auf der Geräte-Seite oben auf den Pfeil nach links. Sie gelangen zur Wiedergabe-Seite.
2. Tippen Sie oben auf **AudioCast** oder wischen Sie nach rechts, um die Audio-Quelle-Einstellungen aufzurufen.
3. Tippen Sie auf **My Music**. Alle mit dem Audio-Streaming-Empfänger verbundenen Audio-Quellen werden aufgelistet.
4. Tippen Sie auf **My Playlists**, um Ihre Playlists aufzurufen.

Neue Playlist erstellen

1. Tippen Sie auf der Geräte-Seite oben auf den Pfeil nach links. Sie gelangen zur Wiedergabe-Seite.
2. Tippen Sie oben auf **AudioCast** oder wischen Sie nach rechts, um die Audio-Quelle-Einstellungen aufzurufen.
3. Tippen Sie auf **My Music**. Alle mit dem Audio-Streaming-Empfänger verbundenen Audio-Quellen werden aufgelistet.
4. Tippen Sie auf **My Playlists**, um Ihre Playlists aufzurufen.
5. Tippen Sie oben rechts auf **Edit**.
6. Tippen Sie oben links auf folgendes Symbol, um eine neue Playlist zu erstellen:



7. Legen Sie den Namen der Playlist fest. Tippen Sie dann auf **Confirm**.
8. Tippen Sie oben rechts auf **Done**, um zur Playlist-Seite zurückzukehren.

Musiktitel einer Playlist hinzufügen

1. Tippen Sie auf der Geräte-Seite oben auf den Pfeil nach links. Sie gelangen zur Wiedergabe-Seite.
2. Tippen Sie oben auf **AudioCast** oder wischen Sie nach rechts, um die Audio-Quelle-Einstellungen aufzurufen.
3. Rufen Sie eine Titelliste auf (z.B. **My Music**, **Favourites**, **Search**).
4. Tippen Sie auf **My Music**. Alle mit dem Audio-Streaming-Empfänger verbundenen Audio-Quellen werden aufgelistet.
5. Wählen Sie eine Audio-Quelle aus. Tippen Sie auf folgendes Icon neben einem Titel, um weitere Optionen aufzurufen:



6. Tippen Sie auf **Add to Playlist**. Ihre Playlisten werden aufgelistet.
7. Tippen Sie auf die Playliste, der der Titel hinzugefügt werden soll. Der Titel wird in der betreffenden Playlist gespeichert.



HINWEIS:

Musiktitel, die sich auf einem USB-Stick befinden, können nicht in einer Playlist gespeichert werden.

AUX-Eingang

1. Schließen Sie eine Audio-Quelle über den AUX-Eingang an den Audio-Streaming-Empfänger an.
2. Tippen Sie auf der Geräte-Seite oben auf den Pfeil nach links. Sie gelangen zur Wiedergabe-Seite.
3. Tippen Sie oben auf **AudioCast** oder wischen Sie nach rechts, um die Audio-Quelle-Einstellungen aufzurufen.
4. Tippen Sie auf **Line-In**.
5. Der Ton der Audio-Quelle wird über die angeschlossenen Lautsprecher wiedergegeben.

S/PDIF

1. Schließen Sie eine Audio-Quelle über den S/PDIF-Anschluss an den Audio-Streaming-Empfänger an.
2. Tippen Sie auf der Geräte-Seite oben auf den Pfeil nach links. Sie gelangen zur Wiedergabe-Seite.
3. Tippen Sie oben auf **AudioCast** oder wischen Sie nach rechts, um die Audio-Quelle-Einstellungen aufzurufen.
4. Tippen Sie auf **Line-In**.
5. Der Ton der Audio-Quelle wird über die angeschlossenen Lautsprecher wiedergegeben.

Netzdienste

Pandora

1. Tippen Sie auf der Geräte-Seite oben auf den Pfeil nach links. Sie gelangen zur Wiedergabe-Seite.
2. Tippen Sie oben auf **AudioCast** oder wischen Sie nach rechts, um die Audio-Quelle-Einstellungen aufzurufen.
3. Tippen Sie auf **Pandora**.



HINWEIS:

Dieser Dienst ist nur für Android verfügbar. Zur Nutzung dieses Dienstes ist ein Benutzerkonto notwendig. Eine kostenlose Registrierung ist möglich.

1. Geben Sie Email-Adresse und Passwort Ihres Pandora-Benutzerkontos ein.
2. Tippen Sie auf **Login**.

Dieser Netzdienst kann nur in den USA oder Neuseeland genutzt werden. Verwenden Sie einen Proxy, um ihn dennoch nutzen zu können:

3. Tippen Sie auf **Proxy**.
4. Geben Sie Proxy und Port ein.
5. Tippen Sie dann auf **Login**.

Tuneln

1. Tippen Sie auf der Geräte-Seite oben auf den Pfeil nach links. Sie gelangen zur Wiedergabe-Seite.
 2. Tippen Sie oben auf **AudioCast** oder wischen Sie nach rechts, um die Audio-Quelle-Einstellungen aufzurufen.
 3. Tippen Sie auf **Tuneln**.
 4. Wählen Sie eine Musikquelle.
 5. Tippen Sie auf einen Stream, um ihn abzuspielen.
- Tippen Sie auf folgendes Symbol, um einen Stream einer Playlist hinzuzufügen:



- Tippen Sie auf folgendes Symbol, um nach einem Stream zu suchen:



iHeartRadio

1. Tippen Sie auf der Geräte-Seite oben auf den Pfeil nach links. Sie gelangen zur Wiedergabe-Seite.
2. Tippen Sie oben auf **AudioCast** oder wischen Sie nach rechts, um die Audio-Quelle-Einstellungen aufzurufen.
3. Tippen Sie auf **iHeartRadio**.
4. Wählen Sie, ob Sie Radiokanäle nach Genre (**Genre**) oder nach Land (**Country**) sortiert aufrufen möchten.
5. Tippen Sie auf einen Radio-Stream, um ihn abzuspielen.

- Tippen Sie auf folgendes Symbol, um einen Stream zu speichern:



Spotify



HINWEIS:

*Um diesen Dienst nutzen zu können, muss die App **Spotify** auf Ihrem Mobilgerät installiert sein und Sie müssen über ein Spotify Benutzerkonto verfügen.*

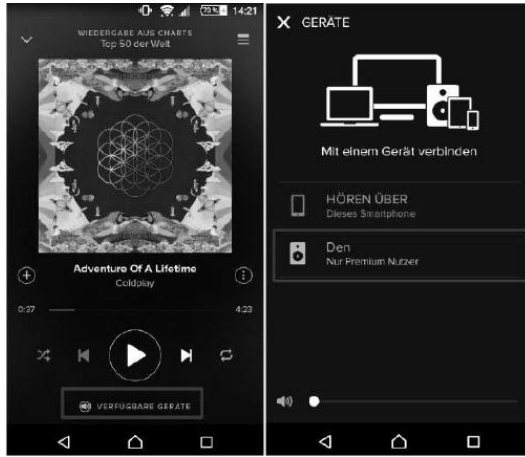
1. Tippen Sie auf der Geräte-Seite oben auf den Pfeil nach links. Sie gelangen zur Wiedergabe-Seite.
2. Tippen Sie oben auf **AudioCast** oder wischen Sie nach rechts, um die Audio-Quelle-Einstellungen aufzurufen.
3. Tippen Sie auf **Spotify**.
4. Geben Sie Ihren Spotify Benutzernamen und Ihr Spotify Passwort ein und tippen Sie auf **ANMELDEN**.



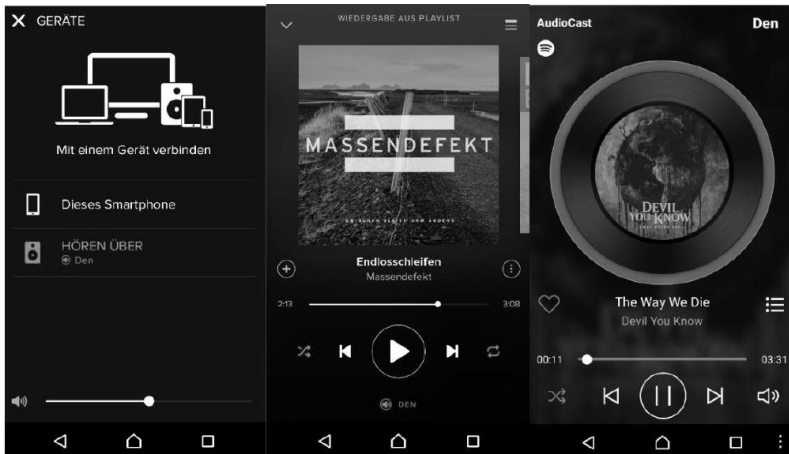
HINWEIS:

Das Streamen von Spotify ist nur mit einem Spotify Premium Account möglich.

5. Öffnen Sie die App **Spotify** und tippen Sie dort auf **Verfügbare Geräte**.
6. Tippen Sie dort auf den Audio-Streaming-Empfänger.



7. Nun ist der Spotify-Stream auch über den Audio-Streaming-Empfänger abspielbar.



Favoriten

1. Tippen Sie auf der Geräte-Seite oben auf den Pfeil nach links. Sie gelangen zur Wiedergabe-Seite.
2. Tippen Sie oben auf **AudioCast** oder wischen Sie nach rechts, um die Audio-Quelle-Einstellungen aufzurufen.
3. Tippen Sie auf **Favourites**. Ihre Lieblingstitel werden aufgelistet.
4. Tippen Sie auf einen Titel, um ihn abzuspielen.

Titel zu Favoritenliste hinzufügen

Tippen Sie auf der Wiedergabe-Seite auf folgendes Symbol, um den aktuellen Titel als Favorit zu markieren:



Das Symbol wird farbig. Der Titel wird Ihrer Favoritenliste hinzugefügt.

Tippen Sie erneut auf das Symbol, um den Titel aus der Favoritenliste zu entfernen.

Suchfunktion

1. Tippen Sie auf der Geräte-Seite oben auf den Pfeil nach links. Sie gelangen zur Wiedergabe-Seite.
2. Tippen Sie oben auf **AudioCast** oder wischen Sie nach rechts, um die Audio-Quelle-Einstellungen aufzurufen.
3. Tippen Sie auf **Search**.
4. Geben Sie einen Suchbegriff ein und tippen Sie auf das Lupen-Symbol. Die Suche wird gestartet. Die Treffer werden aufgelistet. Ordnen Sie die Treffer nach Titel (**Song**), Album (**Album**) oder Liste (**List**).
5. Tippen Sie auf einen Titel, um ihn abzuspielen.

Listenverwaltung

Die Listenverwaltung ermöglicht Ihnen eine unkomplizierte Verwaltung Ihrer Musiktitel in Listen.

1. Tippen Sie auf der Geräte-Seite oben auf den Pfeil nach links. Sie gelangen zur Wiedergabe-Seite.
2. Tippen Sie oben auf **AudioCast** oder wischen Sie nach rechts, um die Audio-Quelle-Einstellungen aufzurufen.
3. Rufen Sie eine Liste auf (**Search, Favourites, My Music**).
4. Tippen Sie auf folgendes Symbol neben dem Musiktitel, um ihn zu verwalten:



- Tippen Sie auf **Add to Playlist**, um den Titel einer Ihrer Playlisten hinzuzufügen.

- Tippen Sie auf **Next to Play**, um die Wiedergabe des Titels nach dem aktuellen Titel zu starten.
- Tippen Sie auf **Artist**, um weitere Titel des Künstlers zu finden. Diese werden aufgelistet und können entsprechend verwaltet werden.
- Tippen Sie auf **Album**, um weitere Titel desselben Albums zu finden. Diese werden aufgelistet und können entsprechend verwaltet werden.

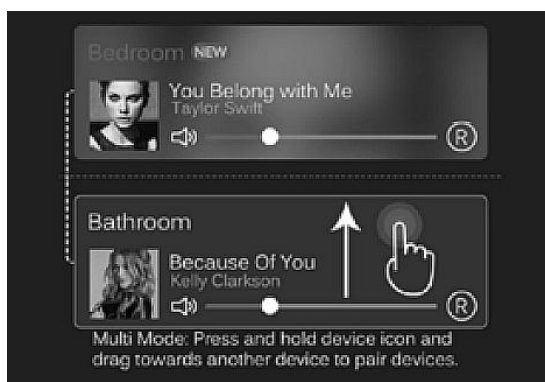
Multiroom-Funktion

Um die Multiroom-Funktion nutzen zu können, müssen mindestens zwei Audio-Streaming-Empfänger mit der App gekoppelt sein (siehe **Weitere Geräte hinzufügen**).

Räume verbinden

Spielen Sie auf zwei oder mehr Geräten zeitgleich dieselbe Musik ab:

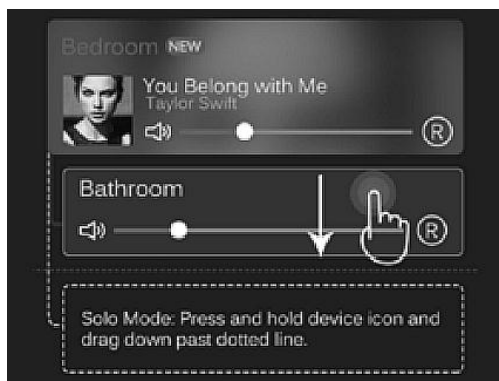
1. Rufen Sie die Geräte-Seite auf.
2. Tippen Sie auf das Bild neben einem der gekoppelten Audio-Streaming-Empfänger und ziehen Sie es auf das Bild eines anderen Audio-Streaming-Empfängers.



3. Die Audio-Streaming-Empfänger werden durch eine gestrichelte Linie miteinander verbunden und bilden eine Einheit. Sie zählen in der Bedienung nur noch wie ein einziger Audio-Streaming-Empfänger.

Räume trennen

Tippen Sie auf das Bild neben einem Audio-Streaming-Empfänger und ziehen Sie es auf eine freie Fläche der Geräte-Seite.



Die Verbindung der Geräte wird getrennt. Jeder der Audio-Streaming-Empfänger kann wieder einzeln bedient werden.

Einstellungen

Tippen Sie auf der Geräte-Seite auf folgendes Symbol neben dem Audio-Streaming-Empfänger, um das Einstellungs Menü zu aufrufen:



Geräte-Namen ändern

1. Rufen Sie das Einstellungsmenü auf.
2. Tippen Sie auf **Rename**.
3. Wählen Sie einen der voreingestellten Namen aus (neben der Auswahl erscheint ein Häkchen). Oder tippen Sie auf **Custom...**, um dem Gerät einen individuellen Namen zu geben. Geben Sie in letzterem Fall einen Namen ein und tippen Sie auf **Confirm**.
4. Tippen Sie oben rechts auf **Done / Finish**.

Audiosprache einstellen

Stellen Sie die Sprache ein, in der die Ansagen des Audio-Streaming-Empfängers erfolgen sollen.

1. Rufen Sie das Einstellungsmenü auf.
2. Tippen Sie auf **Speaker Info**.
3. Tippen Sie auf **Speaker Prompt Language / Audio Prompts Language**.
4. Wählen Sie die gewünschte Sprache aus. Tippen Sie dann auf **Confirm** (Android).

Geräteinformationen

Rufen Sie sämtliche Informationen des Audio-Streaming-Empfängers auf (u.a. verbundenes Netzwerk, Geräte-Name, SSID, IP-Adresse, Firmware, UUID, MAC-Adresse):

1. Tippen Sie in der Geräte-Liste auf das Zahnrad-Symbol, um die Geräte-Einstellungen aufzurufen.
2. Tippen Sie auf **Speaker Info**. Alle Geräteinformationen werden aufgelistet.

Passwort einrichten

Schützen Sie Ihren Audio-Streaming-Empfänger mit einem Passwort vor dem Zugriff unbefugter Dritter:

3. Tippen Sie in der Geräte-Liste auf das Zahnrad-Symbol, um die Geräte-Einstellungen aufzurufen.
4. Tippen Sie auf **Speaker Info**.
5. Tippen Sie auf **Device Password: OFF**.
6. Android:
Tippen Sie auf **WPA PSK**.
7. Geben Sie ein Passwort für Ihren Audio-Streaming-Empfänger ein.



HINWEIS:

Das Passwort muss aus mindestens 8 Zeichen bestehen.

8. Tippen Sie auf **Confirm**. Sie kehren automatisch zur Geräteseite (Android) bzw. Startseite und dann Geräteseite (iOS) zurück.
Sollte dies nicht der Fall sein, gehen Sie vor wie folgt:

9. Beenden Sie die App.
10. Rufen Sie das WLAN-Einstellungsmenü Ihres Mobilgeräts auf.
11. Wählen Sie **NX-4245** aus der Liste aus. Geben Sie das eben festgelegte Passwort ein.
12. Öffnen Sie die App **AudioCast**. Ihr Drahtloser Audio-Streaming-Empfänger wird der Geräteliste hinzugefügt.

Passwortschutz aufheben

1. Tippen Sie in der Geräte-Liste auf das Zahnrad-Symbol, um die Geräte-Einstellungen aufzurufen.
2. Tippen Sie auf **Speaker Info**.
3. Tippen Sie auf **Device Password: ON**.
4. Geben Sie das Passwort ein und tippen Sie auf **Confirm**.
5. Sie kehren automatisch zur Geräte-Seite (Android) bzw. der Startseite und dann der Geräte-Seite (iOS) zurück.

Gerät zurücksetzen

1. Tippen Sie in der Geräte-Liste auf das Zahnrad-Symbol, um die Geräte-Einstellungen aufzurufen.
2. Tippen Sie auf **Speaker Info**.
3. Tippen Sie auf **Restore Factory Settings**.
4. Tippen Sie auf **Confirm**, um das Zurücksetzen auf Werkseinstellungen zu bestätigen.



HINWEIS:

Wenn Sie Ihren Audio-Streaming-Empfänger auf Werkseinstellungen zurücksetzen, gehen alle gespeicherten Einstellungen (Netzwerk, Passwort, Listen) verloren.

Gespeicherte Streams

Das Speichern von Streams ermöglicht Ihnen einen schnelleren Zugriff auf diese. Rufen Sie die Liste der gespeicherten Streams über das Einstellungsmenü auf:

1. Tippen Sie in der Geräte-Liste auf das Zahnrad-Symbol, um die Geräte-Einstellungen aufzurufen.
2. Tippen Sie auf **Device Content / Preset Content**, um die gespeicherten Streams aufzurufen.
3. Tippen Sie auf einen Stream, um ihn abzuspielen.

Stream speichern

Die App ermöglicht es Ihnen bis zu sechs Streams zu speichern.

1. Rufen Sie eine Stream-Liste auf (z.B. über **Tuneln**).
2. Tippen Sie auf folgendes Symbol neben dem Stream, den Sie speichern möchten:



3. Wählen Sie einen Listenplatz für den Stream aus. Der Stream wird gespeichert.

Sleeptimer

1. Tippen Sie in der Geräte-Liste auf das Zahnrad-Symbol, um die Geräte-Einstellungen aufzurufen.
2. Tippen Sie auf **Timing Closure / Sleptimer**, um die Zeitleiste aufzuklappen.
3. Tippen Sie auf die gewünschte Zeitspanne (in Minuten), nach deren Ablauf sich der Audio-Streaming-Empfänger ausschalten soll.

Weitere Geräte hinzufügen

Koppeln Sie weitere Audio-Streaming-Empfänger mit der App:

1. Tippen Sie auf der Geräte-Seite oben rechts auf folgendes Symbol:



2. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Display. Melden Sie das neue Gerät genauso an, wie das erste (siehe **WLAN-Kopplung**).

Geräteliste aktualisieren

Tippen Sie auf der Geräte-Seite auf folgendes Symbol, um die Geräteliste zu aktualisieren:



Alle mit der App verbundenen Geräte werden angezeigt.

Gerät zurücksetzen (Werkseinstellungen)

Stellen Sie die Werkseinstellungen wieder her, indem Sie die WPS-Taste Ihres Audio-Streaming-Empfängers 5 Sekunden gedrückt halten, bis die Ansage „Restored factory settings“ erklingt. Alle ihre Einstellungen werden gelöscht.

Datenschutz

Bevor Sie das Gerät an Dritte weitergeben, zur Reparatur schicken oder zurückgeben, beachten Sie bitte folgende Punkte:

- Löschen Sie alle Daten.
- Setzen Sie das Gerät auf Werkseinstellungen zurück.
- Entfernen Sie das Gerät aus der App.

Eine Erklärung, weshalb bestimmte Personendaten zur Registrierung bzw. bestimmte Freigaben zur Verwendung benötigt werden, erhalten Sie in der App.

Technische Daten

Stromversorgung	5 V / 1000 mA (Micro-USB)
WLAN	IEEE 802.11 b/g/n
Frequenz	2,4 GHz
Übertragungsrate	max. 150 Mbps
Verschlüsselung	WPA, WPA2, WPA2 Mixed
Audio-Abtastrate	16 bit, 48 KHz
Audio Signal-Rausch-Verhältnis	84 dB
Lautstärkeumfang	98 dB THD + N: -85 dB
Audio-Format	APE, FLAC, WAV, ALAC, MP3 (CBR/VBR, 32 kbps-320 kbps), AAC-LC, HE-AAC, HE-AAC v2, WMA (48 KHz / 16 bit bis zu 192 KHz / 24 bit)
Streaming Protokoll	DLNA, Airplay, Spotify connect, Qplay
Anschlüsse	Optischer Eingang: S/PDIF Audio-Eingang: microSD (bis 32 GB) Lade-Anschluss: Micro-USB Audio-Ausgang: 3,5-mm-Klinke AUX-Eingang: 3,5-mm-Klinke
WPS	Ja
Audio-Quellen	Mobilgerät, UPNP Server, microSD-Karte, Online Musik-Service
Sleeptimer	10 / 20 / 30 / 60 / 90 Minuten
Alarm-Funktion	Ja
Passwort-Funktion	Ja
Material	Metallgehäuse
Maße	79 x 79 x 29 mm
Gewicht	155 g

GPL-Lizenztext

Wir senden Ihnen auf Anforderung (gerne unter opensource@pearl.de) den Source Code auch auf einem handelsüblichen Datenträger, dessen Herstellungskosten wir im Gegenzug geltend machen. Den vollständigen Lizenztext ersehen Sie nachfolgend. Näheres, insbesondere auch dazu, warum es keine offizielle deutsche Übersetzung der Lizenzbedingungen gibt, erfahren Sie unter <http://www.gnu.org/licenses/gpl-2.0.html>. Da es sich um freie Software handelt, schließen die Entwickler dieser Software die Haftung, soweit gesetzlich zulässig, aus. Bitte beachten Sie, dass die Gewährleistung für die Hardware davon natürlich nicht betroffen ist und in vollem Umfang besteht. Weitere Fragen beantworten wir Ihnen gerne unter opensource@pearl.de.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

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

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

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

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

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

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

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

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

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

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

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

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

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

- a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

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

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

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

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

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

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

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either

source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

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

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

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

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

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

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

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

that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

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

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

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

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

NO WARRANTY

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

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

FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.> Copyright (C)
<year> <name of author>

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'.
This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type
`show c' for details.
```

The hypothetical commands `show w' and `show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `show w' and `show c'; they could even be mouse-clicks or menu items--whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program
'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

Kundenservice: 07631 / 360 – 350

Importiert von:

PEARL.GmbH | PEARL-Straße 1–3 | D-79426 Buggingen

© REV3 – 17.07.2018 – BS/FR/MF