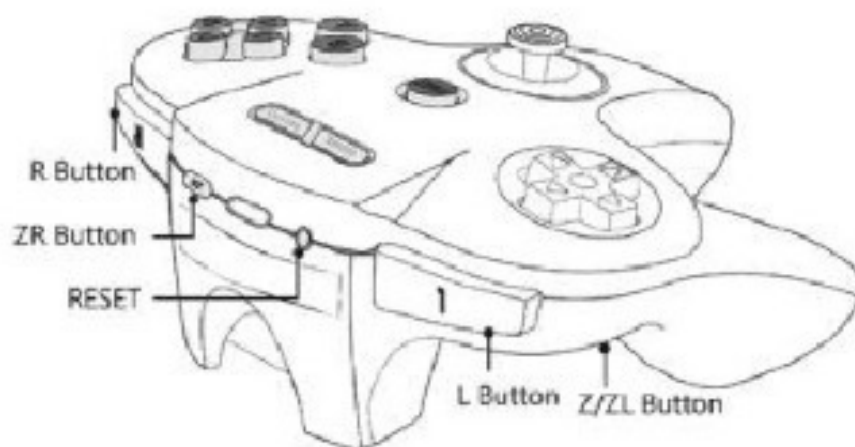
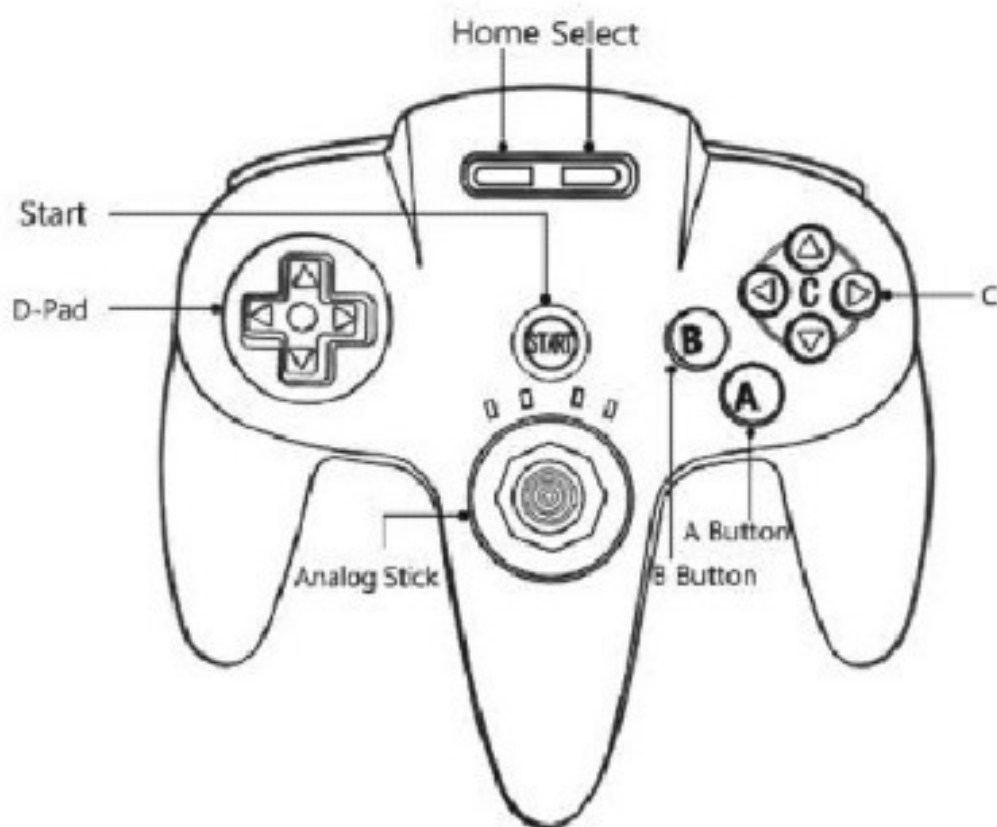


Guide d'utilisation 2.4GHz wireless Controller



Consignes avant l'appairage :

- 1) Assurez-vous que la manette est complètement chargée.
- 2) Pour éviter toute déconnexion, branchez le récepteur sur le port USB avant d'allumer votre appareil ou de lancer un émulateur. Si la manette n'est pas détectée pendant l'appairage, essayez de redémarrer votre appareil.
- 3) Veuillez noter qu'il existe de légères différences dans les étapes d'appairage entre un PC et une Nintendo Switch. Lorsque vous utilisez la manette sur une Nintendo Switch, des étapes supplémentaires sont nécessaires. Veuillez consulter le guide d'utilisation de la manette pour obtenir des instructions détaillées.

Remarques :

Ces étapes sont destinées à être utilisées avec un PC, un Mac ou un Raspberry Pi.

Si vous utilisez la manette sur une Nintendo Switch, suivez d'abord ces étapes supplémentaires :

- * Utilisez la manette Nintendo d'origine pour accéder à :
- * Paramètres de la console > Manettes et capteurs > Communication filaire de la manette Pro > ACTIVÉE
- * Assurez-vous que cette option est réglée sur « ACTIVÉ ».
- * Ensuite, procédez aux étapes 1, 2, 3 et 4.



Comment appairer la manette :

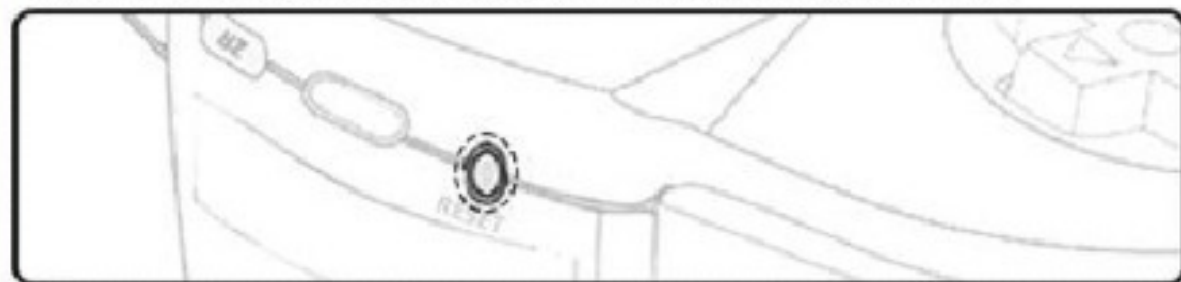
Étape 1 : Insérez le récepteur dans le port de votre appareil et attendez que la LED du récepteur commence à clignoter.



Étape 2 : Maintenez enfoncé le bouton "SYNC" du récepteur jusqu'à ce que la LED clignote rapidement.



Étape 3 : Repérez le bouton "Reset" situé sur le dessus de la manette et appuyez dessus. La LED 1 de la manette commencera à clignoter.



Étape 4 : Appuyez sur le bouton « Start » et attendez que la LED 1 reste allumée. Cela indique que la connexion de la manette est réussie.



Switch				
Controller	Mode C	Mode D	Mode E	Mode F
	Procédure requise sur Switch			
D-Pad	D-Pad	D-Pad	D-Pad	D-Pad
Analog Stick	Left Analog	Left Analog	Left Analog	Left Analog
A	A	A	A	B
B	B	X	B	Y
C↑	RS Up	RS Up	RS	LS
C→	RS Right	RS Right	LS	RS
C↓	RS Down	RS Down	X	A
C←	RS Left	RS Left	Y	X
L	L	L	L	L
R	R	R	R	R
ZL	ZL	ZL	ZL	ZL
ZR	ZR	ZR	ZR	ZR
Home	Home	Home	Home	Home
Select	-	-	-	-
Start	+	+	+	+
LED	2&4	2&3&4	4	3&4
Pour activer le Mode :	Appuyer sur Start et Gauche pendant 3 secondes	Appuyer sur Start et Droite pendant 3 secondes	Appuyer sur Start et A pendant 3 secondes	Appuyer sur Start et Haut pendant 3 secondes

Remarques importantes :

- 1) Lorsque vous utilisez la manette sur plusieurs équipements, appuyez sur le Bouton "Reset" pour effacer la mémoire. Par exemple, il vous avez utilisé la manette en mode "X-input" avec un PC et que vous voulez l'utiliser sur Switch, appuyez d'abord sur le bouton "Reset", puis re-appairez-la.
- 2) Les modes D, E et F sont des modes alternatifs conçues pour des jeux spécifiques. Cependant, le mode C est recommandé pour la plupart des jeux.

PC, Raspberry Pi, iOS Mac

Controller	Mode A D-Input	Mode B X-Input(XBOX Layout)
D-Pad	D-Pad	D-Pad
Analog Stick	Left Analog	Left Analog
A	3	1
B	2	2
C↑	12	10
C→	11	9
C↓	4	3
C←	1	4
L	5	5
R	6	6
ZL	7	Z+
ZR	8	Z-
Home	13	Home
Select	9	7
Start	10	8
LED	1	1&2
Pour activer le mode :		Appuyer sur Start et B pendant 3 secondes

Guide des voyants LED :

1. Appuyez sur le bouton "START" ou "Reset" pour lancer un clignotement lent du voyant LED 1, indiquant que la manette est allumée. Appuyez à nouveau sur "Start" pour passer à un clignotement rapide du voyant LED 1, indiquant que la manette est en mode d'appairage.

2. Lorsque le voyant LED 1 reste allumé en continu, cela signifie que l'appairage et la connexion de la manette ont été effectués avec succès.

3. Lorsque la manette est appairée et utilisée, un clignotement lent et périodique du voyant LED 1 (environ toutes les 2,5 secondes) indique que la batterie est faible et qu'il faut la recharger.

4. Pendant la charge, le voyant LED 1 clignote à un rythme lent (environ toutes les 2,5 secondes), tandis qu'un voyant LED 1 allumé en continu indique que la batterie est complètement chargée et que la manette est prête à être utilisée.

5. Les quatre voyants LED indiquent le canal de la manette lorsqu'elle est connectée à la console Nintendo Switch. Les autres voyants de fonction reviennent à l'affichage du canal de la manette après un court instant.

Dépannage :

1) La fonction de vibration ne fonctionne pas :

La fonction de vibration dépend des jeux et des logiciels utilisés. Pour les PC exécutant l'émulateur Project 64, activez la fonction de vibration en sélectionnant le mode "X-input" et en configurant des paramètres supplémentaires tels que "Rumble" dans l'émulateur.

Remarque : la fonction de vibration n'est pas prise en charge sur macOS.

2) Aucune réponse lors de l'utilisation sur macOS :

Veuillez redémarrer votre Mac après l'appairage. Pour les utilisateurs de macOS, nous recommandons d'utiliser OpenEmu comme émulateur.

3) Échec du ré-appairage :

Chaque fois que vous changez d'appareil et que vous devez effectuer un nouvel appairage, veuillez d'abord réinitialiser la manette en appuyant une fois sur le bouton "Reset" afin d'effacer la mémoire. Ensuite, procédez à l'appairage de la manette étape par étape, comme lors de la première utilisation.

4) Problème d'appairage avec la Nintendo Switch :

Si vous rencontrez des problèmes d'appairage avec la Switch, vérifiez d'abord que le paramètre système "Communication filaire Pro Controller" est réglé sur "ON". Ensuite, procédez à l'appairage de la manette étape par étape.

5) Le voyant du récepteur USB ne s'allume pas et l'appairage est impossible :

Le récepteur est conçu avec une possibilité de mise à niveau pour permettre de futures améliorations. Veuillez éviter d'appuyer sur le bouton "SYNC" et de le maintenir enfoncé sur le RÉCEPTEUR pendant que vous le branchez, car cela pourrait faire passer le récepteur USB en mode mise à niveau. Si le voyant ne clignote pas après avoir branché le récepteur USB à l'appareil, débranchez-le puis rebranchez-le simplement.

6) Problème avec la fonction de carte mémoire :

Notre manette reproduit à 100 % la manette Nintendo N64 originale. Cependant, comme avec la manette d'origine, les fonctions carte mémoire et vibration ne peuvent pas fonctionner simultanément : une seule fonction peut être active à la fois. Placez le bouton situé sur le récepteur dans la position souhaitée (Rumble = vibration ou Memory = mémoire) avant d'allumer la console.

7) La manette ne fonctionne pas correctement dans le jeu :

Tout d'abord, vérifiez que votre appareil et le mode de manette correspondant sont correctement sélectionnés. Ensuite, vérifiez l'état des voyants LED sur la manette et comparez-le avec la liste d'instructions. Si vous utilisez un émulateur, assurez-vous que sa configuration est correcte.

Pour toute question supplémentaire, n'hésitez pas à nous contacter sur [Emulation64.fr](https://www.Emulation64.fr)