

**retro-bit**<sup>®</sup>  
remember, replay, relive.

**PLATINUM**  
COLLECTION

<http://www.emulation64.fr>

# TRIBUTE 64™

## 2.4 GHz WIRELESS CONTROLLER

### V2

INSTRUCTION MANUAL  
MANUAL DE INSTRUCCIONES  
GUIDE D'UTILISATION



For the latest updates and support,  
please visit

[www.retro-bit.com/support](http://www.retro-bit.com/support)



@retrobitgaming

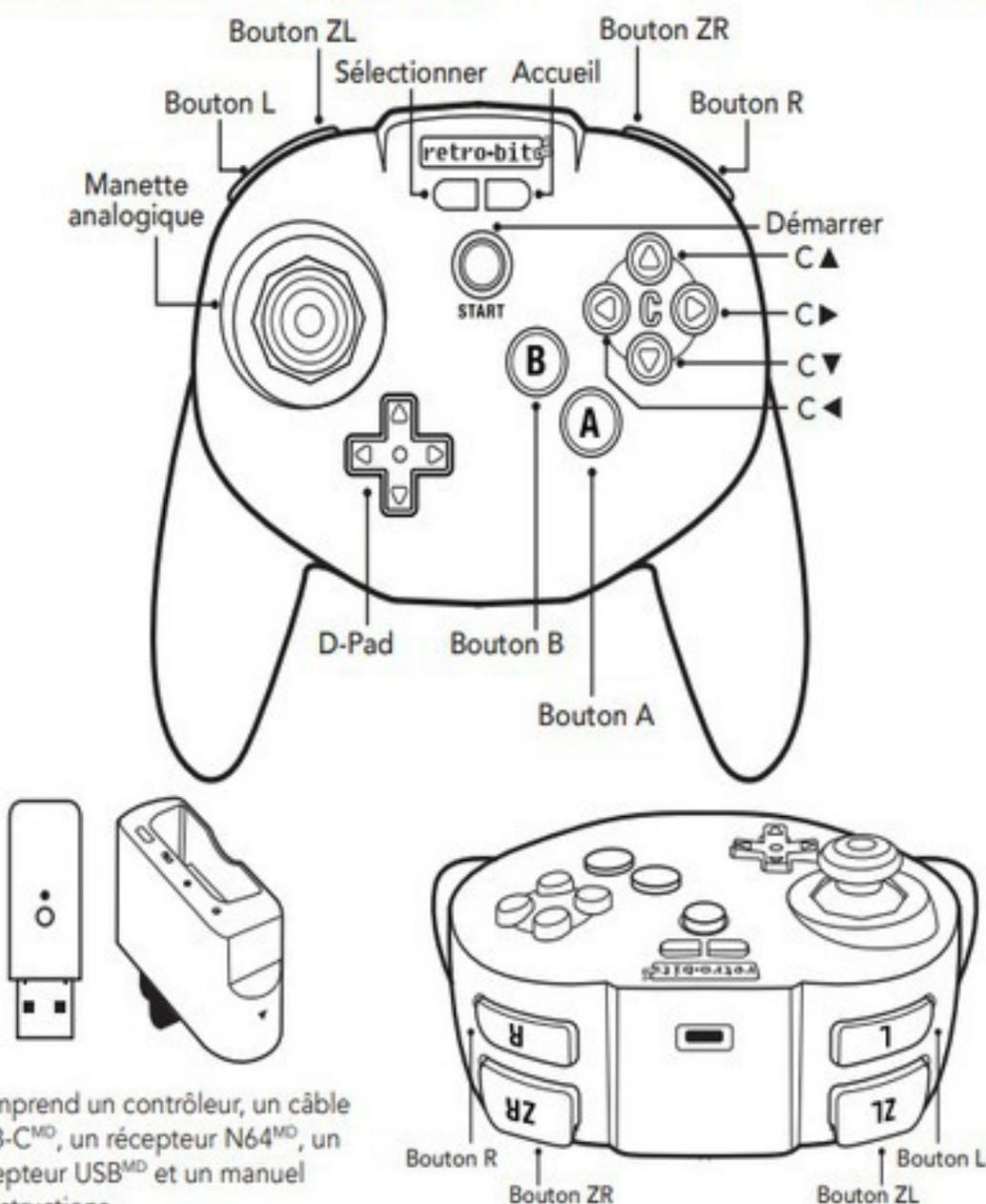
For questions or concerns please contact  
[info@retro-bit.com](mailto:info@retro-bit.com)

Retro-Bit<sup>®</sup> is a registered trademark of Kool Brands, LLC. PS3<sup>®</sup> is a trademark registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Mac<sup>®</sup> is a trademark registered trademark of Apple Inc. Steam<sup>®</sup> is a trademark registered trademark of Valve Corporation. Nintendo Switch<sup>®</sup> is a trademark registered trademark of Nintendo of America Inc. All other mentioned trademarks are either trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. This product is not endorsed, manufactured, produced, sponsored or licensed by Sony Computer Entertainment Inc., Apple Inc., Valve Corporation, or Nintendo of America Inc. ©2012 Kool Brands, LLC.

Emulation64.fr

## 1) Schéma de la disposition

Français



Comprend un contrôleur, un câble USB-C<sup>MD</sup>, un récepteur N64<sup>MD</sup>, un récepteur USB<sup>MD</sup> et un manuel d'instructions.

## Caractéristiques

- Le récepteur sans fil N64<sup>MD</sup> Retro-Bit 2.4 GHz est compatible avec les consoles N64<sup>MD</sup> d'origine.
- Récepteur USB<sup>MD</sup> sans fil Retro-Bit 2.4 GHz compatible avec PC, Mac<sup>MD</sup>, Steam<sup>MD</sup>, PS3<sup>MD</sup>, Android<sup>MD</sup> et Nintendo Switch<sup>MD</sup>.
- Le contrôleur sans fil Retro-Bit Tribute64 2.4 GHz est équipé d'une pile Li-ion rechargeable de 500 mAh.
- Un câble USB-C<sup>MD</sup> pour le chargement et les mises à jour de micrologiciel.
- Jusqu'à 10 mètres de portée de jeu sans fil.
- Mode veille après 5 minutes d'inactivité.
- Comprend un manuel d'instructions, des récepteurs et un câble de charge.

Emulation64.fr

## Configuration des boutons par défaut

Français

Manette	N64 <sup>MD</sup>	D-Input	X-Input	Mode par défaut	Mode hérité	Mode « All Star »	Mode NS64
D PAD	D PAD	D PAD	D PAD	D PAD	D PAD	D PAD	D PAD
Manette analogique	Manette analogique	Analogique gauche	Analogique gauche	Analogique gauche	Analogique gauche	Analogique gauche	Analogique gauche
A	A	3	1	B	A	A	A
B	B	2	2	Y	B	X	B
C ↑	C ↑	12	10	LS	RS	RS Haut	RS Haut
C →	C →	11	9	RS	LS	RS Droit	RS Droit
C ↓	C ↓	4	3	A	X	RS Bas	RS Bas
C ←	C ←	1	4	X	Y	RS Gauche	RS Gauche
L	L	5	5	L	L	L	L
R	R	6	6	R	R	R	R
ZL	Z	7	Z+	ZL	ZL	ZL	ZL
ZR	Z	8	Z-	ZR	ZR	ZR	ZR
Accueil		13	Accueil	Accueil	Accueil	Accueil	Accueil
Sélectionner		9	7	-	-	-	-
Démarrer	Démarrer	10	8	+	+	+	+
DEL	1	1	1&2	3&4	4	2-4	1-3
Connexion	Récepteur N64 <sup>MD</sup>	USB <sup>®</sup> Receiver					

## Macros

Mode	N64	USB	Maintenir pendant 5 sec	Description
Commutateur de configuration	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Start + B	Passez entre D-Input et X-Input. Certaines consoles et certains programmes nécessitent la configuration X-Input.
Mode par défaut	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Start + Up	Rétablit le mode par défaut du contrôleur.
Mode Legacy	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Start + Gauche	Configure le contrôleur pour qu'il utilise la disposition des boutons Legacy16.
Mode All Star	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Start + Droit	Configure le contrôleur pour qu'elle fonctionne sur des titres comme Super Mario 3D All Star Collection.
Mode NS64	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Start + A	Configure le contrôleur pour qu'elle fonctionne sur l'application N64 sur NSO.
Échanger AB/C ↓ C ←	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Start + Duvet	Change A et B avec C ↓ et C ←
Échanger Épaule gauche	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	L + ZL	Commute les boutons L et ZL. Répétition de l'entrée en sens inverse.
Échanger Épaules droites	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	R + ZR	Commute les boutons R et ZR. Répétition de l'entrée en sens inverse.

Emulation64.fr

## Connexion sans fil

Français

### Récepteur N64<sup>MD</sup>

- Avant de commencer, sélectionnez le mode Rumble ou Memory sur le récepteur N64<sup>MD</sup>. C'est à ce moment que vous êtes en mesure de connecter un Controller Pak (alias Memory Pak) au récepteur en toute sécurité. Cela ne peut être fait que lorsque la console est éteinte. Si le mode est modifié alors que la console fonctionne avec le récepteur connecté, vous pouvez rencontrer des erreurs.
- Connectez le récepteur N64<sup>MD</sup> à la console.
- Allumez la console et la DEL du récepteur devrait commencer à clignoter lentement.
- Appuyez sur le bouton de connexion du récepteur et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce qu'il commence à clignoter rapidement..
- Appuyez sur Start sur la manette pour l'allumer. Si elle ne se connecte pas automatiquement, vous devrez peut-être appuyer à nouveau sur Start pour forcer la connexion.
- Seuls les Controller Pak (alias Memory Pak) sont compatibles avec le récepteur N64<sup>MD</sup>. Aucun autre accessoire ne doit être branché.

### Récepteur USB<sup>MD</sup>

- Connectez le récepteur USB<sup>MD</sup> à la console. Sur la Nintendo Switch®, vérifiez vos paramètres et assurez-vous que la communication avec la manette filaire est activée.
- Allumez la console et la DEL du récepteur devrait commencer à clignoter lentement.
- Appuyez sur le bouton de connexion du récepteur et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce qu'il commence à clignoter rapidement.
- Appuyez sur Start sur la manette pour l'allumer. Si elle ne se connecte pas automatiquement, vous devrez peut-être appuyer à nouveau sur Start pour forcer la connexion.
- Certaines consoles exigent que le contrôleur soit réglé sur X-Input avant de pouvoir fonctionner. Voir la section Macros pour plus d'informations.

## Résolution des problèmes

### Réinitialisation d'usine

- Si vous rencontrez des problèmes avec la manette utilisez un objet fin et dur comme un trombone déplié et insérez-le dans le trou au dos de la manette. Le contrôleur se met à clignoter comme s'il était allumé.

### Problèmes d'alimentation

- Avec une charge complète, vous obtiendrez entre 15 et 20 heures de jeu avec vibration et jusqu'à 30 heures sans vibration. Pour charger la manette, branchez le câble USB-C<sup>MD</sup> dans la manette et l'extrémité USB<sup>MD</sup> dans un port disponible alimenté. Lorsqu'il est branché à une source d'alimentation qui n'est pas un PC, le contrôleur se charge rapidement et peut se recharger complètement en 2 heures.
- Le récepteur N64<sup>MD</sup> est alimenté par la console. NE BRANCHEZ PAS un câble Micro USB<sup>MD</sup> sous tension dans le récepteur, car cela pourrait endommager votre console ou votre récepteur.
- Lorsqu'elle est connectée à une source d'alimentation, la DEL1 du contrôleur clignote puis reste fixe une fois complètement chargée.
- Pour réinitialiser tous les appariements, appuyez sur Start + Select + R pendant 5 secondes. Cela peut résoudre certains problèmes de consommation d'énergie des connexions actives lorsque le contrôleur est inactif.

### Mises à jour du micrologiciel

- Visitez le site [www.retro-bit.com/support](http://www.retro-bit.com/support) pour consulter les mises à jour de micrologiciel disponibles.
- N'installez pas de programmes ou de mises à jour non officiels. Cela peut endommager votre produit ou en affecter négativement les performances.

Emulation64.fr