

Avertissements :

- Certaines études médicales ont montré que des périodes prolongées de mouvements répétitifs peuvent être associées à certaines catégories d'inconfort physique ou de blessures. Il est nécessaire d'effectuer des pauses fréquentes pendant le jeu. En cas de douleurs continues, d'engourdissement ou de picotements dans les bras, les poignets ou les mains, consulter un médecin spécialisé.
- Ne pas utiliser la manette sans fil pour GameCube/Wii en cas de problèmes respiratoires, cardiaques ou autres malaises qui affectent l'activité physique. En cas de doute consulter un médecin spécialisé.
- La manette sans fil pour GameCube/Wii n'est pas conçue pour être utilisée par de jeunes enfants. Elle peut contenir des petites pièces source de danger d'étouffement.
- La manette sans fil pour GameCube/Wii peut émettre des ondes radio susceptibles d'interférer avec le fonctionnement de produits électroniques environnants, y compris avec les stimulateurs cardiaques.
 - Ne pas utiliser une manette sans fil pour GameCube/Wii à une distance de neuf pouces (22,9 cm) d'un simulateur cardiaque.
 - Si l'utilisateur a un stimulateur cardiaque ou un autre dispositif médical implanté, il ne doit pas utiliser la manette sans fil pour GameCube/Wii sans consulter au préalable son médecin ou le fabricant du dispositif.
 - Observer toutes les réglementations relatives à l'utilisation de dispositifs sans fil dans les endroits comme les hôpitaux, les aéroports et à l'intérieur des avions. L'utilisation dans ces endroits peut interférer avec les équipements ou affecter leur fonctionnement, ce qui serait source de blessures pour les personnes ou de dommages pour les équipements.

Informations sur la sécurité :

- Ne pas démonter l'un quelconque des composants de la manette sans fil pour GameCube/Wii. Toutes les réparations doivent être réalisées par un personnel qualifié.
- Ne pas placer ou ranger la manette sans fil pour GameCube/Wii dans une zone humide, ni l'exposer à l'eau ou à la pluie.
- Lire toutes les instructions de la manette sans fil pour GameCube/Wii avant de l'utiliser. N'utiliser la manette sans fil pour GameCube/Wii que conformément aux instructions. Si ces instructions ne sont pas observées, cela peut annuler la garantie.

Avertissements relatifs aux piles :

Une utilisation incorrecte des piles peut être source de fuite, surchauffe ou explosion des piles. Il existe un risque d'explosion si le type de piles pour le remplacement est incorrect. Tout liquide qui s'échappe d'une pile est corrosif et peut être toxique. Ce liquide peut provoquer des brûlures de la peau et des yeux. Ne pas avaler. Pour réduire le risque de blessures :

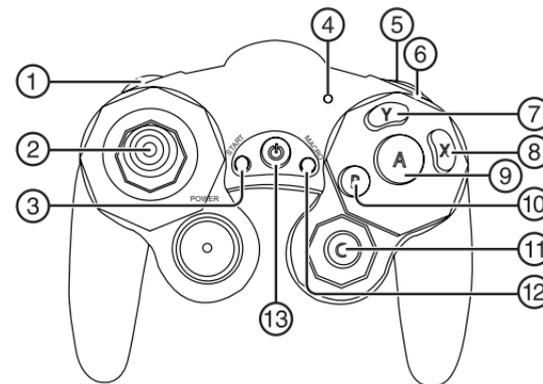
- Tenir les piles hors de portée des enfants.
- Ne pas chauffer, ouvrir, percer ou jeter des piles au feu.
- N'utiliser que des piles alcalines de type AAA
- Ne pas mélanger des piles neuves et usagées.
- Enlever les piles si elles sont déchargées ou avant de ranger la manette sans fil pour une longue période de temps.
- Si une pile fuit, la retirer en prenant soin d'éviter que du liquide n'entre en contact avec la peau ou des vêtements. Si le liquide provenant de la pile est en contact avec la peau, nettoyer immédiatement la peau avec de l'eau. Avant d'insérer les piles neuves, bien nettoyer le compartiment avec un papier essuie-tout mouillé ou se référer aux recommandations du fabricant pour le nettoyage.
- Mettre le bloc-batterie au rebut conformément à la législation locale et nationale (s'il en existe).

Contenu du carton

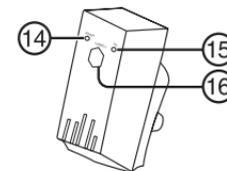
Manette sans fil pour GameCube/Wii
Récepteur sans fil pour Wii/GameCube
Guide d'installation rapide

Caractéristiques du produit

Manette



Récepteur

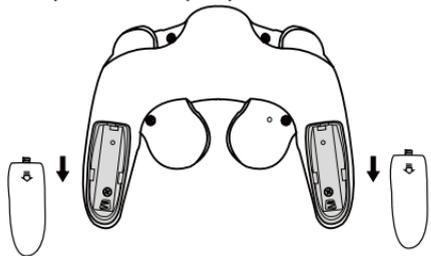


| N° | Description |
|----|---------------------|
| 1 | Bouton L |
| 2 | Manette de commande |
| 3 | Bouton Démarrer |
| 4 | Témoin macro |
| 5 | Bouton R |
| 6 | Bouton Z |
| 7 | Bouton Y |
| 8 | Bouton X |

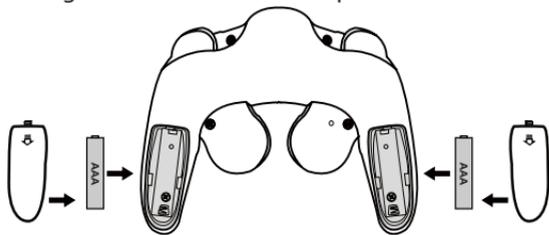
| N° | Description |
|----|---------------------|
| 9 | Bouton A |
| 10 | Bouton B |
| 11 | Manette C |
| 12 | Bouton macro |
| 13 | Bouton Marche-Arrêt |
| 14 | Témoin Marche-Arrêt |
| 15 | Témoin de réception |
| 16 | Bouton de connexion |

Installation des piles

- 1 Appuyer et faire glisser les deux couvercles des compartiments à pile pour les retirer.



- 2 Insérer une pile AAA dans chaque compartiment à pile. Veiller à ce que les pôles + et - des piles coïncident avec les repères + et - figurant à l'intérieur des compartiments.

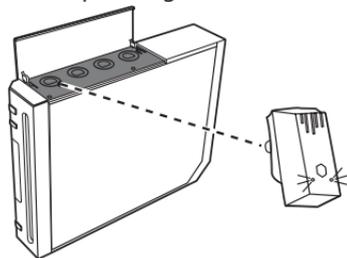


- 3 Remettre les couvercles en place.

Connexion de la manette à la console de jeux

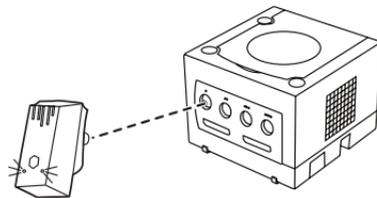
- 1 **Pour Wii** : ouvrir la trappe en haut de la console Wii et brancher le récepteur sur la prise pour manette. Voir le livret de l'utilisateur pour le jeu sélectionné pour savoir sur quelles prises brancher le ou les récepteurs. Si le récepteur est branché

correctement, le témoin de marche-arrêt s'allume et le témoin de réception clignote.



Ou

Pour GameCube : brancher le récepteur sur la prise pour manette à l'avant de la console. Voir le livret de l'utilisateur pour le jeu sélectionné pour savoir sur quelles prises brancher le ou les récepteurs. Si le récepteur est branché correctement, le témoin de marche-arrêt s'allume et le témoin de réception clignote.



- 2 Appuyer sur **POWER** (Marche/Arrêt) pour mettre la manette sous tension. La manette se couple avec le récepteur automatiquement. Le témoin de réception cesse de clignoter et s'allume en continu lorsque le couplage est réalisé.

Remarque : pour utiliser plus d'une manette à la fois, coupler les manettes une par une.

Remarque : si la manette ne se connecte pas automatiquement, suivre les étapes de couplage dans l'ordre indiqué ci-dessous :

- 1 Appuyer sans relâcher sur le bouton de connexion du récepteur.

Ne pas désenclencher.

- 2 Insérer le bout d'un trombone dans le petit trou au dos de la manette et pousser. Ne pas désenclencher.
- 3 Appuyer sur la touche de **connexion** du récepteur.
- 4 Retirer le trombone de la manette.

Programmation d'une macro

Le bouton Z peut être programmé pour effectuer une série d'actions.

- 1 Appuyer sur le bouton **MACRO**. Le témoin sur la manette s'allume en rouge.
- 2 Appuyer sur le bouton **Z**.
- 3 Appuyer sur les boutons **X**, **Y**, **A** ou **B** pour créer la séquence de mouvements souhaitée (16 mouvements au maximum), puis appuyer de nouveau sur le bouton **MACRO** pour enregistrer la macro en mémoire (si la séquence comporte 16 mouvements, la macro s'enregistre automatiquement; il n'est donc pas nécessaire dans ce cas d'appuyer de nouveau sur le bouton **MACRO**). Le témoin s'éteint.
- 4 Appuyer sur le bouton **Z** pour exécuter la macro.
- 5 Pour effacer la macro, appuyer sur le bouton **MACRO**, le bouton **Z**, puis de nouveau sur le bouton **MACRO**.

Avis juridiques

Avis réglementaires de la FCC

Tous changements ou toutes modifications qui ne seraient pas expressément approuvés par les responsables de l'application des règles FCC pourraient rendre nul le droit de l'utilisateur d'utiliser cet équipement.

Garantie limitée de 90 jours

Aller sur le site www.rocketfishproducts.com pour toute information complémentaire.

GameCube et Wii sont des marques de commerce de Nintendo of America, Inc. © 2009 Best Buy Enterprise Services, Inc. Tous droits réservés. Tous droits réservés. ROCKETFISH est une marque de commerce de Best Buy Enterprise Services, Inc. déposée dans certains pays. Tous les autres produits et noms de marques sont des marques de commerce appartenant à leurs propriétaires respectifs.