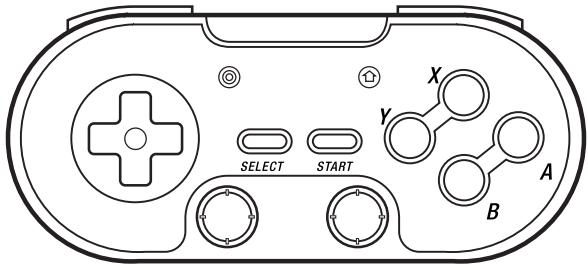




LEGACY16

2.4 GHz WIRELESS CONTROLLER

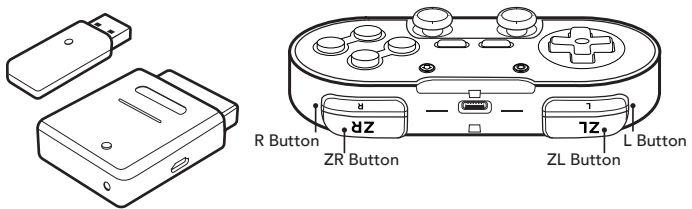
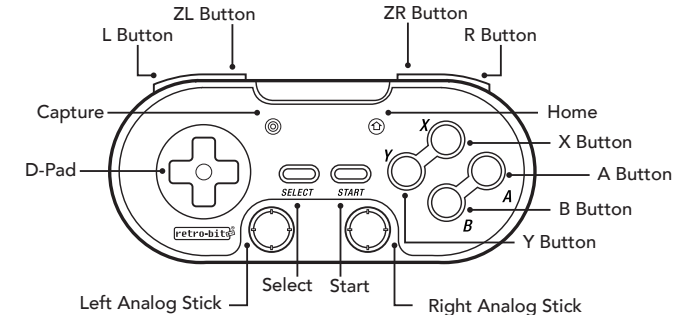
INSTRUCTION MANUAL MANUAL DE INSTRUCCIONES GUIDE D'UTILISATION



@retrobitgaming

Retro-Bit is a registered trademark of Kool Brands, LLC. Nintendo Switch and SNES are registered trademarks of Nintendo of America, Inc. USB and USB-C are registered trademarks of USB Implementers Forum, Inc. All other mentioned trademarks are either trademarks or registered trademarks of their respective owners. This product is not endorsed, manufactured, produced, sponsored, or licensed by Nintendo of America, Inc., USB Implementers Forum, Inc. or any of their affiliates
©2012 Kool Brands, LLC.

Layout Diagram



Includes receivers for SNES® & USB® ports,
USB®-C Cable and Instruction Manual.

Features

- Compatible with SNES®, Nintendo Switch®, and USB® enabled devices
- Includes receivers for SNES® and USB® ports*
- Additional ZL and ZR shoulder buttons
- Features Home and Screenshot buttons
- Additional macros for versatile gameplay
- Includes 3 Ft. (1M) USB-C® cable to charge controller

*Receivers update via Micro-USB® (Not Included)

English

Default Button Inputs

Controller	SNES®	D-Input	X-Input	Switch
D-Pad	D-Pad	D-pad	D-pad	D-pad
Left Analog	D-pad	Left Analog	Left Analog	Left Analog
Right Analog	-	Right Analog	Right Analog	Right Analog
A	A	3	1	A
B	B	2	2	B
X	X	4	3	X
Y	Y	1	4	Y
L	L	5	5	L
R	R	6	6	R
ZL	L	7	Z+	ZL
ZR	R	8	Z-	ZR
LS	-	11	9	LS
RS	-	12	10	RS
Capture	-	-	-	Capture
Home	-	13	-	Home
Select	Select	9	7	-
Start	Start	10	8	+
LED Lights	1	1	1 & 2	1
Connection	SNES® Receiver	USB® Receiver		

Macros

Mode	Held Input	Description
Input Switch	Start + B for 5 sec	Switch between D-Input and X-Input. Some consoles and programs require X-Input.

English

Pairing

SNES® Receiver

- Connect the SNES® receiver to the console.
- Power on the console and the LED on the receiver should start to blink slowly.
- Press and hold the pairing button on the receiver until it begins to blink rapidly.
- Press Start on the controller to power it on. If it does not connect automatically, you may need to press Start again to force the connection.

USB® Receiver

- Connect the USB® receiver to the console.
- Power on the console and the LED on the receiver should start to blink slowly.
- Press and hold the pairing button on the receiver until it begins to blink rapidly.
- Press Start on the controller to power it on. If it does not connect automatically, you may need to press Start again to force the connection.
- When paired to a console such as the Switch, the LEDs on the controller will light up based on the player #. On other devices, the lights will display according to the input. D-Input is the first light and X-Input is the first two lights.
- Some consoles or programs will prefer X-Input in order to function. See **Macros** for more information.

Charging

- To charge the controller, connect the included USB®-C charge cable to the USB®-C port on the controller to a charged USB port. If connected to an outlet, it should enter the fast charging state and fully charge within 2-3 hours.

Troubleshooting

Factory Reset

- Should you encounter issues with the controller, use a thin, hard item like an unburnt paper clip and insert it into the hole on the back of the controller. The controller will turn with all connections and settings reset.

Power Issues

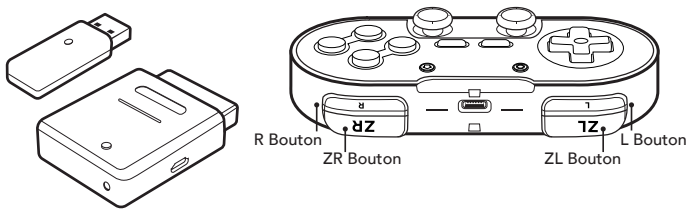
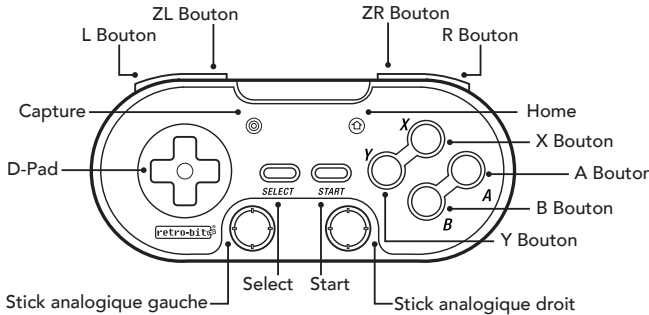
- You will get around 10-12 hours of active playtime on a full charge. To charge the controller, connect the USB-C® cable into the controller and the USB® end into a powered available port.
- The SNES® receiver is powered by the console. DO NOT connect a powered Micro USB® cable into the receiver as this may damage your console or receiver.

Firmware Updates

- Visit www.retro-bit.com/support to view any available firmware updates. A Micro USB to USB cable will be needed for firmware updates on the SNES® receiver.
- Do not install non-official programs or updates. This may damage your product or affect the performance negatively.

Schéma de la disposition

Français



Comprend des récepteurs pour les ports SNES^{MD} et USB^{MD}, un câble USB^{MD}-C et un manuel d'instructions.

Caractéristiques

- Compatible avec les appareils compatibles SNES^{MD}, Nintendo Switch^{MD} et USB^{MD}
- Comprend des récepteurs pour les ports SNES^{MD} et USB^{MD}.*
- Boutons gâchettes supplémentaires ZL et ZR
- Boutons « Home » et « Screenshot »
- Des macros supplémentaires pour un jeu polyvalent
- Comprend câble de 3 pi (1M) USB-C^{MD} pour charger la manette

*Les récepteurs sont mis à jour par un câble Micro-USB^{MD} (non inclus)

Configuration des boutons par défaut Français

Manette	SNES ^{MD}	D-Input	X-Input	Switch
D-Pad	D-Pad	D-pad	D-pad	D-pad
Analogique gauche	D-pad	Analogique gauche	Analogique gauche	Analogique gauche
Analogique droit	-	Analogique droit	Analogique droit	Analogique droit
A	A	3	1	A
B	B	2	2	B
X	X	4	3	X
Y	Y	1	4	Y
L	L	5	5	L
R	R	6	6	R
ZL	L	7	Z+	ZL
ZR	R	8	Z-	ZR
LS	-	11	9	LS
RS	-	12	10	RS
Capture	-	-	-	Capture
Home	-	13	-	Home
Select	Select	9	7	-
Start	Start	10	8	+
Indicateurs DEL	1	1	1 & 2	1
Connexion	Récepteur SNES ^{MD}	Récepteur USB ^{MD}		

Macros

Mode	Configuration maintenue	Description
Commutateur de configuration	Start + B pendant 5 sec	Passiez entre D-Input et X-Input. Certaines consoles et certains programmes nécessitent la configuration X-Input.

Connexion sans fil Français

- Récepteur SNES^{MD}
- Connectez le récepteur SNES^{MD} 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.

- Récepteur USB^{MD}
- Connectez le récepteur USB^{MD} 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.
 - Lorsqu'elle est connectée à une console comme la Switch, les DEL de la manette s'allument en fonction du numéro du joueur. Sur d'autres appareils, les indicateurs s'allument en fonction de la configuration. Le premier indicateur lumineux désigne la configuration D-Input et les deux premiers indicateurs lumineux X-Input.
 - Certaines consoles ou certains programmes préféreront la configuration X-Input pour la mise en marche. Voir la section **Macros** pour plus d'informations.

Charge

- Pour charger la manette, connectez le câble de charge USB^{MD}-C fourni au port USB^{MD}-C de la manette à un port USB^{MD} alimenté. Si elle est connectée à une prise de courant, la manette devrait passer en mode de charge rapide et se recharger complètement en 2 ou 3 heures.

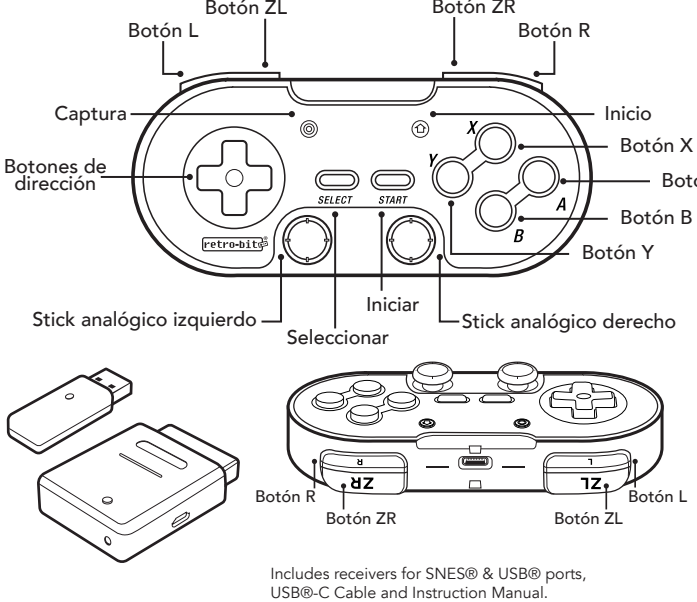
Résolution des problèmes

- 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. La manette sera activée avec toutes les connexions et tous les paramètres réinitialisés.

- Problèmes d'alimentation
- Vous aurez environ entre 10 et 12 heures de jeu actif à pleine charge. Pour charger la manette, branchez le câble USB-C^{MD} dans la manette et l'extrémité USB^{MD} dans un port disponible alimenté.
 - Le récepteur SNES^{MD} est alimenté par la console. NE BRANCHEZ PAS un câble Micro USB^{MD} sous tension dans le récepteur, car cela pourrait endommager votre console ou votre récepteur.

- Mises à jour du micrologiciel
- Visitez le site www.retro-bit.com/support pour consulter les mises à jour de micrologiciel disponibles. Un câble Micro USB^{MD} à USB^{MD} sera nécessaire pour les mises à jour de micrologiciel sur le récepteur SNES^{MD}.
 - N'installez pas de programmes ou de mises à jour non officiels. Cela peut endommager votre produit ou en affecter négativement les performances.

Descripción Español



Características

- Compatible con dispositivos habilitados para SNES®, Nintendo Switch® y USB®
- Incluye receptores para puertos SNES® y USB®*
- Botones posteriores adicionales ZL y ZR
- Botones de inicio y captura de pantalla
- Macros adicionales para un juego versátil
- Incluye 3 pies (1 m) de cable USB-C® para cargar el control

*Actualización de receptores a través de Micro-USB® (no incluido)

Entradas de botón predeterminadas Español

Control	SNES®	D-Input	X-Input	Switch
D-Pad	D-Pad (Cruceta direccional)	D-Pad (Cruceta direccional)	D-Pad (Cruceta direccional)	D-Pad (Cruceta direccional)
Analógico izquierdo	D-pad (Cruceta direccional)	Analógico izquierdo	Analógico izquierdo	Analógico izquierdo
Analógico derecho	-	Analógico derecho	Analógico derecho	Analógico derecho
A	A	3	1	A
B	B	2	2	B
X	X	4	3	X
Y	Y	1	4	Y
L	L	5	5	L
R	R	6	6	R
ZL	L	7	Z+	ZL
ZR	R	8	Z-	ZR
LS	-	11	9	LS
RS	-	12	10	RS
Captura	-	-	-	Captura
Inicio	-	13	-	Inicio
Seleccionar	Seleccionar	9	7	-
Iniciar	Iniciar	10	8	+
Luces LED	1	1	1 & 2	1
Connection	Receptor SNES®	Receptor USB®		

Macros

Modo	Entrada retenida	Descripción
Interruptor de entrada	Inicio + B durante 5 seg	Cambie entre D-Input y X-Input. Algunas consolas y programas requieren X-Input.

Emparejamiento Español

- Receptor SNES®
- Conecte el receptor SNES® a la consola.
 - Al encender la consola, el LED del receptor comenzará a parpadear lentamente.
 - Mantenga presionado el botón de emparejamiento del receptor hasta que comience a parpadear rápidamente.
 - Presione Start en el controlador para encenderlo. Si no se conecta automáticamente, vuelva a presionar Start para forzar la conexión.

- Receptor USB®
- Conecte el receptor USB® a la consola.
 - Al encender la consola, el LED del receptor comenzará a parpadear lentamente.
 - Mantenga presionado el botón de emparejamiento del receptor hasta que comience a parpadear rápidamente.
 - Presione Start en el controlador para encenderlo. Si no se conecta automáticamente, vuelva a presionar Start para forzar la conexión.
 - Cuando se empareja con una consola Nintendo Switch, los LED del control se iluminarán según el número de jugador. En otros dispositivos, las luces se encenderán según la entrada. D-Input es la primera luz y X-Input son las dos primeras luces.
 - Algunas consolas o programas prefieren X-Input para funcionar. Consulte Macros para obtener más información.

Recarga

- Para cargar el control, conecte el cable de carga USB®-C incluido al puerto USB®-C del control a un puerto de carga USB. Si se conecta a un tomacorriente, entrará en estado de carga rápida y se cargará completamente en un período de 2 a 3 horas.

Solución de problemas

- Restablecimiento de fábrica
- Si tiene problemas con el control, utilice un objeto fino y duro como un clip no doblado e introdúzcalo en el orificio de la parte posterior del control. Se restablecerán todas las conexiones y configuraciones del control.

- Fallas de alimentación
- Una carga completa permite aproximadamente de 10 a 12 horas de tiempo de juego activo. Para cargar el control, conecte el cable USB-C® al control y el extremo USB® a un puerto disponible con alimentación.
 - El receptor SNES® es alimentado por la consola. NO conecte un cable Micro USB® con alimentación al receptor, ya que esto puede dañar la consola o receptor.

- Actualizaciones de firmware
- Visite www.retro-bit.com/support para ver las actualizaciones de firmware disponibles. Se requiere un cable Micro USB a USB para las actualizaciones de firmware en el receptor SNES®.
 - No instale programas ni actualizaciones no oficiales. Esto puede dañar su producto o afectar negativamente el rendimiento.

FCC Warning

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

(1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

NOTE 1: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

NOTE 2: Any changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.