



TRIBUTE64™

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

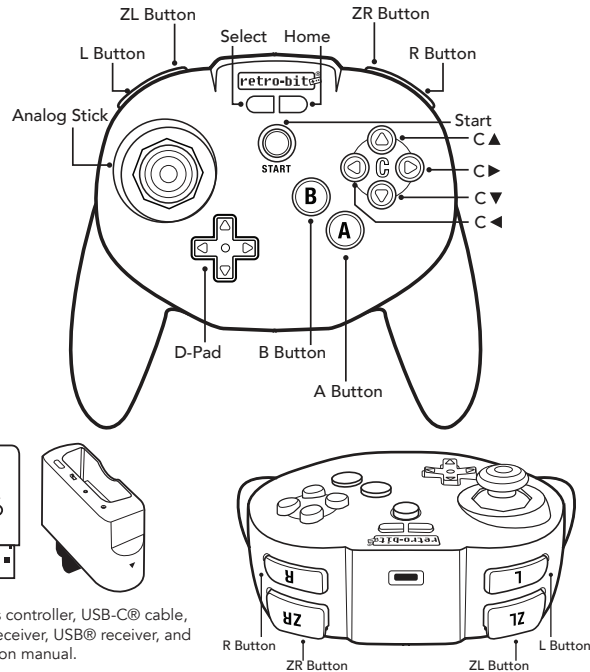


@retrobitgaming

For questions or concerns please contact
info@retro-bit.com

Retro-Bit® is a registered trademark of Kool Brands, LLC. PS3® is a trademark registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Mac® is a trademark registered trademark of Apple Inc. Steam® is a trademark registered trademark of Valve Corporation. Nintendo Switch® 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.

1) Layout Diagram



Includes controller, USB-C® cable,
N64® receiver, USB® receiver, and
instruction manual.

Features

- Retro-Bit 2.4 GHz Wireless N64® Receiver is compatible with original N64® consoles.
- Retro-Bit 2.4 GHz Wireless USB® Receiver compatible with PC, Mac®, Steam®, PS3®, Android®, and Nintendo Switch®.
- Retro-Bit Tribute64 2.4 GHz Wireless controller is equipped with a rechargeable 500 mAh Li-ion battery.
- USB-C® cable for charging and firmware updates
- Up to 30ft / 10m wireless gaming range.
- Sleep mode after 5 minutes of inactivity.
- Includes instruction manual, receivers, and charge cable.

Default Button Inputs

Controller	N64®	D-Input	X-Input	Default Mode	Legacy Mode	All Star Mode	NS64 Mode
D-Pad	D-Pad	D-Pad	D-Pad	D-Pad	D-Pad	D-Pad	D-Pad
Analog Stick	Analog Stick	Left Analog	Left Analog	Left Analog	Left Analog	Left Analog	Left Analog
A	A	3	1	B	A	A	A
B	B	2	2	Y	B	X	B
C ↑	C ↑	12	10	LS	RS	RS Up	RS Up
C →	C →	11	9	RS	LS	RS Right	RS Right
C ↓	C ↓	4	3	A	X	RS Down	RS Down
C ←	C ←	1	4	X	Y	RS Left	RS Left
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
Home		13	Home	Home	Home	Home	Home
Select		9	7	-	-	-	-
Start	Start	10	8	+	+	+	+
LED	1	1	1&2	3&4	4	2-4	1-3
Connection	N64® Receiver	USB® Receiver					

English

Pairing

N64® Receiver

- Before beginning, select either Rumble or Memory mode on the N64® receiver. It is at this time you are able to connect a Controller Pak (aka Memory Pak) to the receiver safely. This can only be done when the console is off. If the mode is changed while the console is running with the receiver connected, you may experience errors.
- Connect the N64® 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.
- Only Controller Paks (aka Memory Paks) are compatible with the N64® receiver. Any other accessories should not be attached.

USB® Receiver

- Connect the USB® receiver to the console. On the Nintendo Switch®, check your settings and make sure Pro Wired Controller Communication is enabled.
- 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.
- Some consoles will require the controller to be set to X-Input in order to function. See **Macros** for more information.

Troubleshooting

Factory Reset

- Should you encounter issues with the controller, use a thin, hard item like an unbent paper clip and insert it into the hole on the back of the controller. The controller will begin to blink as if it turned on.

Power Issues

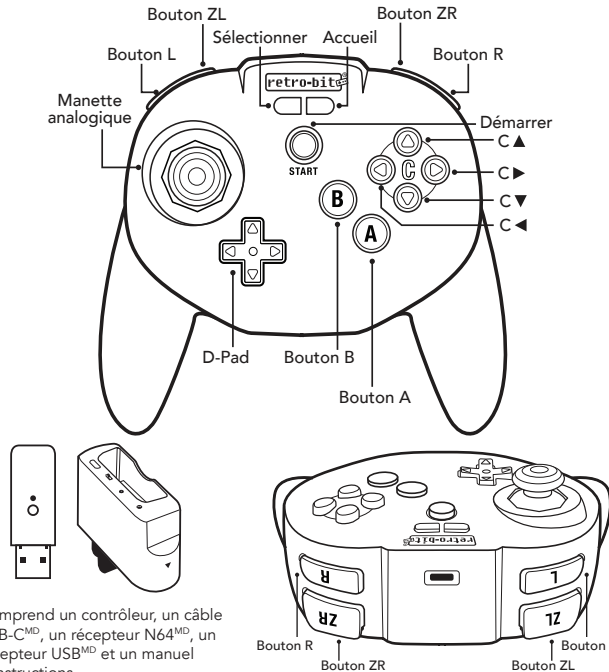
- On a full charge, you will get 15-20 hours of gameplay with rumble, up to 30 hours without rumble. To charge the controller, connect the USB-C® cable into the controller and the USB® end into a powered available port. When plugged into a power source that is not a PC, the controller will fast charge and may fully recharge within 2 hours.
- The N64® 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.
- When connected to a power source, LED1 on the controller will blink and then remain solid once fully charged.
- To reset all pairings, press and hold Start + Select + R for 5 seconds. This may address some power drain issues from active connections when the controller is idle.

Firmware Updates

- Visit www.retro-bit.com/support to view any available firmware updates.
- Do not install non-official programs or updates. This may damage your product or affect the performance negatively.

1) Schéma de la disposition

Français



Comprend un contrôleur, un câble
USB-C^{MD}, un récepteur N64^{MD}, un
récepteur USB^{MD} et un manuel
d'instructions.

Caractéristiques

- Le récepteur sans fil N64^{MD} Retro-Bit 2.4 GHz est compatible avec les consoles N64^{MD} d'origine.
- Récepteur USB^{MD} sans fil Retro-Bit 2.4 GHz compatible avec PC, Mac^{MD}, Steam^{MD}, PS3^{MD}, Android^{MD} et Nintendo Switch^{MD}.
- 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^{MD} 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.

Configuration des boutons par défaut Français

Manette	N64 ^{MD}	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 ^{MD}	USB® Receiver					

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

Connexion sans fil Français

- Récepteur N64^{MD}
- Avant de commencer, sélectionnez le mode Rumble ou Memory sur le récepteur N64^{MD}. 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^{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.
 - Seuls les Controller Pak (alias Memory Pak) sont compatibles avec le récepteur N64^{MD}. Aucun autre accessoire ne doit être branché.

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

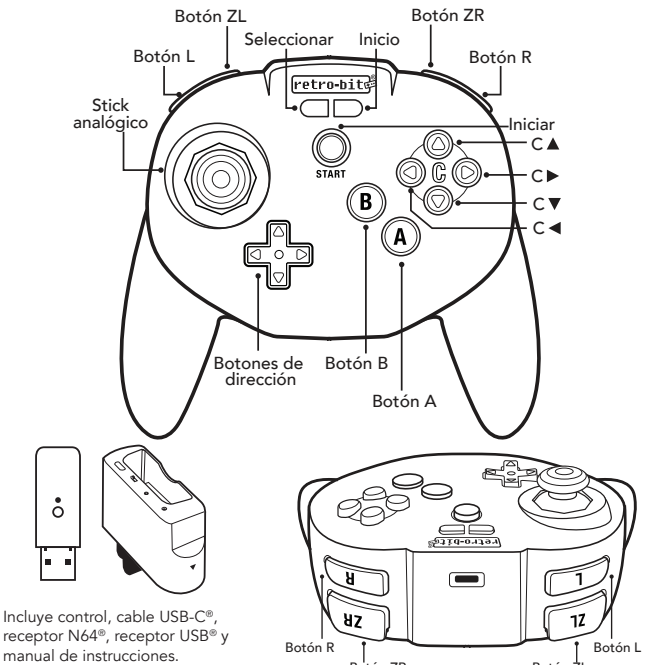
Problèmes d'alimentation

- 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^{MD} dans la manette et l'extrémité USB^{MD} 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^{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.
- 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 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.

1) Descripción Español



Incluye control, cable USB-C®, receptor N64®, receptor USB® y manual de instrucciones.

Características

- El receptor inalámbrico N64® Retro-Bit de 2.4 GHz es compatible con las consolas N64® originales.
- El receptor USB® inalámbrico Retro-Bit de 2.4 GHz es compatible con PC, Mac®, Steam®, PS3®, Android® y Switch.
- El control inalámbrico Retro-Bit Tribute64 de 2.4 GHz cuenta con una batería recargable de iones de litio de 500 mAh.
- Cable USB-C® para cargar y actualizar el firmware
- Alcance de juego inalámbrico de hasta 10 m / 30 pies.
- Modo de reposo después de 5 minutos de inactividad.
- Incluye manual de instrucciones, receptores y cable de carga.

Entradas de botón predeterminadas Español

Control	N64®	D-Input	X-Input	Modo Por Defecto	Modo Legacy	Modo All Star	Modo NS64
D-Pad	D-Pad	D-Pad	D-Pad	D-Pad	D-Pad	D-Pad	D-Pad
Stick analógico	Stick analógico	Analogico izquierdo	Analogico izquierdo	Analogico izquierdo	Analogico izquierdo	Analogico izquierdo	Analogico izquierdo
A	A	3	1	B	A	A	A
B	B	2	2	Y	B	X	B
C ↑	C ↑	12	10	LS	RS	RS Arriba	RS Arriba
C →	C →	11	9	RS	LS	RS Derecha	RS Derecha
C ↓	C ↓	4	3	A	X	RS Abajo	RS Abajo
C ←	C ←	1	4	X	Y	RS Izquierda	RS Izquierda
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
Inicio		13	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio	Inicio
Seleccionar		9	7	-	-	-	-
Iniciar	Start	10	8	+	+	+	+
LED	1	1	1&2	3&4	4	2-4	1-3
Conexión	Receptor N64®	Receptor USB®					

Macros

Modo	N64	USB	Mantenga por 5 segundos	Descripción
Cambiar Input	☐	☒	Start + B	Cambia entre D-Input y X-Input. Algunas consolas y programas requieren X-Input.
Modo por defecto	☐	☒	Start + Arriba	Devuelve el controlador a su modo por defecto.
Modo Legacy	☐	☒	Start + Izquierda	Ajusta el controlador para que utilice la disposición de botones Legacy16.
Modo All Star	☐	☒	Start + Derecho	Reajusta el mando para que funcione en títulos como Super Mario 3D All Star Collection.
Modo NS64	☐	☒	Start + A	Reasigna el mando para que funcione en la aplicación N64 en NSO.
Intercambio AB/C ↓ C ←	☐	☒	Start + Abajo	Voltea A y B con C ↓ y C ←.
Intercambio de hombro izquierdo	☒	☒	L + ZL	Conmuta los botones L y ZL. Repite la entrada a la inversa.
Intercambio de hombros derecho	☒	☒	R + ZR	Conmuta los botones R y ZR. Repite la entrada a la inversa.

Emparejamiento Español

- Receptor N64®
- Antes de empezar, seleccione el modo Rumble o Memory en el receptor N64®.
 - Ahora puede conectar un Controller Pak (también conocido como Memory Pak) al receptor de forma segura. Esta acción solo se puede realizar cuando la consola está apagada. Si se cambia el modo mientras la consola está funcionando con el receptor conectado, es posible que experimente errores.
 - Conecte el receptor N64® 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.
 - Solo los Controller Paks (también conocidos como Memory Paks) son compatibles con el receptor N64®. No se debe colocar ningún otro accesorio.

- Receptor USB®
- Conecte el receptor USB® a la consola. En la Nintendo Switch®, compruebe la configuración y asegúrate de que la Comunicación de Cable Pro Controller está activada.
 - 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.
 - Algunas consolas requieren que el control se ajuste a la entrada X para poder funcionar. Consulte Macros para obtener más información.

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. El control comenzará a parpadear como si estuviera encendido.

Fallas de alimentación

- Con una carga completa, obtendrá de 15 a 20 horas de juego con ruido, hasta 30 horas sin ruido. Para cargar el control, conecte el cable USB-C® al control y el extremo USB® a un puerto disponible con alimentación. Cuando se conecta a una fuente de alimentación que no sea una PC, el control se cargará rápidamente y podrá recargarse por completo en 2 horas.
- El receptor N64® se alimenta a través de la consola. NO conecte un cable Micro USB® con alimentación al receptor, ya que esto puede dañar la consola o receptor.
- Cuando se conecta a una fuente de alimentación, el LED1 del control parpadeará y luego permanecerá fijo una vez que se haya cargado por completo.
- Para restablecer todos los emparejamientos, mantenga pulsados Start + Select+ R durante 5 segundos. Esto puede solucionar algunos problemas de consumo de energía de conexiones cuando esta el mando inactiva.

Actualizaciones de firmware

- Visite www.retro-bit.com/support para ver las actualizaciones de firmware disponibles.
- No instale programas ni actualizaciones no oficiales. Esto puede dañar su producto o afectar negativamente el rendimiento.

RF exposure statement

This equipment complies with the FCC radiation exposure limits set forth for an uncontrolled environment. This transmitter must not be co-located or operating in conjunction with any other antenna or transmitter.

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.