



**POWERA ENHANCED
WIRELESS CONTROLLER
FOR NINTENDO SWITCH™
WITH LUMECTRA**

**POWERA MANETTE
SANS FIL OPTIMISÉE POUR
NINTENDO SWITCH™
AVEC LUMECTRA**

ルメクトラ・エンハンスド・
ワイヤレスコントローラー
for Nintendo Switch™

USER MANUAL | MANUEL DE L'UTILISATEUR | ユーザーマニュアル | MANUAL DE USUARIO | BEDIENUNGSANLEITUNG | MANUALE PER L'USO | MANUAL DO USUÁRIO





ENGLISH

» CONTROLLER BUTTON MAP.....	3
» PAIRING.....	4
» CHARGING.....	5
» ADVANCED GAMING BUTTONS.....	5
» LUMECTRA LIGHTING.....	6
» SUPPORT.....	9



FRANÇAIS

» CARTE DES BOUTONS DE LA MANETTE.....	12
» SYNCHRONISATION.....	13
» CHARGEMENT.....	14
» BOUTONS DE JEU PROGRAMMABLES.....	14
» ÉCLAIRAGE LUMECTRA	15
» SUPPORT.....	18



日本語

» コントローラーの 各部の名称.....	21
» NINTENDO SWITCH本体に コントローラーを 登録する.....	22
» バッテリーの充電	23
» アドバンスド ゲーミングボタン	23

» イルミネーション エフェクト.....	24
» サポート	29



ESPAÑOL

» ASIGNACIÓN DE BOTONES DEL MANDO.....	31
» SINCRONIZACIÓN	32
» CARGA.....	33
» BOTONES DE CONTROL AVANZADO DE JUEGO.....	33
» ILUMINACIÓN LUMECTRA ..	34
» SOPORTE	37



DEUTSCH

» CONTROLLER- TASTENBELEGUNG.....	39
» KOPPELN.....	40
» AUFLADEN	41
» TASTEN FÜR ERWEITERTE SPIELFUNKTIONEN	41
» LUMECTRA-BELEUCHTUNG .	42
» UNTERSTÜTZUNG.....	45



ITALIANO

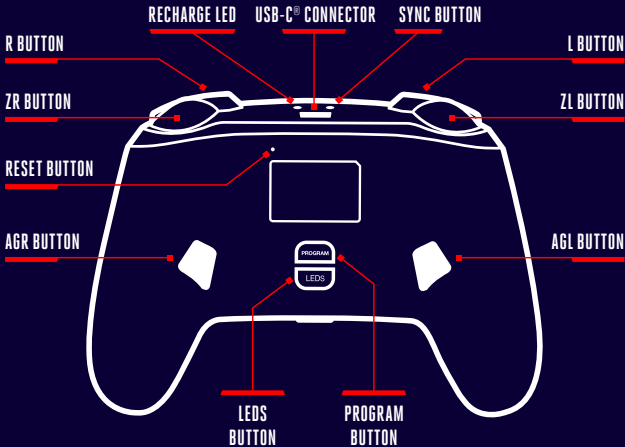
» MAPPA PULSANTI DEL CONTROLLER.....	49
» ACCOPPIAMENTO.....	50
» RICARICA.....	51
» PULSANTI DI GIOCO AVANZATI.....	51
» ILLUMINAZIONE LUMECTRA	52
» SOSTEGNO.....	55



PORTUGUÊS

» MAPA DE BOTÕES DO COMANDO	57
» EMPARELHAMENTO.....	58
» CARREGAMENTO.....	59
» BOTÕES DE JOGO AVANÇADOS.....	59
» ILUMINAÇÃO LUMECTRA ...	60
» SUPORTE.....	63

CONTROLLER BUTTON MAP

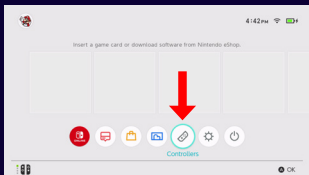


CONTENTS

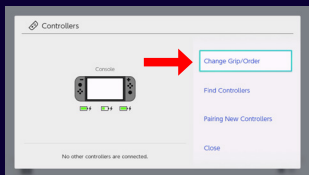
- Enhanced Wireless Controller for Nintendo Switch with Lumectra
- 10 ft. (3 m) USB-A to USB-C Cable
- Quick Start Guide

PAIRING

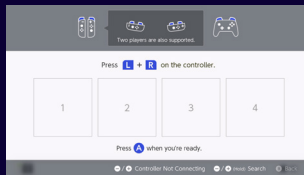
NOTE: Please ensure your Nintendo Switch is using the most recent system update for optimal compatibility with PowerA Wireless controllers. Check your Nintendo Switch system for any updates via "System Settings" on the HOME menu.



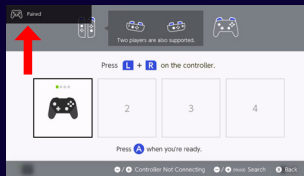
1. Select "Controllers" on the HOME menu.



2. Select "Change Grip/Order"



3. Once on the pairing screen pictured, hold down the SYNC button on the controller for at least three seconds. The player LEDs will cycle from left to right to indicate the controller is in pairing mode.



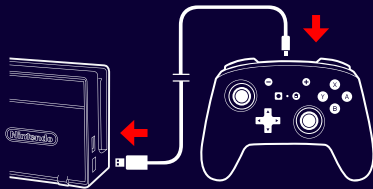
4. A "Paired" message will appear when the controller is connected. Press the A button to end the process.

NOTES:

- Do not touch the Left Stick or Right Stick when pairing your controller.
- After the controller is paired with a Nintendo Switch system, it will auto-connect again when the system and controller are powered ON.
- Up to eight wireless controllers can be connected to a Nintendo Switch system at the same time. The maximum number of controllers that can be connected will vary depending on the type of controllers and features that are used.
- A maximum of two wireless controllers can be connected to a Nintendo Switch system while using Bluetooth® audio. To pair additional wireless controllers, disconnect the Bluetooth audio device.
- Pressing the SYNC Button while connected will turn the controller off.
- This controller can be used when the Nintendo Switch is docked or undocked.
- This controller does not support HD rumble, IR camera, or amiibo™ NFC.

CHARGING

1. Connect the provided USB cable to the Nintendo Switch dock and the USB-C end to the wireless controller.
2. The Recharge LED by the USB-C port of the controller will light up red while charging and green when fully charged.



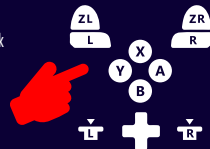
NOTE:

- Charge your controller at least once every 45–60 days (regardless of use) so that the battery retains its ability to charge. Battery capacity will gradually reduce over time with repeated charging.
- When the battery is near depletion the Recharge LED will blink red and the Lumetra lighting will dim.
- Lumetra lighting will turn off during charging when battery capacity is 25% or less.

ADVANCED GAMING BUTTONS

PROGRAMMING

1. Hold the Program Button down for 3 seconds. The Program LED will slowly blink, signaling the controller is in program mode.
2. Press one of the following buttons (A/B/X/Y/L/R/ZL/ZR/Left Stick Press/Right Stick Press/+Control Pad) you wish to assign to an Advanced Gaming Button. The Program LED will blink quickly.
3. Press the Advanced Gaming Button (AGR or AGL) that you wish to perform that function. The Program LED will stop blinking, signaling the Advanced Gaming Button has been assigned.
4. Repeat for the remaining Advanced Gaming Button.



NOTE: Advanced Gaming Button assignments will remain in memory even after your controller is disconnected.

RESETTING

1. Hold the Program Button down for 3 seconds. The Program LED will slowly blink, signaling the controller is in program mode.
2. Press either AGL or AGR to individually reset each button or hold down the Program Button for 5 seconds to reset both simultaneously.

LUMECTRA LIGHTING

The controller has 4 separate lighted Lumectra Zones that you can customize:



Zone 1



Zone 2



Zone 3



Zone 4

ENTER AND EXIT LUMECTRA PROGRAM MODE

- To enter Lumectra program mode, hold the LEOS button (LEOS) on the back of the controller for 2 seconds.
 - Zone 1 will flash 3 times to indicate the controller is in Lumectra program mode.
- Follow the editing steps in the section below to adjust the Lumectra settings. Once complete, hold the LEOS button on the back of the controller for 2 seconds to save the Lumectra settings.
 - All zones will flash 3 times to indicate the settings have been saved and the controller is now out of Lumectra program mode.
- Outside of Lumectra program mode, pressing the LEOS button once will turn the Lumectra lighting off or on.

EDITING LUMECTRA SETTINGS

INDIVIDUAL ZONE ADJUSTMENTS

The button commands below will adjust the Lumectra settings for the selected zone.

- +Control Pad Right:** Toggle through the 4 zones. The selected zone will flash 3 times. After Zone 4, the next press will move back to Zone 1.
- +Control Pad Left:** Change the lighting mode for the selected zone: "Solid", "Breathing", or "Cycle".
- +Control Pad Up:** Increase the brightness for the selected zone.
- +Control Pad Down:** Decrease the brightness for the selected zone.
- A/B/X/Y Buttons:** Change the lighting color when in "Solid" or "Breathing" mode for the selected zone. Each press will toggle through the 6 color options for that button:
 - A** : 6 shades of green
 - B** : 6 shades of red
 - X** : 6 shades of blue
 - Y** : 6 shades of yellow
- Touchpad:** Change the speed setting when in "Breathing" or "Cycle" mode. Three speed options are available: slow, medium, and fast.
- LEOS Button:** When in Lumectra program mode, a single press of the LEOS button will turn on or off the lighting for that zone.

ALL ZONE ADJUSTMENTS

Similar to the individual zone adjustments, it is also possible to edit all zones at once with the following button commands:

-  **Button:** Change the lighting color when in "Solid" or "Breathing" mode for all zones. Each press will toggle through the 24 color options.
-  **Button:** Change the lighting mode for all zones. Each press will toggle through the 3 options.
-  **Button:** Increase the brightness for all zones.
-  **Button:** Decrease the brightness for all zones.
-  **Button:** Change the speed setting for all zones in "Breathing" or "Cycle" mode simultaneously. Each press will toggle through the 3 options.

NOTE: Using the all-zone button commands will override individual zone settings.

UNDO LIGHTING EDITS

While in Lumectra **program mode**, it is possible to undo the changes made by **double-pressing** the LEDs button ( ). This will revert the controller to the last saved Lumectra settings.

CHANGE TO LAST SAVED SETTINGS

The controller saves the 2 most recently saved Lumectra settings. To swap between them, **double press** the LEDs button ( ) when in **standard mode**.

ADDITIONAL LUMECTRA FEATURES

BATTERY SAVING MODE

By default, the controller will turn the Lumectra lighting off after 5 minutes of inactivity to extend the battery life of the controller. It is possible to disable this mode if preferred.

1. Enter Lumectra program mode by holding the LEDs button for 2 seconds.
 - Zone 1 will flash 3 times to indicate the controller is in Lumectra program mode.
2. Press in the Left Stick for 2 seconds to disable battery saving mode, or press in the Right Stick for 2 seconds to enable battery saving mode.
 - All zones will flash 2 times to indicate battery saving mode has been disabled.
 - All zones will flash 3 times to indicate battery saving mode is enabled.
3. Exit Lumectra program mode to save this setting change by holding the LEDs button for 2 seconds.
 - All zones will flash 3 times to indicate the settings have been saved and the controller is now out of Lumectra program mode.

NOTE: Disabling this mode will deplete the battery charge more quickly.

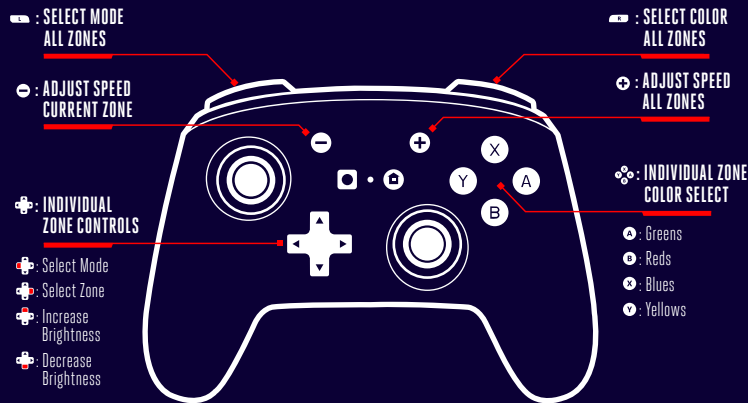
DISPLAY MODE

Display Mode allows you to edit and turn on the Lumectra lighting without needing the controller to be paired to the Nintendo Switch system. To activate display mode, press the LEDs button once when the controller is not connected to turn on the lighting and again to turn them off. Follow the instructions in the previous sections to edit the Lumectra settings.

NOTE:

- Plugging in the provided cable will allow the lights to stay on until the LEDs button is pressed again.
- If the controller is in battery saving mode, the lighting will turn off after 5 minutes.
- If battery saving mode is disabled, the lighting will stay on until manually turned off.
- It is recommended to use this mode with the cable plugged in to ensure the controller is charged and ready to go when it is time to play.

LIGHTING BUTTON COMMAND MAP



TROUBLESHOOTING

For latest FAQs and support with your authentic PowerA accessories, please visit PowerA.com/Support.

Q. Why is my wireless controller not pairing?

- Confirm the battery is charged by connecting the controller to the console with the supplied USB-C Cable.
- Confirm you are following the pairing process. The controller can only be paired to one Nintendo Switch system at a time.
- Use a paper clip to press the reset button on the back of the controller and reset the controller to factory settings.

Q. Why are my sticks scrolling/drift?

- It is important that when the controller is paired or reconnected to the Nintendo Switch system that the sticks are not touched. If this happens, turn the controller off by pressing the SYNC button once, then turning it back on by pressing the HOME button without touching the sticks.
- Make sure the controller battery is not depleted.

Q. Why don't the motion controls work on my controller?

- Make sure that your Nintendo Switch system version is 6.0.1 or later.
- Turn the controller off by pressing the SYNC button once and turn it back on by pressing the HOME button without touching the sticks.

Q. Why is the Lumetra lighting off for a single zone?

- The brightness may be set to 0% for that zone. Use +Control Pad up in Lumetra program mode to turn the brightness up for that zone or ZR to turn the brightness up for all zones.
- The lighting may have been turned off for a single zone. Enter Lumetra program mode and select the zone that is off by using +Control Pad right. Once on the selected zone, press the LEOS button once.

WARRANTY

2-Year Limited Warranty: Visit PowerA.com/Support for details.

WARRANTY AGAINST DEFECTS, AUSTRALIA & NEW ZEALAND CUSTOMERS

This product is provided with a 2-year warranty against defects in manufacturing or materials from the date of purchase. ACCO Brands will either repair or replace a faulty or defective product subject to the conditions of this warranty. Claims under this warranty must be made to the place of purchase within the warranty period with proof of purchase by the original purchaser only. Expenses associated with a warranty claim are the responsibility of the consumer. Conditions of this warranty are on our website: PowerA.com/warranty-ANZ

This warranty is provided in addition to other rights or remedies available to you under the law. Our goods come with guarantees that cannot be excluded under the Australian Consumer Law. You are entitled to a replacement or refund for a major failure and compensation for any other reasonably foreseeable loss or damage. You are also entitled to have the goods repaired or replaced if the goods fail to be of acceptable quality and the failure does not amount to a major failure.

DISTRIBUTOR CONTACT DETAILS

AUSTRALIAN CUSTOMERS:

ACCO Brands Australia Pty Ltd, Locked Bag 50
Blacktown BC, NSW 2148
Phone: 1300 278 546
Email: consumer.support@powera.com

NEW ZEALAND CUSTOMERS:

ACCO Brands New Zealand Limited
PO Box 11-677, Ellerslie, Auckland 1542
Phone: 0800 800 526
Email: consumer.support@powera.com

BATTERY WARNING

- Do not attempt to repair the Li-ion battery yourself—you may damage the battery, which could cause overheating, fire, and injury.
- The Li-ion battery in your device should be serviced or recycled by PowerA or an authorized provider and must be recycled or disposed of separately from household waste.
- Dispose of batteries according to your local environmental laws and guidelines.
- Do not use or leave the product containing rechargeable batteries exposed to very high or very low temperature (e.g. at strong direct sunlight or in a vehicle in extremely hot or extremely cold weather), or in an environment

- with extremely low air pressure can result in an explosion, fire, or the leakage of flammable liquid or gas.
- Do not use a device containing rechargeable batteries in an environment with high levels of static electricity. Excessive static electricity can impair the batteries' internal safety measures, increasing the risk of overheating or fire.
- If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, DO NOT RUB EYES! Immediately flush eyes thoroughly with clean running water and seek medical attention to prevent injury to eyes.
- If the battery gives off an odor, generates heat, or in any way appears abnormal during use, recharging or storage, immediately remove it from any charging device and place it in a sealed fireproof container such as a metal box, or in a safe location away from people and flammable items.
- Discarded batteries may cause fire. Do not heat the controller or battery, or place either in or near fire.

WARNING: READ BEFORE PLAYING

A very small percentage of individuals experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce previously undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures of epilepsy. If you, or anyone in your family, have an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game – dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions – IMMEDIATELY discontinue use and consult with your physician before resuming play.

MOTION WARNING

Playing video games may cause muscle, joint, skin or eyes discomfort. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Take a 10- to 15-minute break every hour, even if you don't think you need it. Parents should monitor their children for appropriate play.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

COMPLIANCE IDENTIFICATION & SPECIFICATION

MODEL: NS6PWLL	FCC ID: YFK-NS6PWLLDA	IC: 9246A-NS6PWLLDA
RF FREQUENCY: 2.4 – 2.4835 GHz	BATTERY: Lithium-ion, 3.7 V, 1200 mAh, 4.44 Wh	

MANUFACTURED FOR

ACCO Brands USA LLC, 4 Corporate Drive, Lake Zurich, IL 60047
ACCOBRANDS.com | POWERA.com | MADE IN CHINA

FCC STATEMENT

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.

WARNING: 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.

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for 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.

CAN ICES-003(B)/NMB-003(B)

This device contains licence-exempt transmitter(s)/receiver(s) that comply with Innovation, Science and Economic Development Canada's licence-exempt RSS(s). Operation is subject to the following two conditions:

1. This device may not cause interference.
2. This device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

REGIONAL COMPLIANCE SYMBOLS

More information available via web-search of each symbol name.



Waste Electrical and Electronic Equipment (WEEE): Electrical and electronic devices and batteries contain materials and substances that can have damaging effects on human health and the environment. This symbol indicates that this device and the battery must not be treated as household waste and must be collected separately. Dispose of the device via a collection point for the recycling of waste electrical and electronic equipment within the EU, UK and in other European countries that operate separate collection systems for waste electrical and electronic equipment and batteries. By disposing of the device and the battery in the proper manner, you help to avoid possible hazards for the environment and public health that could otherwise be caused by improper treatment of waste equipment. The recycling of materials contributes to the conservation of natural resources.



Conformit Europeene aka European Conformity (CE): A declaration from the manufacturer that the product meets applicable European Directives and Regulations for health, safety, and environmental protection.



UK Conformity Assessment (UKCA): A declaration from the manufacturer that the product meets applicable UK Regulations for health, safety, and environmental protection.



The **RCM (Regulatory Compliance Mark)** indicates that the product complies with the relevant Australian and New Zealand electrical safety, electromagnetic compatibility (EMC) and related requirements.

DECLARATION OF CONFORMITY

Hereby, ACCO Brands USA LLC declares the wireless controller is in compliance with Directive 2014/53/EU and UK Radio Equipment Regulation 2017. The full text of the declaration of conformity is available at the following internet address: PowerA.com/compliance

WIRELESS SPECIFICATIONS

Frequency Range: 2.4 – 2.4835 GHz; Max E.I.R.P.: < 10 dBm. For EU & UK only.

ADDITIONAL LEGAL

© 2024 ACCO Brands. All Rights Reserved. PowerA, PowerA Logo, and Lumectra are trademarks of ACCO Brands.

The Bluetooth® word mark and logos are registered trademarks owned by Bluetooth SIG, Inc. and any use of such marks by ACCO Brands is under license. Other trademarks and trade names are those of their respective owners.

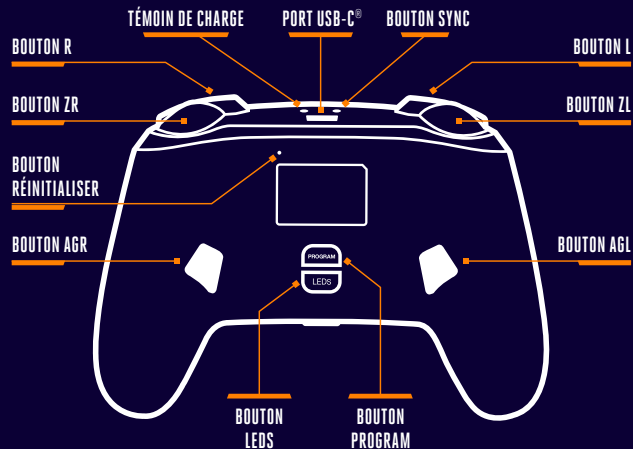
USB-C® is a registered trademark of USB Implementers Forum.

© Nintendo. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.

Complies with
IMDA Standards
DB105685



CARTE DES BOUTONS DE LA MANETTE

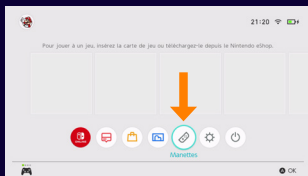


CONTENU

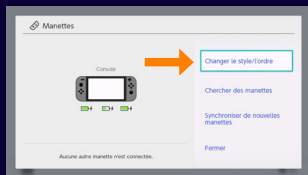
- Manette sans fil optimisée pour Nintendo Switch avec Lumetra
- Câble USB-A vers USB-C de 3 m
- Guide de démarrage rapide

SYNCHRONISATION SANS FIL

REMARQUE : Veuillez vous assurer que votre Nintendo Switch utilise les dernières mises à jour pour une compatibilité optimale avec les manettes sans fil PowerA. Vérifiez les mises à jour de votre système Nintendo Switch via les « Paramètres de la console » dans le menu HOME.



1. Sélectionnez « Manettes » dans le menu HOME.



2. Sélectionnez « Changer le style/l'ordre ».



REMARQUE :

- **Ne touchez ni le stick gauche ni le stick droit lors de la synchronisation de votre manette.**
- Une fois la manette synchronisée avec une console Nintendo Switch, elle se reconnectera automatiquement lorsque vous allumerez la console et la manette.
- Jusqu'à huit manettes sans fil peuvent être connectées à une console Nintendo Switch en même temps. Le nombre maximum de manettes pouvant être connectées varie en fonction des types de manettes et des fonctionnalités utilisées.
- Un maximum de deux manettes sans fil peut être connecté à une console Nintendo Switch tout en utilisant l'audio Bluetooth. Pour synchroniser des manettes sans fil supplémentaires, déconnectez l'appareil audio Bluetooth®.
- La manette s'éteindra si vous appuyez sur le bouton SYNC lorsqu'elle est connectée.
- Cette manette peut être utilisée lorsque la Nintendo Switch est connectée à la station d'accueil ou non.
- Cette manette ne prend pas en charge les vibrations HD, la caméra infrarouge ou le NFC amiibo™.

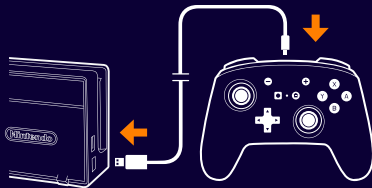
3. Une fois sur l'écran de synchronisation ci-contre, maintenez enfoncé le bouton SYNC de la manette pendant au moins trois secondes. Les quatre LEDs indicatrices de connexion s'allumeront tour à tour de gauche à droite pour indiquer que la manette est en mode synchronisation.



4. Le message « Synchronisation terminée » s'affichera une fois la manette connectée. Appuyez sur le bouton A pour mettre fin au processus.

CHARGEMENT

1. Raccordez le câble USB fourni à la station d'accueil de votre Nintendo Switch et l'extrémité USB-C à la manette sans fil.
2. Le voyant LED de recharge à côté du port USB-C de la manette brille en rouge pendant la charge et en vert lorsqu'elle est terminée.



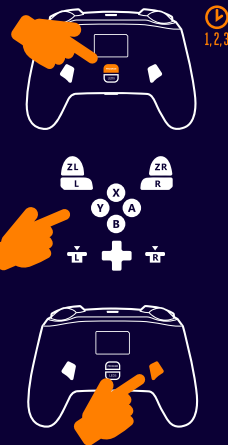
REMARQUE:

- Veillez à charger le contrôleur régulièrement (45-60d) car la batterie peut perdre de sa capacité de charge après une période prolongée. La capacité de la batterie diminuera progressivement avec le temps avec des charges répétées.
- Lorsque la batterie est presque déchargée, le voyant LED de recharge clignote en rouge et l'éclairage Lumetra s'estompe.
- L'éclairage Lumetra s'éteindra pendant le chargement si le niveau de la batterie est à 25 % ou moins.

BOUTONS DE JEU PROGRAMMABLES

PROGRAMMATION

1. Maintenez le bouton de programmation enfoncé pendant deux à trois secondes. L'indicateur LED clignotera lentement, indiquant que la manette est en mode de programmation.
2. Appuyez sur l'un des boutons suivants (A/B/X/Y/L/R/ZL/ZR/pression sur le stick gauche/pression sur le stick droit/manette +) pour le paramétrer comme bouton de jeu programmable. L'indicateur LED de programme clignotera rapidement.
3. Appuyez sur le bouton de jeu programmable (AGR ou AGL) auquel vous voulez affecter la fonction. L'indicateur LED de programme cessera de clignoter pour indiquer que le bouton de jeu programmable a été configuré.
4. Recommencez pour le bouton de jeu programmable restant.



REMARQUE : les attributions des boutons de jeu programmables resteront en mémoire même lorsque le dispositif est déconnecté.

RÉINITIALISATION

1. Maintenez le bouton de programmation enfoncé pendant deux à trois secondes. L'indicateur LED clignotera lentement, indiquant que la manette est en mode de programmation.
2. Appuyez sur AGL ou AGR pour réinitialiser individuellement chaque bouton ou maintenez enfoncé le bouton Programme pendant 5 secondes pour réinitialiser les deux simultanément.

ÉCLAIRAGE LUMECTRA

La manette dispose de quatre zones Lumectra lumineuses distinctes que vous pouvez personnaliser :



Zone 1

Zone 2

Zone 3

Zone 4

ACTIVER ET QUITTER LE MODE DE PROGRAMMATION LUMECTRA

- Pour activer le mode de programmation Lumectra, maintenez enfoncé le bouton LEDS () à l'arrière de la manette pendant deux secondes.
 - La zone 1 clignotera trois fois, signalant que la manette est en mode de programmation Lumectra.
- Suivez les étapes de modification dans la section ci-dessous pour ajuster les paramètres Lumectra. Quand vous avez terminé, maintenez enfoncé le bouton LEDS à l'arrière de la manette pendant deux secondes pour sauvegarder les paramètres Lumectra.
 - Toutes les zones clignoteront trois fois, signalant que les paramètres ont été sauvegardés et que la manette n'est maintenant plus en mode de programmation Lumectra.
- Quand vous n'êtes pas en mode de programmation Lumectra, appuyez une fois sur les boutons LEDS pour allumer ou éteindre l'éclairage Lumectra.

MODIFIER LES PARAMÈTRES LUMECTRA

RÉGLAGES PAR ZONE

Les commandes boutons ci-dessous ajustent les paramètres Lumectra pour la zone sélectionnée.

-  **Manette + vers la droite** : basculer entre les quatre zones. La zone sélectionnée clignotera trois fois. Après la zone 4, appuyer une fois de plus vous ramènera à la zone 1.
-  **Manette + vers la gauche** : modifier la zone d'éclairage de la zone sélectionnée : « Fixe », « Pulsation » ou « Cycle ».
-  **Manette + vers le haut** : augmenter la luminosité de la zone sélectionnée.
-  **Manette + vers le bas** : réduire la luminosité de la zone sélectionnée.
-  **Boutons A/B/X/Y** : modifier la couleur d'éclairage de la zone sélectionnée en mode « Fixe » ou « Pulsation ». Chaque pression fait basculer les six options de couleurs pour le bouton donné :
 - A** : 6 nuances de vert
 - B** : 6 nuances de rouge
 - X** : 6 nuances de bleu
 - Y** : 6 nuances de jaune
-  **Bouton -** : modifier le paramètre de vitesse en mode « Fixe » ou « Pulsation ». Trois options de vitesse sont disponibles : lente, moyenne et rapide.
-  **Bouton LEDS** : en mode de programmation Lumectra, appuyez une fois sur les boutons LEDS pour allumer ou éteindre l'éclairage de cette zone.

RÉGLAGES DE TOUTES LES ZONES À LA FOIS

De même que pour le réglage par zone, il est possible de régler toutes les zones en même temps à l'aide des commandes suivantes :

-  **Bouton R** : modifier la couleur d'éclairage de toutes les zones en mode « Fixe » ou « Pulsation ». Chaque pression fait basculer entre les 24 options de couleurs.
-  **Bouton L** : Modifie le mode d'éclairage pour toutes les zones. Chaque pression fait basculer entre les trois options.
-  **Bouton ZR** : augmente la luminosité pour toutes les zones.
-  **Bouton ZL** : réduit la luminosité pour toutes les zones.
-  **Bouton +** : modifier le paramètre de vitesse pour toutes les zones en mode « Fixe » ou « Pulsation » simultanément. Chaque pression fait basculer entre les trois options.

REMARQUE : Les commandes boutons pour toutes les zones prennent le pas sur les réglages par zone.

ANNULER LES MODIFICATIONS D'ÉCLAIRAGE

En **mode de programmation** Lumectra, il est possible d'annuler les modifications apportées en appuyant deux fois sur le bouton LEDES ( ). Cela rétablira les derniers paramètres Lumectra sauvegardés de la manette.

PASSER AUX DERNIERS PARAMÈTRES SAUVEGARDÉS

La manette sauvegarde les deux derniers paramètres Lumectra sauvegardés. Pour basculer de l'un à l'autre, appuyez deux fois sur le bouton LEDES ( ) en **mode Standard**.

AUTRES FONCTIONNALITÉS LUMECTRA

MODE D'ÉCONOMIE DE BATTERIE

Par défaut, la manette éteint l'éclairage Lumectra au bout de cinq minutes d'inactivité afin de prolonger la durée de vie de la batterie. Il est possible de désactiver ce mode si vous le souhaitez.

- Activez le mode de programmation Lumectra en maintenant enfoncé le bouton LEDES pendant deux secondes.
 - La zone 1 clignotera trois fois, signalant que la manette est en mode de programmation Lumectra.
- Appuyez pendant 2 secondes sur le stick analogique gauche pour désactiver le mode économie de batterie ou sur le stick analogique droit pour l'activer.
 - Toutes les zones clignoteront deux fois, indiquant que le mode économie de batterie est désactivé.
 - Toutes les zones clignoteront trois fois, indiquant que le mode économie de batterie est activé.
- Quittez le mode de programmation Lumectra pour sauvegarder la modification des paramètres en maintenant enfoncé le bouton LEDES pendant deux secondes.
 - Toutes les zones clignoteront trois fois, signalant que les paramètres ont été sauvegardés et que la manette n'est maintenant plus en mode de programmation Lumectra.

REMARQUE : Si vous désactivez ce mode, la batterie se déchargera plus vite.

MODE AFFICHAGE

Le mode affichage vous permet de modifier et d'allumer l'éclairage Lumectra sans avoir à synchroniser la manette avec le système Nintendo Switch. Pour activer le mode affichage, appuyez une fois sur le bouton LEDES lorsque la manette est déconnectée pour allumer l'éclairage, et appuyez une nouvelle fois pour l'éteindre. Suivez les instructions de la section précédente pour modifier les paramètres Lumectra.

REMARQUE :

- Si vous branchez le câble fourni, les lumières resteront allumées jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur le bouton LEDES.
- Si la manette est en mode économie d'énergie, l'éclairage s'éteindra au bout de cinq minutes. Si le mode économie d'énergie est désactivé, l'éclairage restera allumé jusqu'à ce qu'il soit désactivé manuellement.
- Il est recommandé d'utiliser ce mode avec le câble branché afin que la manette soit chargée et prête au moment de jouer.

CARTE DES COMMANDES BOUTONS DE L'ÉCLAIRAGE LUMECTRA

 : SÉLECTIONNER LE MODE TOUTES LES ZONES

 : RÉGLER LA VITESSE DE LA ZONE ACTUELLE

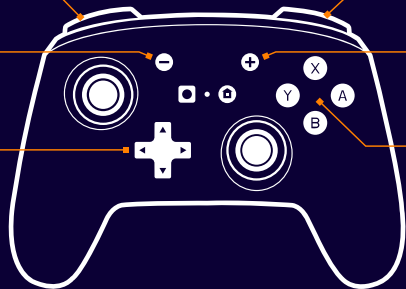
 : COMMANDES INDIVIDUELLES DE ZONE

 : Mode de sélection

 : Sélectionner une zone

 : Augmenter la luminosité

 : Diminuer la luminosité



 : SÉLECTIONNER LA COULEUR TOUTES LES ZONES

 : RÉGLER LA VITESSE DE TOUTES LES ZONES

 : SÉLECTION DE LA COULEUR DE ZONE INDIVIDUELLE

-  A : Verts
-  B : Rouges
-  X : Bleues
-  Y : Jaunes

 : AUGMENTER LA LUMINOSITÉ DE TOUTES LES ZONES

 : DIMINUER LA LUMINOSITÉ DE TOUTES LES ZONES



 : Éteindre/allumer toutes les zones

  : Entrer/quitter le mode Lumetra

  : Annuler les modifications en mode Lumetra

  : Revenir aux paramètres précédents de Lumetra (en mode standard)

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Pour consulter les dernières Questions fréquentes ou obtenir de l'assistance pour vos accessoires PowerA d'origine, veuillez consulter le site PowerA.com/Support.

Q. Pourquoi ma manette sans fil ne parvient-elle pas à effectuer la synchronisation ?

- R. Assurez-vous que la batterie est chargée en branchant la manette à la console avec le câble USB-C fourni.
- R. Vérifiez que vous suivez bien le processus de synchronisation. La manette ne peut être synchronisée qu'avec une seule console Nintendo Switch à la fois.
- R. Utilisez un trombone pour appuyer sur le bouton Réinitialiser au dos de la manette pour réinitialiser la manette aux paramètres d'usine.

Q. Pourquoi mes sticks bougent/driftent-ils ?

- R. Il est important de ne pas toucher les sticks quand la manette est synchronisée ou reconnectée à la console Nintendo Switch. Si cela se produit, éteignez la manette en appuyant une fois sur le bouton SYNC, puis rallumez-la en appuyant sur le bouton HOME sans toucher aux sticks.
- R. Assurez-vous que la batterie de la manette n'est pas déchargée.

Q. Pourquoi les commandes par mouvement ne fonctionnent-elles pas sur ma manette ?

- R. Assurez-vous de disposer de la version 6.0.1 ou supérieure du système Nintendo Switch.
- R. Éteignez la manette en appuyant une fois sur le bouton SYNC, puis rallumez-la en appuyant sur le bouton HOME sans toucher aux sticks.

Q. Pourquoi l'éclairage Lumetra est-il désactivé pour une seule zone ?

- R. Il se peut que la luminosité de cette zone soit réglée à 0 %. Actionnez le pavé de contrôle + vers le haut en mode de programmation Lumetra pour augmenter la luminosité de cette zone ou ZR pour l'augmenter pour toutes les zones.
- R. Il se peut que l'éclairage ait été désactivé pour une seule zone. Entrez en mode de programmation Lumetra et sélectionnez la zone éteinte en actionnant le pavé de contrôle + vers la droite. Une fois à la zone sélectionnée, appuyez une fois sur le bouton LEDS.

GARANTIE

Garantie limitée de deux ans. Consultez le site PowerA.com/Support pour plus de détails.

AVERTISSEMENT CONCERNANT LES BATTERIES

- N'essayez pas de remplacer vous-même la batterie Li-ion, vous pourriez l'endommager et ainsi entraîner une surchauffe, un incendie et des blessures.
- La batterie lithium-ion de votre appareil doit être révisée ou recyclée par PowerA ou un fournisseur agréé. Elle doit être recyclée ou mise au rebut séparément du reste des ordures ménagères.
- Débarrassez-vous des batteries conformément aux lois et directives locales relatives à l'environnement.
- N'utilisez pas et ne laissez pas le produit contenant des piles rechargeables exposé à des températures très élevées ou très basses (par exemple, en cas d'exposition directe aux rayons du soleil ou dans un véhicule par temps extrêmement chaud ou extrêmement froid), ou dans un environnement où la pression atmosphérique est extrêmement faible, ce qui pourrait provoquer une explosion, un incendie ou une fuite de liquide ou de gaz inflammable.
- N'utilisez pas l'appareil contenant une batterie Li-ion dans un environnement chargé en électricité statique, cela pourrait endommager la sécurité interne de l'appareil et exposer à des dangers.
- Si l'électrolyte entre en contact avec vos yeux en raison d'une fuite de la batterie, ne les frottez pas ! Rincez-les avec de l'eau et consultez immédiatement un médecin. Cela pourrait abîmer vos yeux ou entraîner une perte de vision.
- Si la batterie émet une odeur, génère de la chaleur, ou semble d'une manière ou d'une autre anormale en cours d'utilisation, de recharge ou de stockage, retirez-la immédiatement du chargeur et placez-la dans un contenant scellé, tel qu'une boîte en métal.
- N'oubliez pas que des batteries usagées peuvent entraîner un incendie, ne chauffez pas la manette et ne la jetez pas dans un feu.

AVERTISSEMENT : À LIRE AVANT DE JOUER

Une très faible proportion d'individus est susceptible d'être victime de crises d'épilepsie si elle se trouve exposée à certains types de stimuli lumineux ou de lumières clignotantes. L'exposition à ces stimuli au cours d'un jeu vidéo peut provoquer des crises d'épilepsie chez des individus. Sous certaines conditions, même des personnes ne présentant aucun antécédent d'épilepsie peuvent être sujettes à des crises ou à des symptômes épileptiques. Si vous-même ou une personne de votre famille possédez des antécédents d'épilepsie, veuillez consulter un médecin.

avant de jouer. Si, au cours de votre session de jeu, vous ressentez des vertiges, des troubles de la vision, des spasmes musculaires ou oculaires, une perte de conscience, de la confusion ou des mouvements involontaires, arrêtez IMMÉDIATEMENT de jouer et consultez un médecin avant toute utilisation ultérieure.

MISE EN GARDE AU SUJET DES MOUVEMENTS

Les jeux vidéo peuvent provoquer des douleurs des muscles, des articulations, de la peau ou des yeux. Respectez les consignes suivantes pour éviter les problèmes tels que tendinite, syndrome du canal carpien, irritation cutanée ou fatigue oculaire :

- Évitez de jouer trop longtemps. Faites une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous n'en ressentez pas la nécessité. Les parents doivent s'assurer que leurs enfants jouent de manière appropriée.
- Si vous ressentez de la fatigue ou une douleur dans vos mains, poignets, bras ou yeux pendant le jeu, ou des symptômes tels que picotements, engourdissement, brûlure ou raideur, arrêtez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de reprendre le jeu.
- Si l'un des symptômes cités persiste ou si vous ressentez une gêne prolongée pendant ou après le jeu, arrêtez de jouer et consultez un médecin.

IDENTIFICATION DE CONFORMITÉ

MODÈLE : NSGPWLL

IC: 9246A-NSGPWLLDA

FRÉQUENCE RF: 2,4 – 2,4835 GHz

BATTERIE: Lithium-ion, 3,7 V, 1200 mAh, 4,44 Wh

FABRIQUÉ POUR

ACCO Brands USA LLC, 4 Corporate Drive, Lake Zurich, IL 60047

ACCOBRANDS.com | POWERA.com | FABRIQUÉ EN CHINE

CAN ICES-003(B)/NMB-003(B)

L'émetteur/récepteur exempt de licence contenu dans le présent appareil est conforme aux CNR d'Innovation, Sciences et Développement économique Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes :

1. L'appareil ne doit pas produire de brouillage;
2. L'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.

SYMBOLES DE CONFORMITÉ RÉGIONALE

De plus amples informations sont disponibles en recherchant chaque nom de symbole.



Déchets d'équipements électriques et électroniques (DEEE) : Les appareils électriques et électroniques et les batteries contiennent des matériaux et des substances qui peuvent avoir des effets néfastes sur la santé humaine et l'environnement. Ce symbole indique que cet appareil et la batterie ne doivent pas être traités comme des déchets ménagers et doivent être collectés séparément. Éliminez l'appareil dans un point de collecte pour le recyclage des déchets d'équipements électriques et électroniques au sein de l'UE, au Royaume-Uni et dans tout autre pays européen disposant de systèmes de collecte dédiés pour les déchets d'équipements électriques et électroniques et les batteries. En vous éliminant l'appareil et la batterie de manière appropriée, vous contribuez à éviter les risques éventuels pour l'environnement et la santé publique qui pourraient être causés par un traitement inadapté des déchets d'équipements. Le recyclage des matériaux contribue à la préservation des ressources naturelles.



FR

Cet appareil, ses piles et cordons
se recyclent

À DÉPOSER
EN MAGASIN



À DÉPOSER
EN DÉCHÈTERIE



OU

Points de collecte sur www.quefairedemesdechets.fr
Privilégiez la réparation ou le don de votre appareil !



Conformité Européenne (CE) : Une déclaration du fabricant selon laquelle le produit est conforme aux réglementations et directives européennes applicables en matière de santé, de sécurité et de protection de l'environnement.

DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

Par la présente, ACCO Brands USA LLC déclare que le manette sans fil est conforme à la directive 2014/53/UE et aux exigences légales applicables du Royaume-Uni. Le texte complet de la déclaration de conformité est disponible à l'adresse Internet suivante : PowerA.com/compliance

CARACTÉRISTIQUES SANS FIL

Gamme de fréquences : 2,4 – 2,4835 GHz; PIRE maximum : < 10 dBm. UE uniquement.

INFORMATIONS LÉGALES SUPPLÉMENTAIRES

© 2024 ACCO Brands. Tous droits réservés. PowerA, le logo PowerA, et Lumectra sont des marques commerciales d'ACCO Brands.

La marque verbale et les logos Bluetooth® sont des marques déposées appartenant à Bluetooth SIG, Inc. et toute utilisation de ces marques par ACCO Brands est effectuée sous licence. Les autres marques de commerce sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

USB-C® est une marque déposée de USB Implementers Forum.

© Nintendo. Nintendo Switch est une marque commerciale de Nintendo.

コントローラーの各部の名称

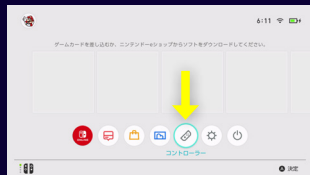


パッケージ内容

- ・ワイヤレスコントローラー
- ・USB-C充電ケーブル (3m)
- ・クイックスタートガイド

Nintendo Switch本体にコントローラーを登録する

注：HOMEメニューの「設定」で、Nintendo Switchシステムに更新がないかを確認してください。PowerAワイヤレスコントローラーを使用するには、Nintendo Switchのシステムの最新バージョンが必要です。



1. HOMEメニューの「コントローラー」を選択します。



2. 「持ちかた/順番を変える」を選択します。



3. 左の画面が表示されている間に、登録したいコントローラーのシンクロボタンを3秒以上長押しします。



4. 画面に「登録しました」という表示が出たら、登録は完了です。Aボタンを押して終了します。

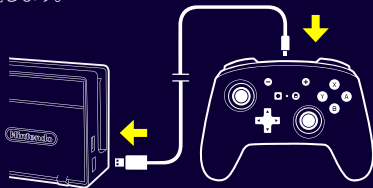
注：

- ・コントローラーを登録するときは、LスティックまたはRスティックに触れないでください。
- ・一度コントローラーがNintendo Switch本体に登録されると、次回からは本体とコントローラーの電源をONにすれば、自動的に接続されます。
- ・最大8個のワイヤレスコントローラーをNintendo Switch本体に同時接続できます。Nintendo Switch本体を同時使用できる最大数です。接続できるコントローラーの最大数は、使用するコントローラーの種類や機能によって異なります。
- ・ワイヤレスのヘッドホンなどを使用する時にNintendo Switchに接続できるワイヤレスコントローラーは最大2個です。追加でワイヤレスコントローラーを登録するには、Bluetooth®オーディオデバイスを切断してください。
- ・接続中にシンクロボタンを押すと、コントローラーの電源がOFFになります。
- ・このコントローラーは、Nintendo Switchのドック接続時でもドック取り外し時でも使用できます。
- ・このコントローラーは、HD振動、モーションIRカメラ、NFC（近距離無線通信）には対応していません。

バッテリーの充電

1. 付属のUSB-C充電ケーブルをNintendo Switchドックに接続して、USB-C側をワイヤレスコントローラーに接続します。

2. 充電中はコントローラーのUSB-C端子の横にある充電ランプが赤色に点灯し、フル充電されると緑色に変わります。



注：

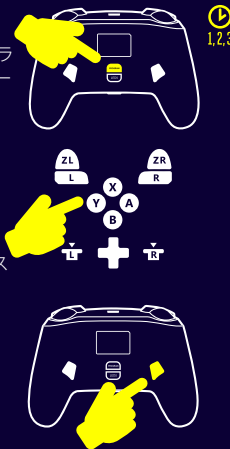
- バッテリーが充電能力を維持できるように、少なくとも45～60日に一度は（使用状況に関係なく）コントローラーを充電してください。充電を繰り返すと、時間の経過とともにバッテリーの充電能力は徐々に低下します。
- バッテリー残量が少なくなると充電ランプが赤色で点滅し、イルミネーションは消灯します。
- バッテリー残量が25%以下になると充電中でもイルミネーションは点灯しません。

アドバンスドゲーミングボタン

割り当て

1. プログラムボタンを2～3秒長押しします。プログラムステータスランプがゆっくりと点滅し、コントローラーがプログラムモードであることを示します。
2. アドバンスドゲーミングボタンに割り当てるボタン（A/B/X/Y/L/R/ZL/ZR/Lスティック/Rスティック/十字ボタンのいずれか）を押します。プログラムステータスランプがすばやく点滅します。
3. 機能を実行したいアドバンスドゲーミングボタン（AGRまたはAGL）を押します。プログラムステータスランプの点滅が止まり、アドバンスドゲーミングボタンへの割り当てが完了したことを示します。
4. 残りのアドバンスドゲーミングボタンも同様に設定します。

注：アドバンスドゲーミングボタンの割り当ては、接続を解除してもメモリに保存されています。



1, 2, 3

アドバンスドゲーミングボタンのリセット

1. プログラムボタンを2～3秒長押しします。コントローラーがプログラムモードになると、プログラムステータスランプがゆっくり点滅し始めます。
2. AGLまたはAGRボタンを押して各ボタンを個別にリセットするか、プログラムボタンを5秒間押し続け、両方を同時にリセットします。

イルミネーションエフェクト

イルミネーションエフェクトは、「ルメクトラ」というRGB照明のカスタマイズ機能のことです。

「ルメクトラ」という名前は、Lumen (光の単位) + Spectra (スペクトラ) + Illumination (イルミネーション) の3つのインスピレーションから生まれました。

ゾーン

カスタマイズ可能な
4つのライティングゾーン



ゾーン1



ゾーン2



ゾーン3



ゾーン4

カラー

24色のカラーバリエーション



グリーン (6階調)

レッド (6階調)

ブルー (6階調)

イエロー (6階調)

ライティングモード

選べる3つのモード設定

ソリッド	設定した色で点灯
ブリージング	設定した色で点灯と 消灯をゆっくり繰り返し
サイクル	全色がなだらかに 切替る

ライティングスピード

3段階

明るさ

11段階

ルメクトラプログラムモード

ルメクトラプログラムモードの開始/終了

1. ルメクトラプログラムモードを開始するには、コントローラー背面のLEDボタン () を2秒間長押しします。
 - ゾーン1が3回点滅し、コントローラーがルメクトラプログラムモードであることを示します。
2. 次のセクションで示されている編集の手順に従い、ルメクトラの設定をします。完了したら、コントローラー背面のLEDボタンを2秒間長押ししてルメクトラの設定を保存します。
 - すべてのゾーンが3回点滅し、ルメクトラの設定が保存されたことと、コントローラーのルメクトラプログラムモードが終了したことを示します。
3. ルメクトラプログラムモードが終了した状態でLEDボタンを1回押すと、ルメクトラライティングのオン/オフが切り替わります。

注: ルメクトラプログラムモードを終了する際にはかならずルメクトラ設定が保存されます。

個別のゾーンの調整

選択したゾーンのルメクトラ設定を調整するには、以下のボタンを使用します。

-  十字ボタン右: 4つのゾーンを切り替えます。選択したゾーンが3回点滅します。ゾーン4の後にボタンを押すと、ゾーン1に戻ります。
-  十字ボタン左: 選択したゾーンのライティングモードを変更します。
 - ソリッドモード (設定した色で点灯)
 - ブリージングモード (設定した色で点灯と消灯をゆっくり繰り返す)
 - サイクルモード (全色が自動的に切替る)
-  十字ボタン上: 選択したゾーンの明るさを上げます。
-  十字ボタン下: 選択したゾーンの明るさを下げます。
-  A/B/X/Yボタン: 「ソリッド」または「ブリージング」モードの場合に、選択したゾーンのライティングの色を変更します。ボタンを1回押すごとに、そのボタンに割り当てられている6つの階調が順に切り替わります。
 -  **A**: グリーン (6階調)
 -  **B**: レッド (6階調)
 -  **X**: ブルー (6階調)
 -  **Y**: イエロー (6階調)
-  ーボタン: 「ブリージング」または「サイクル」モードの際に速度設定を変更します。3段階の速度から選択できます。
-  LEDボタン: ルメクトラプログラムモードの際にLEDボタンを1回押すと、選択しているゾーンのルメクトラライティングのオン/オフが切り替わります。

すべてのゾーンの調整

ゾーンを個別に調整できるように、以下のボタンを使ってすべてのゾーンを一度に設定することもできます。

- ➡ R ボタン: 「ソリッド」または「ブリージング」モードの場合に、すべてのゾーンのライティングの色を変更します。 ボタンを1回押すごとに、24種類の色が順に切り替わります。
- ⬅ L ボタン: すべてのゾーンのライティングモードを変更します。 ボタンを1回押すごとに、3種類のモードが順に切り替わります。
 - ・ソリッドモード (設定した色で点灯)
 - ・ブリージングモード (設定した色で点灯と消灯をゆっくり繰り返し)
 - ・サイクルモード (全色がなだらかに切替る)
- ⬆ ZR ボタン: すべてのゾーンの明るさを上げます。
- ⬇ ZL ボタン: すべてのゾーンの明るさを下げます。
- ⊕ + ボタン: 「ブリージング」または「サイクル」モードの際に、すべてのゾーンの速度設定を同時に変更します。 ボタンを1回押すごとに、3段階の速度が順に切り替わります。

注: すべてのゾーンのボタンを使用すると、個別のゾーン設定が上書きされます。

ルメクトラ設定の編集をやり直す

ルメクトラプログラムモードの状態では、LEDボタン( )を2回押すことで編集をやり直すことができます。

保存したルメクトラ設定の切替

コントローラーには、最新の2つのルメクトラ設定が保存されています。LEDボタン( )を2回押すことで、2つの設定を切り替えることができます。

その他の機能

【省エネモード】

初期設定では、5分間操作が行われないと、コントローラーのバッテリー消費を抑えるためにルメクトラライティングがオフになります。 必要に応じてこのモードを無効にすることができます。

1. LEDボタンを2秒間長押しして、ルメクトラプログラムモードを開始します。
 - ・ゾーン1が3回点滅し、コントローラーがルメクトラプログラムモードであることを示します。
 2. 左右のスティックを長押しします。
 - ・左スティックを2秒間長押し: すべてのゾーンが2回点滅し、省エネモードが無効になったことを示します。
 - ・右スティックを2秒間長押し: すべてのゾーンが3回点滅し、省エネモードが有効になったことを示します。
 3. LEDボタンを2秒間長押しして、この設定の変更を保存してルメクトラプログラムモードを終了します。
 - ・すべてのゾーンが3回点滅し、ルメクトラの設定が保存されたことと、コントローラーのルメクトラプログラムモードが終了したことを示します。
- 注: 省エネモードを無効にすると、バッテリーの消費が速くなります。

【ディスプレイモード】

ディスプレイモードでは、コントローラーをNintendo Switchシステムに登録する必要なく、ルメクトラを設定したり有効にしたりできます。 ディスプレイモードを有効にするには、コントローラーが接続されていない状態でLEDボタンを1回押し、ルメクトラをオンに切り替えます。もう1回押し、ルメクトラがオフになります。 前述のセクションで示されている手順に従い、ルメクトラの設定を調整します。

注：

- 付属のUSB-C充電ケーブルが差し込まれている場合、ルメクトラライティングはLEDボタンが再び押されるまで点灯し続けます。
- コントローラーが省エネモードの場合、イルミネーションは5分後にオフになります。
- 省エネモードが無効な場合、ルメクトラライティングはLEDボタンが再び押されるまで点灯し続けます。
- ゲームをプレイする際に充電不足になることを避けるために、ディスプレイモードを使用する際はUSB-C充電ケーブルに接続し、充電した状態で使用することを推奨します。

ルメクトラプログラムモード時の各部の説明：



LT2A : ルメクトラライティングのオン/オフを切り替える

LT2B LT2C : 2つのルメクトラ設定を切り替える

L2.3 LT2D : ルメクトラプログラムモードの開始/終了

LT2E LT2F : ルメクトラ設定の編集をやり直す

トラブルシューティング

お問い合わせ/サポート: 最新のFAQとサポートについては、
Powera.com/ja-jp/contact-us/をご確認ください。

Q1. ワイヤレスコントローラーが登録できません。

- A1. 付属のUSB-C充電ケーブルを使用してコントローラーを本体に接続し、バッテリーが充電されることを確認してください。
- A2. 「Nintendo Switch本体にコントローラーを登録する」の手順に従っていることを確認してください。コントローラーは、同時に1台のNintendo Switchにしか登録できません。
- A3. クリップの先端やつまようじなど先の尖ったものでリセットボタンを押して、コントローラーを工場出荷時の設定にリセットしてください。(折れやすいものは使用しないでください。)

Q2. スティックがスクロールしたりドリフトしたりします。

- A1. コントローラーをNintendo Switchに登録する際や再接続する際は、スティックには触れないでください。予期せぬ動作が生じる場合は、シンクロボタンを1回押してコントローラーをオフにした後に、スティックには触れずにHOMEボタンを押して、コントローラーを再びオンにします。
- A2. コントローラーのバッテリー残量が十分にあることを確認してください。

Q3. コントローラーでモーションセンサーが機能しません。

- A1. お使いのNintendo Switchが最新のシステムバージョンを使用していることを確認してください。
- A2. シンクロボタンを1回押してコントローラーをオフにした後に、スティックには触れずにHOMEボタンを押して、コントローラーを再びオンにします。

Q4. 1つのゾーンでルメクトラライティングがオフになります。

- A1. ゾーンの明るさが低く設定されている可能性があります。ルメクトラプログラムモードを開始して、十字ボタンの上を押して個別にゾーンの明るさを上げるか、ZRボタンを押してすべてのゾーンの明るさを上げます。
- A2. 1つのゾーンでルメクトラがオフになっている可能性があります。ルメクトラプログラムモードを開始し、十字ボタンの右を使って該当のゾーンを選択します。選択したゾーンでLEDボタンを1回押します。

保証規定

商品に付属している保証書は内容をご確認の上、大切に保管してください。

お買い上げ時のレシートや領収書等がない場合は無効となりますのでご注意ください。

保証期間中に正常な使用状態で万一故障した場合には、保証規定事項に基づき、無償修理または交換いたしますのでお買い求めの販売店、または当社へお申し出ください。

保証期間内でも次のような場合にはサポートを提供できない場合がございます。

- ・使用上の誤り、または改造や不当な修理による故障または損傷
- ・お買い上げの後の落下、引っ越し、輸送等による故障または損傷
- ・火災、地震、水害、落雷その他天災地変ならびに公害や異常電圧、その他外部要因による故障または損傷
- ・過酷な条件のもとで使用されて生じた故障または損傷
- ・保証書の提示のない場合
- ・お買い上げ年月日、お客様名、販売店名の記入のない場合、あるいは字句を書き換えられた場合

保証書は日本国内においてのみ有効です。保証書は再発行いたしませんので紛失しないように大切に保管してください。

保証書は明示した期間、条件のもとにおいて無償対応をお約束するものです。したがって、保証書によってお客様の法律上の権利を制限するものではありませんので、保証期間経過後の修理等についてご不明な場合はお買い上げの販売店または当社へお問い合わせください。

アコ・ブランドズ・ジャパン株式会社

www.accobrand.co.jp e-mail: jp.service@acco.com

バッテリーに関する警告

- お客様ご自身によるバッテリーの修理、分解、改造は絶対に行わないでください。
- バッテリーが損傷し、過熱、火災、けがの原因となることがあります。
- バッテリーが内蔵されているため、コントローラーを処分する際は、お住いの地域のルールに従ってください。不明な場合はお住まいの市町村、自治体へお問い合わせください。
- バッテリーを搭載した機器は、高温環境下（直射日光の当たる場所や炎天下の車内など）で使用したり放置したりしないでください。高温になるとバッテリーが過熱または発火する可能性があります。また、バッテリーの性能や寿命に悪影響を及ぼすことがあります。
- バッテリーを搭載した機器は、静電気の多い環境で使用しないでください。過度の静電気はバッテリーの内部安全対策を損ない、過熱や火災の危険性を高めることがあります。
- バッテリーから漏れた液体が目に入った場合は、目をこすらないでください。目を傷つけないように、すぐにきれいな流水で十分に洗い流し、医師の診察を受けてください。
- 使用中、充電中、保管中にバッテリーが異臭を発したり、発熱したりするなど、何らかの異常が見られたら、ただちに充電機器から取り外し、金属性の箱など密閉された耐火容器に入れるか、人や燃えやすいものから離して安全な場所に置いてください。
- コントローラーやバッテリーを加熱したり、火の中に入れたり、火に近づけたりしないでください。

警告

健康上の安全のために、ご使用前によくお読みいただき、その内容を必ずお守りください。

※ 小さなお子様がご使用になる場合は、保護者の方がよくお読みいただいたうえで、お子様に付き添ってご使用ください。

- 強い光や点滅の刺激を受けたり、テレビの画面などを見たりしているとき、ごくまれに一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失、めまい、視覚変化などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- 長時間連続して使用しない。目安として、1時間ごとに10～15分休憩してください。
- 目や手・腕・足・顔など身体の一部に痛みや疲労感、不快感があるときは、すぐに使用を中止する。

これらの症状が続く場合は、医師の診察を受けてください。

その他の法律

© 2024 ACCO Brands. PowerAおよびPowerAロゴはACCO Brandsの登録商標または商標です。

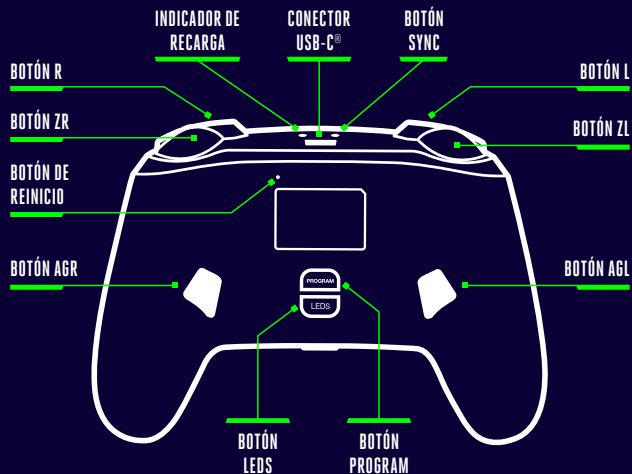
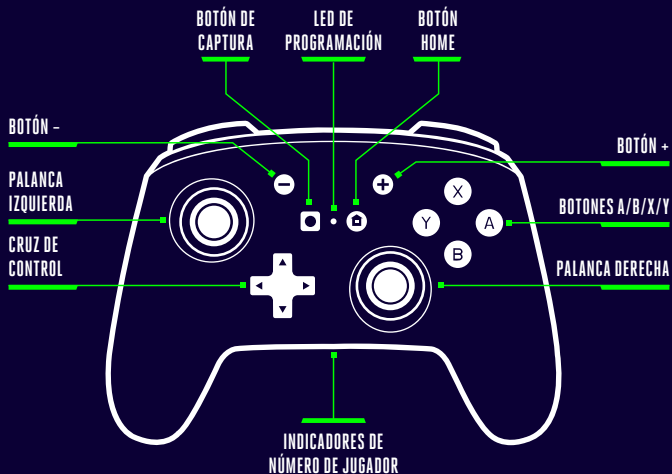
Nintendo Switchのロゴ・Nintendo Switchは任天堂の商標です。

© Nintendo

Bluetooth® ワードマークおよびロゴは登録商標であり、Bluetooth SIG, Inc. が所有権を有します。

ACCO Brandsは使用許諾の下でこれらのマークおよびロゴを使用しています。その他の商標および登録商標は、それぞれの所有者の商標および登録商標です。USB-C®は、USB Implementers Forumの登録商標です。

ASIGNACIÓN DE BOTONES DEL MANDO

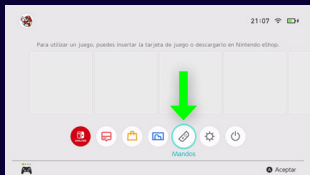


CONTENIDO

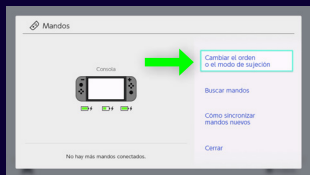
- Mando inalámbrico mejorado para Nintendo Switch con Lumetra
- Cable USB tipo C a USB-A de 3 m
- Guía de inicio rápido

SINCRONIZACIÓN

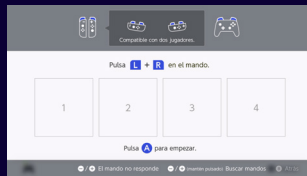
NOTA: Asegúrate de que tu Nintendo Switch tiene instalada la actualización más reciente del sistema para que la compatibilidad con los mandos inalámbricos PowerA sea óptima. Comprueba si hay actualizaciones para tu consola Nintendo Switch en "Configuración del sistema" en el menú HOME.



1. Selecciona "Mandos" en el menú HOME.



2. Selecciona "Cambiar el orden o el modo de sujeción".



NOTA:

- No toque la palanca izquierda ni la derecha al emparejar el mando.
- Una vez sincronizado el mando con una consola Nintendo Switch, se volverá a conectar automáticamente cuando se enciendan la consola y el mando.
- Se pueden conectar hasta ocho mandos inalámbricos a una consola Nintendo Switch al mismo tiempo. El número máximo de mandos que se pueden conectar variará en función del tipo de los mismos y de las funciones que se utilicen.
- Es posible conectar un máximo de dos mandos inalámbricos a una consola Nintendo Switch mientras se utiliza audio Bluetooth. Para emparejar mandos inalámbricos adicionales, desconecte el dispositivo de audio Bluetooth®.
- Si pulsa el botón SYNC mientras está conectado, el mando se apagará.
- Este mando se puede utilizar con la Nintendo Switch independientemente de que esté o no colocada en la base.
- Este mando no es compatible con HD rumble, cámara IR ni amiibo™ NFC.

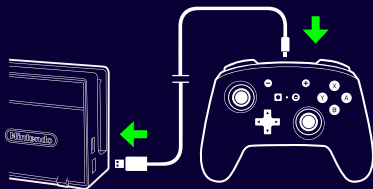
3. Una vez en la pantalla de sincronización de la imagen, mantén pulsado el botón SYNC del mando durante al menos tres segundos. Los LED del jugador alternarán de izquierda a derecha para indicar que el mando está en modo de sincronización.



4. Aparecerá el mensaje "Sincronizado" cuando el mando esté conectado. Pulsa el botón A para finalizar el proceso.

CARGA

1. Conecta el cable USB suministrado a la estación de carga de la Nintendo Switch y el extremo USB-C al mando inalámbrico.
2. El LED de recarga situado junto al puerto USB-C del mando se iluminará en rojo durante la carga y en verde cuando esté cargado por completo.



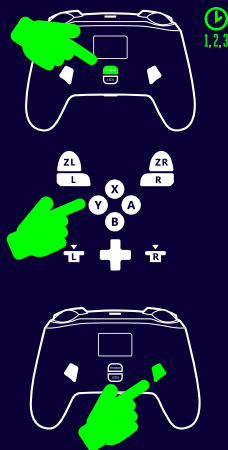
NOTA:

- Recuerda cargar el mando periódicamente (45-60d), ya que la batería puede perder la capacidad de carga después de un período prolongado de tiempo. La capacidad de la batería se reducirá gradualmente con el tiempo y la carga reiterada.
- Cuando la batería esté a punto de agotarse, el LED de recarga parpadeará en rojo y la iluminación de Lumetra se atenuará.
- La iluminación Lumetra se apagará durante la carga cuando la capacidad de la batería sea del 25% o menos.

BOTONES DE CONTROL AVANZADO DE JUEGO

PROGRAMACIÓN

1. Mantén pulsado el botón PROGRAM entre 2 y 3 segundos. El LED de programación parpadeará para indicar que el mando está en modo de programación.
2. Pulsa uno de los siguientes botones (A/B/X/Y/L/R/ZL/ZR/palanca izquierda/palanca derecha/cruz de control) para asignarlo a un botón avanzado de juego. El LED de programación parpadeará rápidamente.
3. Pulsa el botón avanzado de juego (AGR o AGL) que quieres que realice esa función. El LED de programación dejará de parpadear, indicando que se ha reasignado el botón avanzado de juego.
4. Repite el mismo procedimiento para los otros botones de control avanzado de juego.



NOTA: las asignaciones de botones de control avanzado de juego quedarán almacenadas en la memoria incluso aunque se desconecte el mando.

REAJUSTE

1. Mantén pulsado el botón PROGRAM entre 2 y 3 segundos. El LED de programación parpadeará para indicar que el mando está en modo de programación.
2. Pulsa AGL o AGR para restablecer por separado cada botón o mantén pulsado el botón PROGRAM durante 5 segundos para restablecer ambos a la vez.

ILUMINACIÓN LUMECTRA

El mando tiene 4 zonas Lumectra iluminadas independientes que se pueden personalizar:



Zona 1



Zona 2



Zona 3



Zona 4

ENTRAR Y SALIR DEL MODO DE PROGRAMACIÓN DE LUMECTRA

1. Para entrar en el modo de programación de Lumectra, mantén pulsado el botón LEDES () de la parte posterior del mando durante 2 segundos.
 - La zona 1 parpadeará 3 veces para indicar que el mando está en modo de programación de Lumectra.
2. Sigue los pasos de edición de la sección siguiente para configurar los ajustes de Lumectra. Una vez completado, mantén pulsado el botón LEDES de la parte posterior del mando durante 2 segundos para guardar la configuración de Lumectra.
 - Todas las zonas se iluminarán 3 veces para indicar que la configuración se ha guardado y que el mando ha salido del modo de programación de Lumectra.
3. Fuera del modo de programación de Lumectra, pulsar una vez el botón LEDES activa o desactiva la iluminación Lumectra.

EDICIÓN DE LA CONFIGURACIÓN DE LUMECTRA

AJUSTES DE ZONAS INDIVIDUALES

Los siguientes comandos de botones ajustarán la configuración de Lumectra para la zona seleccionada.

- Derecha en la cruz de control:** alterna entre las 4 zonas. La zona seleccionada parpadeará 3 veces. Después de la zona 4, la siguiente pulsación volverá a la zona 1.
- Izquierda en la cruz de control:** cambia el modo de iluminación de la zona seleccionada: "Fijo", "Breathing" y "Ciclo".
- Arriba en la cruz de control:** aumenta el brillo de la zona seleccionada.
- Abajo en la cruz de control:** reduce el brillo de la zona seleccionada.
- Botones A/B/X/Y:** cambia el color de la iluminación cuando está en modo "Fijo" o "Breathing" en la zona seleccionada. Cada vez que los pulses, alternarás entre las 6 opciones de color de ese botón:
 - : 6 tonos de verde
 - : 6 tonos de rojo
 - : 6 tonos de azul
 - : 6 tonos de amarillo
- Botón -:** Cambia el ajuste de velocidad cuando está en modo "Breathing" o "Ciclo". Hay tres opciones de velocidad: lenta, media y rápida.
- Botón LEDES:** cuando está en modo de programación de Lumectra, una sola pulsación del botón LEDES enciende o apaga la iluminación de esa zona.

AJUSTES DE TODAS LAS ZONAS

Al igual que en los ajustes de zonas individuales, también es posible editar todas las zonas a la vez con los siguientes comandos de botones:

-  **Botón R:** cambia el color de la iluminación cuando está en modo "Fijo" o "Breathing" en todas las zonas. Cada vez que los pulses, alternarás entre las 24 opciones de color.
-  **Botón L:** cambia el modo de iluminación de todas las zonas. Cada vez que los pulses, alternarás entre las 3 opciones.
-  **Botón ZR:** aumenta el brillo de todas las zonas.
-  **Botón ZL:** disminuye el brillo de todas las zonas.
-  **Botón +/-:** cambia el ajuste de velocidad de todas las zonas en modo "Breathing" o "Ciclo" a la vez. Cada vez que los pulses, alternarás entre las 3 opciones.

NOTA: El uso de los comandos de botones para todas las zonas anula los ajustes de las zonas individuales.

DESHACER EDICIONES DE ILUMINACIÓN

Mientras se está en el modo de programación de Lumectra, es posible deshacer los cambios realizados pulsando dos veces el botón LEDS ( ). Esto revertirá el mando a la última configuración de Lumectra que se guardó.

CAMBIAR A LA ÚLTIMA CONFIGURACIÓN GUARDADA

El mando guarda las 2 últimas configuraciones de Lumectra. Para alternar entre ellas, pulsa dos veces el botón LEDS ( ) cuando el mando esté en modo estándar.

MÁS FUNCIONES DE LUMECTRA

MODO DE AHORRO DE BATERÍA

De manera predeterminada, el mando apaga la iluminación Lumectra después de 5 minutos de inactividad para prolongar la duración de la batería del mando. Si lo prefieres, puedes desactivar este modo.

1. Entra en el modo de programación de Lumectra manteniendo pulsado el botón LEDS durante 2 segundos.
 - La zona 1 parpadeará 3 veces para indicar que el mando está en modo de programación de Lumectra.
2. Pulsa la palanca izquierda durante 2 segundos para desactivar el modo de ahorro de batería o pulsa la palanca derecha durante 2 segundos para activarlo.
 - Todas las zonas parpadearán 2 veces para indicar que se ha desactivado el modo de ahorro de batería.
 - Todas las zonas parpadearán 3 veces para indicar que se ha activado el modo de ahorro de batería.
3. Sal del modo de programación de Lumectra para guardar este ajuste manteniendo pulsado el botón LEDS durante 2 segundos.
 - Todas las zonas se iluminarán 3 veces para indicar que la configuración se ha guardado y que el mando ha salido del modo de programación de Lumectra.

NOTA: si desactivas este modo, la batería se agotará más rápidamente.

MODO DE VISUALIZACIÓN

El modo de visualización permite editar y encender la iluminación Lumectra sin necesidad de sincronizar el mando con la consola Nintendo Switch. Para activar el modo de visualización, pulsa el botón LEDS una vez cuando el mando no esté conectado para encender la iluminación y otra vez para apagarla. Sigue las instrucciones de las secciones anteriores para editar la configuración de Lumectra.

NOTA:

- Al conectar el cable incluido, las luces permanecerán encendidas hasta que se vuelva a pulsar el botón LEDS.
- Si el mando está en modo de ahorro de batería, la iluminación se apagará después de 5 minutos. Si el modo de ahorro de batería está desactivado, la iluminación permanecerá encendida hasta que se apague manualmente.
- Recomendamos utilizar este modo con el cable conectado para garantizar que el mando esté cargado y listo para funcionar cuando llegue el momento de jugar.

MAPA DE COMANDOS DE BOTONES PARA LA ILUMINACIÓN LUMECTRA

 : SELECCIONAR MODO DE TODAS LAS ZONAS

 : AJUSTAR VELOCIDAD DE ZONA ACTUAL

 : SELECCIONAR COLOR DE TODAS LAS ZONAS

 : AJUSTAR VELOCIDAD DE TODAS LAS ZONAS

 : CONTROLES DE ZONA INDIVIDUAL

 : SELECCIÓN DE COLOR DE ZONA INDIVIDUAL

 : Seleccionar modo

 : Seleccionar zona

 : Aumentar el brillo

 : Reducir el brillo

 : Verdes

 : Rojos

 : Azules

 : Amarillos

 : AUMENTAR EL BRILLO DE TODAS LAS ZONAS

 : REDUCIR EL BRILLO DE TODAS LAS ZONAS



 : Apagar/encender todas las zonas

 : Entrar/salir del modo Lumetra

 : Deshacer ediciones del modo Lumetra

 : Volver a la configuración anterior de Lumetra en modo estándar

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Si quieres ver las preguntas y respuestas más recientes o necesitas ayuda con tus accesorios originales de PowerA, visita [PowerA.com/Support](https://www.powera.com/Support).

P. ¿Por qué el mando inalámbrico no se sincroniza?

- R. Confirma que la batería está cargada conectando el mando a la consola con el cable USB-C incluido.
- R. Confirma que estás siguiendo el proceso de sincronización. El mando solo puede sincronizarse con una consola Nintendo Switch a la vez.
- R. Usa un clip para pulsar el botón de reinicio de la parte posterior del mando y restablecerlo a la configuración de fábrica.

P. ¿Por qué se desplazan mis controles analógicos?

- R. Es importante que al sincronizar o volver a conectar el mando a la consola Nintendo Switch no se toquen los controles analógicos. Si ocurre, apaga el mando pulsando una vez el botón SYNC y vuelve a encenderlo pulsando el botón HOME sin tocar los controles analógicos.
- R. Asegúrate de que la batería del mando no está agotada.

P. ¿Por qué no funcionan los controles de movimiento de mi mando?

- R. Asegúrate de que la versión de tu sistema Nintendo Switch es la 6.0.1 o posterior.
- R. Apaga el mando pulsando una vez el botón SYNC y vuelve a encenderlo pulsando el botón HOME sin tocar los controles analógicos.

P. ¿Por qué está apagada la iluminación Lumetra en una sola zona?

- R. Puede que el brillo esté configurado al 0% para esa zona. En el modo de programación de Lumetra, pulsa arriba en la cruceta para aumentar el brillo de esa zona o ZR para aumentar el brillo de todas las zonas.
- R. Es posible que se haya apagado la iluminación de una sola zona. Entra en el modo de programación de Lumetra y selecciona la zona que está apagada pulsando derecha en la cruceta. Una vez en la zona seleccionada, pulsa una vez el botón LEDS.

GARANTÍA

Garantía limitada de dos años. Visita [PowerA.com/Support](https://www.powera.com/Support) para obtener más información.

ADVERTENCIA SOBRE LAS PILAS

- No intente reparar la batería Li-ion usted mismo, podría dañarla y provocar un sobrecalentamiento, un incendio o lesiones.
- La batería de Li-ion de su dispositivo debe ser reparada o reciclada por PowerA o un proveedor autorizado y debe reciclarse o desecharse por separado de los residuos domésticos.
- Elimine las baterías de acuerdo con las leyes y directrices medioambientales locales.
- No uses ni dejes este producto con pilas recargables expuesto a temperaturas muy altas o muy bajas (por ejemplo, bajo luz solar directa e intensa, o dentro de un vehículo si hace demasiado calor o frío), o en un entorno con una presión atmosférica extremadamente baja, ya que esto puede resultar en una explosión, un incendio o una fuga de líquido o gas inflamable.
- No utilice un dispositivo que contenga baterías recargables en un entorno con altos niveles de electricidad estática. La electricidad estática excesiva puede afectar las medidas de seguridad internas de las baterías, aumentando el riesgo de sobrecalentamiento o incendio.
- Si el líquido que sale de un paquete de baterías entra en contacto con sus ojos, ¡NO SE LOS FROTE! Enjuague bien los ojos de inmediato con agua corriente limpia y busque atención médica para evitar lesiones oculares.
- Si la batería desprende olor, genera calor o parece anormal de algún modo durante su uso, recarga o almacenamiento, retírela inmediatamente de cualquier dispositivo de carga y colóquela en un recipiente ignífugo sellado, como una caja metálica, o en un lugar seguro alejado de personas y objetos inflamables.
- Las baterías desechadas pueden provocar un incendio. No caliente el mando ni la batería, ni los coloque dentro o cerca del fuego.

AVISO: LEER ANTES DE JUGAR

Un porcentaje muy pequeño de personas puede sufrir ataques epilépticos cuando se exponen a ciertos patrones de luz o a luces intermitentes. La exposición a ciertos patrones o al jugar videojuegos, pueden producir un ataque epiléptico en estos individuos. Ciertas condiciones pueden inducir síntomas epilépticos no detectados con anterioridad, incluso en personas que no tienen antecedentes de ataques de epilepsia. Si usted o alguien de su familia sufre de epilepsia, consulte a su médico antes de jugar. Si experimenta cualquiera de los siguientes

síntomas mientras juega un videojuego: mareos, alteraciones en la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE su uso y consulte con su médico antes de volver a jugar.

ADVERTENCIA SOBRE LESIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS

Tras varias horas de juego, puedes empezar a sentir dolor en los músculos, las articulaciones, la piel o bien notar los ojos cansados. Sigue estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación cutánea o fatiga visual:

- Evita jugar en exceso. Descansa entre 10 y 15 minutos por cada hora de juego, aunque creas que no lo necesitas. Los padres deben supervisar a sus hijos para asegurarse de que juegan correctamente.
- Si se te cansan o te duelen las manos, las muñecas, los brazos o los ojos mientras estás jugando, o sientes síntomas como hormigueo, entumecimiento, escozor o rigidez, deja de jugar y descansa durante varias horas antes de retomar el juego.
- Si persisten dichos síntomas o sientes otras molestias mientras juegas o justo después, deja de jugar y consulta a tu médico.

IDENTIFICACIÓN DE CONFORMIDAD

MODELO: NSGPWLL FRECUENCIA RF: 2,4 – 2,4835 GHz BATERÍA: ion de litio, 3,7 V, 1200 mAh, 4,44 Wh

FABRICADO PARA

ACCO Brands USA LLC, 4 Corporate Drive, Lake Zurich, IL 60047

ACCOBRANDS.com | POWERA.com | HECHO EN CHINA

SÍMBOLOS DE APLICACIÓN REGIONAL

Más información disponible buscando en la web de cada nombre de símbolo.



Residuos de aparatos eléctricos y electrónicos (RAEE): Los aparatos eléctricos y electrónicos y las baterías contienen materiales y sustancias que pueden tener efectos perjudiciales para la salud humana y el medio ambiente. Este símbolo indica que este aparato y la batería no deben tratarse como residuos domésticos y tienen que recogerse por separado. Desecha el dispositivo a través de un centro de recogida para el reciclaje de residuos provenientes de baterías, aparatos eléctricos y electrónicos dentro de la UE, el Reino Unido u otros países europeos que cuenten con sistemas de recogida independientes

para baterías y residuos de aparatos eléctricos y electrónicos. Cuando desechas el aparato o la batería de la manera adecuada, contribuyes a evitar posibles peligros para el medio ambiente y la salud pública que, de otro modo, podría causar el tratamiento inadecuado de los residuos de estos dispositivos. El reciclaje de materiales contribuye a la conservación de los recursos naturales.



Conformidad Europea (CE): Una declaración del fabricante de que el producto cumple con las directivas y la normativa europea en materia de salud, seguridad y protección del medio ambiente.

DECLARACIÓN DE CONFORMIDAD

Por la presente, ACCO Brands USA LLC declara que el mando inalámbrico cumple con la Directiva 2014/53/EU y los requisitos legales pertinentes del Reino Unido. El texto completo de la declaración de conformidad está disponible en la siguiente dirección de Internet: PowerA.com/compliance

ESPECIFICACIONES INALÁMBRICAS

Rango de frecuencia: 2,4 – 2,4835 GHz; P. I. R. E. máx.: < 10 dBm. Solo UE.

INFORMACIÓN LEGAL ADICIONAL

© 2024 ACCO Brands. Todos los derechos reservados. PowerA, el logotipo de PowerA, y Lumetra son marcas comerciales de ACCO Brands.

La marca denominativa y los logotipos de Bluetooth® son marcas comerciales registradas propiedad de Bluetooth SIG, Inc. y cualquier uso de dichas marcas por parte de ACCO Brands se efectúa bajo licencia. Las demás marcas y nombres comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.

USB-C® es una marca registrada de USB Implementers Forum.

© Nintendo. Nintendo Switch es una marca comercial de Nintendo.

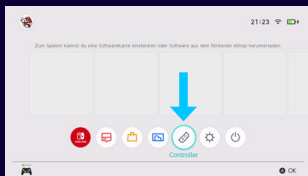


INHALT

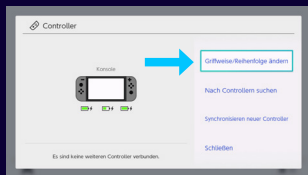
- Verbesserter kabelloser Controller für Nintendo Switch mit Lumetra
- 3 m USB-A auf USB-C® Kabel
- Schnellstartanleitung

KOPPELN

HINWEIS: Bitte stelle sicher, dass dein Nintendo Switch das neueste System-Update verwendet, um eine optimale Kompatibilität mit den kabellosen PowerA-Controllern zu gewährleisten. Prüfen Sie Ihr Nintendo Switch-System über die „Systemeinstellungen“ im Home-Menü nach möglichen Updates.



1. Wählen Sie im Home-Menü „Controller“ aus.



2. Wählen Sie „Griffweise/Reihenfolge ändern“



HINWEIS:

- **Berühren Sie nicht den linken oder rechten Stick, wenn Sie den Controller koppeln.**
- Nachdem der Controller mit einer Nintendo-Switch-Konsole gekoppelt wurde, verbindet er sich automatisch wieder, wenn die Konsole und der Controller eingeschaltet werden.
- Es können bis zu acht kabellose Controller gleichzeitig mit einer Nintendo-Switch-Konsole verbunden werden. Die maximale Anzahl von Controllern, die verbunden werden können, hängt von der Art der Controller und den verwendeten Funktionen ab.
- Es können maximal zwei kabellose Controller mit einem Nintendo-Switch-System verbunden werden, während Bluetooth-Audio verwendet wird. Um weitere kabellose Controller zu koppeln, trennen Sie das Bluetooth®-Audiogerät.
- Wenn Sie die SYNC-Knopf drücken, während der Controller angeschlossen ist, wird er ausgeschaltet.
- Dieser Controller kann verwendet werden, wenn die Nintendo Switch angedockt oder abgedockt ist.
- Dieser Controller unterstützt kein HD Rumble, keine IRKamera und kein amiibo™ NFC.

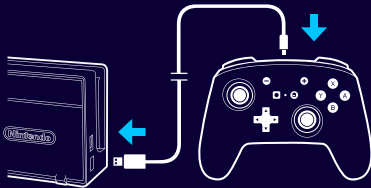
3. Halten Sie, während der Kopplungsbildschirm angezeigt wird, die SYNC-Taste für mindestens drei Sekunden gedrückt. Die LEDs der Spielanzeige leuchten von links nach rechts auf, um anzuzeigen, dass der Controller sich im Kopplungsmodus befindet.



4. Wenn der Controller verbunden ist, erscheint eine entsprechende Benachrichtigung. Betätigen Sie den A-Knopf, um den Prozess abzuschließen.

AUFLADEN

1. Verbinden Sie das mitgelieferte USB-Kabel mit der Nintendo Switch-Station und stecken Sie das USB-C-Ende in den kabellosen Controller.
2. Die Ladeanzeige am USB-C-Eingang des Controllers leuchtet beim Ladevorgang rot auf und wird grün, sobald der Ladevorgang abgeschlossen ist.

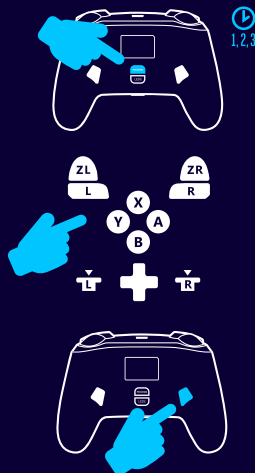


HINWEIS:

- Denken Sie daran, den Controller regelmäßig aufzuladen (45-60d), da der Akku nach längerer Zeit möglicherweise seine Ladefähigkeit verlieren kann. Die Akkukapazität nimmt mit wiederholtem Laden mit der Zeit allmählich ab.
- Wenn die Batterie beinahe erschöpft ist, blinkt die Ladeanzeige rot und die Lumetra-Beleuchtung wird gedimmt.
- Die Lumetra-Beleuchtung schaltet sich während des Ladevorgangs aus, wenn die Akkukapazität 25 % oder weniger beträgt.

TASTEN FÜR ERWEITERTE SPIELFUNKTIONEN PROGRAMMIERUNG

1. Halten Sie die PROGRAM-Taste zwei bis drei Sekunden gedrückt. Die Programm-LED blinkt langsam. Dies zeigt an, dass sich der Controller im Programmiermodus befindet.
2. Für die Belegung einer Taste für erweiterte Spielfunktionen drücken Sie eine der folgenden Tasten (A/B/X/Y/L/R/ZL/ZR/linker Stick gedrückt/rechter Stick gedrückt/Steuerkreuz). Daraufhin blinkt die Programm-LED schnell.
3. Drücken Sie die Taste für erweiterte Spielfunktionen (AGR oder AGL), die Sie neu belegen möchten. Die Programm-LED hört auf zu blinken. Dies zeigt an, dass die Taste für erweiterte Spielfunktionen belegt wurde.
4. Wiederholen Sie diese Schritte für die verbleibende Taste für erweiterte Spielfunktionen.



HINWEIS: Die Belegungen der Tasten für erweiterte Spielfunktionen bleiben auch nach Verbindungstrennung des Controllers gespeichert.

ZURÜCKSETZEN

1. Halten Sie die PROGRAM-Taste 2-3 Sekunden lang gedrückt. Die Programm-LED blinkt langsam. Dies zeigt an, dass sich der Controller im Programmiermodus befindet.
2. Drücke entweder AGL oder AGR, um jede Taste einzeln zurückzusetzen, oder halte die Programmiertaste fünf Sekunden gedrückt, um beide gleichzeitig zurückzusetzen.

LUMECTRA-BELEUCHTUNG

Der Controller verfügt über vier separat beleuchtete Lumectra-Zonen, die Sie nach Bedarf anpassen können:



ÖFFNEN UND SCHLIESSEN DES LUMECTRA-PROGRAMMIERMODUS

1. Um den Lumectra-Programmiermodus zu öffnen, halten Sie die LEDS-Taste () auf der Rückseite des Controllers für 2 Sekunden gedrückt.
 - Zone 1 blinkt 3 Mal und signalisiert damit, dass sich der Controller im Lumectra-Programmiermodus befindet.
2. Befolgen Sie die Schritte im folgenden Abschnitt, um die Lumectra-Einstellungen anzupassen. Sobald Sie fertig sind, halten Sie die LEDS-Taste auf der Rückseite des Controllers für 2 Sekunden gedrückt, um die Lumectra-Einstellungen zu speichern.
 - Alle Zonen blinken 3 Mal und signalisieren damit, dass die Einstellungen gespeichert wurden und der Controller den Lumectra-Programmiermodus geschlossen hat.
3. Außerhalb des Lumectra-Programmiermodus schaltet eine einmalige Betätigung der LEDS-Taste die Lumectra-Beleuchtung ein oder aus.

ANPASSUNG DER LUMECTRA-EINSTELLUNGEN

INDIVIDUELLE ZONENANPASSUNGEN

Die unten aufgeführten Tastenbefehle stellen die Lumectra-Beleuchtung für die jeweilige Zone ein.

-  **Steuerkreuz rechts:** Schaltet zwischen den 4 Zonen um. Die ausgewählte Zone blinkt 3 Mal. Nach Zone 4 wechselt der nächste Tastendruck zurück zu Zone 1.
-  **Steuerkreuz links:** Wechselt den Leuchtmodus der ausgewählten Zone: „Fest“, „Atmend“ oder „Zyklus“.
-  **Steuerkreuz oben:** Erhöht die Helligkeit der ausgewählten Zone.
-  **Steuerkreuz unten:** Verringert die Helligkeit der ausgewählten Zone.
-  **A/B/X/Y-Knopf:** Wechselt die Lichtfarbe, wenn sich die ausgewählte Zone im Modus „Fest“ oder „Atmend“ befindet. Jeder Tastendruck wechselt zu einer der 6 Farboptionen für die jeweilige Taste:
 - A** : 6 verschiedene Grüntöne
 - B** : 6 verschiedene Rottöne
 - X** : 6 verschiedene Blautöne
 - Y** : 6 verschiedene Gelbtöne
-  **Minus-Knopf:** Ändert die Geschwindigkeitseinstellung in den Modi „Atmend“ oder „Zyklus“. Es sind drei Geschwindigkeiten verfügbar: langsam, mittel, schnell.
-  **LEDS-Taste:** Wenn sich der Controller im Lumectra-Programmiermodus befindet, kann die Beleuchtung der jeweiligen Zone mit einer Betätigung der LEDS-Taste ein- oder ausgeschaltet werden.

ANPASSUNG ALLER ZONEN

Ähnlich wie bei den individuellen Zonenanpassungen ist es ebenfalls möglich, mithilfe der folgenden Tastenbefehle alle Zonen gleichzeitig anzupassen:

-  **R-Taste:** Wechselt im Modus „Fest“ oder „Atmend“ die Lichtfarbe für alle Zonen. Jeder Tastendruck wechselt zu einer der 24 Farboptionen.
-  **L-Taste:** Wechselt den Leuchtmodus für alle Zonen. Jeder Tastendruck wechselt zu einer der 3 Optionen.
-  **ZR-Taste:** Erhöht die Helligkeit für alle Zonen.
-  **ZL-Taste:** Verringert die Helligkeit für alle Zonen.
-  **Plus-Knopf:** Ändert die Geschwindigkeitseinstellung in den Modi „Atmend“ oder „Zyklus“ für alle Zonen. Jeder Tastendruck wechselt zu einer der 3 Optionen.

HINWEIS: Die Verwendung der Tastenbefehle für alle Zonen überschreibt die individuellen Zoneneinstellungen.

ÄNDERUNGEN AN DER BELEUCHTUNG RÜCKGÄNGIG MACHEN

Während sich der Controller im Lumectra-Programmiermodus befindet, können jegliche Änderungen durch die zweifache Betätigung der LEOS-Taste ( ) rückgängig gemacht werden. Der Controller wird auf die letzten gespeicherten Lumectra-Einstellungen zurückgesetzt.

ZU DEN LETZTEN GESPEICHERTEN EINSTELLUNGEN WECHSELN

Der Controller speichert die zwei zuletzt gespeicherten Lumectra-Einstellungen. Um zwischen ihnen zu wechseln, betätigen Sie zweimal die LEOS-Taste ( ) , während sich der Controller im Standardmodus befindet.

ZUSÄTZLICHE LUMECTRA-FUNKTIONEN

ENERGIESPARMODUS

Standardmäßig schaltet der Controller die Lumectra-Beleuchtung nach 5 Minuten Inaktivität aus, um die Akkulaufzeit des Controllers zu verlängern. Dieser Modus kann bei Bedarf deaktiviert werden.

1. Wechseln Sie in den Lumectra-Programmiermodus, indem Sie die LEOS-Taste für 2 Sekunden gedrückt halten.
 - Zone 1 blinkt 3 Mal und signalisiert damit, dass sich der Controller im Lumectra-Programmiermodus befindet.
2. Drücke den linken Stick für 2 Sekunden, um den Akkusparmodus zu deaktivieren, oder drücke den rechten Stick für 2 Sekunden, um den Akkusparmodus zu aktivieren.
 - Alle Zonen blinken 2 Mal und signalisieren damit, dass der Energiesparmodus deaktiviert wurde.
 - Alle Zonen blinken 3 Mal und signalisieren damit, dass der Energiesparmodus aktiviert wurde.
3. Verlassen Sie den Lumectra-Programmiermodus, indem Sie die LEOS-Taste für 2 Sekunden gedrückt halten, um diese Einstellung zu speichern.
 - Alle Zonen blinken 3 Mal und signalisieren damit, dass die Einstellungen gespeichert wurden und der Controller den Lumectra-Programmiermodus geschlossen hat.

HINWEIS: Bei Deaktivierung dieses Modus wird die Batterie schneller entladen.

ANZEIGEMODUS

Im Anzeigemodus können Sie die Lumectra-Beleuchtung einschalten und anpassen, ohne den Controller mit dem Nintendo Switch-System zu verbinden. Um in den Anzeigemodus zu wechseln, betätigen Sie die LEOS-Taste einmal, während der Controller nicht verbunden ist, um die Beleuchtung ein- oder auszuschalten. Befolgen Sie die Anweisungen der vorherigen Abschnitte, um die Lumectra-Einstellungen anzupassen.

HINWEIS:

- Wenn Sie das mitgelieferte Kabel anschließen, bleibt die Beleuchtung aktiv, bis Sie die LEOS-Taste erneut betätigen.
- Wenn sich der Controller im Energiesparmodus befindet, wird die Beleuchtung nach 5 Minuten ausgeschaltet. Wenn der Energiesparmodus deaktiviert ist, bleibt die Beleuchtung aktiv, bis sie manuell ausgeschaltet wird.
- Es wird empfohlen, diesen Modus bei angeschlossenem Kabel zu verwenden, um sicherzustellen, dass der Controller bei Bedarf vollständig geladen und zum Spielen bereit ist.

 : MODUS ALLER ZONEN ANPASSEN

 : GESCHWINDIGKEIT DER AKTUELLEN ZONE ANPASSEN

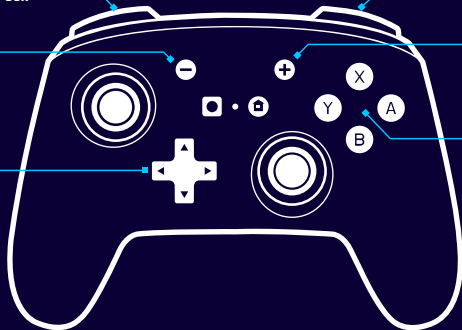
 : INDIVIDUELLE ZONENSTEUERUNG

 : Modus auswählen

 : Zone auswählen

 : Helligkeit erhöhen

 : Helligkeit verringern



 : FARBE ALLER ZONEN ANPASSEN

 : GESCHWINDIGKEIT ALLER ZONEN ANPASSEN

 : INDIVIDUELLE FARBAUSWAHL JE ZONE

 : Grüntöne

 : Rottöne

 : Blautöne

 : Gelbtöne

 : HELLGKEIT ALLER ZONEN ERHÖHEN

 : HELLGKEIT ALLER ZONEN VERRINGERN



 : Alle Zonen ein-/ausschalten

 1,2,3  : Lumectra-Modus öffnen/schließen

  : Anpassungen im Lumectra-Modus zurücksetzen

  : Kehrt im Standardmodus zu den vorherigen Lumectra-Einstellungen zurück.

FEHLERBEHEBUNG

Um Support für Ihr PowerA-Originalzubehör zu erhalten und die aktuellen FAQs zu lesen, besuchen Sie bitte PowerA.com/Support.

F. Warum wird mein kabelloser Controller nicht gekoppelt?

- A. Überprüfen Sie, ob die Batterie vollständig aufgeladen ist, indem Sie den Controller mit dem mitgelieferten USB-C-Kabel mit der Konsole verbinden.
- A. Stellen Sie sicher, dass Sie dem Kopplungsprozess folgen. Der Controller kann nur mit einem Nintendo Switch-System gleichzeitig verbunden sein.
- A. Betätigen Sie mithilfe einer Büroklammer die Reset-Taste auf der Rückseite des Controllers und setzen Sie den Controller auf die Werkseinstellungen zurück.

F. Warum machen meine Sticks manchmal wie von selbst Eingaben (Stick-Drift)?

- A. Bei der Kopplung oder erneuten Verbindung mit dem Nintendo Switch-System ist es wichtig, dass die Sticks nicht berührt werden. Sollte das geschehen, schalten Sie den Controller aus, indem Sie einmal die SYNC-Taste betätigen und schalten Sie ihn anschließend wieder ein, indem Sie die Home-Taste betätigen, ohne die Sticks zu berühren.
- A. Stellen Sie sicher, dass die Batterie des Controller aufgeladen ist.

F. Warum funktioniert die Bewegungssteuerung mit meinem Controller nicht?

- A. Stellen Sie sicher, dass Ihr Nintendo Switch-System Systemversion 6.0.1 oder höher verwendet.
- A. Schalten Sie den Controller aus, indem Sie einmal die SYNC-Taste betätigen und schalten Sie ihn anschließend wieder ein, indem Sie die Home-Taste betätigen, ohne die Sticks zu berühren.

F. Warum funktioniert die Lumetra-Beleuchtung einer spezifischen Zone nicht?

- A. Es könnte sein, dass die Helligkeit dieser Zone auf 0% gesetzt wurde. Drücken Sie im Lumetra-Programmiermodus oben auf das Steuerkreuz, um die Helligkeit für diese Zone zu erhöhen, oder betätigen Sie ZR, um die Helligkeit für alle Zonen zu erhöhen.
- A. Die Beleuchtung könnte für eine spezifische Zone deaktiviert worden sein. Wechseln Sie in den Lumetra-Programmiermodus und wählen Sie die betroffene Zone aus, indem Sie rechts auf das Steuerkreuz drücken. Sobald Sie die betroffene Zone ausgewählt haben, betätigen Sie einmal die LEOS-Taste.

GARANTIE

Eingeschränkte 2-Jahre-Garantie. Details finden Sie auf PowerA.com/Support.

WARNHINWEIS – BATTERIE

- Versuchen Sie nicht, den Li-ion-Akku selbst zu reparieren - Sie könnten den Akku beschädigen, was zu Überhitzung, Feuer und Verletzungen führen kann.
- Der in Ihrem Gerät enthaltene Li-ion-Akku sollte von PowerA oder einem autorisierten Anbieter gewartet oder recycelt werden und muss getrennt vom Hausmüll entsorgt werden.
- Entsorgen Sie die Akkus gemäß den örtlichen Umweltgesetzen und -richtlinien.
- Verwenden Sie das Produkt, das wiederaufladbare Batterien enthält, nicht bei sehr hohen oder sehr niedrigen Temperaturen (z. B. bei starker direkter Sonneneinstrahlung oder in einem Fahrzeug bei extrem heißem oder kaltem Wetter) oder in einer Umgebung mit extrem niedrigem Luftdruck und setzen Sie es solchen Bedingungen nicht aus. Andernfalls kann dies zu einer Explosion, einem Brand oder zum Austreten einer brennbaren Flüssigkeit oder eines Gases führen.
- Verwenden Sie niemals ein Gerät mit wiederaufladbaren Akkus in einer Umgebung mit hoher statischer Elektrizität. Übermäßige statische Elektrizität kann die internen Sicherheitsfunktionen der Akkus beeinträchtigen und das Risiko einer Überhitzung oder eines Brandes erhöhen.
- Sollte Akkuflüssigkeit in die Augen gelangen, DÜRFEN SIE AUF KEINEN FALL DIE AUGEN REIBEN! Spülen Sie die Augen sofort gründlich mit sauberem, fließendem Wasser und suchen Sie einen Arzt auf, um Augenverletzungen zu vermeiden.
- Wenn der Akku einen Geruch entwickelt, Hitze erzeugt oder in irgendeiner Weise während des Gebrauchs, des Aufladens oder der Lagerung ungewöhnlich erscheint, nehmen Sie ihn sofort aus dem Ladegerät und legen Sie ihn in einen versiegelten, feuerfesten Behälter, wie z. B. eine Metallbox, oder an einen sicheren Ort, fern von Menschen und brennbaren Gegenständen.
- Alte bzw. entsorgte Akkus können einen Brand auslösen. Erhitzen Sie den Controller oder die Batterie nicht und legen Sie sie nicht in oder in die Nähe von Feuer.

WARNUNG: VOR DEM SPIELEN LESEN

Ein sehr geringer Prozentsatz von Personen kann durch die Einwirkung von bestimmten Lichtmustern oder Lichtblitzen epileptische Anfälle erleiden. Durch die Einwirkung bestimmter Muster oder beim Spielen von Videospielen kann bei diesen Personen ein epileptischer Anfall hervorgerufen werden. Bestimmte Umstände können zuvor unerkannte epileptische Symptome selbst bei Personen hervorrufen, die keine Vorgeschichte früherer Anfälle von Epilepsie haben. Wenn Sie oder jemand in Ihrer Familie ein epileptisches Leiden haben, ziehen Sie vor dem Spielen Ihren Arzt zu Rate. Sollten Sie beim Spielen eines Videospieles jegliche der nachfolgenden Symptome aufweisen, beenden Sie die Verwendung SOFORT und ziehen Sie Ihren Arzt zu Rate, ehe Sie weiterspielen: Schwindelgefühl, Veränderung des Sehvermögens, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Orientierungslosigkeit, unwillkürliche Bewegungen jeglicher Art oder Krämpfe.

WARNHINWEIS ZUR BEWEGUNGSBELASTUNG

Längeres Videospielen kann zu schmerzenden Muskeln, Gelenken, Hautflächen oder Augen führen. Folgen Sie diesen Anweisungen, um Probleme wie Sehnenentzündungen, Karpaltunnelsyndrom, Hautreizungen oder Augenüberanstrengung zu vermeiden:

- Übermäßig langes Spielen vermeiden. Nach jeder Stunde Spielzeit sollte unbedingt eine 10 bis 15 Minuten lange Pause eingelegt werden. Eltern sollten ihre Kinder beaufsichtigen, um ein angemessenes Spielverhalten sicherzustellen.
- Wenn während des Spielens Ihre Hände, Handgelenke, Arme oder Augen müde werden oder schmerzen oder wenn Symptome wie Kribbeln, ein taubes oder brennendes Gefühl oder Steifheit auftreten, muss vor dem Weiterspielen eine mehrstündige Pause eingelegt werden.
- Sollten weiterhin irgendwelche der oben genannten Symptome oder sonstige Beschwerden während oder nach dem Spielen auftreten, sollte ein Arzt aufgesucht werden.

IDENTIFIZIERUNG ZWECKS COMPLIANCE

MODELL: NS6PWLL

HF-FREQUENZ: 2,4 – 2,4835 GHz

BATTERIE: Lithium-Ionen, 3,7 V, 1.200 mAh, 4,44 Wh

HERGESTELLT FÜR

ACCO Brands USA LLC, 4 Corporate Drive, Lake Zurich, IL 60047

ACCOBRANDS.com | POWERA.com | IN CHINA HERGESTELLT

SYMBOLE FÜR REGIONALE KONFORMITÄT

Weitere Informationen erhalten Sie über eine Websuche nach den Namen der einzelnen Symbole.

Informationen zu Elektro- und Elektronik(alt)geräten: Die nachfolgenden Hinweise richten sich an private Haushalte, die Elektro- und/ oder Elektronikgeräte nutzen. Bitte beachten Sie diese wichtigen Hinweise im Interesse einer umwelt-gerechten Entsorgung von Altgeräten sowie Ihrer eigenen Sicherheit.



- 1. Hinweise zur Entsorgung von Elektro- und Elektronik(alt)geräten und zur Bedeutung des Symbols nach Anhang 3 zum ElektroG:** Besitzer von Altgeräten haben diese einer vom unsortierten Siedlungsabfall getrennten Erfassung zuzuführen. Elektro- und Elektronikaltgeräte dürfen daher nicht als unsortierter Siedlungsabfall beseitigt werden und gehören insbesondere nicht in den Hausmüll. Vielmehr sind diese Altgeräte getrennt zu sammeln und etwa über die örtlichen Sammel- und Rückgabesysteme zu entsorgen.

Besitzer von Altgeräten haben zudem Altbatterien und Altakkumulatoren, die nicht vom Altgerät umschlossen sind, sowie Lampen, die zerstörungsfrei aus dem Altgerät entnommen werden können, vor der Abgabe an einer Erfassungsstelle von diesem zu trennen.

Letzteres gilt nicht, soweit die Altgeräte nach §

14 Absatz 4 Satz 4 oder Absatz 5 Satz 2 und 3 ElektroG im Rahmen der Optierung durch die öffentlich-rechtlichen Entsorgungsträger zum Zwecke der Vorbereitung zur Wiederverwendung von anderen Altgeräten separiert werden, um diese für die Wiederverwendung vorzubereiten.

Anhand des Symbols nach Anlage 3 zum ElektroG können Besitzer Altgeräte erkennen, die am Ende ihrer Lebensdauer getrennt vom unsortierten Siedlungsabfall zu erfassen sind. Das Symbol für die getrennte Erfassung von Elektro- und Elektronikgeräten stellt eine durchgestrichene Abfalltonne auf Rädern dar und ist wie folgt ausgestaltet:

- 2. Unentgeltliche Rücknahme von Altgeräten durch Vertreiber:** Vertreiber (jede natürliche oder juristische Person oder Personengesellschaft, die Elektro- oder Elektronikgeräte anbietet oder auf dem Markt bereitstellt) mit einer Verkaufsfläche für Elektro- und Elektronikgeräte von mindestens

400 Quadratmetern (bei Vertrieb unter Verwendung von Fernkommunikationsmitteln stattdessen mit Lager- und Versandflächen für Elektro- und Elektronikgeräte von mindestens 400 Quadratmetern) sowie Verreiber von Lebensmitteln mit einer Gesamtverkaufsfläche von mindestens 800 Quadratmetern, die mehrmals im Kalenderjahr oder dauerhaft Elektro- und Elektronikgeräte anbieten und auf dem Markt bereitstellen (bei Vertrieb unter Verwendung von Fernkommunikationsmitteln stattdessen mit Gesamt-Lager- und -Versandflächen von mindestens 800 Quadratmetern), sind gegenüber Endnutzern zur unentgeltlichen Rücknahme von Elektro-Altgeräten wie folgt verpflichtet:

a) Rückgabe/Abholung bei Kauf eines Neugeräts und Auslieferung an privaten Haushalt: Bei Abschluss eines Kaufvertrages über ein neues Elektro- oder Elektronikgerät ist der Verreiber verpflichtet, ein Altgerät der gleichen Geräteart, das im Wesentlichen dieselben Funktionen wie das Neugerät erfüllt, unentgeltlich zurückzunehmen.

Ist Ort der ein privater Haushalt, erfolgt die Rücknahme durch eine kostenlose Abholung. Hierfür kann bei der Auslieferung des Neugeräts ein Altgerät der gleichen Geräteart mit im Wesentlichen gleichen Funktionen dem ausliefernden Transportunternehmen übergeben werden.

Erfolgt der Vertrieb des Neugeräts ausschließlich unter Verwendung von Fernkommunikationsmitteln (§ 312c Abs. 2 BGB), gilt einschränkend:

- Die kostenlose Abholung eines geräteart- und funktionsgleichen Altgeräts erfolgt nur, wenn es sich dabei um ein Gerät der Kategorie 1 (Wärmeübertrager), 2 (Bildschirme, Monitore, Geräte mit Bildschirmen mit einer Oberfläche von mehr als 100 Quadratzentimetern) und/oder 4 (Großgeräte, bei denen mindestens eine der äußeren Abmessungen mehr als 50 Zentimeter beträgt) handelt.
- Handelt es sich stattdessen um ein Altgerät der Kategorie 3, 5 und/oder 6, erfolgt eine kostenlose Abholung nicht und gilt stattdessen für die kostenlose Rückgabe der nachfolgende Buchstabe b).

Eine Übersicht über die Gerätekategorien und die jeweils erfassten Geräte findet sich hier:
https://www.gesetze-im-internet.de/elektrog_2015/anlage_1.html

b) Rückgabe bei Kauf eines Neugeräts und Abgabe anderenorts/Rückgabe von Kleingeräten: Bei Abschluss eines Kaufvertrages über ein neues Elektrogerät, das nicht an den privaten Haushalt ausgeliefert wird, und bei Vertrieb eines Neugeräts der Kategorien 3, 5 und/oder 6 ausschließlich unter Verwendung von Fernkommunikationsmitteln (§ 312c Abs. 2 BGB) mit Auslieferung an den privaten Haushalt besteht die Möglichkeit, ein Altgerät der gleichen Geräteart, das im Wesentlichen dieselben Funktionen wie das Neugerät erfüllt, unentgeltlich an den Verreiber zurückzugeben.

Dieselbe Möglichkeit besteht unabhängig vom Kauf eines neuen Elektro- oder Elektronikgeräts auch für Altgeräte, die in keiner äußeren Abmessung größer als 25 Zentimeter sind. Die Rückgabemöglichkeit durch den Endnutzer beim Verreiber ist in diesem Fall auf 3 Altgeräte pro Geräteart beschränkt.

Beim Vertrieb ausschließlich unter Verwendung von Fernkommunikationsmitteln (§ 312c Abs. 2 BGB) erfolgt unter den oben genannten Voraussetzungen die Rückgabe

- von Altgeräten der Kategorien 3, 5 und/oder 6
- von Altgeräten, die in keiner äußeren Abmessung größer als 25 Zentimeter sind, durch geeignete Rückgabemöglichkeiten in zumutbarer Entfernung zum jeweiligen Endnutzer.

Anderenfalls erfolgt die Rückgabe am Ort der Abgabe oder in unmittelbarer Nähe hierzu.

Die Verreiber müssen hierzu geeignete Rückgabemöglichkeiten eingerichtet haben.

3. Hinweise zu den Möglichkeiten der Rückgabe von Altgeräten: Besitzer von Altgeräten können diese im Rahmen der durch öffentlich-rechtlichen Entsorgungsträger eingerichteten und zur Verfügung stehenden Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten abgeben, damit eine ordnungsgemäße Entsorgung der Altgeräte sichergestellt ist. Gegebenenfalls ist dort auch eine Abgabe von Elektro- und Elektronikgeräten zum Zwecke der Wiederverwendung der Geräte möglich. Nähere Informationen hierzu erhalten Sie von der jeweiligen Sammel- bzw. Rücknahmestelle.

4. Hinweis zum Datenschutz: Auf zu entsorgenden Altgeräten befinden sich teilweise sensible personenbezogene Daten (etwa auf einem PC oder einem Smartphone), die nicht in die Hände Dritter gelangen dürfen.

Wir weisen ausdrücklich darauf hin, dass Endnutzer von Altgeräten eigenverantwortlich für die Löschung personenbezogener Daten auf den zu entsorgenden Altgeräten sorgen müssen.

5. Hinweis zu unserer WEEE-Registrierungsnummer: Wir sind bei der Stiftung Elektro-Altgeräte Register, Nordostpark 72 in 90411 Nürnberg, als Hersteller von Elektro- und/oder Elektronikgeräten unter der folgenden Registrierungsnummer (WEEE-Reg.-Nr. DE) registriert: 43139807



CE-Kennzeichnung (CE): Eine Erklärung des Herstellers, dass das Produkt den geltenden europäischen Richtlinien und Vorschriften für Gesundheit, Sicherheit und Umweltschutz entspricht.

KONFORMITÄTSERKLÄRUNG

Hiermit erklärt ACCO Brands USA LLC, dass der drahtlose Controller der Richtlinie 2014/53/EU entspricht und die relevanten gesetzlichen Anforderungen im Vereinigten Königreich erfüllt. Der vollständige Text der Konformitätserklärung ist unter folgender Internetadresse abrufbar: **PowerA.com/compliance**

WIRELESS-SPEZIFIKATIONEN

Frequenzbereich: 2,4 – 2,4835 GHz; Max E.I.R.P.: < 10 dBm. Nur EU.

ZUSÄTZLICHE RECHTLICHE HINWEISE

© 2024 ACCO Brands. Alle Rechte vorbehalten. PowerA, PowerA Logo, und Lumetra sind Marken der ACCO Brands.

Die Bluetooth®-Wortmarke und -Logos sind eingetragene Marken im Besitz von Bluetooth SIG, Inc. und werden von ACCO Brands unter Lizenz verwendet. Weitere Marken und Markennamen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

USB Type-C® und USB-C® sind eingetragene Marken des USB Implementers Forum.

© Nintendo. Nintendo Switch ist eine Marke von Nintendo. Lizenziert von Nintendo.



MAPPA PULSANTI DEL CONTROLLER

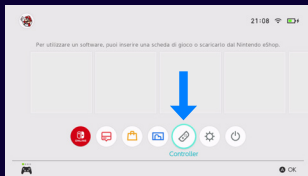


CONTENUTO

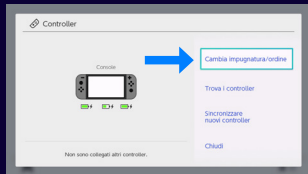
- Controller senza fili avanzato per Nintendo Switch con Lumetra
- Cavo USB-A a USB-C da 3 m
- Guida rapida

ACCOPPIAMENTO

NOTA: Assicurati che la tua Nintendo Switch stia usando l'aggiornamento di sistema più recente per garantire la compatibilità ottimale con i controller senza fili PowerA. Verifica la presenza di aggiornamenti per la console Nintendo Switch attraverso "Impostazioni di sistema" dal menu HOME.



1. Selezionare "Controller" dal menu HOME.



2. Selezionare "Cambia impugnatura/ordine"



3. Non appena viene mostrata la schermata di accoppiamento, tenere premuto il pulsante SYNC sul controller per almeno tre secondi. Il LED del giocatore scorrerà da sinistra verso destra, a indicare che il controller è in modalità accoppiamento.



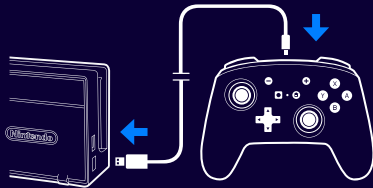
4. Alla connessione del controller apparirà il messaggio "Sincronizzato". Premere il pulsante A per terminare la procedura.

NOTA:

- **Non toccare lo stick sinistro o quello destro durante l'associazione del controller.**
- Dopo che il controller è stato associato a una console Nintendo Switch, si ricollegherà automaticamente quando la console e il controller saranno accesi.
- Puoi collegare fino a otto controller wireless contemporaneamente a una console Nintendo Switch. Il numero massimo di controller che possono essere collegati varia a seconda del tipo di controller e delle funzionalità utilizzate.
- Puoi collegare un massimo di due controller wireless a una console Nintendo Switch durante l'utilizzo dell'audio Bluetooth. Per associare controller wireless aggiuntivi, scollega il dispositivo audio Bluetooth®.
- Premendo il pulsante SYNC durante la connessione, il controller si spegnerà.
- Questo controller può essere utilizzato quando il Nintendo Switch è agganciato o sganciato.
- Questo controller non supporta rumble HD, fotocamera IR o amiibo™ NFC.

RICARICA

1. Collegare il cavo USB in dotazione alla base per Nintendo Switch e l'estremità USB-C al controller senza fili.
2. Il LED di ricarica vicino alla porta USB-C del controller si illuminerà di rosso durante la ricarica e di verde quando la batteria sarà completamente carica.



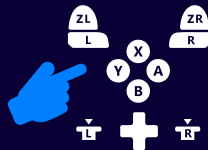
NOTA:

- Ricordare di caricare periodicamente (45-60d) il controller poiché la batteria potrebbe perdere la capacità di caricarsi dopo un periodo di tempo prolungato. La capacità della batteria si ridurrà gradualmente nel tempo dopo ripetute ricariche.
- Quando la batteria è quasi scarica, il LED di ricarica lampeggerà di rosso e l'illuminazione Lumetra verrà ridotta.
- L'illuminazione Lumetra si spegnerà durante la ricarica quando la batteria è al 25% o inferiore.

PULSANTI DI GIOCO AVANZATI

PROGRAMMAZIONE

1. Tenere premuto il pulsante PROGRAM per 2-3 secondi. Il LED di programmazione lampeggerà lentamente, a indicare che il controller è in modalità programmazione.
2. Premere uno dei seguenti pulsanti (A/B/X/Y/L/R/ZL/ZR/pulsante stick sinistra/pulsante stick destra/pulsantiera +) che desideri assegnare a un pulsante di gioco avanzato. Il LED di programmazione lampeggerà rapidamente.
3. Premere il pulsante di gioco avanzato (AGR o AGL) che si desidera per eseguire tale funzione. Il LED di programmazione smetterà di lampeggiare, a indicare che il pulsante di gioco avanzato è stato assegnato.



4. Ripeti per l'altro pulsante di gioco avanzato.

NOTA: le assegnazioni dei pulsanti di gioco avanzati restano memorizzate anche dopo aver scollegato il controller.

RESET

1. Tenere premuto il pulsante PROGRAM per 2-3 secondi. Il LED di programmazione lampeggerà lentamente, a indicare che il controller è in modalità programmazione.
2. Premere AGL o AGR per resettare individualmente ciascun pulsante o tenere premuto il pulsante di programmazione per 5 secondi per resettarli entrambi contemporaneamente.

ILLUMINAZIONE LUMECTRA

Il controller dispone di 4 zone Lumetra distinte che possono essere personalizzate:



Zona 1



Zona 2



Zona 3



Zona 4

ENTRARE E USCIRE DALLA MODALITÀ PROGRAMMAZIONE DI LUMECTRA

1. Per entrare nella modalità programmazione di Lumetra, tenere premuto il pulsante LEOS () sul retro del controller per 2 secondi.
 - La zona 1 lampeggerà 3 volte, a indicare che il controller è in modalità programmazione di Lumetra.
2. Seguire i passaggi di regolazione nella sezione sottostante per modificare le impostazioni di Lumetra. Dopo aver completato la procedura, tenere premuto il pulsante LEOS sul retro del controller per 2 secondi in modo da salvare le impostazioni di Lumetra.
 - Tutte le zone lampeggeranno 3 volte, a indicare che le impostazioni sono state salvate e che il controller è uscito dalla modalità programmazione di Lumetra.
3. Al di fuori della modalità programmazione di Lumetra, premere una volta il pulsante LEOS per attivare o disattivare l'illuminazione Lumetra.

MODIFICARE LE IMPOSTAZIONI DI LUMECTRA

REGOLAMENTO INDIVIDUALE DELLE ZONE

I comandi sottostanti regoleranno le impostazioni di Lumetra per la zona selezionata.

-  **Pulsante Destra sulla pulsantiera +:** alterna tra le 4 zone. La zona selezionata lampeggerà 3 volte. Raggiunta la zona 4, la successiva pressione tornerà alla zona 1.
-  **Pulsante Sinistra sulla pulsantiera +:** modifica la modalità di illuminazione per la zona selezionata: "Fissa", "Intermittente" o "Ciclica".
-  **Pulsante Su sulla pulsantiera +:** aumenta la luminosità della zona selezionata.
-  **Pulsante Giù sulla pulsantiera +:** riduce la luminosità della zona selezionata.
-  **Pulsanti A/B/X/Y:** modifica il colore di illuminazione in modalità "Fissa" o "Intermittente" per la zona selezionata. Ogni pressione scorre tra 6 diverse opzioni di colore in base al pulsante.
 - A** : 6 tonalità di verde **B** : 6 tonalità di rosso **X** : 6 tonalità di blu **Y** : 6 tonalità di giallo
-  **Pulsante -:** modifica l'impostazione di velocità in modalità "Fissa" o "Intermittente". Sono disponibili tre opzioni di velocità: lenta, moderata e rapida.
-  **Pulsante LEOS:** in modalità programmazione di Lumetra, una singola pressione del pulsante LEOS attiva o disattiva l'illuminazione per una zona specifica.

REGOLAMENTO GLOBALE DELLE ZONE

Analogamente al regolamento individuale delle zone, è possibile modificare le zone a livello globale con i seguenti comandi:

-  **Pulsante R:** modifica il colore dell'illuminazione in modalità "Fissa" o "Intermittente" per tutte le zone. Ogni pressione scorre tra 24 diverse opzioni di colore.
-  **Pulsante L:** modifica la modalità di illuminazione di tutte le zone. Ogni pressione scorre tra 3 diverse opzioni.
-  **Pulsante ZR:** aumenta la luminosità di tutte le zone.
-  **Pulsante ZL:** riduce la luminosità di tutte le zone.
-  **Pulsante +:** modifica l'impostazione di velocità contemporaneamente per tutte le zone in modalità "Intermittente" o "Ciclica". Ogni pressione scorre tra 3 diverse opzioni.

NOTA: l'uso dei comandi globali per le zone sovrascriverà le impostazioni individuali di zona.

ANNULLA MODIFICHE DI ILLUMINAZIONE

In modalità programmazione di Lumectra, è possibile annullare le modifiche effettuate premendo due volte il pulsante LEOS ( ). In questo modo il controller torna alle ultime impostazioni di Lumectra salvate.

PASSA ALLE ULTIME IMPOSTAZIONI DI LUMECTRA SALVATE

Il controller memorizza le due più recenti impostazioni di Lumectra salvate. Per passare da un'impostazione all'altra, premi due volte il pulsante LEOS ( ) in modalità standard.

FUNZIONALITÀ DI LUMECTRA AGGIUNTIVE

MODALITÀ RISPARMIO ENERGETICO

Per impostazione predefinita, il controller disattiva l'illuminazione Lumectra dopo 5 minuti di inattività in modo da prolungare l'autonomia del controller. Se lo si desidera, è possibile disattivare questa modalità.

1. Tenere premuto il pulsante LEOS per 2 secondi per entrare in modalità programmazione di Lumectra.
 - La zona 1 lampeggerà 3 volte, a indicare che il controller è in modalità programmazione di Lumectra.
2. Premi la stick sinistra per 2 secondo per disattivare la modalità risparmio energetico o premi la stick destra per 2 secondi per attivare la modalità risparmio energetico.
 - Tutte le zone lampeggeranno 2 volte, a indicare che la modalità risparmio energetico è stata disattivata.
 - Tutte le zone lampeggeranno 3 volte, a indicare che la modalità risparmio energetico è attiva.
3. Tenere premuto il pulsante LEOS per 2 secondi per uscire dalla modalità programmazione di Lumectra e salvare le impostazioni.
 - Tutte le zone lampeggeranno 3 volte, a indicare che le impostazioni sono state salvate e che il controller è uscito dalla modalità programmazione di Lumectra.

NOTA: disattivare questa modalità consumerà la batteria più rapidamente.

MODALITÀ DISPLAY

La modalità display consente di modificare e attivare l'illuminazione Lumectra senza che il controller sia accoppiato alla console Nintendo Switch. Per attivare la modalità display, premere una volta il pulsante LEOS mentre il controller non è collegato per attivare l'illuminazione, quindi di nuovo per disattivarla. Seguire le istruzioni delle sezioni precedenti per modificare le impostazioni di Lumectra.

NOTA:

- Collegare il cavo in dotazione farà sì che l'illuminazione rimanga attiva fino a che il pulsante LEOS non viene nuovamente premuto.
- Se il controller è in modalità risparmio energetico, l'illuminazione si disattiverà dopo 5 minuti. Se la modalità risparmio energetico è disattivata, l'illuminazione rimarrà attiva fino alla disattivazione manuale.
- È consigliabile usare questa modalità con il cavo collegato per far sì che il controller si ricarichi e sia pronto all'uso per giocare.

 : SELEZIONA MODALITÀ ZONA GLOBALE

 : REGOLA VELOCITÀ ZONA ATTIVA

 : COMANDI ZONA INDIVIDUALE

 : Seleziona modalità

 : Seleziona zona

 : Aumenta luminosità

 : Riduci luminosità

 : SELEZIONA COLORE ZONA GLOBALE

 : REGOLA VELOCITÀ ZONA GLOBALE

 : SELEZIONE COLORE ZONA INDIVIDUALE

 : Verdi

 : Rossi

 : Blu

 : Gialli

 : AUMENTA LUMINOSITÀ ZONA GLOBALE

 : RIDUCI LUMINOSITÀ ZONA GLOBALE

 : Attiva/Disattiva zona globale

 1,2,3  : Entra in/Esci da modalità Lumetra

  : Annulla modifiche in modalità Lumetra

  : Torna alle impostazioni di Lumetra precedenti in modalità standard

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Per le domande frequenti più recenti e per ricevere assistenza sugli accessori PowerA, visita [PowerA.com/Support](https://www.nintendo.com/powera/support).

D. Perché il controller senza fili non si accoppia?

- R. Verificare che la batteria sia carica collegando il controller alla console tramite il cavo USB-C in dotazione.
- R. Verificare di attenersi alla procedura di accoppiamento. Il controller può essere accoppiato a una sola console Nintendo Switch per volta.
- R. Utilizzare una graffetta per premere il pulsante di reset sul retro del controller e reimpostarlo alle impostazioni di fabbrica.

D. Perché le levette scorrono da sole?

- R. È importante che le levette non vengano toccate mentre il controller è accoppiato o riconnesso alla console Nintendo Switch. Se ciò avviene, spegnere il controller premendo una volta il pulsante SYNC, quindi riaccenderlo premendo il pulsante HOME senza toccare le levette.
- R. Assicurarsi che la batteria del controller non sia scarica.

D. Perché i comandi di movimento del controller non funzionano?

- R. Verificare che la versione di sistema della console Nintendo Switch sia aggiornata alla 6.0.1 o successiva.
- R. Spegner il controller premendo una volta il pulsante SYNC e riaccenderlo premendo il pulsante HOME senza toccare le levette.

D. Perché l'illuminazione Lumetra è disattivata in una singola zona?

- A. È possibile che l'illuminazione sia impostata su 0% per quella zona. Usare il pulsante Su sulla pulsantiera + per entrare nella modalità programmazione di Lumetra e aumentare la luminosità di quella zona, o ZR per aumentare la luminosità di tutte le zone.
- A. È possibile che l'illuminazione sia stata disattivata individualmente per quella zona. Entrare nella modalità programmazione di Lumetra e selezionare la zona disattivata usando il pulsante Destra sulla pulsantiera +. Una volta selezionata la zona, premere una volta il pulsante LEDS.

GARANZIA

Garanzia limitata di due anni. Per ulteriori informazioni, visita [PowerA.com/Support](https://www.nintendo.com/powera/support).

AVVERTENZA SULLE BATTERIE

- Non tentare di riparare da soli la batteria Li-ion: potresti danneggiare la batteria, causando surriscaldamento, incendio e lesioni.
- La batteria Li-ion del dispositivo deve essere riparata o riciclata da PowerA o da un fornitore autorizzato e deve essere riciclata o smaltita separatamente dai rifiuti domestici.
- Smaltire le batterie secondo le leggi e le direttive ambientali locali.
- Non utilizzare o lasciare il prodotto contenente batterie ricaricabili esposto a temperature molto alte o molto basse (ad es. a forte luce solare diretta o in un veicolo in condizioni climatiche estremamente calde o estremamente fredde) o in un ambiente con pressione dell'aria estremamente bassa, può provocare un'esplosione, un incendio o la fuoriuscita di liquidi o gas infiammabili.
- Non utilizzare un dispositivo contenente batterie ricaricabili in un ambiente con alti livelli di elettricità statica. Un'elevata elettricità statica può compromettere i dispositivi di sicurezza interni delle batterie, aumentando il rischio di surriscaldamento o di incendio.
- Se il liquido fuoriuscito da una batteria entra in contatto con gli occhi, NON STROFINARLI! Sciacquare immediatamente gli occhi con acqua corrente pulita e consultare un medico per prevenire lesioni agli occhi.
- Se la batteria emana odori, genera calore o presenta una qualsiasi anomalia durante l'uso, la ricarica o la conservazione, rimuoverla immediatamente da qualsiasi dispositivo di ricarica e riportarla in un contenitore ignifugo sigillato come, ad esempio, una scatola di metallo o in un luogo sicuro lontano da persone e oggetti infiammabili.
- Le batterie scartate possono causare incendi. Non riscaldare il controller o la batteria, né posizionarli dentro o vicino al fuoco.

ATTENZIONE: LEGGERE PRIMA DI GIOCARE

Una percentuale molto ridotta di individui può essere soggetta a convulsioni se esposta a determinate immagini visive, tra cui luci lampeggianti o altri giochi di luci. L'esposizione a determinate sequenze di luci all'interno dei videogiochi potrebbe essere causa di attacchi epilettici in queste persone. Alcune condizioni potrebbero indurre sintomi epilettici precedentemente sconosciuti anche in persone che non hanno mai avuto episodi simili in

precedenza. Se voi o un qualunque membro della vostra famiglia avete mai mostrato sintomi collegabili all'epilessia, consultate il vostro medico prima di cominciare a giocare. Se, mentre giocate, avvertite vertigini, visione distorta, tic muscolari o dell'occhio, perdita di conoscenza, disorientamento e qualsiasi tipo di movimento involontario o convulsione, smettete IMMEDIATAMENTE di giocare e consultate il vostro medico prima di ricominciare.

PRECAUZIONI DI SICUREZZA

L'uso di videogiochi può causare dolori muscolari, articolari, irritazioni cutanee o disturbi agli occhi. Seguire le indicazioni fornite per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale, irritazione cutanea o affaticamento degli occhi:

- Evitare di giocare troppo a lungo. Fare una pausa di 10-15 minuti ogni ora, anche se non se ne sente il bisogno. Si consiglia ai genitori di controllare che i figli giochino in modo appropriato.
- Se durante il gioco si avvertono sensazioni di affaticamento o dolore a mani, polsi, braccia od occhi, o sintomi quali formicolio, intorpidimento, bruciore o rigidità, smettere di giocare e riposare per alcune ore prima di riprendere il gioco.
- Se si continua ad avvertire uno dei sintomi sopra descritti o altri disturbi durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

IDENTIFICAZIONE DELLA CONFORMITÀ

MODELLO: NSGPWLL

FREQUENZA RF: 2,4 - 2,4835 GHz

BATTERIA: ioni di litio, 3,7 V, 1200 mAh, 4,44 Wh

FABBRICATO PER

ACCO Brands USA LLC, 4 Corporate Drive, Lake Zurich, IL 60047

ACCOBRANDS.com | POWERA.com | FATTO IN CINA

SIMBOLI DI CONFORMITÀ LOCALI

Per ulteriori informazioni, cerca sul Web il nome di ciascun simbolo.



Rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche (RAEE): Batterie e dispositivi elettrici ed elettronici contengono materiali e sostanze potenzialmente nocive per la salute umana e per l'ambiente. Questo simbolo indica che il dispositivo e la batteria non devono essere trattati come semplici rifiuti domestici, ma vanno raccolti separatamente. Il dispositivo va smaltito tramite un punto di raccolta per il riciclo dei rifiuti elettrici ed elettronici nei paesi UE, nel Regno Unito e in altri paesi europei che adottano sistemi di raccolta per dispositivi elettronici e batterie. Con il corretto smaltimento del dispositivo e della batteria, si contribuisce a evitare i potenziali rischi per la salute pubblica e per l'ambiente che un loro trattamento improprio potrebbe causare. Il riciclo di materiali contribuisce alla conservazione delle risorse naturali.



Conformità Europea (CE): Una dichiarazione del produttore che il prodotto è conforme alle direttive e ai regolamenti europei applicabili in materia di salute, sicurezza e protezione ambientale.

DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ

Con la presente, ACCO Brands USA LLC dichiara che il controller wireless è conforme alla Direttiva 2014/53/UE e ai requisiti di legge pertinenti del Regno Unito. Il testo completo della dichiarazione di conformità è disponibile al seguente indirizzo Internet: **PowerA.com/compliance**

SPECIFICHE WIRELESS

Intervallo di frequenze: 2,4 - 2,4835 GHz; EIRP massimo: < 10 dBm. Solo UE.

INFORMAZIONI LEGALI

© 2024 ACCO Brands. Tutti i diritti riservati. PowerA, il logo PowerA, e Lumetra sono marchi di ACCO Brands.

Il wordmark e i loghi Bluetooth® sono marchi registrati di proprietà di Bluetooth SIG, Inc. e qualsiasi utilizzo di tali marchi da parte di ACCO Brands è soggetto a licenza. Gli altri marchi e nomi commerciali appartengono ai rispettivi proprietari.

USB-C® è un marchio registrato dell'USB Implementers Forum.

© Nintendo. Nintendo Switch è un marchio di Nintendo.

MAPA DE BOTÕES DO COMANDO

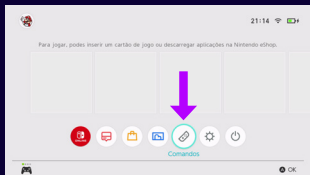


CONTEÚDO

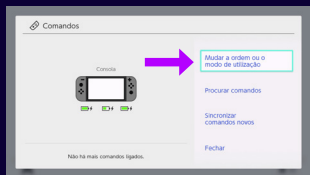
- Comando sem fios avançado para a Nintendo Switch com Lumetra
- Cabo USB-A para USB-C de 3 m
- Guia rápido

EMPARELHAMENTO

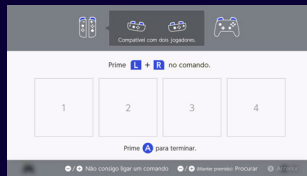
NOTA: Certifica-te de que a tua Nintendo Switch está a usar a atualização mais recente do sistema para que possas usufruir da melhor compatibilidade com os comandos sem fios PowerA. Verifica se existem atualizações para o sistema Nintendo Switch através de "System Settings" (Definições do Sistema) no menu HOME.



1. Selecciona "Comandos" no menu HOME.



2. Selecciona "Mudar a ordem ou o modo de utilização"



3. No ecrã de emparelhamento apresentado, mantém premido o botão SYNC no comando durante, pelo menos, três segundos. Os LEDs do jogador serão percorridos da esquerda para a direita para indicar que o comando está no modo de emparelhamento.



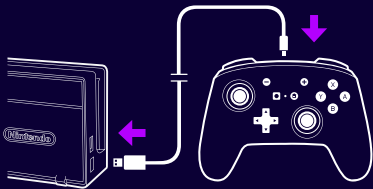
4. Quando o comando estiver ligado, aparecerá a mensagem "Sincronizado". Prime o botão A para terminar o processo.

NOTA:

- Quando emparelhar o seu comando, não toque no Manipulo Esquerdo nem no Manipulo Direito.
- Depois de emparelhado com uma consola Nintendo Switch, o comando voltará a ligar-se automaticamente, assim que a consola e o comando forem ligados.
- Podem ser ligados, ao mesmo tempo, a uma só consola Nintendo Switch, até oito comandos sem fios. O número máximo de comandos que podem ser ligados varia, consoante o tipo de comandos e funcionalidades que o jogador utilizar.
- Ao utilizar áudio Bluetooth, poderá ligar dois comandos, no máximo, a um só sistema Nintendo Switch. Para emparelhar mais comandos sem fios, desligue o dispositivo de áudio Bluetooth®.
- Ao premir o Botão SYNC com a ligação ativada, o comando será desligado.
- Este comando pode ser utilizado com a Nintendo Switch ancorada ou desancorada.
- Este comando não suporta HD Rumble, câmara de infravermelhos ou amiibo™ NFC.

CARREGAMENTO

1. Liga o cabo USB fornecido à base da Nintendo Switch e a extremidade do cabo USB-C ao comando sem fios.
2. O LED de recarga junto à porta USB-C do comando acende-se a vermelho durante o carregamento e a verde quando estiver totalmente carregado.

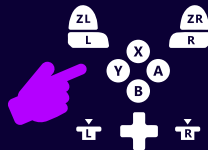


NOTA:

- Lembre-se de carregar o comando periodicamente (60-90d), uma vez que a bateria poderá perder a capacidade de carregamento após um período prolongado. A capacidade da bateria vai reduzir-se ao longo do tempo com os carregamentos repetidos.
- Quando a bateria estiver quase a ficar sem carga, o LED de recarga piscará a vermelho e a iluminação Lumetra diminuirá.
- A iluminação Lumetra desliga-se durante o carregamento, quando a capacidade da bateria estiver a 25% ou menos.

BOTÕES DE JOGO AVANÇADOS PROGRAMAÇÃO

1. Mantém o botão PROGRAM premido durante 2 a 3 segundos. O LED de programação irá piscar lentamente, assinalando que o comando está no modo de programação.
2. Prime um dos seguintes botões (A/B/X/Y/L/R/ZL/ZR/manípulo esquerdo/manípulo direito/botão direcional +) se pretenderes atribuir o Botão de Jogo Avançado. O LED de programação piscará rapidamente.
3. Prime o Botão de Jogo Avançado (AGR ou AGL) que pretendes para executar essa função. O LED de programação deixará de piscar, assinalando que o Botão de Jogo Avançado foi atribuído.



4. Repete a operação para os restantes Botões de Jogo Avançados.

NOTA: as atribuições dos Botões de Jogo Avançados continuam na memória mesmo que o seu comando seja desligado.

REPOR

1. Mantém o botão PROGRAM premido durante 2 a 3 segundos. O LED de programação irá piscar lentamente, assinalando que o comando está no modo de programação.
2. Prime AGL ou AGR para reiniciar individualmente cada botão, ou mantém premido o botão de programação durante 5 segundos para reiniciar ambos simultaneamente.

ILUMINAÇÃO LUMECTRA

O comando tem 4 zonas Lumetra iluminadas separadas que podem ser personalizadas:



Zona 1



Zona 2



Zona 3



Zona 4

ENTRAR E SAIR DO MODO DE PROGRAMAÇÃO LUMECTRA

1. Para entrar no modo de programação Lumetra, mantém premido o botão LEDS () na parte de trás do comando durante 2 segundos.
 - A zona 1 piscará 3 vezes para indicar que o comando está no modo de programação Lumetra.
2. Segue os passos de edição na secção abaixo para ajustar as definições Lumetra. Quando terminares, mantém premido o botão LEDS na parte de trás do comando durante 2 segundos para guardar as definições Lumetra.
 - Todas as zonas piscarão 3 vezes para indicar que as definições foram guardadas e que o comando está agora fora do modo de programação Lumetra.
3. Fora do modo de programação Lumetra, se premires uma vez o botão LEDS, a iluminação Lumetra acende-se ou apaga-se.

EDITAR DEFINIÇÕES LUMECTRA

AJUSTES INDIVIDUAIS DE ZONA

Os comandos dos botões abaixo ajustam as definições Lumetra da zona seleccionada.

- Botão direito no botão direcional +:** alterna entre as 4 zonas. A zona seleccionada irá piscar 3 vezes. Após a zona 4, a pressão seguinte voltará à zona 1.
- Botão esquerdo no botão direcional +:** altera o modo de iluminação para a zona seleccionada: "Solid", "Breathing" ou "Cycle".
- Botão para cima no botão direcional +:** aumenta a luminosidade da zona seleccionada.
- Botão para baixo no botão direcional +:** diminui a luminosidade para a zona seleccionada.
- Botões A/B/X/Y:** altera a cor da iluminação quando estiveres no modo "Solid" ou "Breathing" para a zona seleccionada. Sempre que premires, percorres as 6 opções de cor para esse botão:
 : 6 tons de verde : 6 tons de vermelho : 6 tons de azul : 6 tons de amarelo
- Botão -:** altera a definição da velocidade quando estiveres no modo "Breathing" ou "Cycle". Estão disponíveis três opções de velocidade: lenta, média e rápida.
- Botão LEDS:** quando estiveres no modo de programação Lumetra, uma única pressão no botão LEDS acenderá ou apagará a iluminação dessa zona.

TODOS OS AJUSTES DE ZONA

À semelhança dos ajustes de zona individuais, também é possível editar todas as zonas de uma só vez com os seguintes comandos dos botões:

-  **Botão R:** altera a cor da iluminação quando estiveres no modo "Solid" ou "Breathing" para todas as zonas. Sempre que premires, percorres as 24 opções de cor.
-  **Botão L:** altera o modo de iluminação para todas as zonas. Sempre que premires, percorres as 3 opções.
-  **Botão ZR:** aumenta a luminosidade de todas as zonas.
-  **Botão ZL:** diminui a luminosidade para todas as zonas.
-  **Botão +:** altera a definição da velocidade de todas as zonas quando estiveres no modo "Breathing" ou "Cycle" em simultâneo. Sempre que premires, percorres as 3 opções.

NOTA: a utilização dos comandos dos botões de todas as zonas anula as definições das zonas individuais.

ANULAR EDIÇÕES DA ILUMINAÇÃO

No modo de programação Lumectra, é possível anular as alterações efetuadas premindo duas vezes o botão LEDS (). Esta ação irá reverter o comando para as últimas definições Lumectra guardadas.

ALTERAR PARA AS ÚLTIMAS DEFINIÇÕES GUARDADAS

O comando guarda as 2 definições Lumectra guardadas mais recentemente. Para alternar entre elas, prime duas vezes o botão LEDS () quando estiveres no modo padrão.

FUNCIONALIDADES LUMECTRA ADICIONAIS

MODO DE POUPANÇA DE BATERIA

Por predefinição, o comando desliga a iluminação Lumectra após 5 minutos de inatividade para prolongar a vida útil da bateria do comando. É possível desativar este modo, se preferir.

1. Entra no modo de programação Lumectra mantendo premido o botão LEDS durante 2 segundos.
 - A zona 1 piscará 3 vezes para indicar que o comando está no modo de programação Lumectra.
2. Pressiona no manipulador esquerdo durante 2 segundos para desativar o modo de poupança de bateria, ou pressiona no manipulador esquerdo durante 2 segundos para ativar o modo de poupança da bateria.
 - Todas as zonas piscarão 2 vezes para indicar que o modo de poupança de bateria foi desativado.
 - Todas as zonas piscarão 3 vezes para indicar que o modo de poupança de bateria foi ativado.
3. Sai do modo de programação Lumectra para guardar esta alteração de definição mantendo premido o botão LEDS durante 2 segundos.
 - Todas as zonas piscarão 3 vezes para indicar que as definições foram guardadas e que o comando está agora fora do modo de programação Lumectra.

NOTA: se desativares este modo, a carga da bateria esgota-se mais rapidamente.

MODO DE APRESENTAÇÃO

O Modo de apresentação permite editar e acender a iluminação Lumectra sem que seja necessário emparelhar o comando com a Nintendo Switch. Para ativar o modo de apresentação, prime o botão LEDS uma vez quando o comando não estiver ligado para acender a iluminação e novamente para a apagar. Segue as instruções nas secções anteriores para editar as definições da Lumectra.

NOTA:

- A ligação do cabo fornecido permite que as luzes permaneçam acesas até que o botão LEDS seja novamente premido.
- Se o comando estiver no modo de poupança de bateria, a iluminação apagar-se-á após 5 minutos. Se o modo de poupança de bateria estiver desativado, a iluminação permanecerá acesa até ser apagada manualmente.
- Recomenda-se a utilização deste modo com o cabo ligado para garantir que o comando está carregado e pronto a funcionar quando for altura de jogar.

MAPA DE COMANDOS DOS BOTÕES DE ILUMINAÇÃO LUMECTRA

 : MODO DE SELEÇÃO DE TODAS AS ZONAS

 : AJUSTAR A VELOCIDADE DA ZONA ATUAL

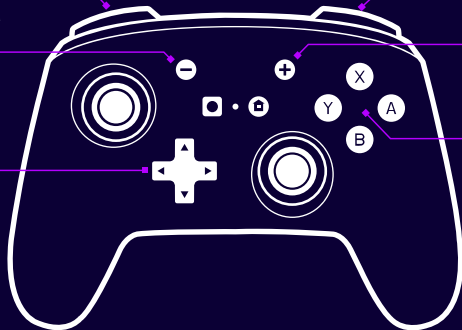
 : CONTROLOS DE ZONAS INDIVIDUAIS

 : Modo de seleção

 : Selecionar zona

 : Aumentar luminosidade

 : Diminuir luminosidade



 : SELECIONAR COR DE TODAS AS ZONAS

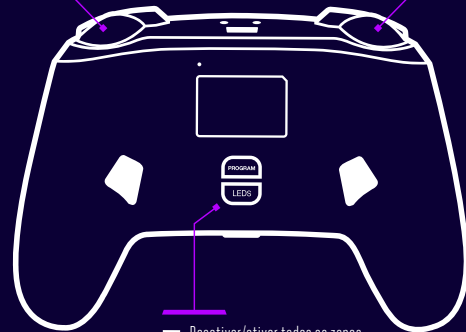
 : AJUSTAR A VELOCIDADE DE TODAS AS ZONAS

 : SELEÇÃO DE COR DE ZONAS INDIVIDUAIS

- A : Verdes
- B : Vermelhos
- X : Azuis
- Y : Amarelos

 : AUMENTAR LUMINOSIDADE DE TODAS AS ZONAS

 : DIMINUIR LUMINOSIDADE PARA TODAS AS ZONAS



 : Desativar/ativar todas as zonas

 1,2,3  : Entrar/sair do modo Lumectra

  : Anular edições no modo Lumectra

  : Reverter para as definições Lumectra anteriores no modo padrão

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Para as Perguntas mais frequentes mais recentes ou apoio com os acessórios originais da PowerA, visita PowerA.com/Support.

P. Porque é que o meu comando sem fios não faz o emparelhamento?

- R. Confirma que a bateria está carregada ligando o comando à consola com o cabo USB-C fornecido.
- R. Confirma que estás a seguir o processo de emparelhamento. O comando só pode ser emparelhado com um sistema Nintendo Switch de cada vez.
- R. Utiliza um clipe para premir o botão de reposição na parte de trás do comando e repõe as definições de fábrica do comando.

P. Porque é que os meus sticks estão a deslocar-se/mover-se?

- R. É importante que, quando o comando for emparelhado ou ligado novamente ao sistema Nintendo Switch, os sticks não sejam tocados. Se isto acontecer, desliga o comando premindo uma vez o botão SYNC e volta a ligá-lo premindo o botão HOME sem tocar nos sticks.
- R. Certifica-te de que a bateria do comando não está sem carga.

P. Porque é que os controlos de movimento não funcionam no meu comando?

- R. Certifica-te de que a versão do teu Nintendo Switch é a 6.0.1 ou posterior.
- R. Desliga o comando premindo uma vez o botão SYNC e volta a ligá-lo premindo o botão HOME sem tocar nos sticks.

P. Porque é que a iluminação Lumectra está apagada para uma única zona?

- R. A luminosidade pode estar definida como 0% para essa zona. Utiliza o +Botão para cima no botão de controlo no modo de programação Lumectra para aumentar a luminosidade dessa zona ou ZR para aumentar a luminosidade de todas as zonas.
- R. A iluminação pode ter sido apagada para uma única zona. Entra no modo de programação Lumectra e selecciona a zona que está apagada utilizando o +Botão direito no botão de controlo. Quando estiveres na zona seleccionada, prime uma vez o botão LEDS.

GARANTIA

Garantia limitada de dois anos. Visita PowerA.com/Support para obteres detalhes.

AVISO RELATIVO ÀS BATERIAS

- Não tente reparar a bateria Li-ion sozinho — se o fizer, poderá danificar a bateria, o que, por sua vez, poderá resultar em situações de sobreaquecimento, incêndio e ferimentos.
- A bateria Li-ion do seu dispositivo deve ser mantida ou reciclada pela PowerA, ou por um fornecedor autorizado, e a sua reciclagem ou eliminação deve ser feita separadamente dos resíduos domésticos.
- Elimine as baterias de acordo com as suas leis e orientações ambientais locais.
- Não utilize ou deixe o produto contendo baterias recarregáveis exposto a temperaturas muito altas ou muito baixas (por exemplo em luz solar direta intensa ou num veículo em condições meteorológicas extremamente quente ou frias), ou num ambiente com pressão atmosférica extremamente baixa, podendo resultar em explosão, incêndio ou derrame de líquido ou gás inflamáveis.
- Não utilize qualquer dispositivo que contenha pilhas recarregáveis num ambiente com níveis elevados de eletricidade estática. Os níveis excessivos de eletricidade estática podem prejudicar as medidas de segurança interna das baterias, aumentando assim o risco de sobreaquecimento ou incêndio.
- Se o líquido resultante da fuga de qualquer bateria contactar com os seus olhos, NÃO OS ESFREGUE! Lave-os imediatamente com água corrente limpa e procure obter assistência médica, a fim de evitar lesões oculares.
- Se a bateria emitir algum odor, gerar calor ou apresentar qualquer tipo de anormalidade durante a sua utilização, o seu recarregamento ou o seu armazenamento, retire-a imediatamente de qualquer dispositivo de carregamento e coloque-a num recipiente à prova de fogo selado, como por exemplo, uma caixa de metal, ou num sítio seguro e afastado de pessoas e artigos inflamáveis.
- As baterias descarregadas podem provocar incêndios. Não aqueça o comando nem a bateria, nem os ponha no fogo ou perto do mesmo.

AVISO: LER ANTES DE JOGAR

Uma percentagem muito pequena de indivíduos pode sofrer convulsões epilépticas quando expostos a certos padrões de luz ou a luzes intermitentes. A exposição a certos padrões ou enquanto se jogam jogos de vídeo pode induzir uma convulsão epiléptica nestes indivíduos. Certas condições podem induzir sintomas epilépticos anteriormente

não detetados, mesmo em pessoas que não têm antecedentes de convulsões epiléticas. Se você, ou alguém da sua família, tiver uma condição epilética, consulte o seu médico antes de jogar. Se sentir algum dos seguintes sintomas enquanto joga um jogo de vídeo - tonturas, visão alterada, contrações oculares ou musculares, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário, ou convulsões - interrompa **IMEDIATAMENTE** o uso e consulte o seu médico antes de retomar o jogo.

AVISO SOBRE MOVIMENTO

Jogar videogames pode causar dor nos músculos, articulações, pele ou olhos. Siga estas instruções para evitar problemas como tendinite, síndrome do túnel carpo, irritação cutânea ou fadiga ocular:

- Evite jogar demasiado. Faz uma pausa de 10 a 15 minutos a cada hora, mesmo que aches que não é necessário. Os pais deverão monitorizar o tempo de jogo adequado dos filhos.
- Se sentires fadiga ou dor nas mãos, pulsos, braços ou olhos ao jogar ou se sentires sintomas como formigueiro, dormência, ardor ou rigidez, para e descansa durante várias horas antes de voltar a jogar.
- Se continuares a ter algum dos sintomas acima ou outra sensação de desconforto durante ou após o jogo, para de jogar e consulta um médico.

IDENTIFICAÇÃO DA CONFORMIDADE

MODELLO: NSGPWLL FREQUÊNCIA RF: 2,4 – 2,4835 GHz BATERIA: iões de lítio, 3,7 V, 1200 mAh, 4,44 Wh

PRODUZIDO PARA

ACCO Brands USA LLC, 4 Corporate Drive, Lake Zurich, IL 60047

ACCOBRANDS.com | **POWERA.com** | **FEITO NA CHINA**

SÍMBOLOS DE CONFORMIDADE REGIONAL

Estão disponíveis mais informações através da pesquisa de cada nome de símbolo na Web.



Resíduos de Equipamentos Elétricos e Eletrónicos (REEE): Os dispositivos elétricos e eletrónicos e as baterias contêm materiais e substâncias que podem ter efeitos nocivos para a saúde humana e para o ambiente. Este símbolo indica que este dispositivo e a bateria não devem ser tratados como lixo doméstico e devem ser recolhidos separadamente. Elimine o dispositivo através de um ponto de recolha para a reciclagem de resíduos de equipamentos elétricos e eletrónicos utilizados na UE, Reino Unido e em

outros países europeus que operam sistemas de recolha separada de resíduos de equipamentos elétricos e eletrónicos e baterias. Ao eliminar o dispositivo e a bateria de forma adequada, ajuda a evitar possíveis perigos para o ambiente e a saúde pública que de outra forma poderiam ser causados por um tratamento inadequado dos resíduos de equipamentos. A reciclagem dos materiais contribui para a conservação dos recursos naturais.



Conformidade Europeia (CE): Uma do fabricante de que o produto cumpre os regulamentos e as diretivas europeias aplicáveis em matéria de saúde, segurança e proteção ambiental.

DECLARAÇÃO DE CONFORMIDADE

Por este meio, a ACCO Brands USA LLC declara que o controlador sem fios está em conformidade com a Diretiva 2014/53/UE e com os requisitos legais relevantes do Reino Unido. O texto completo da declaração de conformidade está disponível no seguinte endereço de Internet: **PowerA.com/compliance**

ESPECIFICAÇÕES SEM FIOS

Gama de frequências: 2,4 – 2,4835 GHz; E.I.R.P. máximo: < 10 dBm. Somente UE.

AVISO LEGAL ADICIONAL

© 2024 ACCO Brands. Todos os direitos reservados. PowerA, o logotipo PowerA, e Lumetra são marcas comerciais da ACCO Brands.

A marca nominativa e os logótipos Bluetooth® são marcas registadas, detidas pela Bluetooth SIG, Inc., e qualquer uso dessas marcas por parte da ACCO Brands é feito sob licença. As restantes marcas e designações comerciais pertencem aos respetivos proprietários.

USB-C® é uma marca comercial registada da USB Implementers Forum.

© Nintendo. Nintendo Switch é um marchio di Nintendo.

