



GC EXTENMOTE

Document rev.1.4 pour adaptateur v1.7 et plus

1. Équivalence des boutons

Du côté wiimote, l'adaptateur est vu comme une manette classique. Selon l'usage des boutons fait par les jeux, les "mappings" suivants ont été mis au point afin de s'accommoder à une variété de jeux.

Pour activer un "mapping" particulier, il suffit d'enfoncer les boutons formant la combinaison liée au mapping voulu.

GC	WII MAPPINGS				
	0	1	2	3	4
Start	+	+	+	+	+
A	A	B	A	ZR	B
B	B	Y	B	A	Y
X	X	A	X	B	A
Y	Y	X	Y	X	X
L	L	L	ZL	ZL	L
R	R	R	ZR	Y	R
Z	ZL & ZR	-	R	B	ZR
D-Up	D-Up	D-Up	D-Up	D-Up	D-Up
D-Down	D-Down	D-Down	D-Down	D-Down	D-Down
D-Left	D-Left	D-Left	D-Left	D-Left	D-Left
D-Right	D-Right	D-Right	D-Right	D-Right	D-Right
Main Stick	Left stick	Left stick	Left stick	Left stick	Left stick
C Stick	Right stick	Right stick	Right stick	Right stick	Right stick
ACTIVATION	A+B+X+Y+D-Up	A+B+X+Y+D-Down	A+B+X+Y+D-Left	A+B+X+Y+D-Right	A+B+X+Y+Z+C-Left
GAMES	Mario Kart Wii	Snes virtual console games	Sonic & All-Stars transformed for the Wii U and others	Sonic & All-Stars transformed for the Wii U and others	For Devolution

2. astuce

Le mapping choisi est stocké dans la mémoire de l'adaptateur et réactivé automatiquement lorsque l'adaptateur est mis sous tension.

Il n'est donc pas nécessaire de reconfigurer à chaque fois!

