

***hama***®

00034304

**www.hama.de**

***hama***®

Hama GmbH & Co KG  
Postfach 80  
86651 Monheim/Germany  
Tel. +49 (0)9091/502-0  
Fax +49 (0)9091/502-274  
hama@hama.de  
www.hama.de



**Gamecube Controller  
»Quixotic«**

## ⓐ Gamecube Controller »Quixotic«

Vielen Dank für den Kauf des Quixotic Controllers, der zusammen mit der GameCube Spielkonsole verwendet wird. Der Controller ist vollständig programmierbar und verfügt über einen Motor, der in Spielen, die diese Funktion unterstützen, realitätsnahe Rumbleeffekte erzeugt. Der Controller weist zwei daumengesteuerte Analog-Sticks, sieben Funktionstasten, inkl. zwei analoge Schultertasten, 1 Triggertaste und ein Richtungspad mit 8 Bewegungsrichtungen für eine erweiterte Steuerung auf. Die ergonomische Form und die gummierten Handgriffe sorgen bei langandauernden Spielen für hohen Komfort.

### Packungsinhalt:

- Quixotic Controller für GameCube
- Benutzerhandbuch

**Warnung:** Bitte lesen Sie vor Gebrauch dieses Produkts die Hinweise zu Sicherheit und Gesundheit sowie die übrigen Informationen, die Sie im Benutzerhandbuch finden.

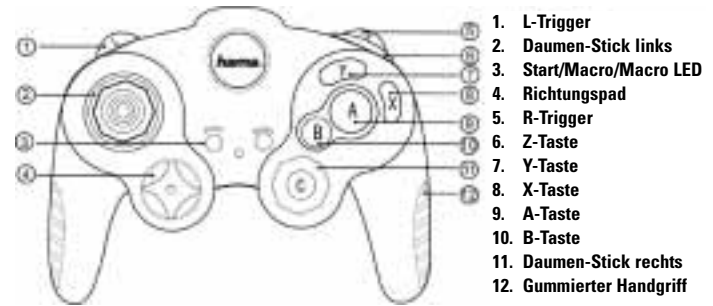
### Wichtige Informationen zu Ergonomie und Gesundheit

In einigen medizinischen Studien wurde darauf hingewiesen, dass längere Spielsitzungen in Verbindung mit anhaltenden Fehlhaltungen und dauerhaft einseitigen Belastungen bestimmte Erkrankungen oder Verletzungen begünstigen und hervorrufen können. Dazu gehören u.a. Karpaltunnelsyndrom, Sehnenentzündung und Sehnenscheidenentzündung. Während längerer Spielphasen sind häufige und regelmäßige Pausen zur Vermeidung der oben genannten Erkrankungen sehr wichtig. Bitte suchen Sie einen Arzt auf, wenn Ihre Arme, Handgelenke oder Hände infolge langer Spielsitzungen schmerzen, prickeln oder sich taub anfühlen.

### Technische Eigenschaften:

- 1) Vollständig programmierbare Tasten (Makro-Funktion).
- 2) Einzigartiges, gummiertes Gehäuse für bessere Steuerung bei länger andauernden Spielen.
- 3) Strapazierfähige Gummiflächen an den Außenseiten der Handgriffe für zusätzlichen Komfort.
- 4) Strapazierfähiges, langlebiges Kabel.
- 5) 2 daumengesteuerte Analog-Sticks mit Gummikontakten.
- 6) Vibrationsmotor für Rumbleeffekt.
- 7) Richtungspad mit 8 Bewegungsrichtungen.
- 8) 7 Funktionstasten inkl. Schultertasten und Triggertaste.

## Controllerdiagramm



### Richtungspad

Mit dem Richtungspad wird die Bewegungsrichtung von Objekten gesteuert.

### Analog-Sticks

Mit den daumengesteuerten Sticks werden 2 Achsen gesteuert (X- und Y-Achse). In verschiedenen Spielen können Sie die Reaktion der Analog-Sticks ändern.

### Funktionstasten (L-Trigger, R-Trigger)

Bei diesen Tasten handelt es sich um Aktionstasten; ihre genaue Funktion hängt vom verwendeten Spiel ab.

### Funktionstasten (Tasten A, B, X, Y und Z)

Mit diesen Tasten werden je nach dem verwendeten Spiel verschiedene Aktionen durchgeführt. Nähere Einzelheiten finden Sie im Benutzerhandbuch für das jeweilige Spiel.

### Start-Taste

Diese Taste wird im allgemeinen zum Auswählen im Menü und zum Unterbrechen des Spiels verwendet. Nähere Einzelheiten finden Sie im Benutzerhandbuch für das jeweilige Spiel.

## **Makro-Taste**

Mit dieser Taste kann ein komplizierter Bewegungsablauf, für den viele Tasten notwendig sind, programmiert werden. Sie können diesen Bewegungsablauf durch Drücken einer einzigen Taste abrufen. Siehe Punkt „Makro-Funktion“ in diesem Benutzerhandbuch.

## **Programmierbarkeit von Tasten:**

Bestimmte Tasten des Controllers können programmiert werden. Man unterscheidet programmierbare und nicht programmierbare Tasten. Nicht programmierbar sind das Richtungspad, mit dem rechten Daumen gesteuerte Analog-Sticks, sowie die Tasten START und MACRO; diese können nicht mit Funktionstasten belegt werden.

## **Hinweis:**

Der Quixotic Controller muss in die GameCube Konsole gesteckt werden, damit die Tasten neu belegt und programmiert werden können; während der Programmierung sind keine Spiele möglich.

## **Was bedeutet Programmierbarkeit der Tasten?**

Der Controller ist vollständig programmierbar. Dies ermöglicht Ihnen, auf Wunsch spezielle und komplexe Bewegungsabläufe schneller durchzuführen. Beim Spielen bestimmter Spiele (gewöhnlich Kampfspiele) werden spezielle Bewegungsabläufe für kompliziertere Angriffe durch eine Kombination von Funktionstasten ausgeführt. Die Makro-Funktion ermöglicht es Ihnen, diese komplizierten Bewegungsabläufe durch Drücken einer einzigen Taste durchzuführen.

Drei Tasten können für die Wiedergabe festgelegter Makros belegt werden: L Trigger, R-Trigger und Z (siehe Controllerdiagramm). In jedem programmierten Makro können bis zu 32 Tasten gedrückt werden. Das gleichzeitige Drücken mehrerer Tasten zählt als ein einzelner Befehl (z. B. gilt das gleichzeitige Drücken der Tasten X, B und A als ein Befehl und nicht als drei Befehle). Bei der Programmierung einer Taste wird jeder Tastendruck mit 100 % bewertet. Ihre Befehle müssen innerhalb von 1,5 Sekunden ausgeführt werden.

## **Programmierung des Controllers:**

1. Drücken Sie die MACRO-Taste, bis die MACRO-LED aufleuchtet und anzeigt, dass die Programmierfunktion aktiv ist. Hinweis: Drücken Sie die Taste START, um die Ausführungsgeschwindigkeit der programmierten Tasten anzupassen. Die MACRO LED blinkt in zwei Abständen: 0,6 s und 1,2 s.
2. Wählen Sie die zu programmierende Taste aus, indem Sie auf diese Taste drücken (L-Trigger, R-Trigger und Z), bis die MACRO-LED zu blinken beginnt.
3. Drücken Sie die gewünschte(n) Taste(n) (A, B, X, Y, Z, L-Trigger, R-Trigger und Analog-Sticks, die mit dem linken Daumen gesteuert werden), mit denen die eben ausgewählte Taste belegt werden soll. Jeder Tastendruck wird durch ein Aufblinken der MACRO-LED bestätigt. Hinweis: Wenn die maximale Anzahl der Tasten für die Programmierung (32) gedrückt ist, akzeptiert der Controller keine weiteren Eingaben und die MACRO-LED erlischt.
4. Drücken Sie nach Zuordnung der gewünschten Tasten die MACRO-Taste, um die Programmierfunktion zu deaktivieren. Die MACRO-LED erlischt.
5. Wiederholen Sie die oben genannten Schritte, um weitere Tasten zu programmieren.

## **Erweiterte Programmiertechniken:**

In einigen Spielen hängt die Durchführung spezieller Bewegungsabläufe stark von der zeitlichen Abfolge ab. Der Zeitraum, während dem Sie auf eine Taste drücken, und die Zeit, die vergeht, bis Sie die nächste Taste drücken, stellen manchmal wichtige Faktoren dar, um spezielle Bewegungen erfolgreich umsetzen zu können. Dies ist von Spiel zu Spiel unterschiedlich.

## **Zurücksetzen des Controllers auf die Standardeinstellungen:**

### **So setzen Sie den Controller auf die Standardeinstellungen zurück:**

1. Drücken Sie die MACRO-Taste, um die Programmierfunktion zu aktivieren. Die MACRO-LED leuchtet auf und zeigt an, dass die Programmierfunktion aktiv ist.
2. Drücken Sie die Taste, die Sie zurücksetzen möchten; die MACRO-LED beginnt zu leuchten.
3. Drücken Sie die MACRO-Taste, um die Programmierfunktion zu deaktivieren. Die MACRO-LED erlischt.

**Hinweis:** Sie können alle programmierten Tasten zurücksetzen, indem Sie den Controller von der Spielkonsole trennen. Dadurch gehen alle Informationen zu programmierten Tasten verloren und alle neu belegten Tasten werden zurückgesetzt.

**Vorsicht:**

- Verwenden Sie den Controller nur gemäß den Anweisungen. Lesen Sie alle Anweisungen, bevor Sie den Controller bedienen.
- Setzen Sie diesen Controller niemals Feuchtigkeit oder Feuer aus, um die Gefahr von Feuer oder elektrischen Schlägen zu vermeiden.
- Nehmen Sie den Controller nicht auseinander. Wenden Sie sich ausschließlich an autorisiertes Fachpersonal.
- Dieser Controller sollte nur über die auf dem Controller angegebene Stromquelle versorgt werden. Bitte wenden Sie sich an Ihren Stromanbieter, wenn Sie nicht sicher sind, welche Art von elektrischem Strom in Ihrem Haus fließt.
- Stecken Sie ausschließlich Gegenstände in den Controller, die für diesen vorgesehen sind. Andernfalls können gefährliche Spannungen oder Kurzschlüsse entstehen, die zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen könnten.
- Durch die Vibrationsfunktion des Controllers können Verletzungen verschlimmert werden. Verwenden Sie diesen Controller nicht, wenn Ihre Hände oder Arme verletzt sind.
- Räumen Sie Kabel immer auf! Nur so können Sie sicher ausschließen, dass Personen auf sie treten oder zu Fall kommen. Klemmen Sie Kabel nie ein und beschädigen Sie diese nicht. Wickeln Sie Kabel niemals um Gegenstände oder um Personen.
- Verbieten Sie Kindern mit Kabeln zu spielen.

Alle vom Hersteller nicht ausdrücklich genehmigten, technischen Veränderungen am Controller führen zum sofortigen Ende jeglicher Garantieansprüche!

GameCube ist eine eingetragene Marke von Nintendo. Dieses Produkt ist nicht von Nintendo gesponsert, genehmigt oder gebilligt.

**Hinweis zum Umweltschutz:**

Elektrische und elektronische Geräte dürfen nicht mit dem Hausmüll entsorgt werden. Der Verbraucher ist gesetzlich verpflichtet, elektrische und elektronische Geräte am Ende ihrer Lebensdauer an den dafür eingerichteten, öffentlichen Sammelstellen oder an die Verkaufsstelle zurückzugeben. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Mit der Wiederverwertung, der stofflichen Verwertung oder anderer Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

**Ⓞ Gamecube Controller »Quixotic«**

Thank you for purchasing the Quixotic Controller which is used together with the GameCube game console. The controller is fully programmable and has one motor that produces realistic rumble effects in games which support this function. The controller has two thumb-controlled analogue sticks, seven function buttons, incl. two analogue shoulder buttons, one trigger button and a direction pad with 8 movement directions for an advanced control. The ergonomic shape and the rubberized grips provide a high comfort during extended game sessions.

**Package Contents:**

- Quixotic Controller for GameCube
- Instruction manual

**Warning:** Please read the instruction manual for safety, health and other information before using this product.

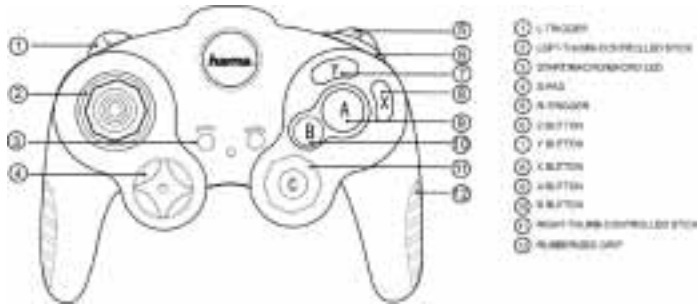
**Important information about ergonomics and health**

Some medical studies suggested that extended game sessions coupled with bad postures and long-lasting unilateral strains can cause or favour certain types of diseases or injuries. Among other things, the carpal tunnel syndrome, tendonitis and tenosynovitis are part of this. It is important to take frequent and regular breaks during extended game sessions in order to avoid the above-mentioned diseases. Please see a doctor if your arms, wrists or hands ache, tingle or if they are numb because of long game sessions.

**Technical Features:**

- 1) Fully programmable buttons (macro function).
- 2) Unique, rubberized body for better control during longer lasting games.
- 3) Durable rubber pads on the outsides of the handles for additional comfort.
- 4) Durable, long-lived cable.
- 5) 2 thumb-controlled analogue sticks with rubber contacts.
- 6) Vibration motor for rumble effect.
- 7) Direction pad with 8 movement directions.
- 8) 7 function buttons incl. shoulder buttons and trigger button.

**Controller Diagram:**



**Direction Pad**

The D-pad controls the direction in which the objects move.

**Analogue Sticks**

The thumb-controlled sticks control two axes (X- and Y-axis). In different games you can modify the reaction of the analogue sticks.

**Function Buttons (L-Trigger, R-Trigger)**

These buttons are action buttons; their specific function depends on the game being used.

**Function Buttons (A, B, X, Y and Z buttons)**

These buttons are used to perform various actions, depending on the game. See the game's instruction manual for more details.

**Start Button**

This button is generally used to make selections in the menu or to interrupt the game. See the game's instruction manual for more details.

**Macro Button**

With this button you can program a complicated move requiring many buttons. You can recall this move by pressing a single button. See point "Macro function" in this instruction manual.

**Button Programmability:**

Certain buttons of the controller can be programmed. One distinguishes between programmable and non-programmable buttons. The direction pad, right-thumb-controlled analogue sticks as well as the buttons START and MACRO are non-programmable; they cannot be set to any function button.

Note: The Quixotic Controller must be plugged into the GameCube console so that the buttons can be relocated and programmed; during the programming, no games are possible.

**What does button programmability signify?**

The Quixotic Controller is fully programmable. This allows you to perform on demand special and complex moves more quickly. When playing certain games (usually fighting games), a combination of function buttons executes special moves for more intricate attacks. The macro function allows you to execute these complicated moves by pressing a single button.

Three buttons can be occupied for the reproduction of set macros: L-Trigger, R-Trigger, and Z (see controller diagram). In every programmed macro, up to 32 buttons can be pressed. Pressing buttons simultaneously counts as a single command (pressing X, B, and A e.g. at the same time is one command, not three commands). When programming a button, every button pressed is registered to the pad as 100%. Your commands must be executed within 1.5 seconds.

**Programming of the controller:**

1. Press the MACRO button until the MACRO LED lights up and indicates that the programming function is active. Note: Press the START button to adjust the executing speed of the programmed buttons. The MACRO LED flashes at two intervals: 0.6 sec and 1.2 sec.
2. Select the button to be programmed by pressing that button (L-Trigger, R-Trigger, and Z) until the MACRO LED begins to flash.
3. Press the button(s) (A, B, X, Y, Z, L-Trigger, R-Trigger and left-thumb-controlled analogue sticks) to be programmed into the button which was selected above. Each button pressed during this step is acknowledged by one blink of the MACRO LED. **Note:** When the maximum number of buttons for the programming (32) is pressed, controller does not accept further inputs and the MACRO LED goes out.
4. Press the MACRO button to turn the programming function OFF when you have assigned the desired buttons. The MACRO LED goes out.
5. Repeat the above-mentioned points to program other buttons.

**Advanced Programming Techniques:**

In some games, the ability to implement special moves successfully depends very

much on the timing. The time duration of pressing the button and the time interval during which the button is released before the next button is pressed, are sometimes two crucial factors determining the special moves which can be implemented successfully. This varies from game to game.

#### Resetting the controller to default:

##### How to reset the controller to default:

1. Press the MACRO button in order to activate the programming function. The MACRO LED lights up and indicates that the programming function is active.
2. Press the button you wish to reset; the MACRO LED begins to flash.
3. Press the MACRO button in order to deactivate the programming function. The MACRO LED goes out.

**Note:** You can reset all programmed buttons by separating the controller from the game console. Once reset, the controller loses all button-programmed information and all relocated buttons are reset.

#### CAUTION:

- Use this controller only as instructed. Read all instructions before operating the controller.
- Do not expose this controller to moisture or fire to avoid the danger of fire or electrical shocks.
- Do not disassemble the controller. Refer only to authorized skilled personnel.
- This controller should only be operated from the power source indicated on the controller. If you are not sure what type of electrical power is supplied to your home, contact your local power company.
- Only put objects in the controller which are designated for it. Otherwise, dangerous voltages or short circuits may be produced. This could lead to fire or electrical shocks.
- The controller's vibration function can aggravate injuries. Do not use the controller if your hands or arms are injured.
- Always put away cords. Only by doing this, you can exclude that persons walk on them or that they fall. Do not pinch or damage cables. Do not wrap cords around objects or people.
- Do not allow children to play with cords.

All technical changes at the controller which are not expressly approved by the producer annul all claims under guarantee. GameCube is a registered trademark of Nintendo. This product is not sponsored, endorsed or approved by Nintendo.

## F Contrôleur Quixotic pour GAMECUBE

Merci beaucoup pour l'achat du contrôleur Quixotic qui s'utilise avec la console de jeux GameCube. Le contrôleur est entièrement programmable et dispose d'un moteur qui produit des effets de roulement proches de la réalité dans les jeux qui supportent cette fonction. Le contrôleur comporte deux sticks analogiques commandés par le pouce, sept touches de commande dont deux touches à épaule analogiques, une touche trigger et une croix multidirectionnelle avec 8 directions pour davantage de commandes. La forme ergonomique et les manettes caoutchoutées offrent un haut confort lors de longues séances de jeux.

#### Contenu du paquet:

- Contrôleur Quixotic pour GameCube
- Manuel d'utilisation

**Précaution:** Avant d'utiliser cet article, veuillez lire les indications concernant la sécurité et la santé ainsi que les autres informations que vous trouverez dans le manuel d'utilisation.

#### Informations importantes sur l'ergonomie et la santé

Quelques études médicales ont prouvé que de longues séances de jeux en relation avec une mauvaise position permanente et des efforts continuels d'un seul côté pouvaient favoriser ou engendrer certaines maladies ou blessures, comme par ex. le syndrome du tunnel carpien, les tendinites et les téno-synovites. Lors de longs jeux, il est important de faire souvent et régulièrement des pauses afin d'éviter de contracter une des maladies citées ci-dessus. Si vos bras, vos poignets ou vos mains à la suite d'une longue séance de jeux vous font mal, picotent ou deviennent insensibles, veuillez consulter un médecin.

#### Propriétés techniques:

- 1) Touches entièrement programmables (fonction macro).
- 2) Boîtier caoutchouté, unique dans son genre pour une meilleure commande lors de jeux qui durent longtemps.
- 3) Surfaces caoutchoutées résistantes sur les côtés extérieurs des manettes pour davantage de confort.
- 4) Câble résistant et de longue durabilité.
- 5) 2 sticks analogiques commandés par le pouce avec des zones de contacts en caoutchouc.
- 6) Moteur de vibration pour un effet de roulement.
- 7) Croix multidirectionnelle avec 8 directions.
- 8) 7 touches de commande dont des touches à épaule et des touches trigger.

## Diagramme du contrôleur



### Croix multidirectionnelle

La croix multidirectionnelle permet de commander les déplacements des objets.

### Sticks analogiques

Les sticks commandés par le pouce contrôlent deux axes (X et Y). Dans différents jeux, il est possible de modifier la réaction des sticks analogiques.

### Touches de commande (trigger gauche, trigger droit)

Il s'agit de touches d'action; leur fonction précise dépend du jeu utilisé.

### Touches de commande (touches A, B, X, Y et Z)

Selon le jeu utilisé, ces touches permettent d'effectuer différentes actions. Vous trouverez davantage de détails dans le manuel d'utilisation du jeu.

### Touche Start (touche marche)

Cette touche s'utilise en général pour la sélection dans le menu et pour interrompre le jeu. Vous trouverez davantage de détails dans le manuel d'utilisation du jeu.

### Touche macro

Cette touche permet de programmer un déroulement compliqué de mouvements pour lequel un grand nombre de touches est nécessaire. En appuyant sur une seule touche, vous pouvez appeler ce déroulement de mouvements. Veuillez vous référer au point "Fonction macro" dans ce manuel d'utilisation.

## Programmation des touches:

Il est possible de programmer certaines touches du contrôleur. On différencie les touches programmables des touches non programmables. Les touches non programmables sont la croix multidirectionnelle, les sticks analogiques commandés par le pouce droit ainsi que les touches START et MACRO; ces touches ne peuvent pas devenir des touches de commande.

### Indication:

Le contrôleur Quixotic doit être connecté à la console GameCube pour reprogrammer et réoccuper les touches; pendant la programmation, il n'est pas possible de jouer.

### Que signifie programmabilité des touches?

Le contrôleur est entièrement programmable. Cela vous permet d'effectuer sur demande des mouvements spéciaux et complexes plus rapidement. Quant à certains jeux (habituellement des jeux de combats), des mouvements spéciaux pour des attaques plus compliquées sont exécutés à l'aide d'une combinaison de touches de commande. La fonction macro vous permet d'exécuter ceux-ci en appuyant sur une seule touche.

Pour la reproduction de macros déterminées, il est possible de programmer trois touches: Trigger gauche, Trigger droit et Z (cf. diagramme du contrôleur). Dans chaque macro programmée, vous pouvez frapper max. 32 touches. La frappe simultanée de plusieurs touches compte comme une seule commande (la frappe simultanée des touches X, B et A compte p. ex. comme une commande et non comme trois commandes). Pour la programmation d'une touche, chaque frappe d'une touche est interprétée à 100 %. Il faut exécuter les commandes dans l'intervalle d'une seconde et demie.

### Programmation du contrôleur:

1. Appuyez sur la touche MACRO, jusqu'à ce que la DEL MACRO s'allume et indique que la fonction de programmation est active. Indication: Appuyez sur la touche START pour adapter la vitesse d'exécution des touches programmées. La DEL MACRO clignote à deux intervalles: 0,6 s et 1,2 s.
2. Pour sélectionner la touche à programmer, appuyez sur cette touche (trigger gauche, trigger droit et Z), jusqu'à ce que la DEL MACRO commence à clignoter.
3. Frappez la (les) touche(s) souhaitée(s) (A, B, X, Y, Z, trigger gauche, trigger droit et les sticks analogiques, qui sont commandés avec le pouce gauche), avec lesquelles la touche (qui vient d'être sélectionnée) doit être programmée. Chaque frappe de touche est confirmée par le clignotement de la DEL MACRO.

**Indication:** Quand vous avez frappé la quantité maximale des touches pour la programmation (32), le contrôleur n'accepte pas d'autres introductions et la DEL Macro s'éteint.

- Appuyez sur la touche MACRO après l'attribution des touches souhaitées pour désactiver la fonction de programmation. La DEL MACRO s'éteint.
- Veillez répéter les étapes citées ci-dessus pour programmer d'autres touches.

#### **Techniques de programmation approfondies:**

Dans certains jeux, l'exécution de mouvements spécifiques dépend en grande partie du déroulement dans le temps. L'espace de temps, entre lequel vous appuyez sur la touche et le temps qui s'écoule jusqu'à ce que vous appuyiez sur la prochaine touche, représente parfois un facteur important pour l'exécution réussie des déplacements spéciaux. Cela dépend du jeu.

#### **Remettre à jour les réglages de base du contrôleur:**

**Vous pouvez remettre à jour les réglages de base du contrôleur en agissant comme suit:**

- Appuyez sur la touche MACRO pour activer la fonction de programmation. La DEL MACRO s'allume et indique que la fonction de programmation est active.
- Appuyez sur la touche que vous souhaitez remettre à jour ; la DEL Macro commence à s'allumer.
- Appuyez sur la touche MACRO pour désactiver la fonction de programmation. La DEL Macro s'éteint.

**Indication:** Vous pouvez remettre à jour toutes les touches programmées en séparant le contrôleur de la console de jeux. En faisant cela, toutes les informations concernant les touches programmées se perdent et toutes les touches nouvellement occupées sont remises à jour.

#### **Attention:**

- Utilisez le contrôleur uniquement conformément aux indications. Veuillez lire toutes les indications avant de l'utiliser.
- N'exposez pas ce contrôleur à l'humidité ou au feu afin d'éviter le danger d'un feu ou de décharges électriques.
- Ne démontez pas le contrôleur. Consultez seulement du personnel spécialisé et autorisé.
- Ce contrôleur doit seulement être alimenté par la source de courant indiquée sur le contrôleur. Veuillez vous adresser à votre fournisseur d'électricité si vous n'êtes

pas certain du genre d'alimentation électrique pourvue dans votre maison.

- Veillez insérer dans le contrôleur exclusivement des objets qui y sont prévus. Dans le cas contraire, il se peut que des tensions dangereuses ou des court-circuits se produisent et provoquent un feu ou des décharges électriques.
- La fonction de vibration du contrôleur peut aggraver des blessures. Veuillez ne pas utiliser le contrôleur si vos mains ou vos bras sont blessés.
- Veillez ranger les câbles afin d'éviter que d'autres personnes marchent dessus ou tombent. Ne coinciez pas les câbles et ne les abîmez pas. Veuillez ne pas enrouler les câbles autour d'objets ou de personnes.
- Interdisez à vos enfants de jouer avec les câbles.

Toutes modifications techniques effectuées sur le contrôleur et non autorisées par le fabricant mettent fin à toute exigence de garantie!

GameCube est une marque enregistrée de Nintendo. Ce produit n'est ni sponsorisé, ni autorisé ou agréé par Nintendo.