

セット内容

本製品には以下の物が入っています。使用前にご確認ください。

- ・ジャイロコントローラー ライト 有線タイプ×1
- ・取扱説明書(本書) ×1
- ・サポートカード×1

対応機種

Nintendo Switch / レトロフリーク / レトロフリーク ベーシック / パソコン (Windows 8/10)

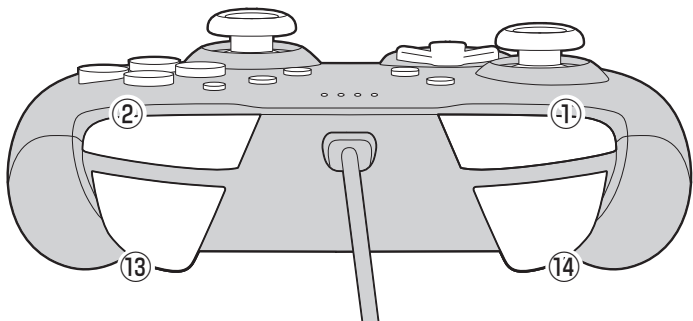
※一部のタイトルや機器では正常に使用できない場合があります。
※今後ファームウェアアップデートにより、対応機種が変更になる場合があります。あらかじめご了承ください。

各部の名称

- ① Lボタン
- ② Rボタン
- ③ プレイヤーランプ1~4
(Switch接続時) /
モードランプ1~4
(レトロフリーク/パソコン接続時)
- ④ TURBO ボタン
- ⑤ Lスティック / Lスティックボタン
- ⑥ - ボタン
- ⑦ + ボタン



- ⑧ キャプチャーボタン
- ⑨ HOME ボタン
- ⑩ A / B / X / Y ボタン
- ⑪ 十字ボタン
- ⑫ Rスティック / Rスティックボタン



- ⑬ ZR ボタン
- ⑭ ZL ボタン

接続方法

■ Switch で使用する

※コントローラーを接続する前に、Switch本体のメニュー画面から[設定]→[コントローラーとセンサー]を選択し、「Proコントローラーの有線通信」をONにしてください。

※SwitchにTVモード以外で接続する際や、Switch Liteに接続する場合は、別途USB A to Type-C変換コネクタなどが必要となります。

- ① Switchのメニュー画面から[コントローラー]→[持ちかた / 順番を変える]を選択します。
- ② SwitchドックのUSB端子に本製品を接続し、L + Rボタンを押します。
- ③ 画面にUSBコントローラーが追加されたら使用可能です。

■ レトロフリーク / レトロフリーク ベーシック で使用する

※HOMEボタン、キャプチャーボタンは使用できません。

- ① レトロフリーク本体を接続した「11機種対応カートリッジアダプター」のUSB端子、またはレトロフリーク本体のUSB端子に本製品を接続します。
- ② モードランプが点灯します。モードランプ3が点灯している場合は、HOMEボタンを約6秒間長押しして、モードランプ2が点灯するよう切り替えてください。

■ パソコン (Windows 8/10) で使用する

パソコンのUSB端子に本製品を接続し、モードランプが点灯すると使用可能になります。

【入力モードの切替方法】

パソコン接続中にHOMEボタンを約6秒間長押しすると、モードランプの点灯位置が変わり、入力モード (X-INPUT / D-INPUT) が切り替わります。また、D-INPUTモードの時にHOMEボタンを押すとモードランプの点灯位置が変わり、十字ボタンの割り当て (X軸 / Y軸 / ハットスイッチ) が変更できます。

【デバイス名とモードランプ点灯位置】

X-INPUT	
デバイス名	Xbox 360 Controller for Windows
モードランプ点灯	1・2

D-INPUT	
デバイス名	GYRO CONTROLLER LITE for SWITCH
モードランプ点灯	1・3 (X軸/Y軸) / 2・3 (ハットスイッチ)

ボタン対応表

	Lスティック	Rスティック	十字ボタン	A	B	X	Y	L	ZL	R	ZR	Lスティックボタン	Rスティックボタン	HOME	-	+
X-INPUT	X軸 / Y軸	X回転 / Y回転	ハットスイッチ	1	2	3	4	5	Z軸+	6	Z軸-	9	10		7	8
D-INPUT	X軸 / Y軸	Z軸 / Z回転	ハットスイッチ	2	3	1	4	5	7	6	8	11	12	13	9	10

※ Windows10使用時にHOMEボタンを押すとゲームバーが表示されます。

連射機能の設定方法

対応ボタン	A / B / X / Y / L / R / ZL※ / ZR※
-------	-----------------------------------

※パソコン接続時、入力モードがX-INPUTの場合は連射非対応です。

TURBOボタンを押しながら連射したいボタンを押すと連射機能がONになります。もう一度同じ操作を行うと連射機能が解除されます。連射機能をONにしたボタンを押したままにすると連射状態になります (連射ホールド機能は搭載していません)。

レトロゲーム互換機「レトロフリーク」の詳しい情報はこちらをご覧ください。
<https://www.cybergadget.co.jp/retrofreak/>