



N64 EXTENMOTE

Document rev.1.3 pour adaptateur v1.6 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 restaurer autant que possible l'usage d'origine sur la console N64.

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

WII MAPPINGS								
N64	0	1	2	3	4	5	6	7
A	A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B	B	B	B
Start	+	+	+	+	+	+	+	+
L	L	ZR & ZL	D-Down	D-Down	ZR & ZL	L	D-Right	ZR & ZL
R	R	R	R	ZR & ZL	R	R	R	R
Z	ZR & ZL	L	L	L & R	L	L	L	X & Y
D-Up	D-Up	D-Up	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-Down	D-Down	D-Down
D-Left	D-Left	D-Left	D-Left	D-Left	D-Left	D-Left	D-Left	D-Left
D-Right	D-Right	D-Right	D-Right	D-Right	D-Right	D-Right	D-Right	D-Right
C-Up	C-Up	C-Up	C-Up	C-Up	N/A	C-Up	N/A	C-Up
C-Down	C-Down	C-Down	C-Down	C-Down+X	N/A	C-Down	X	C-Down
C-Left	C-Left	C-Left	C-Left	C-Left+Y	Y	C-Left	Y	C-Left
C-Right	C-Right	C-Right	C-Right	C-Right	X	C-Right	ZR & ZL	C-Right
ACTIVATION	L+R+Z+D-Up	L+R+Z+D-Down	L+R+Z+D-Left	L+R+Z+D-Right	L+R+Z+C-Up	L+R+Z+C-Down	L+R+Z+C-Left	L+R+Z+C-Right
JEUX	Mario 64 Kirby 64 Mario Tennis 64	Mario Kart 64 Mario Kart Wii Mario Party 2	Ocarina of Time Majora's Mask Paper Mario	Super Smash Bros	Sin and Punishment	Orgre Battle 64 1080 Snowboardin Pokemon Snap Statfox 64	F-Zero X	Yoshi's Story

2. courbe de réponse

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



3. astuce

Le mapping ainsi que la courbe choisie sont stockés dans la mémoire de l'adaptateur et réactivés automatiquement lorsque l'adaptateur est mis sous tension.

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

