



**POWERA™ ADVANTAGE WIRED
CONTROLLER FOR NINTENDO SWITCH™ 2
WITH LUMECTRA™**

MANETTE FILAIRE POWERA ADVANTAGE
POUR NINTENDO SWITCH™ 2
WITH LUMECTRA

POWERA™ ルメクトラ・アドバンテージ
有線コントローラー
for Nintendo Switch™ 2



MODEL / MODÈLE / モデル: NSGPAWG

WORKS WITH / FONCTIONNE AVEC / 対応機種: Nintendo Switch™ 2,
Nintendo Switch™ - OLED Model, 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 | NÁVOD | BRUGERVEJLEDNING | ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ | 사용 설명서 |
NAUDOTOJO VADOVAS | HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ | GEBRUIKERSHANDLEIDING | BRUKERHÅNDBOK | PODRĘCZNIK UŻYTKOWNIKA |
MANUALUL UTILIZATORULUI | KÄYTTÖOPAS | ANVÄNDARHANDBOK | KULLANIM KILAVUZU | 用户手册 | 使用者手册 | دليل المستخدم

© Nintendo. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. | © Nintendo. Nintendo Switch est une marque commerciale de Nintendo. | Nintendo Switchのロゴ・Nintendo Switchは任天堂の高権です。© Nintendo.



PowerA™

TABLE OF CONTENTS | TABLE DES MATIÈRES | 目次 | TABLA DE CONTENIDO | INHALTSVERZEICHNIS | SOMMARIO | SUMÁRIO | ÍNDICE

ENGLISH	FRANÇAIS	日本語	ESPAÑOL
Controller Map 5	Présentation de la manette 21	コントローラーの各部の名称 37	Asignaciones del mando 53
Setup 6	Installation..... 22	本体への登録..... 38	Configuración 54
Audio Controls 8	Commandes audio 24	オーディオ設定 40	Controles de audio 56
Advanced Gaming Buttons 9	Boutons de jeu programmables 25	アドバンスドゲーミングボタン..... 41	Botones avanzados de juego 57
Lumectra Lighting 10	Éclairage Lumectra..... 26	LEDライティング..... 42	Iluminación Lumectra 58
Support 18	Assistance..... 34	サポート 50	Asistencia técnica 66
Specifications 20	Caractéristiques 36	製品仕様 52	Especificaciones 68
DEUTSCH	ITALIANO	PORTUGUÊS BRASILEIRO	PORTUGUÊS
Controller-Tastenbelegung 69	Mappa del controller 85	Mapa do controle 101	Mapa do comando 117
Einrichtung 70	Installazione 86	Configuração 102	Instalação 118
Audio-Einstellungen..... 72	Controlli audio 88	Controles de áudio 104	Controlos de áudio 119
Tasten für erweiterte Spielfunktionen.. 73	Pulsanti di gioco avanzati 89	Botões de jogo avançado 105	Botões de Jogo Avançados..... 121
Lumectra-Beleuchtung 74	Illuminazione Lumectra 90	Iluminação Lumectra 106	Iluminação Lumectra 122
Support 82	Assistenza 98	Suporte 114	Apoio 130
Eigenschaften 84	Specifiche 100	Especificações 116	Especificações 132

OBŠAH | INDHOLDSFORTEGNELSE | ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ | 목차 | TURINYS | TARTALOMJEGYZÉK | INHOUDSOPGAVE | INNHOLDSFORTEGNELSE
ČEŠTINA

Mapa ovladače.....	133
Nastavení.....	134
Ovládání zvuku	136
Pokročilá herní tlačítka	137
Osvětlení Lumectra.....	138
Podpora	146
Specifikace.....	148

LIETUVIŲ

Valdiklio schema	197
Šaranka	198
Garso valdikliai.....	200
Išplėstiniai žaidimų mygtukai.....	201
„Lumectra“ apšvietimas.....	202
Palaiikymas	210
Specifikacijos.....	212

DANSK

Oversigt over controller.....	149
Konfiguration	150
Lydfunktioner.....	152
Avancerede gaming-knapper.....	153
Lumectra-belysning	154
Support	162
Specifikationer.....	164

MAGYAR

Vezérlő gombkiosztása	213
Beállítás.....	214
Hangvezérlők	216
Speciális játékgombok.....	217
Lumectra világítás.....	218
Támogatás.....	226
Specifikációk	228

ΕΛΛΗΝΙΚΑ

Χάρτης χειριστηρίου.....	165
Ρύθμιση.....	166
Στοιχεία ελέγχου ήχου	168
Κουμπιά Advanced Gaming	169
Φωτισμός Lumectra	170
Υποστήριξη	178
Προδιαγραφές	180

NEDERLANDS

Toewijzing controllerknoppen	229
Instellen.....	230
Audiobediening	232
Geavanceerde gameknoppen	233
Lumectra-verlichting	234
Ondersteuning.....	242
Specificaties.....	244

영어

컨트롤러 맵.....	181
설정	182
오디오 컨트롤	184
Advanced Gaming Button.....	185
Lumectra 조명.....	186
지원	194
사양	196

NORSK

Tilordning for controller	245
Oppsett	246
Lydkontroller	248
Avanserte spilleknapper	249
Lumectra-belysning	250
Brukerstøtte	258
Spesifikasjoner	260

SPIS TREŚCI | CUPRINS | SISÄLLYSLUETTELO | INNEHÅLL | İÇİNDEKİLER | 目录 | 目錄 | جدول المحتويات

POLSKI

Układ przycisków	261
Konfiguracja	262
Sterowanie dźwiękiem	264
Przyciski Advanced Gaming	265
Podświetlenie Lumectra	266
Pomoc techniczna	274
Dane techniczne	276

TÜRKÇE

Oyun Kumandası Lejandı	325
Kurulum	326
Ses Kontrolleri	328
Gelişmiş Oyun Düğmeleri	329
Lumectra Aydınlatma	330
Destek	338
Özellikler	340

ROMÂNĂ

Schema controlerului	277
Configurare	278
Comenzi audio	280
Butoane pentru gaming avansat	281
Iluminare Lumectra	282
Asistență	290
Specificații	292

中文

手柄按键图	341
设置	342
音频控件	344
可编程键	345
Lumectra 照明	345
支持	354
规格	356

SUOMI

Ohjaimen osat	293
Liittäminen	294
Ääniohjaimet	296
Ohjelmoitavat pelipainikkeet	297
Lumectra-valaistus	298
Tuki	306
Tekniset tiedot	308

繁體中文

控制器對應	357
設定	358
音訊控制	360
進階遊戲按鈕	361
Lumectra 燈光	362
支援	370
規格	372

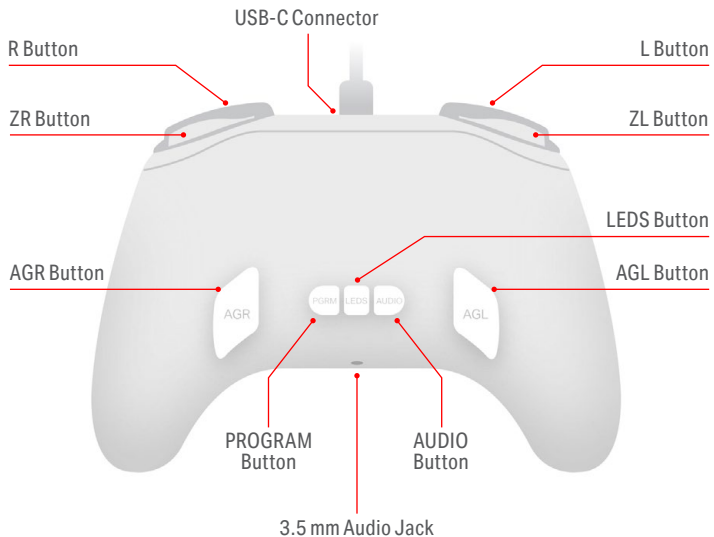
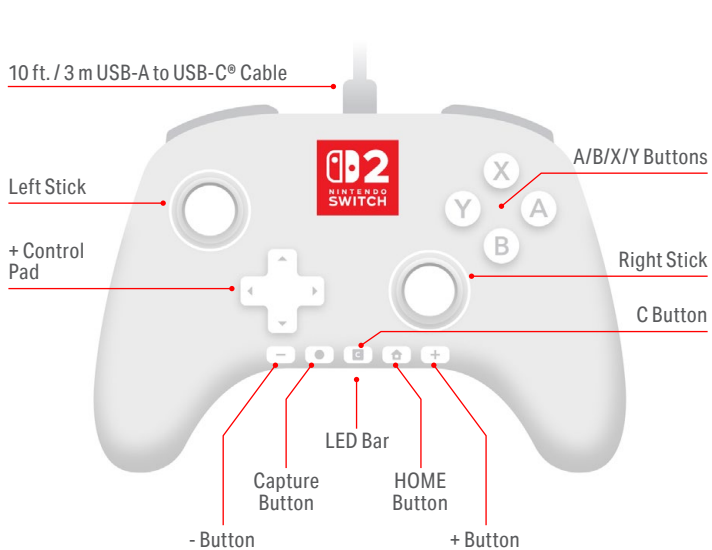
SVENSKA

Handkontrollens knappar och uttag	309
Installation	310
Ljudreglage	312
Avancerade spelknappar	313
Lumectra-belysning	314
Support	322
Specifikationer	324

العربية

خريطة وحدة التحكم	373
الإعداد	374
أزرار التحكم في الصوت	376
الأزرار المتقدمة للألعاب	377
إضاءة Lumectra	378
الدعم	386
المواصفات	388

CONTROLLER MAP



CONTENTS

- PowerA Advantage Wired Controller for Nintendo Switch™ 2 with Lumectra
- 10 ft. / 3 m USB-A to USB-C Cable

COMPATIBILITY

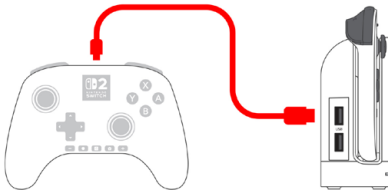
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ – OLED Model
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

SETUP

1. Dock the Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ console.



2. Connect the USB-A end of the USB cable to the Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ dock.
3. Connect the USB-C end of the USB cable to the controller.



4. Wake the Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ console by pressing the power button on the console.



5. The LED bar on the controller will turn solid white to indicate it is now ready for use. Follow on-screen instructions to start playing.



NOTE:

- Please ensure your Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ system is using the most recent system update for optimal compatibility with PowerA wired controllers. Check your Nintendo Switch™ 2 or

Nintendo Switch™ system for any updates via “System Settings” on the HOME menu.

- Please ensure your PowerA Advantage Wired Controller for Nintendo Switch™ 2 with Lumectra is using the latest firmware. Check [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/) for any potential updates.
- This controller does not support HD rumble, IR camera, motion controls, amiibo™ NFC, or player LEDs.
- For use in TV mode only. Not for use with Joy-Con™ 2 or Joy-Con™ only games.
- Up to 8 controllers can be connected to the Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ system simultaneously.
 - The number of wired controllers that can be connected is dependent on the number of available USB ports on the Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ dock.
 - The right and left Joy-Con™ 2 or Joy-Con™ each count as one controller. So, if both are paired to the console, it will count as two controllers.
- Do not use included cable for purposes other than connecting the PowerA controller.
- C Button is not supported on Nintendo Switch™ systems.

AUDIO SETUP

For audio, fully insert the 3.5 mm plug of your headset or headphones into the 3.5 mm audio jack of the controller.



NOTE:

- Only some software titles support microphone or chat function. Please check the software title manual for compatibility or support.
- To prevent hearing damage, please make sure the volume on the Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ system is lowered before wearing your headset or headphones.
- Once connected, slowly raise the volume on the Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ system to a comfortable level. You can also limit the maximum volume on the Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ system:

Nintendo Switch™ 2:

From the 'Home' screen, select 'System Settings', 'Audio', and then toggle on 'Lower Max Headphone Volume'.

Nintendo Switch™:

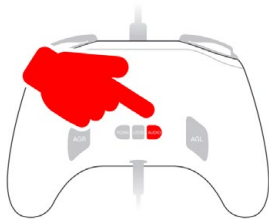
From the 'Home' screen, select 'System Settings', 'System', 'Lower Max Headphone Volume', and select 'On'.

- The Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ system only supports one audio output. When a headset or headphone is connected to the controller, audio to all other devices, including HDMI® connected devices, will be disabled. When connecting more than one USB audio device, only the first device connected will have audio output.
- To avoid hearing damage, do not use high volume settings for an extended period.

AUDIO CONTROLS

The PowerA Advantage Wired Controller for Nintendo Switch™ 2 with Lumectra features audio controls via the audio button located on the back of the controller. The AUDIO button will allow you to mute/unmute the mic, mute/unmute the volume, increase/decrease the volume, and change the EQ mode.

The table describes all available audio controls and the notifications the controller provides.



NOTE:

- On Nintendo Switch™ 2 systems, the audio settings will reset when the controller is disconnected (via unplugging or turning the console off).
- On Nintendo Switch™ systems, the audio settings are remembered when the controller is disconnected (via unplugging or turning the console off).
- Volume level adjustments happen in 10% increments and are independent from volume adjustments on the console OS. Each blink of the LED bar indicates a 10% increment.
- When the volume is muted via a double press of the AUDIO button, all incoming audio is muted including game and chat audio. The mic will still be active unless it has been muted with a single press of the AUDIO button.
- There are 3 EQ modes available:
 - **Standard:** Balanced pass-through of the console audio.
 - **Bass Boost:** Enhances the low end to create a heavier bass sound.
 - **Immersive:** Slight enhancements to the low and high ends to create a more immersive sound.

AUDIO BUTTON	ACTION	LED BAR	AUDITORY CUE
Single Press	Mute/Unmute the mic	Solid orange when muted	Pop when mic is muted/unmuted
Double Press	Mute/Unmute the volume	Solid red when muted. Solid yellow if the mic and volume is muted.	Beep when the volume is muted/unmuted
Hold	Increases the volume level	Blinking orange while the volume level is adjusted up	Pop when max volume is reached
Single Press followed by Hold	Decreases the volume level	Blinking red while the volume level is adjusted down	Pop when min volume is reached
Triple Press	Changes the EQ mode: "Standard", "Bass Boost", and "Immersive"	No change	Voice calls out the active EQ mode

ADVANCED GAMING BUTTONS

PROGRAMMING ADVANCED GAMING BUTTONS

1. Hold the PROGRAM Button down for 3 seconds.



The LED Bar will slowly blink blue, signaling the controller is in program mode.



2. Press one of the following buttons you wish to assign to an Advanced Gaming Button: A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, Left Stick Press, Right Stick Press, or +Control Pad.

The LED Bar will blink quickly in blue.



3. Press the Advanced Gaming Button (AGR or AGL) that you wish to perform that function.

The LED Bar will return to its previous state signaling the Advanced Gaming Button has been programmed.



4. Repeat for the remaining Advanced Gaming Button.

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

RESETTING ADVANCED GAMING BUTTONS

1. Hold the PROGRAM Button down for 3 seconds.
 - The LED Bar will slowly blink blue, 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.
 - The LED Bar will return to its previous state signaling the Advanced Gaming Button has been reset.

LUMECTRA LIGHTING

Lumectra lighting provides customizable RGB lighting to the controller. This controller features Lumectra full-faced Ghost RGB lighting technology, hiding the Lumectra lighting while not in use, providing a clean, classic white faceplate design. Turning on the Ghost RGB lighting brings the faceplate to life with thousands of vivid color combinations and 5 fun lighting modes.



COLOR SELECT



WAVE



PULSE



MOTION



REACTIVE



OFF

COLORS

- 24 solid color options and a rainbow color
- The A, B, and Y buttons each have 8 different solid color options to select. The X button is used to select the rainbow color:

A BUTTON 

B BUTTON 

Y BUTTON 

X BUTTON 

BRIGHTNESS

- 11 brightness levels
- The ZL, ZR, +Control Pad Up, and +Control Pad Down buttons are used to change the brightness levels. Please see each mode's instructions for specific button functions.
- Brightness level adjustments happen in 10% increments.

SPEED

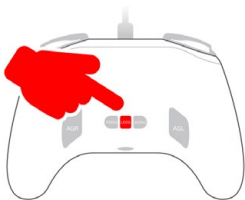
- 3 speed levels: slow, medium, and fast
- The + and - buttons are used to change the speed settings. Please see each mode's instructions for specific button functions.

PROFILES

- 2 profiles
- Each Lumetra light mode features 2 profiles, so you can easily swap between your favorite settings.
- To swap between profiles, double press the LEDS button when in standard controller mode. This feature is available for each Lumetra light mode.

SWITCHING MODES

- To switch between each mode, quick-tap the LEDS button. To edit the settings for the selected mode, follow the steps in the next section.



ENTER AND EXIT LUMECTRA PROGRAM MODE

1. To enter Lumetra program mode, hold the LEDS button on the back of the controller for 2 seconds.
 - Green light will spread out across the faceplate momentarily to indicate the controller is in Lumetra program mode. The LED Bar will change to solid green while in Lumetra program mode.
2. Follow the editing steps in the following sections to adjust the Lumetra settings. Once complete, hold the LEDS button on the back of the controller for 2 seconds to save the Lumetra settings.
 - The faceplate will turn green and burst inwards towards the LED Bar to indicate the settings have been saved and the controller is now out of Lumetra program mode. The Lumetra lighting and the LED Bar will return to their previous states.

UNDO LIGHTING EDITS

While in Lumetra program mode, double-press the LEDS button to undo any unsaved changes. This will revert the controller to the last saved Lumetra settings.

EDITING LUMECTRA SETTINGS: COLOR SELECT

Color select mode features 4 customizable zones and 3 sub-modes.



NOTE:

- When moving through the zones, the selected zone will flash 3 times.
- Speed adjustments only affect "Solid" in rainbow color, "Breathing" in any color, and "Reactive" in any color.
- Using the all-zone button commands will override individual zone settings.

SUB-MODE	BEHAVIOR
Solid	The zone glows in the set color. <i>In rainbow color, the lighting will cycle through an array of colors.</i>
Breathing	The zone will pulse in and out in the set color. <i>In rainbow color, the zone will pulse in and out with a changing sequence of colors.</i>
Reactive	Lights will burst out from the button that is pressed in the set color. <i>In rainbow color, the burst will display an array of colors.</i>



Decrease Brightness All Zones Increase Brightness All Zones

Select Sub-Mode All Zones Select Color All Zones

Adjust Speed Current Zone Adjust Speed All Zones

Individual Zone Controls:

- Select Sub-Mode
- Select Zone
- Increase Brightness
- Decrease Brightness

Individual Color Zone Select:

- 24 Colors
- Rainbow Color

EDITING LUMECTRA SETTINGS: WAVE

Wave mode sends waves of color in set directions throughout the controller and consists of 2 zones and 7 directions.



WAVE



BACKGROUND

NOTE:

- When moving through the zones, the selected zone will flash 3 times.
- The Rainbow Color takes over both zones.

DIRECTION	BEHAVIOR
Left	The wave moves from left to right.
Right	The wave moves from right to left.
Top	The wave moves from top to bottom.
Bottom	The wave moves from bottom to top.
Bounce Vertical	The wave moves back and forth from left to right.
Bounce Horizontal	The wave moves up and down from top to bottom.
Reactive	With each button press, a wave of color runs across the controller changing the overall color of the controller.



Decrease Brightness All Zones Increase Brightness All Zones

Change Wave Direction Select Color All Zones

Decrease Speed Increase Speed

Individual Zone Controls:

- Change Wave Direction
- Select Zone
- Increase Brightness
- Decrease Brightness

Individual Color Zone Select:

- 24 Colors
- Rainbow Color

EDITING LUMECTRA SETTINGS: **PULSE**

Pulse mode features a pulsing light effect that runs throughout the controller.

NOTE:

- Pulse mode is a single-zone mode and does not include additional sub-modes.



ZL Decrease Brightness

Increase Brightness ZR

- Decrease Speed

Increase Speed +

+ Increase Brightness

Color Select:

24 Colors

+ Decrease Brightness

Rainbow Color

EDITING LUMECTRA SETTINGS: MOTION

Motion mode features a line of lights bouncing around the controller and includes 2 customizable zones and 2 sub-modes:



MOTION



BACKGROUND

NOTE:

- When moving through the zones, the selected zone will flash 3 times.
- Both Motion and Background zones can be set to Rainbow Color.

SUB-MODE	BEHAVIOR
Set	The motion follows a set path.
Reactive	The motion only appears as a reaction to button presses on the controller.



Decrease Brightness All Zones Increase Brightness All Zones

Select Sub-Mode All Zones Select Color All Zones

Adjust Speed Current Zone Adjust Speed All Zones

Individual Zone Controls:

- Select Sub-Mode
- Select Zone
- Increase Brightness
- Decrease Brightness

Individual Color Zone Select:

- 24 Colors
- Rainbow Color

EDITING LUMECTRA SETTINGS: **REACTIVE**

Reactive mode features a pulsing light effect that moves towards or away from each button press.

NOTE:

- Reactive mode is a single zone mode.

SUB-MODE	BEHAVIOR
Towards	The reactive light moves towards the button press.
Away	The reactive light emanates from the button press.



 Decrease Brightness

Increase Brightness 

 Decrease Speed

Increase Speed 

 Increase Brightness

Color Select:

 Select Sub-Mode

24 Colors 

 Decrease Brightness

Rainbow Color 

SUPPORT SECTION

TROUBLESHOOTING

For latest FAQs, firmware, and support with your authentic PowerA accessories, please visit [PowerA.com/Product-Support/](https://www.poweracom.com/Product-Support/).

Q1. Why isn't my controller connecting to my Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ system?

- A1. Confirm that the USB Cable is securely connected to the wired controller and the Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ dock.
- A2. Confirm that the Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ system is powered on and connected to an external display before connecting to your wired controller.
- A3. Confirm that your Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ has the latest System Update installed.
- A4. If headsets or headphones are connected, please disconnect them and disconnect the USB cable from the Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ dock and wired controller. Repeat steps listed under SETUP.

Q2. Why don't I hear audio?

- A1. Confirm that the LED Bar is not red or yellow, which would indicate the volume is muted on the controller. If the LED Bar is red or yellow, double press the AUDIO Button to unmute the volume.
- A2. Confirm the volume level of the controller is not set to 0%. Hold down the AUDIO Button to increase the volume level of the controller.
- A3. Confirm that the headset or headphones are functional. Refer to the headset or headphones product manual.
- A4. Confirm only one wired controller is connected for audio since the Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ system allows only one audio output.
- A5. Confirm your wired controller is connected to the Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ dock, and the LED Bar is solid white.
- A6. Confirm the 3.5mm plug of the headset or headphones is firmly connected to the wired controller's 3.5mm audio jack.
- A7. Confirm volume is turned up on Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ console or software title if applicable.
- A8. If headset or headphones are connected, please disconnect them and disconnect the USB cable from the Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ dock and wired controller. Repeat steps listed under SETUP and AUDIO SETUP.

Q3. Why isn't chat or the microphone working?

- A1. Confirm that the LED Bar is not orange or yellow, which would indicate the mic is muted on the controller. If the LED Bar is orange or yellow, press the AUDIO Button once to unmute the mic.
- A2. Confirm the software title supports chat function or microphone function by referencing the software title's manual. If chat and microphone are supported, check the software title's menu for audio settings.
- A3. Please see additional solutions in Question 2.

Q4. Why did my audio settings reset on the Nintendo Switch™ 2 system?

- A1. On Nintendo Switch™ 2 systems, the audio settings will reset when the controller is disconnected (via unplugging or turning the console off).

Q5: Why is the Lumectra lighting off?

- A1. The brightness may be set to 0% for that mode or zone. Enter Lumectra program mode and press +Control Pad up to turn the brightness up for the current zone or ZR to turn the brightness up for all zones.
- A2. The Lumectra lighting might be in the off mode. Quick-tap the LEDS button to move to the next lighting mode.
- A3. The Lumectra lighting might be in a reactive mode. Press any button (like ZL) to see if the Lumectra lighting turns on.

Q6. Why doesn't vibration, IR camera, motion controls, or amiibo™ work?

- A1. This controller does not support HD Rumble, IR camera, motion controls, amiibo™ NFC, or player LEDs.

Q7. Can I directly connect my controller to the Nintendo Switch™ 2 console?

- A1. While a USB-C to USB-C cable is not provided, it is possible to connect the controller to the Nintendo Switch™ 2 console USB-C ports using your own USB-C to USB-C cable that meets or exceeds the cable electrical specifications in the cable specification section.

Q8. How can I connect more wired controllers to the Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ system?

- A1. Use all available USB-A ports on the Nintendo Switch™ 2 or Nintendo Switch™ dock.
- A2. Utilize an official USB Hub or officially licensed USB Hub to increase the number of available USB ports.

CONTROLLER SPECIFICATIONS

Connector	USB-C
USB Interface	USB 2.0 (12 Mbps)
Stick Interface	12-bit Hall Effect
Compatibility	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ OLED Model, and Nintendo Switch™
Dimensions	149 mm L x 105 mm W x 62 mm D
Weight	150 g

CABLE SPECIFICATIONS

Connectors	USB-A to USB-C
Length	10 ft. / 3 m
Weight	75 g
Voltage	5 V
Current	500 mA normal operating current, 3 A max

CONTACT/SUPPORT

For support with your authentic PowerA accessories, please visit [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).

WARRANTY

2-Year Limited Warranty: Visit [PowerA.com/Warranty-Policy/](https://www.powera.com/Warranty-Policy/) for details.

ADDITIONAL LEGAL

© 2026 ACCO Brands. All Rights Reserved. PowerA, PowerA Logo, and Lumetra are trademarks of ACCO Brands. All other registered and unregistered trademarks are the property of their respective owners.

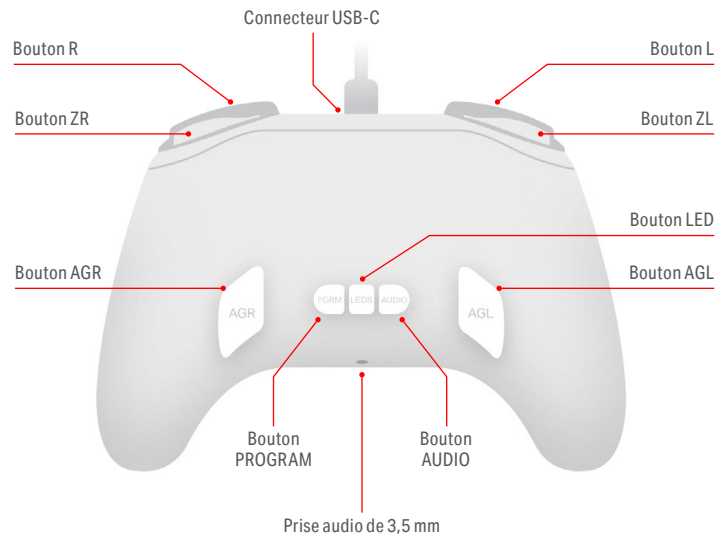
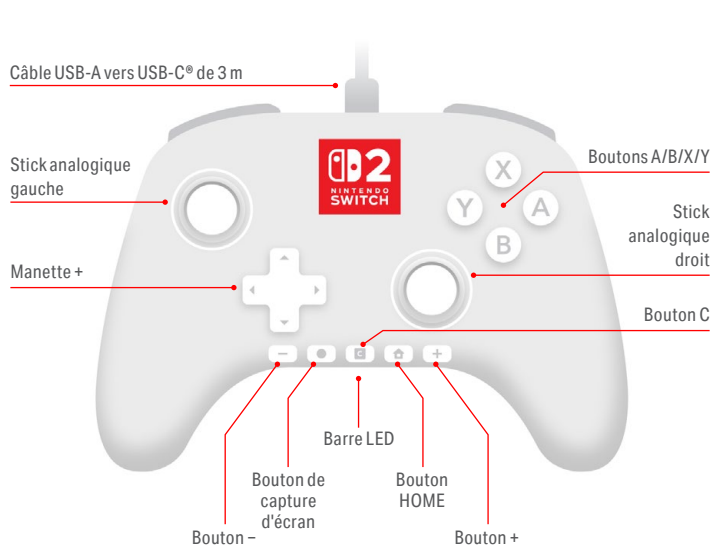
USB-C® is a registered trademark of USB Implementers Forum.

© Nintendo. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.

The terms HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface, HDMI Trade dress and the HDMI Logos are trademarks or registered trademarks of HDMI Licensing Administrator, Inc.

ACCO Brands USA LLC
4 Corporate Drive, Lake Zurich, IL 60047
[ACCOBRANDS.com](https://www.accobrands.com) | [POWERA.com](https://www.powera.com)

PRÉSENTATION DE LA MANETTE



CONTENU

- Manette filaire PowerA Advantage pour Nintendo Switch™ 2 avec Lumectra
- Câble USB-A vers USB-C de 3 m

COMPATIBILITÉ

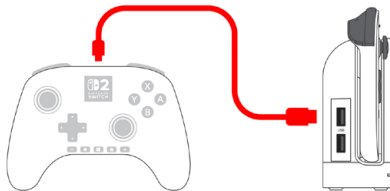
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ – Modèle OLED
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

INSTALLATION

1. Installez la console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ sur la station.



2. Raccordez l'extrémité USB-A du câble USB à la station d'accueil Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™.
3. Raccordez l'extrémité USB-C du câble USB à la manette.



4. Réactivez la console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ en appuyant sur le bouton POWER.



5. La barre LED de la manette devient blanc fixe pour indiquer qu'elle est prête à l'emploi. Suivez les instructions à l'écran pour commencer à jouer.

**REMARQUES :**

- Veuillez vous assurer que votre console Nintendo Switch™ 2 ou votre Nintendo Switch™ utilise les dernières mises à jour pour une compatibilité optimale avec les manettes filaires PowerA. Vérifiez les mises à jour de votre console Nintendo

Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ via les « Paramètres de la console » dans le menu HOME.

- Veuillez vous assurer que votre manette filaire PowerA Advantage pour Nintendo Switch™ 2 avec Lumetra utilise le dernier micrologiciel. Rendez-vous sur [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/) pour consulter les mises à jour potentielles.
- Cette manette ne prend pas en charge les vibrations HD, la caméra IR, les commandes de mouvement, la CCP amiibo™ ni les témoins du joueur.
- À utiliser en mode téléviseur uniquement. Ne convient pas aux jeux uniquement conçus pour être utilisés avec les manettes Joy-Con™ 2 ou Joy-Con™.
- Il est possible de connecter jusqu'à huit manettes simultanément à une console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™.
 - Le nombre de manettes filaires pouvant être connectées dépend du nombre de ports USB disponibles sur la station d'accueil Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™.
 - Les Joy-Con™ 2 ou Joy-Con™ droite et gauche comptent chacune pour une manette. Si les deux sont synchronisées avec la console, elles comptent donc comme deux manettes.
- N'utilisez pas le câble inclus à des fins autres que la connexion de la manette PowerA.
- Le bouton C n'est pas pris en charge sur les consoles Nintendo Switch™.

CONFIGURATION AUDIO

Pour l'audio, insérez complètement la prise 3,5 mm de votre casque avec micro ou de vos écouteurs dans la prise audio 3,5 mm de la manette.



REMARQUES :

- Seuls certains logiciels prennent en charge la fonction microphone ou chat. Veuillez consulter le manuel du logiciel pour la compatibilité ou le support.
- Pour éviter tout dommage auditif, veuillez vous assurer de baisser le volume de la console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ avant de porter votre casque avec micro ou vos écouteurs.
- Une fois connecté, augmentez lentement le volume de la console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ jusqu'à un niveau confortable. Vous pouvez également limiter le volume maximum sur la console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ :

Nintendo Switch™ 2 :

Depuis l'écran « Accueil », sélectionnez « Paramètres système », « Audio », puis activez l'option « Réduire le volume maximal du casque ».

Nintendo Switch™ :

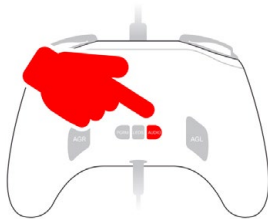
Depuis l'écran « Accueil », sélectionnez « Paramètres de la console », « Console », « Réduire le volume maximal du casque », puis sélectionnez « Activé ».

- La console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ ne prend en charge qu'une seule sortie audio. Lorsqu'un casque avec micro ou des écouteurs sont connectés à la manette, le son de tous les autres appareils, y compris les appareils connectés par HDMI®, sera désactivé. Lors de la connexion de plusieurs appareils audio USB, seul le premier appareil connecté aura une sortie audio.
- Pour éviter tout dommage auditif, n'utilisez pas un réglage de volume élevé pendant une période prolongée.

COMMANDES AUDIO

La manette filaire PowerA Advantage pour Nintendo Switch™ 2 avec Lumetra dispose de commandes audio via le bouton audio situé à l'arrière de la manette. Le bouton AUDIO vous permettra de couper/réactiver le micro, de couper/réactiver le volume, d'augmenter/de diminuer le volume, et de modifier le mode d'égalisation.

Le tableau décrit toutes les commandes audio disponibles et les notifications fournies par la manette.



REMARQUES :

- Sur les consoles Nintendo Switch™ 2, les paramètres audio se réinitialisent lorsque la manette est déconnectée (si elle est débranchée ou si la console est éteinte).
- Sur les consoles Nintendo Switch™, les paramètres audio sont mémorisés lorsque la manette est déconnectée (si elle est débranchée ou si la console est éteinte).
- Les ajustements du niveau de volume s'effectuent par incréments de 10 % et sont indépendants des ajustements de volume sur le système d'exploitation de la console. Chaque clignotement de la barre LED indique un incrément de 10 %.
- Lorsque le volume est coupé via un double appui sur le bouton AUDIO, tout l'audio entrant est coupé, y compris celui du jeu et du chat. Le micro restera actif, sauf s'il a été coupé grâce à un simple appui sur le bouton AUDIO.
- Trois modes d'égalisation sont disponibles :
 - **Standard** : audio de la console équilibré.
 - **Bass Boost** : renforce les basses pour les rendre plus puissantes.
 - **Immersif** : léger renforcement des basses et des aigus pour créer un son plus immersif.

BOUTON AUDIO	ACTION	BARRE LED	SIGNAL SONORE
Appui simple	Couper/Réactiver le micro	Orange fixe si le son est coupé	Son quand le micro est coupé/réactivé
Appui double	Couper/Réactiver le volume	Rouge fixe si le son est coupé. Jaune fixe si le micro et le volume sont coupés.	Bip quand le volume est coupé/réactivé
Appui long	Augmenter le niveau de volume	Orange clignotant lorsque le niveau de volume est monté	Son lorsque le volume maximal est atteint
Appui simple suivi d'un appui long	Diminuer le niveau de volume	Rouge clignotant lorsque le niveau de volume est baissé	Son lorsque le volume minimum est atteint
Appui triple	Modifier le mode d'égalisation : « Standard », « Bass Boost » et « Immersif »	Pas de changement	Indication vocale du mode d'égalisation actif

BOUTONS DE JEU PROGRAMMABLES

PROGRAMMATION DES BOUTONS DE JEU PROGRAMMABLES

1. Maintenez le bouton PROGRAM enfoncé pendant trois secondes.



La barre LED clignotera lentement en bleu, indiquant que la manette est en mode de programmation.



2. Appuyez sur l'un des boutons suivants pour le paramétrer en tant que bouton de jeu programmable : A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, appui sur le stick gauche, appui sur le stick droit ou manette +.

La barre LED clignotera rapidement en bleu.



3. Appuyez sur le bouton de jeu programmable (AGR ou AGL) auquel vous voulez affecter la fonction.

La barre LED reviendra à son état précédent, pour indiquer que le bouton de jeu programmable a été programmé.



4. Recommencez pour le bouton de jeu programmable restant.

REMARQUE : les attributions de boutons de jeu programmables restent en mémoire même lorsque la manette est déconnectée.

RÉINITIALISATION DES BOUTONS DE JEU AVANCÉ

1. Maintenez le bouton PROGRAM enfoncé pendant trois secondes.
 - La barre LED clignotera lentement en bleu, 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 de PROGRAMMATION pendant cinq secondes pour réinitialiser les deux simultanément.
 - La barre LED reviendra à son état précédent, pour indiquer que le bouton de jeu programmable a été réinitialisé.

ÉCLAIRAGE LUMECTRA

L'éclairage Lumectra permet de personnaliser l'éclairage RGB de la manette. Cette manette est dotée de la technologie d'éclairage Lumectra Ghost RGB sur tout l'avant. Elle masque l'éclairage Lumectra lorsqu'il n'est pas utilisé, pour afficher une plaque de protection blanche classique. L'activation de l'éclairage Ghost RGB donne vie à la plaque de protection avec des milliers de combinaisons de couleurs éclatantes et cinq modes d'éclairage amusants.



SÉLECTION DE COULEUR



VAGUE



PULSATION



MOUVEMENT



RÉACTIF



ÉTEINT

COULEURS

- 24 options de couleurs unies et une couleur arc-en-ciel
- Les boutons A, B et Y possèdent chacun 8 options différentes de couleurs fixes. Le bouton X permet de sélectionner la couleur arc-en-ciel :

BOUTON A 

BOUTON B 

BOUTON Y 

BOUTON X 

LUMINOSITÉ

- 11 niveaux de luminosité
- Les boutons ZL, ZR, manette + Haut et manette + Bas permettent de modifier les niveaux de luminosité. Veuillez consulter les instructions de chaque mode pour connaître les fonctions de bouton spécifiques.
- Les ajustements du niveau de luminosité s'effectuent par incréments de 10 %.

VITESSE

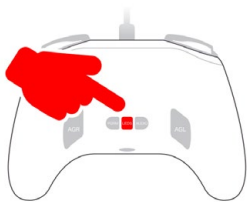
- 3 niveaux de vitesse : lente, moyenne et rapide
- Les boutons + et - permettent de modifier les réglages de vitesse. Veuillez consulter les instructions de chaque mode pour connaître les fonctions de bouton spécifiques.

PROFILS

- 2 profils
- Chaque mode d'éclairage Lumetra est doté de 2 profils. Vous pouvez donc basculer facilement entre vos paramètres préférés.
- Pour passer d'un profil à l'autre, appuyez deux fois sur le bouton LEDS en mode de manette standard. Cette fonction est disponible pour chaque mode d'éclairage Lumetra.

CHANGEMENT DE MODE

- Pour alterner entre chaque mode, appuyez brièvement sur le bouton LEDES. Pour modifier les paramètres du mode sélectionné, suivez les étapes décrites dans la section suivante.



ACCÉDER AU MODE DE PROGRAMMATION LUMECTRA ET LE QUITTER

1. Pour activer le mode de programmation Lumetra, maintenez enfoncé le bouton LEDES à l'arrière de la manette pendant deux secondes.
 - Une lumière verte parcourra momentanément la plaque de protection, signalant que la manette est en mode de programmation Lumetra. La barre LED deviendra vert fixe en mode de programmation Lumetra.
2. Suivez les étapes de modification décrites dans les sections ci-dessous pour ajuster les paramètres Lumetra. Quand vous avez terminé, maintenez enfoncé le bouton LEDES à l'arrière de la manette pendant deux secondes pour sauvegarder les paramètres Lumetra.
 - La plaque de protection deviendra verte et affichera des vagues vers la barre LED pour indiquer que les paramètres ont été enregistrés et que la manette n'est désormais plus en mode de programmation Lumetra. L'éclairage Lumetra et la barre LED reviendront à leurs états précédents.

ANNULER LES MODIFICATIONS D'ÉCLAIRAGE

En mode de programmation Lumetra, appuyez deux fois sur le bouton LEDES pour annuler les modifications non sauvegardées. Cela rétablira les derniers paramètres Lumetra sauvegardés de la manette.

MODIFIER LES PARAMÈTRES LUMECTRA : REMARQUES :**SÉLECTION DE COULEUR**

Le mode Sélection de couleur présente 4 zones personnalisables et 3 sous-modes.



- Lorsque vous alternez entre les zones, la zone sélectionnée clignote trois fois.
- Les ajustements de la vitesse ne concernent que les modes « Fixe » dans la couleur arc-en-ciel, « Pulsation » dans toutes les couleurs, et « Réactif » dans toutes les couleurs.
- Utiliser les boutons qui contrôlent toutes les zones remplace les réglages individuels de chaque zone.

SOUS-MODE	COMPORTEMENT
Fixe	La zone s'illumine dans la couleur définie. <i>Avec la couleur arc-en-ciel, l'éclairage varie entre différentes couleurs.</i>
Pulsation	La zone s'illumine et s'éteint progressivement dans la couleur définie. <i>Avec la couleur arc-en-ciel, la zone s'illumine et s'éteint progressivement avec une séquence de couleurs variée.</i>
Réactif	Les lumières jaillissent du bouton enfoncé, dans la couleur définie. <i>Avec la couleur arc-en-ciel, la lumière qui jaillit varie entre différentes couleurs.</i>



ZL Diminuer la luminosité de toutes les zones

L Sélectionner le sous-mode de toutes les zones

- Régler la vitesse de la zone actuelle

Commandes individuelles de zone :

+ Sélectionner un sous-mode

+ Sélectionner une zone

+ Augmenter la luminosité

+ Diminuer la luminosité

Augmenter la luminosité de toutes les zones **ZR**

Sélectionner la couleur de toutes les zones **R**

Régler la vitesse de toutes les zones **+**

Sélection de la zone de couleur individuelle :

24 couleurs

Couleur arc-en-ciel

MODIFIER LES PARAMÈTRES LUMECTRA : REMARQUES :**VAGUE**

Le mode Vague envoie des vagues de couleur dans des directions définies sur la manette et se compose de 2 zones et 7 directions.


**VAGUE****ARRIÈRE-PLAN**

- Lorsque vous alternez entre les zones, la zone sélectionnée clignote trois fois.
- La couleur arc-en-ciel illumine les deux zones.


DIRECTION	COMPORTEMENT
Gauche	La vague se déplace de la gauche vers la droite.
Droite	La vague se déplace de la droite vers la gauche.
Haut	La vague se déplace du haut vers le bas.
Bas	La vague se déplace du bas vers le haut.
Rebond vertical	La vague se déplace de la gauche vers la droite et inversement.
Rebond horizontal	La vague se déplace de haut en bas, du haut vers le bas.
Réactif	À chaque appui sur un bouton, une vague de couleur parcourt la manette et change sa couleur.



 Diminuer la luminosité de toutes les zones

Augmenter la luminosité de toutes les zones 

 Modifier la direction de la vague

Sélectionner la couleur de toutes les zones 

 Diminuer la vitesse

Augmenter la vitesse 


Commandes individuelles de zone :

Sélection de la zone de couleur individuelle :

 Modifier la direction de la vague

24 couleurs 

 Sélectionner une zone

Couleur arc-en-ciel 

 Augmenter la luminosité

 Diminuer la luminosité

MODIFIER LES PARAMÈTRES LUMECTRA :

PULSATION

Le mode Pulsation produit un effet de lumière à pulsations, qui parcourt la manette.

REMARQUES :

- Le mode Pulsation est un mode à zone unique, qui n'inclut pas d'autres sous-modes.



 Diminuer la luminosité

Augmenter la luminosité 


 Diminuer la vitesse


Augmenter la vitesse 

 Augmenter la luminosité

Sélection de couleur :

24 couleurs 

 Diminuer la luminosité

Couleur arc-en-ciel 

MODIFIER LES PARAMÈTRES LUMECTRA :

MOUVEMENT

Le mode Mouvement présente une ligne de lumières qui rebondissent sur la manette. Il comprend 2 zones personnalisables et 2 sous-modes :



MOUVEMENT



ARRIÈRE-PLAN

REMARQUES :

- Lorsque vous alternez entre les zones, la zone sélectionnée clignote trois fois.
- Les zones Mouvement et Arrière-plan peuvent être définies sur Couleur arc-en-ciel.

SOUS-MODE	COMPORTEMENT
Défini	Le mouvement suit une trajectoire définie.
Réactif	Le mouvement n'apparaît qu'en réaction à des appuis sur un bouton sur la manette.



 Diminuer la luminosité de toutes les zones

Augmenter la luminosité de toutes les zones 





 Sélectionner le sous-mode de toutes les zones

Sélectionner la couleur de toutes les zones 



 Régler la vitesse de la zone actuelle

Régler la vitesse de toutes les zones 

Commandes individuelles de zone :

-  Sélectionner un sous-mode
-  Sélectionner une zone
-  Augmenter la luminosité
-  Diminuer la luminosité

Sélection de la zone de couleur individuelle :

- 24 couleurs 
- Couleur arc-en-ciel 

MODIFIER LES PARAMÈTRES LUMECTRA :

RÉACTIF

Le mode Réactif produit un effet de pulsation de lumière qui évolue vers ou depuis le bouton enfoncé.

REMARQUES :

- Le mode Réactif est un mode à une seule zone.

SOUS-MODE	COMPORTEMENT
Vers	La lumière réactive évolue vers le bouton enfoncé.
Depuis	La lumière réactive émane du bouton enfoncé.



 Diminuer la luminosité

Augmenter la luminosité 

 Diminuer la vitesse

Augmenter la vitesse 


 Augmenter la luminosité

Sélection de couleur :

 Sélectionner un sous-mode

24 couleurs 

 Diminuer la luminosité

Couleur arc-en-ciel 

SECTION DÉDIÉE À L'ASSISTANCE

DÉPANNAGE

Pour accéder à la FAQ ou au dernier micrologiciel, ou pour obtenir de l'aide avec vos accessoires PowerA officiels, veuillez consulter le site [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).

Q1. Pourquoi ma manette ne se connecte-t-elle pas à ma console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ ?

- R1. Vérifiez que le câble USB est bien raccordé à la manette filaire et à la station d'accueil de votre Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™.
- R2. Vérifiez que la console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ est alimentée et raccordée à un écran extérieur avant de raccorder votre manette filaire.
- R3. Vérifiez que les dernières mises à jour système ont bien été installées sur votre Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™.
- R4. Si des écouteurs sont connectés, veuillez les déconnecter et débrancher le câble USB de la station d'accueil Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ et de la manette filaire. Répétez les étapes répertoriées sous CONFIGURATION.

Q2. Pourquoi est-ce que je n'entends pas de son ?

- R1. Vérifiez que la barre LED n'est pas rouge ni jaune, ce qui indiquerait que le volume est coupé sur la manette. Si la barre LED est rouge ou jaune, appuyez deux fois sur le bouton AUDIO pour rétablir le volume.
- R2. Vérifiez que le niveau de volume sur la manette n'est pas défini sur 0 %. Maintenez le bouton AUDIO enfoncé pour augmenter le niveau de volume sur la manette.
- R3. Vérifiez que le casque avec micro ou les écouteurs sont opérationnels. Reportez-vous au manuel produit du casque avec micro ou des écouteurs.
- R4. Vérifiez qu'une seule manette filaire est connectée pour l'audio, car la console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ n'autorise qu'une seule sortie audio.
- R5. Vérifiez que votre manette filaire est connectée à la station d'accueil de votre Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ et que la barre LED est allumée en blanc fixe.
- R6. Vérifiez que la prise 3,5 mm du casque avec micro ou des écouteurs est fermement connectée à la prise audio 3,5 mm de la manette filaire.
- R7. Vérifiez que le volume est monté sur la console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ ou dans le logiciel, le cas échéant.
- R8. Si un casque avec micro ou des écouteurs sont connectés, veuillez les déconnecter et débrancher le câble USB de la station d'accueil Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ et de la manette filaire. Répétez les étapes répertoriées sous CONFIGURATION et CONFIGURATION AUDIO.

Q3. Pourquoi le chat ou le microphone ne fonctionnent pas ?

- R1. Vérifiez que la barre LED n'est pas orange ni jaune, ce qui indiquerait que le micro est coupé sur la manette. Si la barre LED est orange ou jaune, appuyez une fois sur le bouton AUDIO pour rétablir le volume du micro.
- R2. Reportez-vous au manuel du logiciel afin de vérifier si ce dernier prend en charge la fonction de chat ou de microphone. Si le chat et le microphone sont pris en charge, vérifiez les paramètres audio du logiciel.
- R3. Veuillez consulter les solutions supplémentaires à la question 2.

Q4. Pourquoi mes paramètres audio se sont-ils réinitialisés sur la console Nintendo Switch™ 2 ?

- R1. Sur les consoles Nintendo Switch™ 2, les paramètres audio se réinitialisent lorsque la manette est déconnectée (si elle est débranchée ou si la console est éteinte).

Q5: Pourquoi l'éclairage Lumectra est-il éteint ?

- R1. Il se peut que la luminosité du mode ou de la zone soit réglée sur 0 %. Accédez au mode de programmation Lumectra et appuyez sur la manette + pour augmenter la luminosité de la zone actuelle, ou appuyez sur ZR pour l'augmenter pour toutes les zones.
- R2. L'éclairage Lumectra est peut-être en mode Éteint. Appuyez brièvement sur le bouton LEDS afin de passer au mode d'éclairage suivant.
- R3. L'éclairage Lumectra est peut-être en mode Réactif. Appuyez sur n'importe quel bouton (comme ZL) pour voir si l'éclairage Lumectra s'allume.

Q6. Pourquoi la vibration, la caméra IR, les commandes ou amiibo™ ne fonctionnent-ils pas ?

- R1. Cette manette ne prend pas en charge les vibrations HD, la caméra IR, les commandes de mouvement, la CCP amiibo™ ni les témoins du joueur.

Q7. Puis-je connecter directement ma manette à la console Nintendo Switch™ 2 ?

- R1. Le câble USB-C vers USB-C n'est pas fourni, mais il est possible de connecter la manette aux ports USB-C de la console Nintendo Switch™ 2 grâce à votre propre câble USB-C vers USB-C qui respecte ou dépasse les caractéristiques techniques électriques indiquées dans la section relative au câble.

Q8. Comment puis-je connecter plus de manettes filaires à la console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ ?

- R1. Utilisez tous les ports USB-A disponibles sur la station d'accueil Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™.
- R2. Utilisez un hub USB officiel ou sous licence officielle pour augmenter le nombre de ports USB disponibles.

CARACTÉRISTIQUES DE LA MANETTE

Connecteur	USB-C
Interface USB	USB 2.0 (12 Mbit/s)
Interface du joystick	Effet Hall 12 bits
Compatibilité	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ - Modèle OLED et Nintendo Switch™
Dimensions	149 mm L x 105 mm l x 62 mm P
Poids	150 g

CARACTÉRISTIQUES DU CÂBLE

Connecteurs	USB-A vers USB-C
Longueur	3 m
Poids	75 g
Tension	5 V
Courant	Courant de fonctionnement normal 500 mA, 3 A max.

CONTACT/ASSISTANCE

Pour obtenir une assistance pour vos accessoires PowerA d'origine, veuillez consulter le site [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).

GARANTIE

Garantie limitée de deux ans : consultez [PowerA.com/Warranty-Policy/](https://www.powera.com/Warranty-Policy/) pour plus de détails.

INFORMATIONS LÉGALES SUPPLÉMENTAIRES

© 2026 ACCO Brands. Tous droits réservés. PowerA, le logo PowerA et Lumetra sont des marques d'ACCO Brands. Toutes les autres marques déposées et non enregistrées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

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

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

Les termes HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface, l'habillage commercial HDMI et les logos HDMI sont des marques commerciales ou des marques déposées de HDMI Licensing Administrator, Inc.

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

[ACCOBRANDS.com](https://www.accobrands.com) | [POWERA.com](https://www.powera.com)

コントローラーの各部の名称

USB-A - USB-Cケーブル (3m)

Lスティック

十字
ボタン

-ボタン

キャプチャー
ボタン

LEDバー

HOME
ボタン

+ボタン



X
Y
A
B

A/B/
X/Yボタン

Rスティック

Cボタン

USB-C®端子

Rボタン

ZRボタン

アドバンスド
ゲーミング
ボタンR
(AGRボタン)

プログラム
ボタン

オーディオ
ボタン

3.5 mmヘッドホン
マイク端子

Lボタン

ZLボタン

LEDボタン

アドバンスド
ゲーミング
ボタンL
(AGLボタン)

パッケージ内容

- PowerA™ ルメクトラ・アドバンテージ 有線コントローラー for Nintendo Switch™ 2
- USB-A - USB-C充電ケーブル(3m)

対応機種

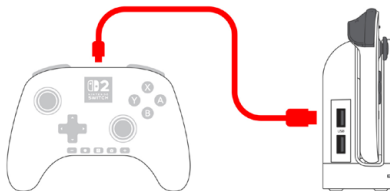
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ (有機ELモデル)
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

コントローラーを登録する

1. Nintendo Switch™ 2 本体またはNintendo Switch™ 本体をドックに接続します。



2. Nintendo Switch™ 2 /Nintendo Switch™ドックに USBケーブルのUSB-A側を接続します。
3. USBケーブルのUSB-C側をコントローラーに接続します。



4. Nintendo Switch™ 2 本体またはNintendo Switch™ 本体の電源ボタンを押して本体を起動します。



5. コントローラーの接続が完了すると、LEDバーが白く点灯します。プレイを開始するには、画面上の指示に従ってください。



注:

- HOMEメニューの「設定」で、Nintendo Switch™ 2 またはNintendo Switch™本体に更新が無いか確認してください。PowerA 有線コントローラーを使用するには、Nintendo Switch™ 2 またはNintendo Switch™本体の最新バージョンが必要です。

- PowerA™ ルメクトラ・アドバンテージ有線コントローラー for Nintendo Switch™ 2が最新のファームウェアを使用しているをご確認ください。最新情報については、Powera.com/ja-jp/contact-us/を確認してください。
- 本品は以下の機能を搭載していないため、ソフトのプレイや本体機能の使用時に一部制限があります。(ジャイロセンサー、加速度センサー、amiiboの読み書き、プレイヤーランプ、HD振動2、Switch 2本体のスリープ解除) また、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。
- TVモードでのみ使用してください。Joy-Con™ 2 およびJoy-Con™専用ゲームには使用できません。
- 最大8個のコントローラーを Nintendo Switch™ 2 またはNintendo Switch™本体に同時接続できます。
 - 接続できるコントローラーの数は、Nintendo Switch™ 2 またはNintendo Switch™ドックに設置されたUSB端子の数により異なります
 - 左右のJoy-Con™ 2 およびJoy-Con™は、それぞれ1つのコントローラーとして認識されます。
- 付属のケーブルをPowerAコントローラーの接続以外の目的に使用しないでください。
- CボタンはNintendo Switch™には対応していません。

オーディオ設定

ヘッドホン(またはヘッドセット、イヤホン)を使用する場合はヘッドホンの端子をコントローラーの3.5mmオーディオジャックにしっかりと差し込んでください。



注:

- 一部のゲームソフトでチャット機能やマイク機能に対応しています。互換性またはサポートについては、ゲームソフトのユーザーマニュアルをご確認ください。
- ヘッドホンに接続する前に、Nintendo Switch™ 2 または Nintendo Switch™ 本体の音量が下がっていることを確認してください。
- ヘッドホンに接続した後に、Nintendo Switch™ 2 または Nintendo Switch™ 本体の音量を調整してください。また、以下の手順で、Nintendo Switch™ 2 または Nintendo Switch™

本体の最大音量を制限できます。

Nintendo Switch™ 2 :

-「HOME」メニューで「設定」を選択し、「オーディオ」→「ヘッドホンの最大音量を下げる」に進み、ONを選択します。

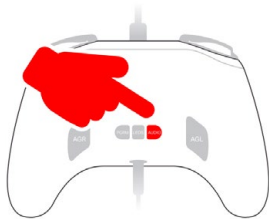
Nintendo Switch™:

-「HOME」メニューで「設定」を選択し、「本体」→「ヘッドホンの最大音量を下げる」に進み、ONを選択します。

- Nintendo Switch™ 2 または Nintendo Switch™ 本体にヘッドホンに接続している場合は、ヘッドホンから音声が出力され、テレビ等の他の機器からは出力されません。複数のオーディオ機器を接続している場合、最初に接続された機器から音声が出力されます。
- 大音量で長時間使用しますと、聴力に悪影響を及ぼす可能性があります。音量を上げすぎないようにしてください。

オーディオ調整

コントローラーの背面にある、オーディオボタンで「マイクの ON/OFF」、「サウンドの ON/OFF」、「ボリューム調整」、「EQ モードの切り替え」ができます。



注:

- コントローラーをNintendo Switch™ 2 本体から取り外すまたはNintendo Switch™ 2 本体の電源をOFFにすると、オーディオ設定はリセットされます。
- コントローラーをNintendo Switch™ 本体から取り外すまたはNintendo Switch™ 本体の電源をOFFにしても、オーディオ設定はリセットされません。
- ボリュームは10段階で調整できます。1回のLEDバーの点滅で、ボリュームを1段階調整したことを示します。
- オーディオボタンを2回押してサウンドをOFFにする場合、ゲームのみならずチャットオーディオを含むすべてのサウンドがOFFになります。ただしマイクの設定は、影響を受けません。
- EQモードは以下の3種類に設定できます。
 - ・ **スタンダード**: バランスを重視したサウンド
 - ・ **バスブースト**: 低音を強調したサウンド
 - ・ **イマーシブ**: 没入感のあるサウンド

オーディオボタン	機能	LEDバーの色	確認音
1回押す	マイクの ON/OFF	OFF時はオレンジ	ON/OFF切り替え時にクリック音
2回押す	サウンドの ON/OFF	OFF時は赤 マイクとサウンドがOFFの場合は黄色	ON/OFF切り替え時にビープ音
長押し	ボリュームを上げる	オレンジの点滅	最大音量に到達時にピンという音
1回押した後に長押し	ボリュームを下げる	赤の点滅	最小音量に到達時にボンという音
3回押す	EQモード (スタンダード、バスブースト、イマーシブ) を順に切り替える	色変化なし	モード名を音声でお知らせ

アドバンスドゲーミングボタン

アドバンスドゲーミングボタンの割り当て

1. プログラムボタンを3秒長押しします。



LEDバーがゆっくりと青色に点滅し、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。

LEDバーがすばやく青色に点滅します。



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。
LEDバーが元の色に点灯したら、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。

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3秒長押しします。
 - LEDバーがゆっくりと青色に点滅し、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. 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。
 - LEDバーが元の色に点灯したら、リセットが完了したことを示します。

LEDライティングモード

LEDライティングは、「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) + Illumination (イルミネーション) の2つのインスピレーションから生まれました。

「ゴースト RGB LEDライティング」機能では、カスタマイズ可能な5つのモード設定で、何千通りものネオンカラーが浮かび上がります。

ライティングモード

カスタマイズ可能な6つのLEDライティングモード



セレクトカラー



ウェーブ



パルス



モーション



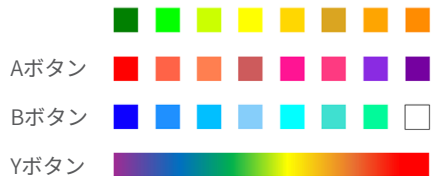
リアクティブ



オフ

カラー

24色のカラーバリエーションと
カラーサイクル



※「ライムボーカラー」では全色に変化しながら点灯

ライティングスピード

3段階

明るさ

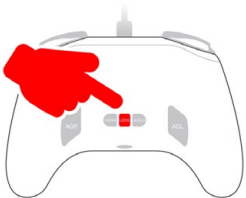
1段階

保存したLEDライティング設定の切替

コントローラーには、最新の2つのLEDライティング設定が保存されています。標準モード時に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。

モードを切り替える

各モードを切り替えるには、LEDボタンを押します。選択しているモードの設定を編集するには、次のセクションの手順に従ってください。



LEDライティングモードの開始/終了

1. LEDライティング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。
 - LEDライティングが3回点滅し、コントローラーがLEDライティング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、LEDライティングの設定をします。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LEDライティングの設定を保存します。
 - LEDライティングが3回点滅し、設定が保存されたことと、コントローラーのLEDライティングモードが終了したことを示します。

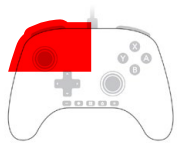
LEDライティング設定の編集をやり直す

LEDライティング編集モードの状態では、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。これを行うと、コントローラーは最後に保存されたLEDライティングの設定に戻ります。

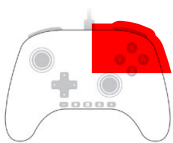
LEDライティング設定の編集：

セレクトカラー

セレクトカラーモードでは、カスタマイズ可能な4つのライティングゾーンがあり、個別にカラーやパターンを設定できます：



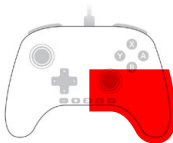
ゾーン1



ゾーン2



ゾーン3



ゾーン4

注：

- ゾーンを切り替える際、選択されたゾーンが3回点滅します。
- 速度は、「ソリッド」、「ブリージング」、「リアクティブ」パターンの場合のみ、設定可能です。
 - レインボーカラー選択時には、「ソリッド」パターンの場合のみ、有効です。
- 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。
- ゾーンごとに、「ソリッド」、「ブリージング」、「リアクティブ」の3つのパターンが順に切り替わります。

パターン	光の動作
ソリッド	設定した色または全色に変化しながら点灯
ブリージング	設定した色または全色に変化しながら点灯と消灯をゆっくり繰り返す
リアクティブ	押したボタンの周りから設定した色または全色に変化しながら点灯



ZL すべてのゾーンの明るさを下げる

L パターンをすべてのゾーンに設定

- 現在のゾーンの速度設定

個別のゾーン設定：

+ パターン選択

+ ゾーン選択

+ 明るさを上げる

+ 明るさを下げる

ZR すべてのゾーンの明るさを上げる

R すべてのゾーンのカラー設定

+ すべてのゾーンの速度設定

個別のゾーンのカラー設定：

24色

レインボーカラー

LEDライティング設定の編集：

ウェーブ

ウェーブモードでは、波のようにネオンカラーが点灯します。

「ウェーブ」と、個別に設定できる「背景」の2つのゾーンがあります。



ウェーブ



背景

注：

- ゾーンを切り替える際、選択されたゾーンが3回点滅します。
- レインボーカラーを選択すると、ウェーブの向きのみ切り替え可能です。
- Lボタン、または十字ボタンの左を押すと、ウェーブが移動する方向が順に切替わります。

ウェーブの方向
左から右
右から左
上から下
下から上
上下往復
左右往復
押したボタンが起点



ZL すべてのゾーンの明るさを下げる

L ウェーブ方向切替

- 速度を下げる

個別のゾーン設定：

+ ウェーブ方向を変更

+ ゾーン選択

+ 明るさを上げる

+ 明るさを下げる

ZR すべてのゾーンの明るさを上げる

R すべてのゾーンのカラー設定

+ 速度を上げる

個別のゾーンのカラー設定：

24色

レインボーカラー

LEDライティング設定の編集：


パルス

パルスモードでは、コントローラー全体に、ネオンカラーが浮遊します。

注：


- パルスモードでは、ゾーンやパターンの設定はできません。




 明るさを下げる

明るさを上げる 


 速度を下げる

速度を上げる 

 明るさを上げる

カラー設定：

24色 

 明るさを下げる

レインボーカラー 

LEDライティング設定の編集：

モーション

モーションモードでは、背景全体と、コントローラーを駆け抜ける光のラインの2つのゾーンを、個別にカラーやパターンの設定ができます。



光のライン



背景

注：

- ゾーンを切り替える際、選択されたゾーンが3回点滅します。
- レインボーカラーは、ゾーンごとに設定可能です。
- 光のラインのみ「セット」、「リアクティブ」の2つのパターンがあります。

パターン	光の動作
セット	常に光のラインが点灯
リアクティブ	ボタンを押したタイミングで光のラインが点灯



ZL すべてのゾーンの明るさを下げる

L パターンをすべてのゾーンに設定

- 現在のゾーンの速度設定

個別のゾーン設定：

+ パターン選択

+ ゾーン選択

+ 明るさを上げる

+ 明るさを下げる

ZR すべてのゾーンの明るさを上げる

R すべてのゾーンのカラー設定

+ すべてのゾーンの速度設定

個別のゾーンのカラー設定：

24色

レインボーカラー

LEDライティング設定の編集：

リアクティブ


リアクティブモードでは、ネオンカラーが押したボタンの周りから広がったり、押したボタンに向かって戻ったりします。

注：


- リアクティブモードには、ゾーンはありません。
- 「近づく」、「遠ざかる」の2つのパターンがあります。


パターン	光の動作
近づく	押したボタンに向かって点灯
遠ざかる	押したボタンの周りから点灯




 明るさを下げる


 速度を下げる

 明るさを上げる

 パターン選択

 明るさを下げる

明るさを上げる 

速度を上げる 

カラー設定：

24色 

レインボーカラー 

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/](https://powera.com/ja-jp/contact-us/)をご確認ください。

Q1. コントローラーがNintendo Switch™ 2 または NintendoSwitch™本体に接続されません。

- A1. コントローラーとNintendo Switch™ 2 または Nintendo Switch™ドックが、USBケーブルでしっかりと接続されていることを確認してください。
- A2. コントローラーを接続する前に、Nintendo Switch™ 2 またはNintendo Switch™本体の電源がONになっていて、TVに接続されていることを確認してください。
- A3. Nintendo Switch™ 2 またはNintendo Switch™本体が最新のシステムバージョンに更新されていることを確認してください。
- A4. ヘッドホンが接続されている場合はヘッドホンの接続を解除し、USBケーブルをNintendo Switch™ 2 またはNintendo Switch™ドックとコントローラーから取り外してください。その後、「設定」に記載されている手順をもう一度行ってください。

Q2. 音声が聞こえません。

- A1. LEDバーの色が、赤色または黄色になっていないことを確認してください。赤色または黄色の場合は、オーディオボタンを2回押してサウンドをONにしてください。
- A2. ボリュームが最小になっていないことを確認してください。オーディオボタンを長押しして、ボリュームを上げてください。
- A3. ヘッドホンのユーザーマニュアルをご確認の上、ヘッドホンに問題がないかを確認してください。
- A4. Nintendo Switch™ 2 またはNintendo Switch™では、音声出力は1つのみサポートされます。音声用に接続されているコントローラーが1つのみであることを確認してください。
- A5. コントローラーがNintendo Switch™ 2 または Nintendo Switch™ドックに接続されていて、LEDバーが白色に点灯していることを確認してください。

A6. ヘッドホンの端子がコントローラーの3.5 mm オーディオジャックに奥までしっかりと差し込まれていることを確認してください。

A7. Nintendo Switch™ 2 またはNintendo Switch™本体またはゲームソフトの音量をご確認ください。ゲームソフトによっては、ソフト内で音量を調節できるものがあります。特定のソフトで音が聞こえない場合は、ソフト内の設定をご確認ください。

A8. ヘッドホンが接続されている場合はヘッドホンの接続を解除し、USBケーブルをNintendo Switch™ 2 またはNintendo Switch™ドックとコントローラーから取り外してください。その後、「設定」と「オーディオ設定」に記載されている手順をもう一度行ってください。

Q3. チャット機能やマイク機能が使えません。

- A1. LEDバーの色が、オレンジまたは黄色になっていないことを確認してください。オレンジまたは黄色の場合は、オーディオボタンを1回押してマイクをONにしてください。
- A2. ゲームソフトがチャット機能やマイク機能に対応しているかどうかを、ゲームソフトのマニュアルを参照して確認してください。チャット機能やマイク機能に対応している場合は、ゲームソフトのタイトルメニューでオーディオ設定を確認してください。
- A3. Q2の回答を参照して、その他の解決策をお試しください。

Q4: オーディオ設定がリセットされました。

- A1. コントローラーをNintendo Switch™ 2 本体から取り外すと、オーディオ設定がリセットされます。

Q5. ルメクトラライトがオフになります。

- 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現在のゾーンの明るさを上げるか、ZRを使ってすべてのゾーンの明るさを上げます。
- A2. ルメクトラライトがオフモードになっている可能性があります。LEDボタンを素早く押してモードを切り替えてください。
- A3. ルメクトラライトがリアクティブモードになっている可能性があります。ZLボタンなど、いずれかのボタンを押して、ルメクトラライトが点灯するか確認してください。

Q6. HD振動2またはHD振動が感じられない、モーションIR、またはamiibo™が機能しません。

- A1. 本品は以下の機能を搭載していないため、ソフトのプレイや本体機能の使用時に一部制限があります。(ジャイロセンサー、加速度センサー、amiiboの読み書き、プレイヤーランプ、HD振動2、Switch 2 本体のスリープ解除) また、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。

Q7. Nintendo Switch™ 2 本体に直接コントローラーを接続できますか。

- A1. 「ケーブル仕様」に記載の電気仕様を満たすUSB-C to USB-C ケーブルを別途ご用意ください。該当ケーブルは、本商品には含まれておりません。

Q8. Nintendo Switch™ 2 またはNintendo Switch™ に、複数の有線コントローラーを接続できますか。

- A1. Nintendo Switch™ 2 またはNintendo Switch™ドックの、USB-A端子の数をご確認ください。
- A2. Nintendo Switch™ 2 またはNintendo Switch™ドックのUSB端子に空きがない場合は、市販のUSBハブ(セルフパワータイプで各ポート500mA以上供給できるもの)を別途ご用意ください(すべてのUSBハブの動作を保証するものではありません)。

コントローラー仕様

端子	USB-C
USBインターフェース	USB 2.0 (12 Mbps)
スティック仕様	12ビットホールエフェクト
対応機種	Nintendo Switch™ 2、Nintendo Switch™ (有機ELモデル)、Nintendo Switch™
サイズ	149mm L × 105mm W × 62mm D
重量	150g

ケーブル仕様

端子	USB-A - USB-C
長さ	3m
重量	75 g
電圧	5V
電流	通常の動作電流500mA、最大3A

お問い合わせ窓口

サポートについて

は、[Powera.com/ja-jp/contact-us/](https://www.powera.com/ja-jp/contact-us/)をご確認ください。

保証について

国内正規品限定2年保証

詳細は[Powera.com/ja-jp/contact-us/](https://www.powera.com/ja-jp/contact-us/)をご確認ください。

その他の法律

© 2026 ACCO Brands. PowerA、PowerAロゴ、および LumetraはACCO Brandsの登録商標または商標です。

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。

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

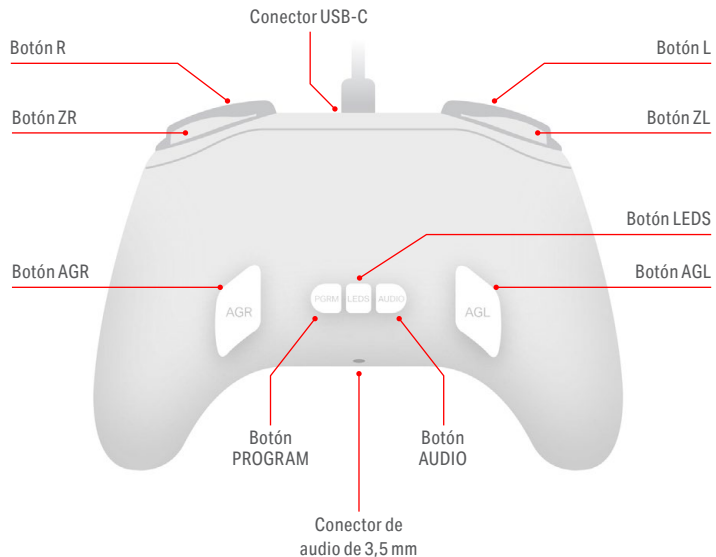
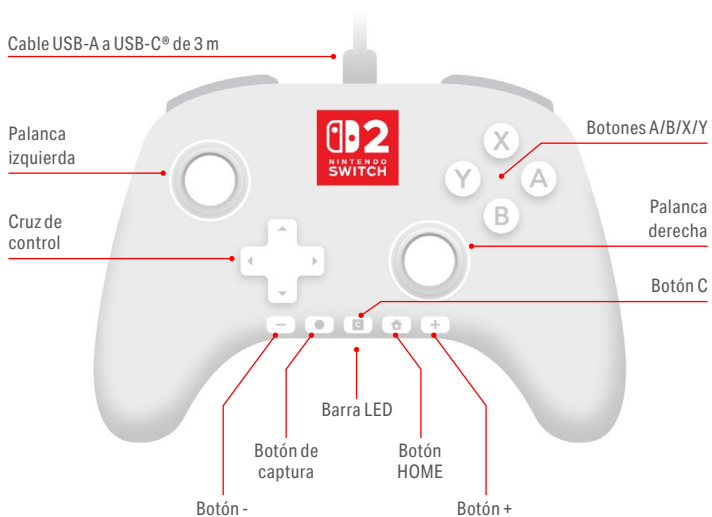
© Nintendo

USB-C®は、USB Implementers Forumの登録商標です。

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

[ACCOBRANDS.com](https://www.accobrands.com) | [POWERA.com](https://www.powera.com)

ASIGNACIONES DEL MANDO



CONTENIDO

- Mando con cable PowerA Advantage para Nintendo Switch™ 2 con Lumetra
- Cable USB-A a USB-C de 3 metros

COMPATIBILIDAD

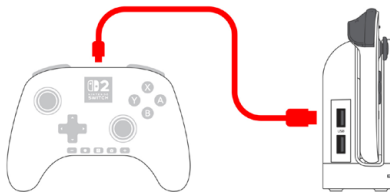
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ modelo OLED
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

CONFIGURACIÓN

1. Acopla la consola Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™.



2. Conecta el extremo USB-A del cable USB a la base de Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™.
3. Conecta el extremo USB-C del cable USB al mando.



4. Activa la consola Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ pulsando el botón POWER de la consola.



5. La barra LED del mando se iluminará en blanco para indicar que está listo para usar. Sigue las instrucciones en pantalla para empezar a jugar.

**NOTA:**

- Asegúrate de que tu Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ tiene instalada la actualización más reciente del sistema para que la compatibilidad con los mandos con cable PowerA sea óptima. Comprueba si hay actualizaciones para tu consola

Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ en "Configuración de la consola" en el menú HOME.

- Asegúrate de que el mando con cable PowerA Advantage para Nintendo Switch™ 2 con Lumectra cuenta con el firmware más reciente. Visita [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/) para conocer las posibles actualizaciones.
- El mando no es compatible con la tecnología de vibración HD, la cámara infrarroja, los controles de movimiento, la tecnología NFC de amiibo™ o el LED de jugador.
- Solo se puede usar en modo televisor. No se puede utilizar con juegos que solo funcionen con Joy-Con™ 2 o Joy-Con™.
- Se pueden conectar hasta 8 mandos a la consola Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ al mismo tiempo.
 - La cantidad de mandos con cable que se puede conectar dependerá de cuántos puertos USB tengas disponibles en la base de Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™.
 - Los Joy-Con™ 2 o Joy-Con™ derecho e izquierdo cuentan como un mando cada uno. Por lo tanto, si los dos están emparejados con la consola, contarán como dos mandos.
- No uses el cable incluido para otro fin que no sea conectar el mando PowerA.
- El botón C no es compatible con las consolas Nintendo Switch™.

CONFIGURACIÓN DE AUDIO

Para el audio, conecta bien la clavija de 3,5 mm de los auriculares a la conexión de audio de 3,5 mm del mando.



NOTA:

- Solo algunos títulos de software admiten la función de micrófono o chat. Consulta el manual del software para ver la compatibilidad o la información técnica.
- Para evitar daños en los oídos, comprueba que has bajado el volumen de la consola Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ antes de ponerte los auriculares.
- Una vez conectados, aumenta gradualmente el volumen de la consola Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ hasta que te parezca cómodo. También puedes limitar el volumen máximo de la consola Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™:

Nintendo Switch™ 2:

En la pantalla "Inicio", selecciona "Configuración de la consola", "Audio" y activa "Bajar el volumen máximo de los auriculares".

Nintendo Switch™:

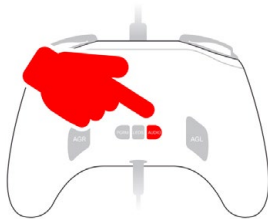
En la pantalla "Inicio", selecciona "Configuración de la consola", "Consola", "Bajar el volumen máximo de los auriculares" y selecciona "Activar".

- Las consolas Nintendo Switch™ 2 y Nintendo Switch™ solo admiten una salida de audio. Cuando los auriculares estén conectados al mando, se desactivará el audio que provenga de cualquier otro dispositivo, incluidos aquellos que estén conectados por HDMI®. Al conectar más de un dispositivo de audio USB, solo el primer dispositivo conectado tendrá salida de audio.
- Para evitar daños en los oídos, no pongas el volumen muy alto durante un período de tiempo prolongado.

CONTROLES DE AUDIO

El mando con cable PowerA Advantage para Nintendo Switch™ 2 con Lumetra cuenta con controles de audio mediante el botón de audio situado en la parte posterior. El botón AUDIO te permitirá activar y desactivar el silencio del micrófono o del volumen general, subir/bajar el volumen y cambiar el modo de ecualización.

En la tabla aparecen todos los controles de audio disponibles y las notificaciones que proporciona el mando.



NOTA:

- En las consolas Nintendo Switch™ 2, los ajustes de audio se restablecerán cuando se desconecte el mando (ya sea al desenchufar el cable o al apagar la consola).
- En las consolas Nintendo Switch™, los ajustes de audio se mantendrán en memoria cuando se desconecte el mando (ya sea al desenchufar el cable o al apagar la consola).
- Los ajustes del nivel de volumen se realizan en incrementos del 10 % y son independientes de los ajustes de volumen del sistema operativo de la consola. Cada parpadeo de la barra LED indica un incremento del 10 %.
- Cuando se silencia el volumen pulsando dos veces el botón AUDIO, se silencia todo el audio entrante, incluido el del juego y el del chat. El micrófono seguirá activo a menos que se haya silenciado con una única pulsación del botón AUDIO.
- Hay tres modos de ecualización disponibles:
 - **Estándar:** paso equilibrado del audio de la consola.
 - **Refuerzo de graves:** realza los graves para crear un sonido grave más intenso.
 - **Envolvente:** mejoras ligeras en los graves y agudos para crear un sonido más envolvente.

BOTÓN AUDIO	ACCIÓN	BARRA LED	SEÑAL AUDITIVA
Pulsación única	Activar/desactivar silencio del micrófono	Naranja fijo cuando está silenciado	Sonido cuando se activa o desactiva el silencio del micrófono
Pulsación doble	Activar/desactivar silencio del volumen	Rojo fijo cuando está silenciado. Amarillo fijo cuando el micrófono y el volumen están silenciados.	Pitido cuando se activa o desactiva el silencio del volumen
Mantener pulsado	Aumentar el nivel del volumen	Parpadea en naranja cuando se aumenta el nivel de volumen	Sonido cuando se alcanza el volumen máximo
Pulsación única seguida de pulsación mantenida	Reducir el nivel del volumen	Parpadea en rojo cuando se reduce el nivel de volumen	Sonido cuando se alcanza el volumen mínimo
Pulsación triple	Cambiar el modo de ecualización: "estándar", "refuerzo de graves" y "envolvente"	Sin cambios	Una voz indica el modo de ecualización activo

BOTONES AVANZADOS DE JUEGO

PROGRAMACIÓN DE LOS BOTONES AVANZADOS DE JUEGO

1. Mantén pulsado el botón PROGRAM durante 3 segundos.



La barra LED parpadeará lentamente en azul para indicar que el mando está en modo de programación.



2. Pulsa uno de los siguientes botones para asignarlo a un botón avanzado de juego: A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, pulsador del stick izquierdo, pulsador del stick derecho o cruz de control.



La barra LED parpadeará rápidamente en azul.

3. Pulsa el botón avanzado de juego (AGR o AGL) que quieres que realice esa función.

La barra LED volverá a su estado anterior, indicando que se ha programado el botón avanzado de juego.



4. Repite el mismo procedimiento con los demás botones avanzados de juego.

NOTA: Las asignaciones de los botones avanzados de juego quedarán almacenadas en la memoria incluso después de desconectar el mando.

RESTABLECIMIENTO DE LOS BOTONES DE CONTROL AVANZADO DE JUEGO

1. Mantén pulsado el botón PROGRAM durante 3 segundos.
 - La barra LED parpadeará lentamente en azul 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.
 - La barra LED volverá a su estado anterior, indicando que se ha restablecido el botón avanzado de juego.

ILUMINACIÓN LUMECTRA

La iluminación Lumectra dota al mando de luces RGB personalizables. Este mando cuenta con tecnología de iluminación Lumectra RGB fantasma de cara completa que oculta las luces Lumectra cuando no se usan mediante un diseño de placa frontal blanco, clásico y limpio. Al encender la iluminación RGB fantasma, la placa frontal cobra vida con miles de combinaciones de colores vivos y cinco divertidos modos de iluminación.



SELECCIÓN DE COLOR



ONDA



PULSO



MOVIMIENTO



REACTIVO



INACTIVO

COLORES

- 24 opciones de colores sólidos y un color arcoíris
- Los botones A, B e Y tienen cada uno 8 opciones distintas de colores sólidos para seleccionar. El botón X se usa para seleccionar el color arcoíris:

BOTÓN A 

BOTÓN B 

BOTÓN Y 

BOTÓN X 

BRILLO

- 11 niveles de brillo
- Los botones ZL, ZR y arriba/abajo en la cruz de control se usan para cambiar los niveles de brillo. Consulta las instrucciones de cada modo para conocer las funciones específicas de los botones.
- Los ajustes del nivel de brillo se llevan a cabo en incrementos del 10 %.

VELOCIDAD

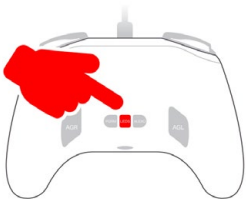
- 3 niveles de velocidad: lenta, media y rápida
- Los botones + y - se usan para cambiar los ajustes de velocidad. Consulta las instrucciones de cada modo para conocer las funciones específicas de los botones.

PERFILES

- 2 perfiles
- Cada modo de luz Lumetra cuenta con 2 perfiles para que puedas cambiar fácilmente entre tus ajustes favoritos.
- Para alternar entre ellos, pulsa dos veces el botón LEDS cuando el mando esté en modo estándar. Esta función está disponible para cada modo de luz Lumetra.

ALTERNAR ENTRE MODOS

- Para cambiar de un modo a otro, pulsa rápidamente el botón LEDS. Para editar la configuración del modo seleccionado, sigue los pasos de la sección siguiente.



ENTRAR Y SALIR DEL MODO DE PROGRAMACIÓN DE LUMECTRA

1. Para entrar en el modo de programación de Lumectra, mantén pulsado el botón LEDS de la parte posterior del mando durante 2 segundos.
 - Una luz verde se extenderá por la placa frontal momentáneamente para indicar que el mando está en modo de programación de Lumectra. La barra LED cambiará a verde fijo mientras estés en el modo de programación de Lumectra.
2. Sigue los pasos de edición de las secciones siguientes para ajustar la configuración de Lumectra. Una vez completada, mantén pulsado el botón LEDS de la parte posterior del mando durante 2 segundos para guardar la configuración de Lumectra.
 - La placa frontal se volverá verde y emitirá una ráfaga hacia dentro, hacia la barra LED, para indicar que se han guardado los ajustes y que el mando ha salido del modo de programación de Lumectra. La iluminación Lumectra y la barra LED volverán a sus estados anteriores.

DESHACER EDICIONES DE ILUMINACIÓN

En el modo de programación de Lumectra, pulsa dos veces el botón LEDS para deshacer los cambios que no se han guardado. Esto revertirá el mando a la última configuración de Lumectra que se guardó.

EDICIÓN DE LOS AJUSTES DE LUMECTRA: NOTA:

SELECCIÓN DE COLOR

El modo de selección de color incluye 4 zonas personalizables y 3 submodos.



- Al desplazarte entre zonas, la zona seleccionada parpadeará 3 veces.
- Los ajustes de velocidad solo afectan a "Fijo" en color arcoíris, "Respiración" en cualquier color y "Reactivo" en cualquier color.
- El uso de los comandos de botones para todas las zonas anula la configuración de las zonas individuales.

SUBMODO	COMPORTAMIENTO
Fijo	La zona se ilumina en el color establecido. <i>En el color arcoíris, la iluminación pasará por una serie de colores.</i>
Respiración	La zona mostrará pulsos del color establecido. <i>En el color arcoíris, la zona mostrará pulsos con una secuencia de colores cambiante.</i>
Reactivo	Una ráfaga del color establecido se extenderá desde el botón que se pulse. <i>En el color arcoíris, la ráfaga mostrará una serie de colores.</i>



- ZL** Reducir el brillo de todas las zonas **ZR** Aumentar el brillo de todas las zonas
- L** Seleccionar submodo de todas las zonas **R** Seleccionar color de todas las zonas
- Ajustar velocidad de zona actual **+** Ajustar velocidad de todas las zonas

Controles de zona individual:

- +** Seleccionar submodo
- +** Seleccionar zona
- +** Aumentar el brillo
- +** Reducir el brillo

Selección de color de zona individual:

- 24 colores
- Color arcoíris

EDICIÓN DE LOS AJUSTES DE LUMECTRA: NOTA:**ONDA**

El modo Onda lanza ondas de color en las direcciones configuradas por todo el mando y cuenta con 2 zonas y 7 direcciones.

**ONDA****FONDO**

- Al desplazarte entre zonas, la zona seleccionada parpadeará 3 veces.
- El color arcoíris se aplica en ambas zonas.

DIRECCIÓN	COMPORTAMIENTO
Izquierda	La onda se mueve de izquierda a derecha.
Derecha	La onda se mueve de derecha a izquierda.
Arriba	La onda se mueve de arriba abajo.
Abajo	La onda se mueve de abajo arriba.
Rebote vertical	La onda va y vuelve de izquierda a derecha.
Rebote horizontal	La onda va y viene de arriba abajo.
Reactivo	Cada vez que se pulsa un botón, una onda de color recorre el mando y cambia su color general.



ZL Reducir el brillo de todas las zonas Aumentar el brillo de todas las zonas **ZR**

L Cambiar la dirección de la onda Seleccionar color de todas las zonas **R**

- Reducir velocidad Aumentar velocidad **+**

Controles de zona individual:

- +** Cambiar la dirección de la onda
- +** Seleccionar zona
- +** Aumentar el brillo
- +** Reducir el brillo

Selección de color de zona individual:

- 24 colores
- Color arcoíris

EDICIÓN DE LOS AJUSTES DE LUMECTRA:

PULSO

El modo Pulso presenta un efecto de pulso de luz que recorre todo el mando.

NOTA:

- El modo Pulso es de zona única y no incluye submodos adicionales.



ZL Reducir el brillo

Aumentar el brillo ZR

- Reducir velocidad

Aumentar velocidad +

+ Aumentar el brillo

Selección de color:

24 colores

Color arcoiris

+ Reducir el brillo

EDICIÓN DE LOS AJUSTES DE LUMECTRA:

MOVIMIENTO

El modo Movimiento muestra una línea de luces que rebotan por todo el mando e incluye 2 zonas personalizables y 2 submodos:



MOVIMIENTO



FONDO

NOTA:

- Al desplazarte entre zonas, la zona seleccionada parpadeará 3 veces.
- Tanto la zona de movimiento como la de fondo pueden tener seleccionado el color arcoíris.

SUBMODO	COMPORTAMIENTO
Determinado	El movimiento sigue una trayectoria determinada.
Reactivo	El movimiento solo aparece como reacción a las pulsaciones de los botones del mando.



Reducir el brillo de todas las zonas Aumentar el brillo de todas las zonas

Seleccionar submodo de todas las zonas Seleccionar color de todas las zonas

Ajustar velocidad de zona actual Ajustar velocidad de todas las zonas

Controles de zona individual:

- Seleccionar submodo
- Seleccionar zona
- Aumentar el brillo
- Reducir el brillo

Selección de color de zona individual:

- 24 colores
- Color arcoíris

EDICIÓN DE LOS AJUSTES DE LUMECTRA:

REACTIVO

El modo Reactivo muestra un efecto de luz pulsante que se acerca o se aleja cada vez que se pulsa un botón.

NOTA:

- El modo Reactivo es de zona única.

SUBMODO	COMPORTAMIENTO
Hacia el botón	La luz reactiva se mueve hacia el botón pulsado.
Desde el botón	La luz reactiva se extiende desde el botón pulsado.



 Reducir el brillo

Aumentar el brillo 

 Reducir velocidad

Aumentar velocidad 


 Aumentar el brillo

Selección de color:

 Seleccionar submodo

24 colores 

 Reducir el brillo

Color arcoíris 

ASISTENCIA TÉCNICA

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Para consultar las preguntas frecuentes y las versiones de firmware más recientes y recibir asistencia técnica en relación con tus accesorios PowerA auténticos, visita PowerA.com/Product-Support/.

P1. ¿Por qué no se conecta el mando a la consola Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™?

- R1. Comprueba que el cable USB está bien conectado al mando con cable y a la estación de carga de la Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™.
- R2. Confirma que la Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ esté encendida y conectada a la pantalla externa antes de conectar el mando con cable.
- R3. Comprueba que tienes instalada la última actualización del sistema en la Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™.
- R4. Si los auriculares están conectados, desconéctalos; y desenchufa también el cable USB de la base de Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ y del mando con cable. Repite los pasos que se indican en la sección CONFIGURACIÓN.

P2. ¿Por qué no se oye el audio?

- R1. Confirma que la barra LED no está en rojo ni amarillo, lo que indicaría que el volumen está silenciado en el mando. Si la barra LED está en rojo o amarillo, pulsa dos veces el botón AUDIO para desactivar el silencio del volumen.
- R2. Confirma que el nivel de volumen del mando no está al 0%. Mantén pulsado el botón AUDIO para aumentar el nivel de volumen del mando.
- R3. Verifica que los auriculares o los cascos funcionan. Consulta el manual de producto de los auriculares.
- R4. Confirma que solo hay un mando con cable conectado al audio, ya que la consola Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ solo permite una salida de audio.

- R5. Comprueba que el mando con cable está bien conectado a la base de Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ y que la barra LED está fija en color blanco.
- R6. Comprueba que el conector de 3,5 mm de los auriculares está bien conectado a la conexión de audio de 3,5 mm del mando con cable.
- R7. Confirma que has subido el volumen en la consola Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™, o en el software, según corresponda.
- R8. Si los auriculares están conectados, desconéctalos y desenchufa el cable USB de la base de Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ y el mando con cable. Repite los pasos que se indican en la sección CONFIGURACIÓN DE AUDIO.

P3. ¿Por qué no funciona el chat o el micrófono?

- R1. Confirma que la barra LED no está en naranja ni amarillo, lo que indicaría que el micrófono está silenciado en el mando. Si la barra LED está en naranja o amarillo, pulsa el botón AUDIO una vez para desactivar el silencio del micrófono.
- R2. Comprueba que el software admita la función de chat o la de micrófono consultándolo en el manual del software. Si el chat y el micrófono son compatibles, consulta el menú del software para ver los ajustes de audio.
- R3. Consulta las soluciones adicionales de la Pregunta 2.

P4. ¿Por qué se han restablecido mis ajustes de audio en la consola Nintendo Switch™ 2?

- R1. En las consolas Nintendo Switch™ 2, los ajustes de audio se restablecerán cuando se desconecte el mando (ya sea al desenchufar el cable o al apagar la consola).

P5: ¿Por qué no se enciende la iluminación Lumetra?

- R1. Puede que el brillo esté configurado al 0 % para ese modo o zona. Entra en el modo de programación de Lumetra, pulsa arriba en la cruz de control para aumentar el brillo de la zona actual o ZR para aumentar el brillo de todas las zonas.
- R2. Es posible que la iluminación Lumetra esté en el modo apagado. Pulsa rápidamente el botón LEDS para pasar al siguiente modo de iluminación.
- R3. Es posible que la iluminación Lumetra esté en el modo Reactivo. Pulsa cualquier botón (como ZL) para ver si se enciende la iluminación Lumetra.

P6. ¿Por qué no funciona la vibración, la cámara infrarroja, los controles de movimiento o amiibo™?

- R1. El mando no es compatible con la tecnología de vibración HD, la cámara infrarroja, los controles de movimiento, la tecnología NFC de amiibo™ o el LED de jugador.

P7. ¿Puedo conectar directamente el mando a la consola Nintendo Switch™ 2?

- R1. Aunque no se incluye un cable USB-C a USB-C, puedes conectar el mando a los puertos USB-C de la consola Nintendo Switch™ 2 con tu propio cable USB-C a USB-C, siempre que este cumpla o supere las especificaciones eléctricas del cable, indicadas en la sección de especificaciones de este.

P8. ¿Cómo puedo conectar más mandos con cable a la consola Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™?

- R1. Utiliza todos los puertos USB-A disponibles en la base de Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™.
- R2. Usa un concentrador USB oficial o con licencia oficial para aumentar la cantidad de puertos USB disponibles.

ESPECIFICACIONES DEL MANDO

Conector	USB-C
Interfaz USB	USB 2.0 (12 Mbps)
Interfaz del stick	Efecto Hall de 12 bits
Compatibilidad	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ modelo OLED y Nintendo Switch™
Dimensiones	149 mm (L) x 105 mm (A) x 62 mm (F)
Peso	150 g

ESPECIFICACIONES DEL CABLE

Conectores	USB-A a USB-C
Longitud	3 m
Peso	75 g
Voltaje	5 V
Corriente	500 mA de corriente de funcionamiento normal, 3 A máx.

CONTACTO/ASISTENCIA TÉCNICA

Si necesitas asistencia técnica en relación con tus accesorios originales de PowerA, visita PowerA.com/Product-Support/.

GARANTÍA

Garantía limitada de dos años: visita PowerA.com/Warranty-Policy/ para obtener más información.

INFORMACIÓN LEGAL ADICIONAL

© 2026 ACCO Brands. Todos los derechos reservados. PowerA, el logotipo de PowerA y Lumetra son marcas comerciales de ACCO Brands. El resto de marcas registradas y sin registrar son propiedad de sus respectivos propietarios.

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

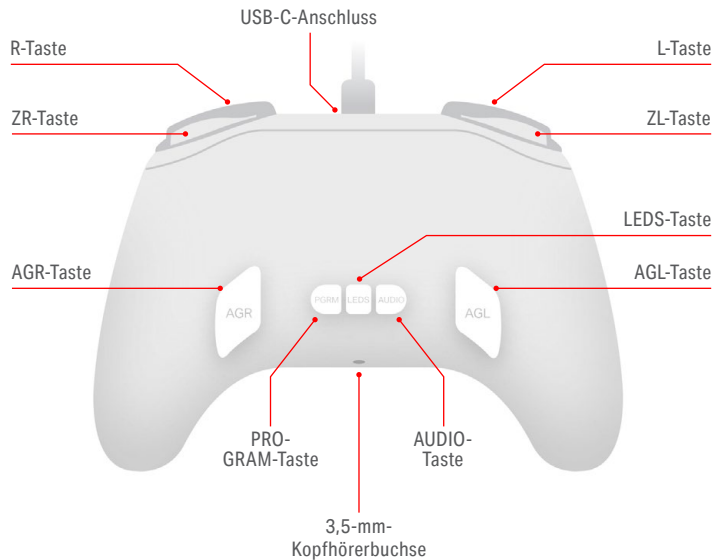
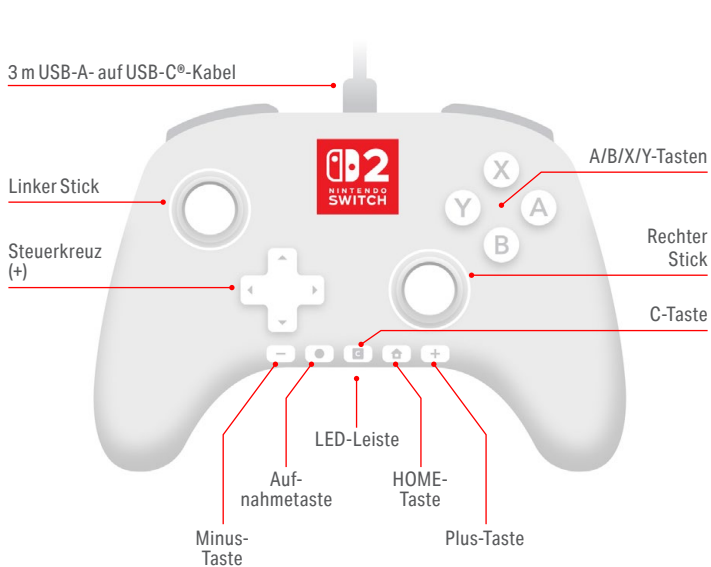
© Nintendo. Nintendo Switch es una marca comercial de Nintendo.

Los términos HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface (Interfaz multimedia de alta definición), HDMI Trade Dress (diseño e imagen comercial HDMI) y los logotipos HDMI son marcas comerciales o marcas registradas de HDMI Licensing Administrator, Inc.

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

ACCOBRANDS.com | POWERA.com

CONTROLLER-TASTENBELEGUNG



INHALT

- Kabelgebundener PowerA Advantage-Controller für Nintendo Switch™ 2 mit Lumetra
- 3 m USB-A- auf USB-C-Kabel

KOMPATIBILITÄT

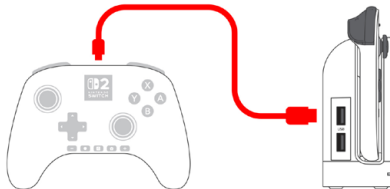
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ – OLED-Modell
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

EINRICHTUNG

1. Kopple die Nintendo Switch™ 2- oder die Nintendo Switch™-Konsole an.



2. Schließe das USB-A-Ende des USB-Kabels an die Nintendo Switch™ 2- oder der Nintendo Switch™-Station an.
3. Schließe das USB-C-Ende des USB-Kabels an den Controller an.



4. Aktiviere die Nintendo Switch™ 2- oder Nintendo Switch™-Konsole, indem du auf die Power-Taste auf der Konsole drückst.



5. Die LED-Leiste am Controller leuchtet weiß, um anzuzeigen, dass das Gerät nun betriebsbereit ist. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm, um mit dem Spielen zu beginnen.

**HINWEIS:**

- Stelle sicher, dass dein Nintendo Switch™ 2- oder Nintendo Switch™-System das neueste System-Update verwendet, um eine optimale Kompatibilität mit den kabelgebundenen PowerA-Controllern zu gewährleisten.

ten. Überprüfe das Nintendo Switch™ 2- oder Nintendo Switch™-System über „Systemeinstellungen“ im Home-Menü auf eventuelle Updates.

- Stelle sicher, dass dein kabelgebundener PowerA Advantage-Controller für Nintendo Switch™ 2 mit Lumetra über die neueste Firmware verfügt. Überprüfe PowerA.com/Product-Support/ auf mögliche Updates.
- Dieser Controller unterstützt keine HD-Vibrationsfunktion, IR-Kamera, Bewegungssteuerung, amiibo™ NFC oder Player-LEDs.
- Nur zur Verwendung im TV-Modus. Nicht zusammen mit Joy-Con™ 2- oder Joy-Con™-Spielen verwenden.
- Bis zu 8 Controller können gleichzeitig mit einem Nintendo Switch™ 2- oder Nintendo Switch™-System verbunden werden.
 - Die Zahl der kabelgebundenen Controller, die angeschlossen werden können, hängt davon ab, wieviele USB-Ports an der Nintendo Switch™ 2- oder Nintendo Switch™-Station verfügbar sind.
 - Der rechte und der linke Joy-Con™ 2 oder Joy-Con™ zählen jeweils als ein Controller. Wenn also beide mit der Konsole gekoppelt sind, werden sie als zwei Controller gezählt.
- Das mitgelieferte Kabel darf nur zum Anschließen des PowerA-Controllers verwendet werden.
- Die C-Taste wird auf Nintendo Switch™-Systemen nicht unterstützt.

AUDIO-EINRICHTUNG

Für Audio stecke den 3,5-mm-Stecker deines Headsets oder Kopfhörers vollständig in die 3,5-mm-Audiobuchse des Controllers.



HINWEIS:

- Nur einige Softwaretitel unterstützen die Mikrofon- oder Chatfunktion. Schau für Hinweise zur Kompatibilität und Unterstützung in das Handbuch des Softwaretitels.
- Um Hörschäden zu vermeiden, stelle sicher, dass die Lautstärke auf der Nintendo Switch™ 2- oder der Nintendo Switch™-Konsole heruntergeregelt ist, bevor du dein Headset oder deinen Kopfhörer aufsetzt.
- Sobald der Anschluss hergestellt ist, erhöhe die Lautstärke im Nintendo Switch™ 2- oder Nintendo Switch™-System langsam auf eine angenehme Höhe. Du kannst auch die maximale Lautstärke auf dem Nintendo Switch™ 2- oder dem Nintendo Switch™-System begrenzen:

Nintendo Switch™ 2:

Wähle auf dem Startbildschirm „Systemeinstellungen“, „Audio“ und aktiviere dann „Maximale Kopfhörerlautstärke verringern“.

Nintendo Switch™:

Wähle auf dem Startbildschirm „Systemeinstellungen“, „System“, „Maximale Kopfhörerlautstärke verringern“ und anschließend „Ein“.

- Das Nintendo Switch™ 2- oder Nintendo Switch™-System unterstützt nur einen Audioausgang. Wenn Headsets oder Kopfhörer an den Controller angeschlossen sind, wird der Ton an allen anderen Geräten, einschließlich über HDMI® angeschlossene Geräte, deaktiviert. Wenn du mehr als ein USB-Audiogerät anschließt, verfügt nur das erste angeschlossene Gerät über ein Audioausgangssignal.
- Um Hörschäden zu vermeiden, verwende keine hohen Lautstärkeinstellungen über einen längeren Zeitraum.

AUDIO-EINSTELLUNGEN

Der kabelgebundene PowerA Advantage-Controller für Nintendo Switch™ 2 mit Lumetra verfügt über Audio-Steuerung über die Audio-Taste auf der Rückseite des Controllers. Mit der AUDIO-Taste kannst du das Mikrofon stummschalten/die Stummschaltung aufheben, die Lautstärke stummschalten/die Stummschaltung aufheben, die Lautstärke erhöhen/verringern und den EQ-Modus ändern.



Die Tabelle beschreibt alle verfügbaren Audiosteuerungen und die vom Controller bereitgestellten Benachrichtigungen.

HINWEIS:

- Auf Nintendo Switch™ 2-Systemen werden die Audioeinstellungen zurückgesetzt, wenn der Controller getrennt wird (durch Herausziehen des Steckers oder Ausschalten der Konsole).
- Auf Nintendo Switch™-Systemen werden die Audioeinstellungen gespeichert, wenn der Controller getrennt wird (durch Herausziehen des Steckers oder Ausschalten der Konsole).
- Die Lautstärke wird in 10 %-Schritten eingestellt und ist unabhängig von den Lautstärkeeinstellungen des Konsolen-Betriebssystems. Jedes Blinken der LED-Leiste zeigt eine Erhöhung um 10 % an.
- Wenn die Lautstärke durch zweimaliges Drücken der AUDIO-Taste stummgeschaltet wird, werden alle eingehenden Audiosignale stummgeschaltet, einschließlich Spiel- und Chat-Audio. Das Mikrofon bleibt aktiv, sofern es nicht durch einmaliges Drücken der AUDIO-Taste stummgeschaltet wurde.
- Es stehen 3 EQ-Modi zur Verfügung:
 - **Standard:** Ausgewogene Weiterleitung des Konsolen-Audiosignals.
 - **Bass Boost:** Verstärkt die tiefen Frequenzen, um einen kräftigeren Bassklang zu erzeugen.
 - **Immersiv:** Leichte Verbesserungen im unteren und oberen Frequenzbereich für einen noch intensiveren Klang.

AUDIO-TASTE	AKTION	LED-LEISTE	AKUSTISCHES SIGNAL
Einmal drücken	Mikrofon stummschalten/ Stummschaltung aufheben	Leuchtet orange, wenn stummgeschaltet	Knackgeräusch, wenn das Mikro stummgeschaltet/ wieder eingeschaltet wird
Zweimal drücken	Lautstärke stummschalten/ Stummschaltung aufheben	Leuchtet rot, wenn stummgeschaltet. Leuchtet gelb, wenn das Mikro und die Lautstärke stummgeschaltet sind.	Piepton, wenn die Lautstärke stummgeschaltet/ wieder eingeschaltet wird
Halten	Erhöht die Lautstärke	Blinkt orange, während die Lautstärke erhöht wird	Knackgeräusch, wenn die maximale Lautstärke erreicht wurde
Einmal drücken, gefolgt von Halten	Verringert die Lautstärke	Blinkt rot, während die Lautstärke verringert wird	Knackgeräusch, wenn die minimale Lautstärke erreicht wurde
Dreimal drücken	Ändert den EQ-Modus: „Standard“, „Bassverstärkung“ und „Immersiv“	Keine Änderung	Sprachansage für den aktiven EQ-Modus

TASTEN FÜR ERWEITERTE SPIELFUNKTIONEN

PROGRAMMIERUNG DER TASTEN FÜR ERWEITERTE SPIELFUNKTIONEN

1. Halte die PROGRAM-Taste 3 Sekunden lang gedrückt.



Die LED-Leiste blinkt langsam blau und zeigt damit an, dass sich der Controller im Programmiermodus befindet.



2. Drücke eine der folgenden Tasten, die du einer Taste für erweiterte Spielfunktionen zuweisen möchtest: A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, linken Stick drücken, rechten Stick drücken oder +Steuerkreuz.

Die LED-Leiste blinkt schnell blau.

3. Drücke die Taste für erweiterte Spielfunktionen (AGR oder AGL), die du für diese Funktion verwenden möchtest.



Die LED-Leiste geht wieder in den vorherigen Zustand zurück und zeigt damit an, dass die Taste für erweiterte Spielfunktionen programmiert wurde.

4. Wiederhole diesen Vorgang für die übrigen Tasten für erweiterte Spielfunktionen.

HINWEIS: Die Zuweisungen der Taste für erweiterte Spielfunktionen bleiben auch nach dem Trennen des Controllers gespeichert.

ZURÜCKSETZEN DER TASTEN FÜR ERWEITERTE SPIELFUNKTIONEN

1. Halte die PROGRAM-Taste 3 Sekunden lang gedrückt.
 - Die LED-Leiste blinkt langsam blau und zeigt damit an, dass sich der Controller im Programmiermodus befindet.
2. Drück einfach AGL oder AGR, um jede Taste einzeln zurückzusetzen, oder halte die PROGRAM-Taste 5 Sekunden lang gedrückt, um beide gleichzeitig zurückzusetzen.
 - Die LED-Leiste geht wieder in den alten Zustand zurück und zeigt damit an, dass die Taste für erweiterte Spielfunktionen zurückgesetzt wurde.

LUMECTRA-BELEUCHTUNG

Die Lumectra-Beleuchtung bietet eine anpassbare RGB-Beleuchtung für den Controller. Dieser Controller verfügt über die Lumectra-Vollflächen-Ghost-RGB-Beleuchtungstechnologie, die die Lumectra-Beleuchtung bei Nichtgebrauch verbirgt und für ein klares, klassisches Design der Frontplatte in Weiß sorgt. Wenn du die Ghost RGB-Beleuchtung einschaltest, erwacht die Frontplatte mit Tausenden von lebendigen Farbkombinationen und 5 lustigen Beleuchtungsmodi zum Leben.



FARBAUSWAHL



WELLE



IMPULS



BEWEGUNG



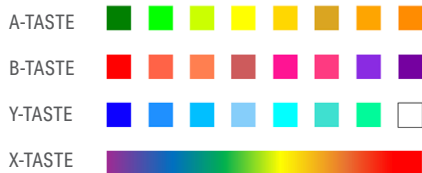
REAKTIV



AUS

FARBEN

- 24 Volltonfarben und eine Regenbogenfarbe
- Die Tasten A, B und Y verfügen jeweils über 8 verschiedene Volltonfarben zur Auswahl. Mit der X-Taste wählst du die Regenbogenfarbe aus:



HELLIGKEIT

- 11 Helligkeitsstufen
- Die Tasten ZL und ZR, +Steuerkreuz „up“ und +Steuerkreuz „down“ dienen zum Ändern der Helligkeitsstufen. Schau dir die Anweisungen für den jeweiligen Modus an, um mehr über die einzelnen Tastenfunktionen zu erfahren.
- Die Helligkeit kann in 10 %-Schritten angepasst werden.

GESCHWINDIGKEIT

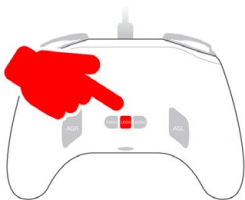
- Es sind 3 Geschwindigkeiten verfügbar: langsam, mittel und schnell
- Mit den Tasten + und – kannst du die Geschwindigkeit einstellen. Schau dir die Anweisungen für den jeweiligen Modus an, um mehr über die einzelnen Tastenfunktionen zu erfahren.

PROFILE

- 2 Profile
- Jeder Lumectra-Lichtmodus hat 2 Profile, sodass du ganz einfach zwischen deinen Lieblingseinstellungen wechseln kannst.
- Um zwischen den Profilen zu wechseln, drücke im Standard-Controller-Modus zweimal auf die LEDS-Taste. Diese Funktion ist für jeden Lumectra-Lichtmodus verfügbar.

MODI WECHSELN

- Um zwischen den einzelnen Modi zu wechseln, tippe kurz auf die LEDS-Taste. Um die Einstellungen für den ausgewählten Modus zu bearbeiten, befolge die Schritte im nächsten Abschnitt.



LUMECTRA-PROGRAMMIERMODUS STARTEN UND BEENDEN

1. Um den Lumectra-Programmiermodus zu öffnen, halte die LEDS-Taste auf der Rückseite des Controllers für 2 Sekunden gedrückt.
 - Das grüne Licht breitet sich kurz auf der Frontplatte aus, um zu zeigen, dass sich der Controller im Lumectra-Programmiermodus befindet. Im Lumectra-Programmiermodus leuchtet die LED-Leiste grün.
2. Befolge die Bearbeitungsschritte in den folgenden Abschnitten, um die Lumectra-Einstellungen anzupassen. Sobald du fertig bist, halte die LEDS-Taste auf der Rückseite des Controllers für 2 Sekunden gedrückt, um die Lumectra-Einstellungen zu speichern.
 - Die Frontplatte leuchtet grün auf und blinkt in Richtung der LED-Leiste, um anzuzeigen, dass die Einstellungen gespeichert wurden und sich der Controller nun außerhalb des Lumectra-Programmiermodus befindet. Die Lumectra-Beleuchtung und die LED-Leiste kehren in ihren vorherigen Zustand zurück.

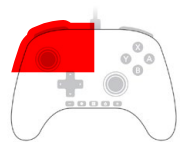
ÄNDERUNGEN AN DER BELEUCHTUNG RÜCKGÄNGIG MACHEN

Drücke im Lumectra-Programmiermodus zweimal die LEDS-Taste, um alle nicht gespeicherten Änderungen rückgängig zu machen. Der Controller wird auf die letzten gespeicherten Lumectra-Einstellungen zurückgesetzt.

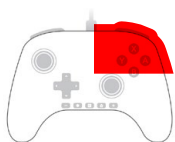
BEARBEITEN DER LUMECTRA-EINSTELLUNGEN:

FARBAUSWAHL

Der Farbauswahlmodus hat 4 anpassbare Zonen und 3 Untermodi.



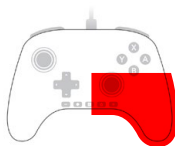
ZONE 1



ZONE 2



ZONE 3



ZONE 4

HINWEIS:

- Wenn du dich durch die Zonen bewegst, blinkt die ausgewählte Zone dreimal.
- Die Geschwindigkeitsanpassungen wirken sich nur auf „Dauerlicht“ in Regenbogenfarben, „Atmen“ in allen Farben und „Reaktiv“ in allen Farben aus.
- Die Befehle der „Alle-Zonen“-Taste setzen individuelle Zoneneinstellungen außer Kraft.

UNTERMODUS	VERHALTEN
Einheitliche Farbe	Die Zone leuchtet in der eingestellten Farbe. <i>Bei der Regenbogenfarbe wechselt die Beleuchtung durch eine Reihe von Farben.</i>
Atmen	Die Zone pulsiert in der eingestellten Farbe. <i>Bei der Regenbogenfarbe wird die Zone mit wechselnden Farben aufleuchten und wieder erlöschen.</i>
Reaktiv	Die Lichter leuchten in der eingestellten Farbe aus der Taste heraus, die gedrückt wird. <i>Bei der Regenbogenfarbe leuchten verschiedene Farben auf.</i>



Helligkeit aller Zonen verringern

Helligkeit aller Zonen erhöhen



Untermodus aller Zonen auswählen

Farbe aller Zonen auswählen



Geschwindigkeit der aktuellen Zone anpassen

Geschwindigkeit aller Zonen anpassen



Individuelle Zonensteuerung:

- Untermodus auswählen
- Zone auswählen
- Helligkeit erhöhen
- Helligkeit verringern

Individuelle Farbauswahl je Zone:

- 24 Farben
- Regenbogenfarbe

BEARBEITEN DER LUMECTRA-EINSTELLUNGEN:

WELLE

Der Wellenmodus schickt Farbwellen in festgelegten Richtungen durch den Controller und hat 2 Zonen und 7 Richtungen.



WELLE



HINTERGRUND

HINWEIS:

- Wenn du dich durch die Zonen bewegst, blinkt die ausgewählte Zone dreimal.
- Die Regenbogenfarbe umfasst beide Zonen.

RICHTUNG	VERHALTEN
Links	Die Welle bewegt sich von links nach rechts.
Rechts	Die Welle bewegt sich von rechts nach links.
Oben	Die Welle bewegt sich von oben nach unten.
Unten	Die Welle bewegt sich von unten nach oben.
Vertikales Springen	Die Welle bewegt sich von links nach rechts hin und her.
Horizontales Springen	Die Welle bewegt sich von oben nach unten hin und her.
Reaktiv	Mit jedem Tastendruck läuft eine Farbwelle über den Controller und verändert dessen Gesamtfarbe.



Helligkeit aller Zonen verringern

Helligkeit aller Zonen erhöhen



Wellenrichtung ändern

Farbe aller Zonen auswählen



Geschwindigkeit verringern

Geschwindigkeit erhöhen



Individuelle Zonensteuerung:

- Wellenrichtung ändern
- Zone auswählen
- Helligkeit erhöhen
- Helligkeit verringern

Individuelle Farbauswahl je Zone:

- 24 Farben
- Regenbogenfarbe

BEARBEITEN DER LUMECTRA- EINSTELLUNGEN:

IMPULS

Der Modus „Impuls“ erzeugt einen pulsierenden Lichteffekt, der sich über den Controller bewegt.

HINWEIS:

- Der Modus „Impuls“ ist ein Modus für eine einzelne Zone und beinhaltet keine Untermodi.



 Helligkeit verringern

Helligkeit erhöhen 

 Geschwindigkeit verringern

Geschwindigkeit erhöhen 

 Helligkeit erhöhen

Farbe auswählen:

24 Farben 

 Helligkeit verringern

Regenbogenfarbe 

BEARBEITEN DER LUMECTRA-EINSTELLUNGEN:

BEWEGUNG

Der Modus „Bewegung“ zeigt eine Reihe von Lichtern, die über den Controller tanzen, und hat zwei anpassbare Zonen und zwei Untermodi:



BEWEGUNG



HINTERGRUND

HINWEIS:

- Wenn du dich durch die Zonen bewegst, blinkt die ausgewählte Zone dreimal.
- Sowohl die Bewegungs- als auch die Hintergrundzonen können auf Regenbogenfarbe eingestellt werden.

UNTERMODUS	VERHALTEN
Festgelegt	Die Bewegung folgt einem festgelegten Pfad.
Reaktiv	Die Bewegung erscheint nur als Reaktion auf das Betätigen der Tasten auf dem Controller.



ZL Helligkeit aller Zonen verringern

Helligkeit aller Zonen erhöhen ZR

L Untermodus aller Zonen auswählen

Farbe aller Zonen auswählen R

- Geschwindigkeit der aktuellen Zone anpassen

Geschwindigkeit aller Zonen anpassen +

Individuelle Zonensteuerung:

- + Untermodus auswählen
- + Zone auswählen
- + Helligkeit erhöhen
- + Helligkeit verringern

Individuelle Farbauswahl je Zone:

- 24 Farben
- Regenbogenfarbe

BEARBEITEN DER LUMECTRA-EINSTELLUNGEN:

REAKTIV

Der Modus „Reaktiv“ verfügt über einen pulsierenden Lichteffekt, der sich bei Betätigung der Taste davon weg oder zu ihr hin bewegt.

HINWEIS:

- Der Modus „Reaktiv“ ist ein Ein-Zonen-Modus.

UNTERMODO-S	VERHALTEN
Hin	Das reaktive Licht bewegt sich in Richtung der Tastenbetätigung.
Davon weg	Das reaktive Licht bewegt sich von der Tastenbetätigung weg.



 Helligkeit verringern

Helligkeit erhöhen 

 Geschwindigkeit verringern

Geschwindigkeit erhöhen 

 Helligkeit erhöhen

Farbe auswählen:

 Untermodus auswählen

24 Farben 

 Helligkeit verringern

Regenbogenfarbe 

SUPPORTBEREICH

FEHLERBEHEBUNG

Die neuesten FAQs, Firmware und Support für dein authentisches PowerA-Zubehör findest du unter [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).

F1. Warum verbindet sich mein Controller nicht mit meiner Nintendo Switch™ 2- oder Nintendo Switch™-Konsole?

- A1. Vergewissere dich, dass das USB-Kabel richtig am kabelgebundenen Controller und an der Nintendo Switch™ 2- oder der Nintendo Switch™-Station angeschlossen ist.
- A2. Vergewissere dich, dass die Nintendo Switch™ 2- oder die Nintendo Switch™-Konsole eingeschaltet und mit einem externen Bildschirm verbunden ist, bevor du den kabelgebundenen Controller anschließt.
- A3. Vergewissere dich, dass auf deiner Nintendo Switch™ 2 oder Nintendo Switch™ das neueste System-Update installiert ist.
- A4. Wenn Kopfhörer oder Headsets angeschlossen sind, ziehe sie bitte ab und trenne das USB-Kabel von der Nintendo Switch™ 2- oder der Nintendo Switch™-Station und dem kabelgebundenen Controller. Wiederhole die Schritte unter „EINSTELLUNGEN“.

F2. Warum höre ich keinen Ton?

- A1. Schau nach, ob die LED-Leiste rot oder gelb leuchtet, was bedeuten würde, dass die Lautstärke am Controller stummgeschaltet ist. Wenn die LED-Leiste rot oder gelb leuchtet, drücke zweimal auf die AUDIO-Taste, um die Lautstärke wieder einzuschalten.
- A2. Vergewissere dich, dass die Lautstärke des Controllers nicht auf 0 % eingestellt ist. Halte die AUDIO-Taste gedrückt, um die Lautstärke des Controllers zu erhöhen.
- A3. Stelle sicher, dass das Headset oder die Kopfhörer funktionsfähig sind. Sieh dir die Anleitung für dein Headset oder deine Kopfhörer an.
- A4. Stelle sicher, dass nur ein kabelgebundener Controller für Audio angeschlossen ist, da die Nintendo Switch™ 2- oder die Nintendo Switch™-Konsole nur einen Audioausgang hat.

- A5. Vergewissere dich, dass dein kabelgebundener Controller mit der Nintendo Switch™ 2- oder der Nintendo Switch™-Station verbunden ist und die LED-Leiste durchgehend weiß leuchtet.
- A6. Vergewissere dich, dass der 3,5-mm-Stecker des Headsets oder der Kopfhörer fest in die 3,5-mm-Audiobuchse des kabelgebundenen Controllers gesteckt ist.
- A7. Überprüfe, ob die Lautstärke auf der Nintendo Switch™ 2- oder Nintendo Switch™-Konsole oder dem Softwaretitel hoch genug ist, falls zutreffend.
- A8. Wenn Kopfhörer oder Headsets angeschlossen sind, ziehe sie bitte ab und trenne das USB-Kabel von der Nintendo Switch™ 2- oder Nintendo Switch™-Station und dem kabelgebundenen Controller. Wiederhole die Schritte unter „EINSTELLUNGEN“ und „AUDIO-EINSTELLUNGEN“.

F3. Warum funktioniert der Chat oder das Mikrofon nicht?

- A1. Vergewissere dich, dass die LED-Leiste nicht orange oder gelb leuchtet, da dies bedeuten würde, dass das Mikrofon am Controller stummgeschaltet ist. Wenn die LED-Leiste orange oder gelb leuchtet, drücke einfach einmal auf die AUDIO-Taste, um das Mikrofon wieder einzuschalten.
- A2. Vergewissere dich, dass der Softwaretitel die Chat- oder Mikrofonfunktion unterstützt, indem du im Handbuch des Softwaretitels nachschaust. Wenn Chat und Mikrofon funktionieren, schau mal im Menü der Software nach den Audioeinstellungen.
- A3. Siehe auch die zusätzlichen Lösungen zu Frage 2.

F4. Warum wurden meine Audioeinstellungen auf der Nintendo Switch™ 2-Konsole zurückgesetzt?

- A1. Auf Nintendo Switch™ 2-Systemen werden die Audioeinstellungen zurückgesetzt, wenn der Controller getrennt wird (durch Herausziehen des Steckers oder Ausschalten der Konsole).

F5: Warum ist die Lumectra-Beleuchtung ausgeschaltet?

- A1. Es ist möglich, dass die Helligkeit für diesen Modus oder diese Zone auf 0 % gesetzt wurde. Gehe in den Lumectra-Programmiermodus und drücke +Steuerkreuz „up“, um die Helligkeit für die aktuelle Zone zu erhöhen, oder die ZR-Taste, um die Helligkeit für alle Zonen zu erhöhen.
- A2. Möglicherweise ist die Lumectra-Beleuchtung im Aus-Modus. Tippe kurz auf die LED-Taste, um zum nächsten Beleuchtungsmodus zu wechseln.
- A3. Möglicherweise ist die Lumectra-Beleuchtung in einem reaktiven Modus. Drücke eine beliebige Taste (z. B. ZI), um zu sehen, ob sich die Lumectra-Beleuchtung einschaltet.

F6. Warum funktionieren Vibration, IR-Kamera, Bewegungssteuerung oder Amiibo™ nicht?

- A1. Dieser Controller unterstützt keine HD-Vibrationsfunktion, IR-Kamera, Bewegungssteuerung, amiibo™ NFC oder Player-LEDs.

F7. Kann ich meinen Controller direkt an die Nintendo Switch™ 2-Konsole anschließen?

- A1. Ein USB-C- auf USB-C-Kabel wird zwar nicht mitgeliefert, du kannst den Controller jedoch mit deinem eigenen USB-C- auf USB-C-Kabel, das die elektrischen Spezifikationen im Abschnitt „Kabelspezifikationen“ erfüllt oder übertrifft, an die USB-C-Anschlüsse der Nintendo Switch™ 2-Konsole anschließen.

F8. Wie kann ich weitere kabelgebundene Controller an die Nintendo Switch™ 2- oder das Nintendo Switch™-System anschließen?

- A1. Benutze alle verfügbaren USB-A-Anschlüsse an der Nintendo Switch™ 2- oder der Nintendo Switch™-Station.
- A2. Benutze einen offiziellen USB-Hub oder einen offiziell lizenzierten USB-Hub, um die Anzahl der verfügbaren USB-Ports zu erhöhen.

CONTROLLER-SPEZIFIKATIONEN

Anschluss	USB-C
USB-Schnittstelle	USB 2.0 (12 Mbit/s)
Stick-Schnittstelle	12-bit-Halleffekt
Kompatibilität	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ – OLED-Modell und Nintendo Switch™
Abmessungen	149 mm L x 105 mm B x 62 mm H
Gewicht	150 g

KABEL-SPEZIFIKATIONEN

Anschlüsse	USB-A auf USB-C
Länge	3 m
Gewicht	75 g
Spannung	5 V
Stromversorgung	500 mA normaler Betriebsstrom, max. 3 A

KONTAKT/SUPPORT

Um Support für dein authentisches PowerA-Zubehör zu erhalten, besuche bitte [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).

GARANTIE

Beschränkte 2-Jahres-Garantie: Besuche [PowerA.com/Warranty-Policy/](https://www.powera.com/Warranty-Policy/) für weitere Details.

ZUSÄTZLICHE GESETZLICHE BESTIMMUNGEN

© 2026 ACCO Brands. Alle Rechte vorbehalten. PowerA, PowerA-Logo und Lumetra sind Marken von ACCO Brands. Alle anderen eingetragenen und nicht eingetragenen Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

USB-C® ist eine eingetragene Marke des USB Implementers Forum.

© Nintendo. Nintendo Switch ist eine Marke von Nintendo.

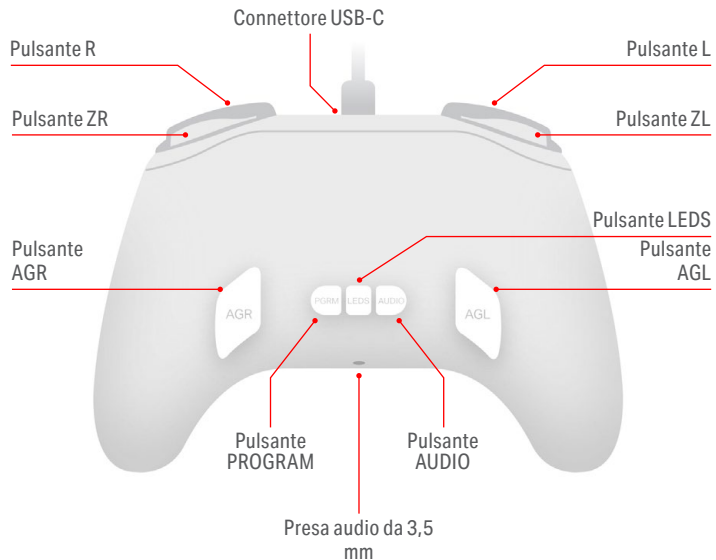
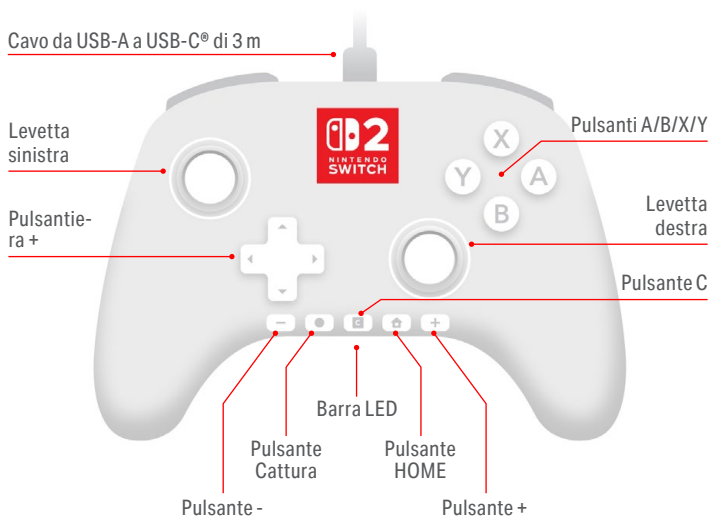
Die Begriffe HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface, HDMI-Aufmachung (HDMI Trade Dress) und die HDMI-Logos sind Marken oder eingetragene Marken von HDMI Licensing Administrator, Inc.

ACCO Brands USA LLC

4 Corporate Drive, Lake Zurich, IL 60047

[ACCOBRANDS.com](https://www.accobrands.com) | [POWERA.com](https://www.powera.com)

MAPPA DEL CONTROLLER



CONTENUTO

- Controller cablato PowerA Advantage per Nintendo Switch™ 2 con Lumectra
- Cavo da USB-A a USB-C di 3 m

COMPATIBILITÀ

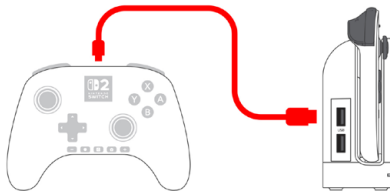
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ - Modello OLED
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

INSTALLAZIONE

1. Inserisci la console Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ nel dock.



2. Collega il lato USB-A del cavo USB al dock per Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™.
3. Collega il lato USB-C del cavo USB al controller.



4. Attiva la console Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ premendo il pulsante Power sulla console.



5. La barra LED del controller diventa bianca fissa per indicare che è pronta all'uso. Segui le istruzioni sullo schermo per iniziare a giocare.

**NOTA:**

- Assicurati che la console Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ stia usando l'aggiornamento di sistema più recente per garantire la compatibilità ottimale con i controller cablati PowerA. Verifica

la disponibilità di aggiornamenti sulla console Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ accedendo a "Impostazioni di sistema" dal menu HOME.

- Assicurati che il controller cablato PowerA Advantage per Nintendo Switch™ 2 con Lumetra utilizzi il firmware più recente. Verifica la disponibilità di aggiornamenti su [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).
- Questo controller non supporta: rumble HD, telecamera IR, controlli di movimento, NFC Amiibo™ e LED giocatore.
- Solo per uso in modalità TV. Non compatibile con giochi che utilizzano solo Joy-Con™ 2 o Joy-Con™.
- Alle console Nintendo Switch™ 2 e Nintendo Switch™ è possibile collegare fino a 8 controller contemporaneamente.
 - Il numero di controller cablati che possono essere collegati dipende dal numero di porte USB disponibili sul dock di Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™.
 - I Joy-Con™ 2 o Joy-Con™ destro e sinistro contano ognuno come un controller. Di conseguenza, se entrambi sono accoppiati alla console, verranno considerati come due controller distinti.
- Non utilizzare il cavo in dotazione per scopi diversi dal collegamento del controller PowerA.
- Le console Nintendo Switch™ non supportano il pulsante C.

INSTALLAZIONE AUDIO

Per l'audio, inserisci fino in fondo la spina da 3,5 mm delle cuffie o degli auricolari nel jack audio da 3,5 mm del controller.



NOTA:

- Solo alcuni software supportano il microfono o la funzione chat. Fai riferimento al manuale del software per informazioni sulla compatibilità o sul supporto.
- Per evitare danni all'udito, assicurati che il volume della console Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ sia abbassato prima di indossare le cuffie o gli auricolari.
- A connessione avvenuta, alza lentamente il volume della console Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ fino a un livello confortevole. Sulle console

Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ puoi anche impostare un limite massimo per il volume:

Nintendo Switch™ 2:

Dalla schermata "Home", seleziona "Impostazioni di sistema", "Audio" e quindi "Abbassa il volume massimo delle cuffie".

Nintendo Switch™:

Dalla schermata "Home", selezionare "Impostazioni di sistema", "Sistema", "Abbassa il volume massimo delle cuffie", quindi "Attivo".

- Le console Nintendo Switch™ 2 e Nintendo Switch™ supportano solo un'uscita audio. Quando al controller sono collegati auricolari o cuffie, l'audio di tutti gli altri dispositivi, compresi quelli collegati via HDMI®, viene disattivato. Quando si collegano più dispositivi audio USB, solo il primo dispositivo collegato avrà un'uscita audio.
- Per evitare danni all'udito, non tenere il volume alto per un periodo di tempo prolungato.

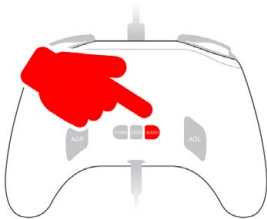
CONTROLLI AUDIO

Il controller cablato PowerA Advantage per Nintendo Switch™ 2 con Lumectra è dotato di controlli audio tramite il pulsante audio situato sul retro del controller. Il pulsante AUDIO consente di disattivare/riattivare il microfono, disattivare/riattivare il volume, aumentare/abbassare il volume e cambiare la modalità EQ.

La tabella seguente descrive tutti i controlli audio disponibili e le notifiche fornite dal controller.

NOTA:

- Sulle console Nintendo Switch™ 2, le impostazioni audio vengono resettate quando il controller viene scollegato, sia staccando il cavo sia spegnendo la console.
- Sulle console Nintendo Switch™, le impostazioni audio vengono memorizzate anche se il controller viene scollegato, sia staccando il cavo sia spegnendo la console.
- Le regolazioni del volume avvengono in incrementi del 10% e sono indipendenti dalle impostazioni del volume del sistema operativo della console. Ogni lampeggio della barra LED indica un incremento del 10%.
- Premendo due volte il tasto AUDIO, si disattiva il volume di tutto l'audio in entrata, compreso quello del gioco e della chat. Il microfono rimane attivo a meno che non sia stato disattivato con una singola pressione del tasto AUDIO.
- Sono disponibili 3 modalità EQ:
 - **Standard:** passaggio bilanciato dell'audio della console.
 - **Bass Boost:** potenzia le basse frequenze per bassi più potenti.
 - **Immersiva:** leggeri potenziamenti delle basse e alte frequenze per creare un suono più coinvolgente.



PUL-SANTE AUDIO	AZIONE	BARRA LED	INDICAZIONE SONORA
Pressione singola	Disattivazione/Riattivazione microfono	Arancione fisso se disattivato	Pop quando il microfono viene disattivato/riattivato
Pressione doppia	Disattivazione/Riattivazione volume	Rosso fisso se disattivato. Giallo fisso se microfono e volume vengono disattivati.	Beep quando il volume viene disattivato/riattivato
Pressione lunga (tenere premuto)	Aumento del livello del volume	Arancione lampeggiante mentre il livello del volume viene aumentato	Pop quando si raggiunge il volume massimo
Pressione singola seguita da pressione lunga (tenere premuto)	Abbassamento del livello del volume	Rosso lampeggiante mentre il livello del volume viene abbassato	Pop quando si raggiunge il volume minimo
Pressione tripla	Selezione della modalità di equalizzazione: "Standard", "Bass Boost" e "Immersiva"	Nessuna modifica	La modalità di equalizzazione attiva viene annunciata da una voce

PULSANTI DI GIOCO AVANZATI

PROGRAMMAZIONE DEI PULSANTI DI GIOCO AVANZATI

1. Tieni premuto il pulsante PROGRAM per 3 secondi.



La barra LED lampeggia lentamente in blu, a indicare che il controller è in modalità programmazione.



2. Premi uno dei seguenti pulsanti da assegnare a un pulsante di gioco avanzato: A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, Pulsante levetta sinistra, Pulsante levetta destra o Pulsantiera +.



La barra LED lampeggia rapidamente in blu.

3. Premi il pulsante di gioco avanzato (AGR o AGL) a cui vuoi assegnare quella funzione.

La barra LED torna allo stato precedente, a indicare che il pulsante di gioco avanzato è stato programmato.



4. Ripeti l'operazione per gli altri pulsanti di gioco avanzati.

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

RESET DEI PULSANTI DI GIOCO AVANZATI

1. Tieni premuto il pulsante PROGRAM per 3 secondi.
 - La barra LED lampeggia lentamente in blu, a indicare che il controller è in modalità programmazione.
2. Premi AGL o AGR per resettare individualmente ciascun pulsante o tieni premuto il pulsante PROGRAM per 5 secondi per resettarli entrambi contemporaneamente.
 - La barra LED torna allo stato precedente, a indicare che il pulsante di gioco avanzato è stato resettato.

ILLUMINAZIONE LUMECTRA

La tecnologia Lumectra fornisce un'illuminazione RGB personalizzabile al controller. Il controller include la tecnologia d'illuminazione Lumectra Ghost RGB totale, che viene nascosta quando non è in uso, offrendo un design pulito e classico della placca di copertura bianca. Accendendo l'illuminazione Ghost RGB, la placca di copertura prende vita con migliaia di combinazioni di colori vivaci e 5 divertenti modalità d'illuminazione.



SELEZIONE COLORE



ONDE



IMPULSI



MOVIMENTO



REATTIVA



SPENTA

COLORI

- 24 opzioni di colore fisso e un colore arcobaleno
- I pulsanti A, B e Y hanno ciascuno 8 diverse opzioni di colore fisso selezionabili. Il pulsante X viene utilizzato per selezionare il colore arcobaleno:

PULSANTE A 

PULSANTE B 

PULSANTE Y 

PULSANTE X 

LUMINOSITÀ

- 11 livelli di luminosità
- I pulsanti ZL, ZR, Su sulla pulsantiera + e Giù sulla pulsantiera - vengono utilizzati per modificare i livelli di luminosità. Per le funzioni specifiche dei pulsanti, consulta le istruzioni di ciascuna modalità.
- Le regolazioni del livello di luminosità avvengono in incrementi del 10%.

VELOCITÀ

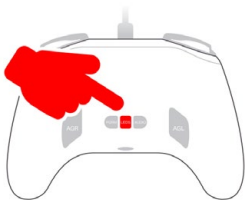
- 3 livelli di velocità: lenta, moderata e rapida
- I pulsanti + e - vengono utilizzati per modificare le impostazioni di velocità. Per le funzioni specifiche dei pulsanti, consulta le istruzioni di ciascuna modalità.

PROFILI

- 2 profili
- Ogni modalità d'illuminazione Lumectra è dotata di 2 profili, in modo da passare facilmente da un'impostazione preferita all'altra.
- Per passare da un profilo all'altro, premi due volte il pulsante LED in modalità controller. Questa funzione è disponibile per ogni modalità d'illuminazione Lumectra.

CAMBIO MODALITÀ

- Per passare tra le modalità, tocca rapidamente il pulsante LED. Per modificare le impostazioni della modalità selezionata, segui i passaggi nella sezione seguente.



ACCESSO E USCITA DALLA MODALITÀ PROGRAMMAZIONE DI LUMECTRA

1. Per entrare nella modalità programmazione di Lumectra, tieni premuto il pulsante LED sul retro del controller per 2 secondi.
 - La placca di copertura si illumina in verde, a indicare che il controller è in modalità programmazione di Lumectra. La barra LED diventa verde fisso in modalità programmazione di Lumectra.
2. Per modificare le impostazioni di Lumectra, segui i passaggi di regolazione nelle sezioni sottostanti. Dopo aver completato la procedura, tieni premuto il pulsante LED sul retro del controller per 2 secondi in modo da salvare le impostazioni di Lumectra.
 - La placca di copertura diventa verde e si sposta verso l'interno, in direzione della barra LED, a indicare che le impostazioni sono state salvate e che il controller non è più in modalità programmazione di Lumectra. L'illuminazione Lumectra e la barra LED tornano agli stati precedenti.

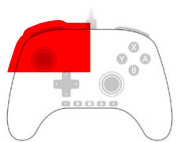
ANNULLAMENTO MODIFICHE DI ILLUMINAZIONE

In modalità programmazione di Lumectra, premi due volte il pulsante LED per annullare le modifiche non salvate. In questo modo, il controller ripristina le ultime impostazioni Lumectra salvate.

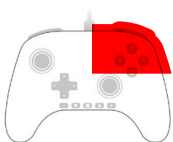
MODIFICA DELLE IMPOSTAZIONI DI LUMECTRA:

SELEZIONE COLORE

La modalità di selezione colore presenta 4 zone personalizzabili e 3 modalità secondarie.



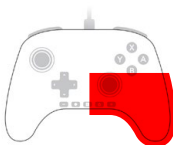
ZONA 1



ZONA 2



ZONA 3



ZONA 4


NOTA:

- Spostandosi tra le zone, la zona selezionata lampeggia 3 volte.
- Le regolazioni della velocità si applicano solo a: modalità "Fissa" con colore arcobaleno, modalità "Respiro" con qualsiasi colore e modalità "Reattiva" con qualsiasi colore.
- L'uso dei comandi globali per le zone sovrascriverà le impostazioni individuali di zona.

MODALITÀ SECONDA-RIA	COMPORAMENTO
Fisso	La zona si illumina nel colore impostato. <i>In modalità arcobaleno, l'illuminazione si attiva ciclicamente in diversi colori.</i>
Respiro	La zona si accende e si spegne nel colore impostato. <i>In modalità arcobaleno, la zona si accende e si spegne in una sequenza cromatica variabile.</i>
Reattiva	Le luci si accendono nel colore impostato dal pulsante che viene premuto. <i>Con la modalità arcobaleno, l'illuminazione cambia continuamente colore.</i>



 Riduci luminosità zona globale

 Seleziona modalità secondaria zona globale

 Regola velocità zona attiva

Comandi zona individuale:


 Seleziona modalità secondaria


 Seleziona zona

 Aumenta luminosità

 Riduci luminosità

Aumenta luminosità zona globale 

Seleziona colore zona globale 

Regola velocità zona globale 

Selezione colore zona individuale:

24 colori 

Colore arcobaleno 

MODIFICA DELLE IMPOSTAZIONI DI LUMECTRA:

ONDE

Con la modalità Onda, il controller mostra onde di colore che si muovono nelle direzioni impostate. Comprende 2 zone e 7 direzioni.



ONDE



SFONDO

NOTA:

- Spostandosi tra le zone, la zona selezionata lampeggia 3 volte.
- Il Colore arcobaleno viene applicato a entrambe le zone.

DIREZIONE	COMPORAMENTO
Sinistra	L'onda si muove da sinistra a destra.
Destra	L'onda si muove da destra a sinistra.
In alto	L'onda si muove dall'alto verso il basso.
In basso	L'onda si muove dal basso verso l'alto.
Rimbalzo verticale	L'onda si muove avanti e indietro da sinistra a destra.
Rimbalzo orizzontale	L'onda si muove su e giù dall'alto verso il basso.
Reattiva	Ogni volta che il pulsante viene premuto, un'onda di colore attraversa il controller modificandone il colore generale.



Riduci luminosità zona globale

Aumenta luminosità zona globale

Cambia direzione onda

Seleziona colore zona globale

Diminuisce velocità

Aumenta velocità

Comandi zona individuale:

Cambia direzione onda

Seleziona zona

Aumenta luminosità

Riduci luminosità

Selezione colore zona individuale:

24 colori

Colore arcobaleno

MODIFICA DELLE IMPOSTAZIONI DI LUMECTRA: IMPULSI

La modalità Impulsi presenta un effetto luminoso a impulsi in ogni parte del controller.

NOTA:

- La modalità Impulsi è una modalità a zona singola e non include modalità secondarie aggiuntive.



 Riduci luminosità


Aumenta luminosità 

 Diminuisci velocità


Aumenta velocità 

 Aumenta luminosità

Selezione colore:

 Riduci luminosità

24 colori 

Colore arcobaleno 

MODIFICA DELLE IMPOSTAZIONI DI LUMECTRA:

MOVIMENTO

La modalità Movimento genera un effetto di luci in movimento sul controller e include 2 zone personalizzabili e 2 modalità secondarie:



MOVIMENTO



SFONDO

NOTA:


- Spostandosi tra le zone, la zona selezionata lampeggia 3 volte.
- Le zone Movimento e Sfondo possono essere impostate su Colore arcobaleno.


MODALITÀ SECONDA-RIA	COMPORAMENTO
Imposta	Il movimento segue un percorso prestabilito.
Reattiva	Il movimento si verifica solo alla pressione dei pulsanti sul controller.



 Riduci luminosità zona globale

Aumenta luminosità zona globale 





 Seleziona modalità secondaria zona globale

Seleziona colore zona globale 


 Regola velocità zona attiva

Regola velocità zona globale 

Comandi zona individuale:

-  Seleziona modalità secondaria
-  Seleziona zona
-  Aumenta luminosità
-  Riduci luminosità

Selezione colore zona individuale:

- 24 colori 
- Colore arcobaleno 

MODIFICA DELLE IMPOSTAZIONI DI LUMECTRA:

REATTIVA


La modalità Reattiva genera un impulso luminoso che si muove in direzione del pulsante premuto o verso l'esterno.

NOTA:

- La modalità Reattiva è una modalità a zona singola.

MODALITÀ SECONDA-RIA	COMPORAMENTO
Avvicina-mento	La luce reattiva si muove verso il pulsante che viene premuto.
Allontana-mento	La luce reattiva si irradia dal pulsante premuto.



 Riduci luminosità

 Diminuisce velocità

 Aumenta luminosità


 Seleziona modalità secondaria


 Riduci luminosità

Aumenta luminosità 

Aumenta velocità 

Selezione colore:

24 colori 

Colore arcobaleno 

SEZIONE ASSISTENZA

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Per le domande frequenti e i firmware più recenti e per ricevere assistenza con gli accessori PowerA, visita [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).

D1. Perché il controller non si collega alla console Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™?

- R1. Verifica che il cavo USB sia collegato correttamente al controller cablato e al dock della console Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™.
- R2. Verifica che la console Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ sia alimentata e collegata a un display esterno prima di collegarla al controller cablato.
- R3. Verifica che sulla console Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ sia installato l'ultimo aggiornamento di sistema.
- R4. Se gli auricolari o le cuffie sono collegati, scollegali e scollega anche il cavo USB dal dock di Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ e dal controller cablato. Ripeti i passaggi riportati nella sezione **INSTALLAZIONE**.

D2. Perché non si sente l'audio?

- R1. Verifica che la barra LED non sia rossa o gialla, il che indicherebbe che il volume è disattivato sul controller. Se la barra LED è rossa o gialla, premi due volte il pulsante AUDIO per riattivare il volume.
- R2. Verifica che il livello del volume del controller non sia impostato su 0%. Tieni premuto il pulsante AUDIO per aumentare il livello del volume del controller.
- R3. Verifica che le cuffie o gli auricolari funzionino. Fai riferimento al manuale d'uso delle cuffie o degli auricolari.
- R4. Verifica che sia collegato un solo controller cablato per l'audio poiché Nintendo Switch™ 2 e Nintendo Switch™ consentono solo un'uscita audio.

- R5. Verifica che il controller cablato sia collegato al dock di Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ e che la barra LED sia illuminata in bianco fisso.
- R6. Verifica che la spina da 3,5 mm delle cuffie o degli auricolari sia saldamente collegata al jack audio da 3,5 mm del controller cablato.
- R7. Verifica che il volume sia attivato sulla console Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ o nel software, se pertinente.
- R8. Se gli auricolari o le cuffie sono collegati, scollegali e scollega anche il cavo USB dal dock di Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™ e dal controller cablato. Ripeti i passaggi riportati nella sezione **INSTALLAZIONE** e **INSTALLAZIONE AUDIO**.

D3. Perché la chat o il microfono non funzionano?

- R1. Verifica che la barra LED non sia arancione o gialla, il che indicherebbe che il microfono è disattivato sul controller. Se la barra LED è arancione o gialla, premi una volta il pulsante AUDIO per riattivare il volume.
- R2. Verifica che il software supporti le funzioni chat o microfono consultando il relativo manuale d'uso. Se le funzioni chat e microfono sono supportate, controlla le impostazioni audio nel menu del software.
- R3. Vedi le soluzioni aggiuntive riportate alla domanda 2.

D4. Perché le mie impostazioni audio si sono resettate sulla console Nintendo Switch™ 2?

- R1. Sulle console Nintendo Switch™ 2, le impostazioni audio vengono resettate quando il controller viene scollegato, sia staccando il cavo sia spegnendo la console.

D5. Perché l'illuminazione Lumectra è spenta?

- R1. È possibile che la luminosità sia impostata sullo 0% per quella modalità o zona. Entra nella modalità programmazione di Lumectra e premi il pulsante Su sulla pulsantiera + per aumentare la luminosità di quella zona o ZR per incrementarla in tutte le zone.
- R2. L'illuminazione Lumectra potrebbe essere in modalità Spenta. Tocca rapidamente il pulsante LED per passare alla prossima modalità d'illuminazione.
- R3. L'illuminazione Lumectra potrebbe essere in modalità Reattiva. Premi qualsiasi pulsante (ad es. ZL) per verificare che l'illuminazione Lumectra venga attivata.

D6. Perché la vibrazione, la telecamera IR, i controlli di movimento o la tecnologia Amiibo™ non funzionano?

- R1. Questo controller non supporta: rumble HD, telecamera IR, controlli di movimento, NFC Amiibo™ e LED giocatore.

D7. Posso collegare direttamente il controller alla console Nintendo Switch™ 2?

- R1. Anche se non viene fornito un cavo da USB-C a USB-C, è possibile collegare il controller alle porte USB-C della console Nintendo Switch™ 2 utilizzando un cavo USB-C to USB-C che soddisfi o superi le specifiche elettriche riportate nella sezione relativa al cavo.

D8. Come posso collegare più controller cablati alla console Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™?

- R1. Utilizza tutte le porte USB-A disponibili sul dock di Nintendo Switch™ 2 o Nintendo Switch™.
- R2. Utilizza un hub USB ufficiale o un hub USB con licenza ufficiale per espandere il numero di porte USB disponibili.

SPECIFICHE DEL CONTROLLER

Connettore	USB-C
Interfaccia USB	USB 2.0 (12 Mbps)
Interfaccia levetta	Effetto Hall a 12 bit
Compatibilità	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ modello OLED e Nintendo Switch™
Dimensioni	149 mm L x 105 mm W x 62 mm D
Peso	150 g

SPECIFICHE CAVO

Connettori	Cavo da USB-A a USB-C
Lunghezza	3 m
Peso	75 g
Tensione	5 V
Corrente	500 mA corrente di esercizio normale, 3 A max

CONTATTI/ASSISTENZA

Per richiedere assistenza per gli accessori PowerA originali, visita la pagina [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).

GARANZIA

Garanzia limitata di 2 anni: visita [PowerA.com/Warranty-Policy/](https://www.powera.com/Warranty-Policy/) per ulteriori informazioni.

INFORMAZIONI LEGALI

© 2026 ACCO Brands. Tutti i diritti riservati. PowerA, il logo PowerA e Lumetra sono marchi registrati di ACCO Brands. Tutti gli altri marchi, registrati e non, appartengono ai rispettivi proprietari.

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

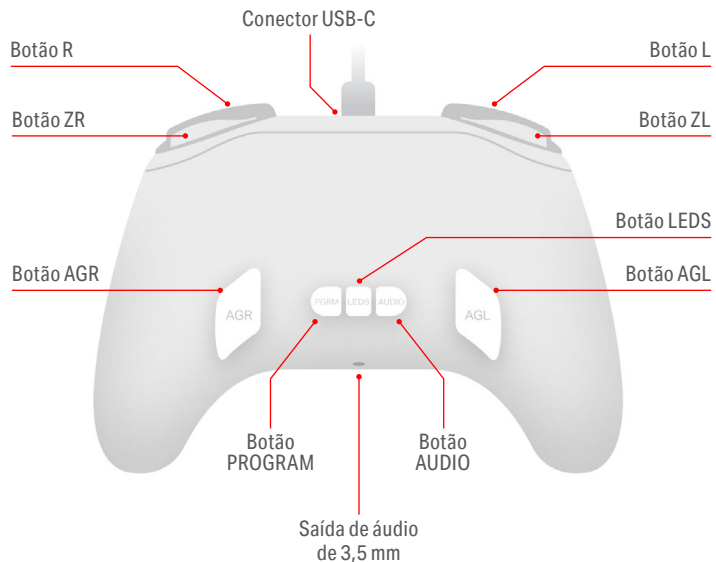
© Nintendo. Nintendo Switch è un marchio registrato di Nintendo.

I termini HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface, HDMI Trade dress e i loghi HDMI sono marchi commerciali o marchi commerciali registrati di HDMI Licensing Administrator, Inc.

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

[ACCOBRANDS.com](https://www.accobrands.com) | [POWERA.com](https://www.powera.com)

MAPA DO CONTROLE



CONTEÚDO

- Controle com fio PowerA Advantage para Nintendo Switch™ 2 com Lumectra
- Cabo USB-A para USB-C de 3 metros

COMPATIBILIDADE

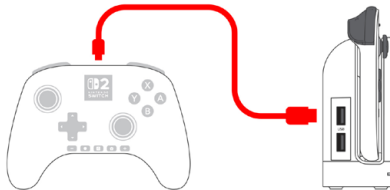
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ – Modelo OLED
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

CONFIGURAÇÃO

1. Encaixe o console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ na base.



2. Conecte a extremidade USB-A do cabo USB à base do Nintendo Switch™ 2 ou do Nintendo Switch™.
3. Conecte a extremidade USB-C do cabo USB ao controle.



4. Pressione o botão liga/desliga no console para ativar o Nintendo Switch™ 2 ou o Nintendo Switch™.



5. A barra de LED do controle ficará branca, indicando que ele está pronto para uso. Siga as instruções na tela para começar a jogar.

**OBSERVAÇÃO:**

- Seu console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ precisa estar com a atualização de sistema mais recente para garantir uma compatibilidade otimizada com os controles com fio da PowerA. Para verificar se há atualizações para o seu console

Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™, abra o menu HOME e selecione "Configurações do console".

- Confira se o seu controle com fio PowerA Advantage para Nintendo Switch™ 2 com Lumetra está usando o firmware mais recente. Acesse [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/) e veja as possíveis atualizações.
- Este controle não é compatível com vibração HD, câmera IR, controles de movimento, NFC para amiibo™ ou indicadores de jogadores.
- Para uso somente no modo TV. Não compatível com jogos exclusivos para Joy-Con™ 2 ou Joy-Con™.
- É possível conectar até oito controles ao console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ simultaneamente.
 - O número de controles com fio que podem ser conectados depende do número de portas USB disponíveis na base do Nintendo Switch™ 2 ou do Nintendo Switch™.
 - Os Joy-Con™ 2 ou Joy-Con™ direito e esquerdo contam como um controle cada. Por isso, se ambos estiverem pareados com o console, eles contarão como dois controles.
- Não use o cabo incluso para outras finalidades além de conectar o controle PowerA.
- O botão C não é compatível com os consoles Nintendo Switch™.

CONFIGURAÇÃO DE ÁUDIO

Para ouvir áudio, insira completamente o plugue de 3,5 mm dos fones de ouvido (com ou sem microfone) na entrada de áudio de 3,5 mm do controle.



OBSERVAÇÃO:

- Apenas alguns softwares são compatíveis com a função de microfone ou bate-papo. Consulte o manual do software para verificar a compatibilidade ou o suporte.
- Para evitar danos à audição, o volume do console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ precisa estar baixo antes de você usar os fones de ouvido (com ou sem microfone).
- Após a conexão, aumente lentamente o volume do console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ até um nível confortável. Você também pode limitar

o volume máximo do console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™:

Nintendo Switch™ 2:

Na tela inicial, selecione "Configurações do console", "Áudio" e ative "Baixar o volume máximo dos fones de ouvido".

Nintendo Switch™:

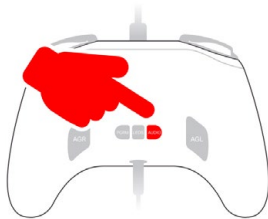
Na tela inicial, selecione "Configurações do console", "Sistema", "Baixar o volume máximo dos fones de ouvido" e selecione "Ativado".

- O console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ é compatível com apenas uma saída de áudio. Quando um fone de ouvido (com ou sem microfone) estiver conectado ao controle, o áudio para todos os outros dispositivos, incluindo aqueles conectados por HDMI®, será desativado. Se mais de um dispositivo de áudio USB estiver conectado, apenas o primeiro que foi conectado emitirá som.
- Para evitar danos à audição, não use volume alto por muito tempo.

CONTROLES DE ÁUDIO

Com um botão dedicado localizado na parte traseira do controle com fio PowerA Advantage para Nintendo Switch™ 2 com Lumectra, é possível controlar o áudio. O botão AUDIO permite ativar/desativar o som do microfone e do volume, aumentar/diminuir o volume e mudar o modo de equalização.

A tabela descreve todos os controles de áudio disponíveis e as notificações enviadas pelo controle.



OBSERVAÇÃO:

- Nos consoles Nintendo Switch™ 2, as configurações de áudio são redefinidas quando o controle é desconectado (ao desconectar ou desligar o console).
- Nos consoles Nintendo Switch™, as configurações de áudio são salvas quando o controle é desconectado (ao desconectar ou desligar o console).
- Os ajustes do nível de volume ocorrem em aumentos de 10% e não dependem dos ajustes de volume no sistema operacional do console. A cada piscada da barra de LED, há um aumento de 10%.
- Quando você pressiona duas vezes o botão AUDIO e silencia o volume, todo o áudio recebido é silenciado, incluindo o do jogo e o do bate-papo. O microfone continuará ativo, a menos que tenha sido silenciado com um único toque no botão AUDIO.
- Há três modos de equalização:
 - Padrão:** transmissão balanceada do áudio do console.
 - Aumento de graves:** realça as frequências baixas para emitir um som grave mais pesado.
 - Imersivo:** leves melhorias nos graves e agudos para criar um som mais envolvente.

BOTÃO AUDIO	AÇÃO	BARRA DE LED	SINAL SONORO
Pressionar uma vez	Ativa/desativa o som do microfone	Laranja constante quando está sem som	Emite um som curto quando o microfone é silenciado/ativado
Pressionar duas vezes	Silencia/reactiva o volume	Vermelho constante quando está sem som. Amarelo constante se o microfone e o volume estão desativados.	Um bipe quando o volume é silenciado/ativado
Segurar	Aumenta o volume	Pisca em laranja enquanto o volume é aumentado	Emite um som curto ao atingir o volume máximo
Pressionar uma vez e depois segurar	Diminui o volume	Pisca em vermelho enquanto o volume é diminuído	Emite um som curto ao atingir o volume mínimo
Pressionar três vezes	Muda o modo de equalização: "Padrão", "Reforço de graves" e "Imersivo"	Sem alterações	Uma voz indica o modo de equalização ativo

BOTÕES DE JOGO AVANÇADO

PROGRAMAÇÃO DOS BOTÕES DE JOGO AVANÇADO

1. Mantenha o botão PROGRAM pressionado por 3 segundos.



A barra de LED piscará lentamente em azul, indicando que o controle está no modo de programação.



2. Pressione um dos seguintes botões que quer atribuir a um botão de jogo avançado: A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, analógico da esquerda, analógico da direita ou direcional +.

A barra de LED piscará rapidamente em azul.



3. Pressione o botão de jogo avançado (AGR ou AGL) que você quer usar para realizar a função.

A barra de LED retornará ao estado anterior, sinalizando que o botão de jogo avançado foi programado.



4. Repita isso para o outro botão de jogo avançado.

OBSERVAÇÃO: As atribuições dos botões de jogo avançado continuarão na memória mesmo após a desconexão do controle.

REDEFINIÇÃO DOS BOTÕES DE JOGO AVANÇADO

1. Mantenha o botão PROGRAM pressionado por 3 segundos.
 - A barra de LED piscará lentamente em azul, indicando que o controle está no modo de programação.
2. Pressione AGL ou AGR para redefinir cada botão ou mantenha o botão PROGRAM pressionado por 5 segundos para redefinir os dois ao mesmo tempo.
 - A barra de LED retornará ao estado anterior, sinalizando que o botão de jogo avançado foi redefinido.

ILUMINAÇÃO LUMECTRA

A iluminação Lumectra oferece iluminação RGB personalizável para o controle. Este controle conta com a tecnologia de iluminação integral Ghost RGB da Lumectra, que oculta a iluminação quando não está em uso, proporcionando um visual branco, clássico e limpo. Quando a iluminação RGB Ghost é ativada, a placa frontal ganha vida com milhares de combinações de cores vívidas e cinco modos de iluminação divertidos.



SELEÇÃO DE CORES



ONDA



PULSO



MOVIMENTO



REATIVO



DESLIGADO

CORES

- 24 opções de cores sólidas e uma de arco-íris
- Os botões A, B e Y têm oito opções de cores sólidas diferentes para selecionar. O botão X é utilizado para selecionar as cores do arco-íris:

BOTÃO A 

BOTÃO B 

BOTÃO Y 

BOTÃO X 

BRILHO

- 11 níveis de brilho
- Os botões ZL, ZR e os botões para cima e para baixo do direcional + são utilizados para alterar os níveis de brilho. Consulte as instruções de cada modo para ver as funções específicas dos botões.
- Os ajustes do nível de brilho ocorrem em aumentos de 10%.

VELOCIDADE

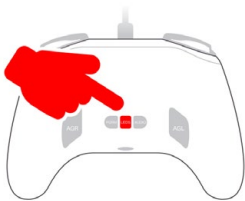
- Três níveis de velocidade: lenta, média e rápida
- Os botões + e - são utilizados para alterar as configurações de velocidade. Consulte as instruções de cada modo para ver as funções específicas dos botões.

PERFIS

- Dois perfis
- Cada modo de iluminação Lumectra tem dois perfis, facilitando a troca entre as suas configurações favoritas.
- Para alternar os perfis, pressione duas vezes o botão LEDS no modo de controle padrão. Esse recurso está disponível para cada modo de iluminação Lumectra.

COMO ALTERNAR OS MODOS

- Para alternar os modos, toque rapidamente no botão LEDS. Para editar as configurações do modo selecionado, siga as etapas na próxima seção.



ENTRAR E SAIR DO MODO DE PROGRAMAÇÃO LUMECTRA

1. Para entrar no modo de programação Lumectra, mantenha pressionado o botão LEDS na parte traseira do controle por dois segundos.
 - A luz verde se espalhará momentaneamente pela placa frontal para indicar que o controle está no modo de programação Lumectra. A barra de LED ficará verde enquanto o controle estiver no modo de programação Lumectra.
2. Siga as etapas de edição nas seções a seguir para ajustar as configurações da iluminação Lumectra. Após a conclusão, mantenha pressionado o botão LEDS na parte traseira do controle por dois segundos para salvar as configurações da iluminação Lumectra.
 - A placa frontal ficará verde e um efeito visual se espalhará para dentro em direção à barra de LED para indicar que as configurações foram salvas e que o controle saiu do modo de programação Lumectra. A iluminação Lumectra e a barra de LED retornarão aos estados anteriores.

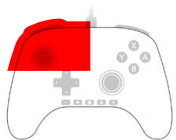
DESFAZER EDIÇÕES DE ILUMINAÇÃO

No modo de programação Lumectra, pressione duas vezes o botão LEDS para desfazer as alterações não salvas. Essa ação aplicará novamente as últimas configurações salvas da iluminação Lumectra no controle.

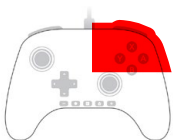
EDIÇÃO DAS CONFIGURAÇÕES DO LUMECTRA:

SELEÇÃO DE CORES

O modo de seleção de cores apresenta quatro zonas personalizáveis e três submodos.



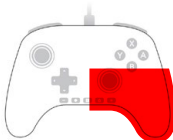
ZONA 1



ZONA 2



ZONA 3



ZONA 4

OBSERVAÇÃO:

- Na navegação pelas zonas, a zona selecionada pisca três vezes.
- Os ajustes de velocidade afetam apenas "Sólido" nas cores do arco-íris, "Pulsação" em qualquer cor e "Reativo" em qualquer cor.
- O uso dos comandos de botão para todas as zonas substituirá as configurações individuais das zonas.

SUBMODO	COMPORTAMENTO
Sólido	A zona brilha na cor definida. <i>Nas cores do arco-íris, a iluminação alterna várias cores.</i>
Pulsação	A zona pulsa na cor definida. <i>Nas cores do arco-íris, a zona pulsa com uma sequência de cores variável.</i>
Reativo	Um efeito de luz se espalha a partir do botão que é pressionado na cor configurada. <i>Nas cores do arco-íris, o efeito de luz exibe uma série de cores.</i>



Diminuir o brilho de todas as zonas

Aumentar o brilho de todas as zonas

Selecionar submodo de todas as zonas

Selecionar cor de todas as zonas

Ajustar a velocidade da zona atual

Ajustar a velocidade de todas as zonas

Controles de zonas individuais:

- Selecionar submodo
- Selecionar zona
- Aumentar brilho
- Diminuir brilho

Seleção para zonas de cores individuais:

24 cores
Cores do arco-íris

EDIÇÃO DAS CONFIGURAÇÕES DO LUMECTRA:

ONDA

O modo Onda envia ondas de cores em direções definidas por todo o controle e consiste em duas zonas e sete direções.



ONDA



FUNDO

OBSERVAÇÃO:

- Na navegação pelas zonas, a zona selecionada pisca três vezes.
- As cores do arco-íris assumem as duas zonas.

DIREÇÃO	COMPORTAMENTO
Esquerda	A onda se move da esquerda para a direita.
Direita	A onda se move da direita para a esquerda.
Cima	A onda se move de cima para baixo.
Baixo	A onda se move de baixo para cima.
Vai e vem na vertical	A onda se move para frente e para trás da esquerda para a direita.
Vai e vem na horizontal	A onda se move para cima e para baixo de cima para baixo.
Reativo	Toda vez que você pressiona o botão, uma onda colorida percorre o controle, alterando a cor geral do controle.



Diminuir o brilho de todas as zonas

Aumentar o brilho de todas as zonas

Alterar a direção da onda

Selecionar cor de todas as zonas

Diminuir velocidade

Aumentar velocidade

Controles de zonas individuais:

- Alterar a direção da onda
- Selecionar zona
- Aumentar brilho
- Diminuir brilho

Seleção para zonas de cores individuais:

- 24 cores
- Cores do arco-íris

EDIÇÃO DAS CONFIGURAÇÕES DO LUMECTRA:

PULSO


O modo Pulso apresenta um efeito de luz pulsante que percorre todo o controle.

OBSERVAÇÃO:

- O modo Pulso é um modo de zona única que não inclui submodos.



 Diminuir brilho

Aumentar brilho 

 Diminuir velocidade

Aumentar velocidade 

 Aumentar brilho

Seleção de cores:

24 cores 

 Diminuir brilho

Cores do arco-íris 

EDIÇÃO DAS CONFIGURAÇÕES DO LUMECTRA:

MOVIMENTO

O modo Movimento apresenta uma linha de luzes que se move em vai e vem pelo controle e inclui duas zonas personalizáveis e dois submodos:



MOVIMENTO



FUNDO

OBSERVAÇÃO:

- Na navegação pelas zonas, a zona selecionada pisca três vezes.
- É possível definir tanto as zonas de Movimento quanto as de Fundo com a cor do arco-íris.

SUBMODO	COMPORTAMENTO
Definido	O movimento segue um caminho definido.
Reativo	O movimento aparece apenas como uma reação aos botões pressionados no controle.



Diminuir o brilho de todas as zonas

Aumentar o brilho de todas as zonas

Selecionar submodo de todas as zonas

Selecionar cor de todas as zonas

Ajustar a velocidade da zona atual

Ajustar a velocidade de todas as zonas

Controles de zonas individuais:

- Selecionar submodo
- Selecionar zona
- Aumentar brilho
- Diminuir brilho

Seleção para zonas de cores individuais:

- 24 cores
- Cores do arco-íris

EDIÇÃO DAS CONFIGURAÇÕES DO LUMECTRA:

REATIVO

O modo Reativo apresenta um efeito de luz pulsante que se aproxima ou se afasta a cada vez que você pressiona um botão.

OBSERVAÇÃO:

- O modo Reativo é um modo de zona única.

SUBMODO	COMPORTAMENTO
Em direção	A luz reativa se move em direção ao botão pressionado.
Para fora	A luz reativa emana do botão pressionado.



ZL Diminuir brilho

Aumentar brilho ZR

- Diminuir velocidade

Aumentar velocidade +

+ Aumentar brilho

Seleção de cores:

+ Selecionar submodo

24 cores

+ Diminuir brilho

Cores do arco-íris

SEÇÃO DE SUPORTE

SOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Para conferir as perguntas frequentes, o firmware e o suporte mais recentes para os seus acessórios PowerA originais, acesse [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).

P1. Por que o meu controle não está se conectando ao console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™?

- R1. Confirme se o cabo USB está bem conectado ao controle com fio e à base do Nintendo Switch™ 2 ou do Nintendo Switch™.
- R2. Confirme se o Nintendo Switch™ 2 ou o Nintendo Switch™ está ligado e conectado a um monitor externo antes de conectá-lo ao seu controle com fio.
- R3. Confirme se o seu Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ está com a última atualização de sistema instalada.
- R4. Se fones de ouvido (com ou sem microfone) estiverem conectados, desconecte-os e desconecte o cabo USB da base do Nintendo Switch™ 2 ou do Nintendo Switch™ e do controle com fio. Repita as etapas indicadas na seção CONFIGURAÇÃO.

P2. Por que não ouço áudio?

- R1. Confirme se a barra de LED não está vermelha ou amarela, o que indica que o volume do controle está mudo. Se a barra de LED estiver vermelha ou amarela, pressione duas vezes o botão AUDIO para ativar o volume.
- R2. Confirme se o nível de volume do controle não está em 0%. Mantenha o botão AUDIO pressionado para aumentar o volume do controle.
- R3. Confirme se os fones de ouvido (com ou sem microfone) estão funcionando. Consulte o manual dos fones de ouvido (com ou sem microfone).
- R4. Confirme se apenas um controle com fio está conectado para áudio, pois o console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ permite apenas uma saída de áudio.

- R5. Confirme se o controle com fio está conectado à base do Nintendo Switch™ 2 ou do Nintendo Switch™ e se a barra de LED está com luz branca fixa.
- R6. Confirme se o plugue de 3,5 mm dos fones de ouvido (com ou sem microfone) está bem conectado à saída de áudio de 3,5 mm do controle com fio.
- R7. Verifique se o volume está alto no console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ ou no jogo, conforme o caso.
- R8. Se fones de ouvido (com ou sem microfone) estiverem conectados, desconecte-os e desconecte o cabo USB da base do Nintendo Switch™ 2 ou do Nintendo Switch™ e do controle com fio. Repita as etapas indicadas nas sessões CONFIGURAÇÃO e CONFIGURAÇÃO DE ÁUDIO.

P3. Por que o bate-papo ou o microfone não está funcionando?

- R1. Confirme se a barra de LED não está laranja ou amarela, o que indica que o microfone está mudo no controlador. Se a barra de LED estiver laranja ou amarela, pressione o botão AUDIO uma vez para ativar o som do microfone.
- R2. Consulte o manual do software para confirmar se ele é compatível com a função de bate-papo ou microfone. Se for, procure as configurações de áudio no menu do software.
- R3. Consulte mais soluções na Pergunta 2.

P4. Por que minhas configurações de áudio foram redefinidas no console Nintendo Switch™ 2?

- R1. Nos consoles Nintendo Switch™ 2, as configurações de áudio são redefinidas quando o controle é desconectado (ao desconectar ou desligar o console).

P5: Por que a iluminação Lumetra está apagada?

- R1. O brilho pode estar definido como 0% para esse modo ou zona. Entre no modo de programação Lumetra e pressione o botão direcional + para cima para aumentar o brilho da zona atual ou o ZR para aumentar o brilho de todas as zonas.
- R2. A iluminação Lumetra pode estar no modo desligado. Toque rapidamente no botão LEDS para passar para o próximo modo de iluminação.
- R3. A iluminação Lumetra pode estar no modo reativo. Pressione qualquer botão (como o ZL) para verificar se a iluminação Lumetra liga.

P6. Por que a vibração, a câmera IR, os controles de movimento ou os amiibo™ não funcionam?

- R1. Este controle não é compatível com vibração HD, câmera IR, controles de movimento, NFC para amiibo™ ou indicadores de jogadores.

P7. Posso conectar meu controle diretamente ao console Nintendo Switch™ 2?

- R1. Embora um cabo USB-C para USB-C não seja fornecido, é possível conectar o controle às portas USB-C do console Nintendo Switch™ 2 usando um cabo USB-C para USB-C que você tenha e que atenda ou ultrapasse as especificações elétricas localizadas na seção de especificações do cabo.

P8. Como posso conectar mais controles com fio ao console Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™?

- R1. Use todas as portas USB-A disponíveis na base do Nintendo Switch™ 2 ou do Nintendo Switch™.
- R2. Utilize um hub USB oficial ou com licença oficial para aumentar o número de portas USB disponíveis.

ESPECIFICAÇÕES DO CONTROLE

Conector	USB-C
Interface USB	USB 2.0 (12 Mbps)
Interface do controle	Efeito Hall de 12 bits
Compatibilidade	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ — modelo OLED e Nintendo Switch™
Dimensões (C × L × P)	149 mm × 105 mm × 62 mm
Peso	150 g

ESPECIFICAÇÕES DO CABO

Conectores	USB-A para USB-C
Comprimento	3 metros
Peso	75 g
Tensão	5 V
Corrente	Corrente operacional normal de 500 mA, 3 A máx.

CONTATO/SUORTE

Para pedir suporte para seus acessórios PowerA originais, acesse www.tilibra.com.br ou www.powera.com/pt-br/br-suporte/.

GARANTIA

Garantia limitada de dois anos: acesse www.tilibra.com.br ou www.powera.com/pt-br/br-suporte/ para conferir os detalhes.

INFORMAÇÕES LEGAIS ADICIONAIS

© 2026 ACCO Brands. Todos os direitos reservados. PowerA, o logotipo PowerA e Lumetra são marcas registradas da ACCO Brands. Todas as outras marcas registradas e não registradas são propriedade de seus respectivos proprietários.

USB-C® é uma marca registrada do USB Implementers Forum.

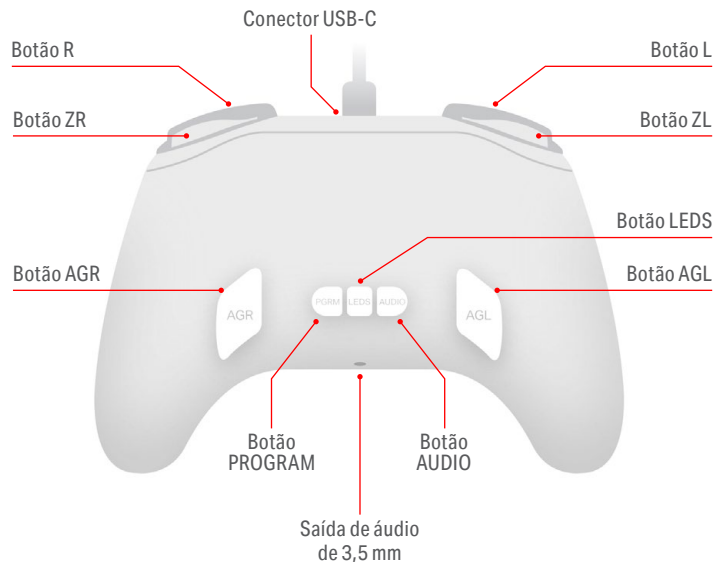
© Nintendo. Nintendo Switch é uma marca registrada da Nintendo.

Os termos e expressões "HDMI", "HDMI High-Definition Multimedia Interface" e "Trade dress da HDMI", e os Logotipos da HDMI são marcas comerciais ou marcas registradas da HDMI Licensing Administrator, Inc.

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

ACCOBRANDS.com | POWERA.com

MAPA DO COMANDO



CONTEÚDO

- Comando Com Fios PowerA Advantage para Nintendo Switch™ 2 com Lumectra
- Cabo USB-A para USB-C de 3 metros

COMPATIBILIDADE

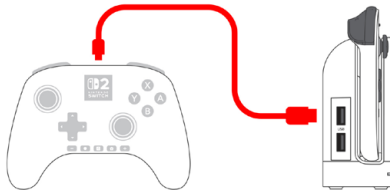
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ – Modelo OLED
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

INSTALAÇÃO

1. Acopla a consola Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™.



2. Liga a extremidade USB-A do cabo USB à base Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™.
3. Liga a extremidade USB-C do cabo USB ao comando.



4. Reativa a consola Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ ao premir o botão de alimentação na consola.



5. A barra LED no comando ficará iluminada a branco para indicar que está pronto a utilizar. Segue as instruções no ecrã para começar a jogar.

**NOTA:**

- Certifica-te de que o teu sistema Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ está a usar a atualização de sistema mais recente para usufruíres da melhor compatibilidade com comandos com fios PowerA. Verifica se existem atualizações para o sistema

Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ através de "Definições de sistema" no menu HOME.

- Certifica-te de que o teu Comando com fios PowerA Advantage para Nintendo Switch™ 2 com Lumectra está a usar o firmware mais recente. Visita [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/) para procurar quaisquer potenciais atualizações.
- Este comando não suporta Vibração em HD, câmara de IR, controlos de movimento, NFC amiibo™ ou LEDs de jogador.
- Para utilização apenas em modo estático. Não deve ser utilizado com jogos exclusivos para Joy-Con™ 2 ou Joy-Con™.
- Podem ser ligados até 8 comandos em simultâneo à consola Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™.
 - O número de comandos com fios que pode ser ligado depende do número de portas USB disponíveis na base Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™.
 - O Joy-Con™ 2 ou o Joy-Con™ esquerdo e direito contam cada um como um comando. Assim, se estiverem ambos emparelhados com a consola, serão contabilizados como dois comandos.
- Não utilizes o cabo incluído para outros fins que não a ligação do comando PowerA.
- O Botão C não é suportado nas consolas Nintendo Switch™.

CONFIGURAÇÃO DO ÁUDIO

Para o áudio, insere totalmente a ficha de 3,5 mm dos teus auscultadores ou auscultadores com microfone na saída de áudio de 3,5 mm do comando.



NOTA:

- Só alguns títulos de software suportam a função de microfone ou chat. Consulta o manual do título do software para verificar a compatibilidade ou obter suporte.
- Para evitar danos auditivos, certifica-te de que o volume na consola Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ é baixado antes de colocares os auscultadores ou auscultadores com microfone.
- Quando estiver ligado, aumenta lentamente o volume na consola Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ até um nível confortável. Também podes limitar o

volume máximo na consola Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™:

Nintendo Switch™ 2:

No ecrã "Início", seleciona "Definições da consola", "Áudio" e, em seguida, ativa "Baixar o volume máximo dos auscultadores".

Nintendo Switch™:

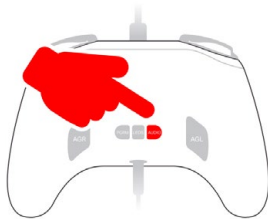
No ecrã "Início", seleciona "Definições da consola", "Consola", "Baixar o volume máximo dos auscultadores", seleciona "Ativar".

- A consola Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ suporta apenas uma saída de áudio. Quando os auscultadores ou auscultadores com microfone são ligados ao comando, o áudio de todos os outros dispositivos, incluindo os dispositivos ligados por HDMI®, será desativado. Quando ligares mais de um dispositivo áudio USB, só o primeiro dispositivo ligado terá saída de áudio.
- Para evitar danos auditivos, não utilizes definições de volume elevado durante um período prolongado.

CONTROLOS DE ÁUDIO

O Comando Com Fios PowerA Advantage para Nintendo Switch™ 2 com Lumectra conta com controlos de áudio através do botão de áudio localizado na parte de trás do comando. O botão AUDIO permite silenciar/ativar o microfone, silenciar/ativar o volume, aumentar/diminuir o volume e alterar o modo de equalização.

A tabela descreve todos os controlos de áudio disponíveis e as notificações que o comando apresenta.



NOTA:

- Nas consolas Nintendo Switch™ 2, as definições de áudio serão repostas quando o comando for desligado (ao retirar o cabo ou ao desligar a consola).
- Nas consolas Nintendo Switch™, as definições de áudio são memorizadas quando o comando é desligado (ao retirar o cabo ou ao desligar a consola).
- Os ajustes do nível de volume ocorrem em incrementos de 10% e são independentes dos ajustes de volume no SO da consola. Cada piscar da barra LED indica um incremento de 10%.
- Quando o volume é silenciado ao fazer uma dupla pressão no botão AUDIO, todo o áudio recebido é silenciado, incluindo o áudio do jogo e do chat. O microfone continuará ativo, a menos que tenha sido silenciado com uma única pressão no botão AUDIO.
- Estão disponíveis 3 modos de equalização:
 - Padrão:** passagem de áudio da consola equilibrada.
 - Realce de graves:** reforça os baixos para os tornar mais potentes.
 - Imersivo:** ligeiros reforços dos baixos e dos agudos para criar um som mais envolvente.

BOTÃO AUDIO	AÇÃO	BARRA LED	SINAL AUDITIVO
Uma pressão	Silenciar/ativar o microfone	Laranja sólido quando está silenciado	Som quando o microfone está silenciado/ativado
Pressão dupla	Silenciar/ativar o volume	Vermelho sólido quando está silenciado. Amarelo sólido se o microfone e o volume estiverem silenciados.	Sinal sonoro quando o volume está silenciado/ativado
Manter premido	Aumenta o nível de volume	Pisca a laranja quando o nível de volume é ajustado para cima	Som quando é atingido o volume máximo
Uma pressão seguida de Pressão longa	Diminui o nível de volume	Pisca a vermelho quando o nível de volume é ajustado para baixo	Som quando é atingido o volume mínimo
Pressão tripla	Altera o modo de equalização: "Padrão", "Realce de graves" e "Imersivo"	Sem alteração	As chamadas de voz estão fora do modo de equalização

BOTÕES DE JOGO AVANÇADOS

PROGRAMAÇÃO DOS BOTÕES DE JOGO AVANÇADOS

1. Mantém premido o botão PROGRAM durante 3 segundos.



A Barra LED piscará lentamente a azul para sinalizar que o comando está em modo de programação.



2. Prime um dos seguintes botões que queiras atribuir a um Botão de Jogo Avançado: A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, Pressão do Manípulo Esquerdo, Pressão do Manípulo Direito ou Botão Direcional +.



A Barra LED piscará rapidamente a azul.

3. Prime o Botão de Jogo Avançado (AGR ou AGL) que pretendes para executar essa função.

A Barra LED voltará ao estado anterior para sinalizar que o Botão de Jogo Avançado foi programado.



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

NOTA: as atribuições dos Botões de Jogo Avançados permanecem na memória mesmo depois de desligado o comando.

REPOR OS BOTÕES DE JOGO AVANÇADOS

1. Mantém premido o botão PROGRAM durante 3 segundos.
 - A Barra LED piscará lentamente a azul para sinalizar que o comando está em modo de programação.
2. Prime AGL ou AGR para repor individualmente cada botão ou mantém premido o Botão PROGRAM durante 5 segundos para repor ambos simultaneamente.
 - A Barra LED voltará ao estado anterior para sinalizar que o Botão de Jogo Avançado foi repostado.

ILUMINAÇÃO LUMECTRA

A iluminação Lumectra oferece luzes RGB personalizáveis ao comando. Este comando conta com a tecnologia de iluminação Lumectra Ghost RGB para a cara completa, que oculta a iluminação Lumectra quando não está a ser utilizada, proporcionando um design branco clássico e depurado da cobertura protetora. Ao ligar a iluminação Ghost RGB, a cobertura protetora ganha vida com milhares de combinações de cores vivas e 5 modos de iluminação divertidos.



SELEÇÃO DE COR



ONDA



PULSAÇÃO



MOVIMENTO



REATIVA



DESLIGADA

CORES

- 24 opções de cores sólidas e uma cor arco-íris
- Os botões A, B e Y têm 8 opções diferentes de cores sólidas à escolha. O botão X é usado para selecionar a cor arco-íris:

BOTÃO A 

BOTÃO B 

BOTÃO Y 

BOTÃO X 

LUMINOSIDADE

- 11 níveis de luminosidade
- Os botões ZL, ZR, Botão direcional + para cima e Botão direcional + para baixo são usados para alterar os níveis de luminosidade. Consulta as instruções de cada modo para obter informações sobre as funções específicas dos botões.
- Os ajustes do nível de luminosidade são feitos em incrementos de 10%.

VELOCIDADE

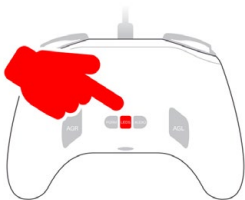
- 3 níveis de velocidade: lenta, média e rápida
- Os botões + e - são usados para alterar as definições de velocidade. Consulta as instruções de cada modo para obter informações sobre as funções específicas dos botões.

PERFIS

- 2 perfis
- Cada modo de luz Lumectra inclui 2 perfis para poder alternar facilmente entre as suas definições favoritas.
- Para alternar entre perfis, prime duas vezes o botão LEDS quando estiveres no modo de comando. Esta funcionalidade está disponível para cada modo de luz Lumectra.

MUDANÇA DE MODOS

- Para alternar entre cada modo, toca rapidamente no botão LEDES. Para editar as definições do modo selecionado, segue os passos da secção seguinte.



ENTRAR E SAIR DO MODO DE PROGRAMAÇÃO LUMECTRA

1. Para entrar no modo de programação Lumectra, mantém premido o botão LEDES na parte de trás do comando durante 2 segundos.
 - A luz verde irá espalhar-se momentaneamente pela cobertura protetora para indicar que o comando está no modo de programação Lumectra. A Barra LED mudará para verde sólido enquanto estiver no modo de programação Lumectra.
2. Segue os passos de edição nas secções seguintes para ajustar as definições Lumectra. Quando terminares, mantém premido o botão LEDES na parte de trás do comando durante 2 segundos para guardar as definições Lumectra.
 - A cobertura protetora ilumina-se a verde com vibração de cor para dentro em direção à Barra LED para indicar que as definições foram guardadas e que o comando está agora fora do modo de programação Lumectra. A iluminação Lumectra e a Barra LED voltam ao seu estado anterior.

ANULAR EDIÇÕES DE ILUMINAÇÃO

No modo de programação Lumectra, prime duas vezes o botão LEDES para anular quaisquer alterações não guardadas. Esta ação irá reverter o comando para as últimas definições Lumectra guardadas.

EDIÇÃO DAS DEFINIÇÕES LUMECTRA: SELEÇÃO DE COR

O modo de seleção de cor inclui 4 zonas personalizáveis e 3 sub-modos.





NOTA:


- Ao percorrer as zonas, a zona selecionada piscará 3 vezes.
- Os ajustes de velocidade só afetam os modos "Sólido" na cor arco-íris, "Pulsação" em qualquer cor e "Reativa" em qualquer cor.
- A utilização dos comandos dos botões de todas as zonas anula as definições das zonas individuais.

SUB-MODO	COMPORTAMENTO
Sólido	A zona brilha com a cor definida. <i>Na cor arco-íris, a iluminação passará por uma série de cores.</i>
Pulsação	A zona irá pulsar para dentro e para fora na cor definida. <i>Na cor arco-íris, a zona irá pulsar para dentro e para fora com uma sequência de cores variável.</i>
Reativa	As luzes vibram a partir do botão premido na cor definida. <i>Na cor arco-íris, a vibração será apresentada numa série de cores.</i>





 Diminuir luminosidade de todas as zonas

Aumentar luminosidade de todas as zonas 





 Sub-modo de seleção de todas as zonas

Selecionar cor de todas as zonas 



 Ajustar a velocidade da zona atual

Ajustar a velocidade de todas as zonas 

Controlos de zonas individuais:

-  Selecionar sub-modo
-  Selecionar zona
-  Aumentar luminosidade
-  Diminuir luminosidade

Seleção de zona de zonas individuais:

24 cores 
Cor arco-íris 

EDIÇÃO DAS DEFINIÇÕES LUMECTRA:

ONDA

O modo Onda envia ondas de cor em direções definidas através do comando e é composto por 2 zonas e 7 direções.



ONDA



FUNDO

NOTA:

- Ao percorrer as zonas, a zona selecionada piscará 3 vezes.
- A Cor arco-íris ilumina as duas zonas.

DIREÇÃO	COMPORTAMENTO
Esquerda	A onda move-se da esquerda para a direita.
Direita	A onda move-se da direita para a esquerda.
Cima	A onda move-se de cima para baixo.
Baixo	A onda move-se de baixo para cima.
Salto vertical	A onda move-se para trás e para a frente, da esquerda para a direita.
Salto horizontal	A onda move-se para cima e para baixo, de cima para baixo.
Reativa	Com cada botão premido, uma onda de cor percorre o comando, alterando a cor geral do comando.



Diminuir luminosidade de todas as zonas

Aumentar luminosidade de todas as zonas

Mudar direção da onda

Selecionar cor de todas as zonas

Diminuir velocidade

Aumentar velocidade

Controlos de zonas individuais:

- Mudar direção da onda
- Selecionar zona
- Aumentar luminosidade
- Diminuir luminosidade

Seleção de zona de zonas individuais:

- 24 cores
- Cor arco-íris


EDIÇÃO DAS DEFINIÇÕES LUMECTRA: **PULSAÇÃO**

O modo Pulsção apresenta um efeito de luz pulsante que percorre todo o comando.


NOTA:

- o modo Pulsção é um modo de zona única e não inclui sub-modos adicionais.




 Diminuir luminosidade

Aumentar luminosidade 

 Diminuir velocidade

Aumentar velocidade 

 Aumentar luminosidade

Seleção de cor:

24 cores 

 Diminuir luminosidade

Cor arco-íris 

EDIÇÃO DAS DEFINIÇÕES LUMECTRA: MOVIMENTO

O modo de movimento apresenta uma linha de luzes que se movimentam à volta do comando e inclui 2 zonas personalizáveis e 2 sub-modos:



MOVIMENTO



FUNDO

NOTA:

- Ao percorrer as zonas, a zona selecionada piscará 3 vezes.
- As zonas de Movimento e de Fundo podem ser definidas como Cor arco-íris.

SUB-MODO	COMPORTAMENTO
Definido	O movimento segue uma trajetória definida.
Reativa	O movimento só aparece como reação ao premir de um botão no comando.



Diminuir luminosidade de todas as zonas

Aumentar luminosidade de todas as zonas

Sub-modo de seleção de todas as zonas

Selecionar cor de todas as zonas

Ajustar a velocidade da zona atual

Ajustar a velocidade de todas as zonas

Controlos de zonas individuais:

- Selecionar sub-modo
- Selecionar zona
- Aumentar luminosidade
- Diminuir luminosidade

Seleção de zona de zonas individuais:

- 24 cores
- Cor arco-íris

EDIÇÃO DAS DEFINIÇÕES LUMECTRA:

REATIVA

O modo reativo apresenta um efeito de luz pulsante que se aproxima ou se afasta de cada botão premido.


NOTA:


- O modo reativo é um modo de zona única.

SUB-MODO	COMPORTAMENTO
Aproximação	A luz reativa aproxima-se do botão premido.
Afastamento	A luz reativa afasta-se do botão premido.



 Diminuir luminosidade


Aumentar luminosidade 

 Diminuir velocidade


Aumentar velocidade 

 Aumentar luminosidade

Seleção de cor:

 Selecionar sub-modo

24 cores 

 Diminuir luminosidade

Cor arco-íris 

SECÇÃO DE APOIO

RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Para consultar as Perguntas frequentes mais recentes, conhecer a versão de firmware e obter suporte para os teus acessórios PowerA autênticos, visita [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).

P1. Porque é que o meu comando não se está a ligar à minha consola Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™?

- R1. Verifica se o Cabo USB está ligado corretamente ao comando com fios e à base Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™.
- R2. Verifica se a consola Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ está ligada no interruptor e conectada a um ecrã externo antes de ligares ao teu comando com fios.
- R3. Verifica se a tua Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ tem a mais recente Atualização do Sistema instalada.
- R4. Se os auscultadores com microfone estiverem conectados, desliga-os e desliga o cabo USB da base Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ e do comando com fios. Repete os passos indicados na **INSTALAÇÃO**.

P2. Porque é que não ouço áudio?

- R1. Verifica se a Barra LED não está vermelha ou amarela, o que indicaria que o volume está silenciado no comando. Se a Barra LED estiver vermelha ou amarela, pressiona duas vezes o Botão AUDIO para ativar o volume.
- R2. Verifica se o nível do volume do comando não está definido como 0%. Mantém premido o Botão AUDIO para aumentar o nível de volume do comando.
- R3. Verifica se os auscultadores ou auscultadores com microfone estão a funcionar. Consulta o manual de produto dos auscultadores ou auscultadores com microfone.
- R4. Verifica se apenas um comando com fios está conectado para áudio, uma vez que a consola Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ só permite uma saída de áudio.

- R5. Verifica se o comando com fios está conectado à base Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™, e a Barra LED está iluminada a branco.
- R6. Verifica se a ficha de 3,5 mm dos auscultadores ou auscultadores com fios está firmemente ligada à saída de áudio de 3,5 mm do comando com fios.
- R7. Verifica se o volume está aumentado na consola Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™, ou no título do software, se aplicável.
- R8. Se os auscultadores ou auscultadores com microfone estiverem conectados, desliga-os e desliga o cabo USB da base Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™ e do comando com fios. Repete os passos indicados na **INSTALAÇÃO** e **CONFIGURAÇÃO DO ÁUDIO**.

P3. Porque é que o chat ou o microfone não funcionam?

- R1. Verifica se a Barra LED não está laranja ou amarela, o que indicaria que o microfone está silenciado no comando. Se a Barra LED estiver laranja ou amarela, pressiona uma vez o Botão AUDIO para ativar o microfone.
- R2. Verifica se o título do software suporta a função de chat ou de microfone ao consultar o manual do título do software. Se as funções de chat e microfone forem suportadas, consulta as definições de áudio no menu do título do software.
- R3. Consulta soluções adicionais na Pergunta 2.

P4. Porque é que as minhas definições de áudio foram repostas na consola Nintendo Switch™ 2?

- R1. Nas consolas Nintendo Switch™ 2, as definições de áudio serão repostas quando o comando for desligado (ao retirar o cabo ou ao desligar a consola).

P5. Porque é que a iluminação Lumetra está desligada?

- R1. A luminosidade pode estar definida como 0% para esse modo ou zona. Entra no modo de programação Lumetra e prime o Botão direcional + para cima para aumentar a luminosidade da zona atual ou ZR para aumentar a luminosidade de todas as zonas.
- R2. A iluminação Lumetra pode estar no modo desligado. Toca rapidamente no botão LEDS para passar ao modo de iluminação seguinte.
- R3. A iluminação Lumetra pode estar no modo reativo. Prime qualquer botão (como ZL) para ver se a iluminação Lumetra se liga.

P6. Porque é que a vibração, a câmara IR, os controlos de movimento ou o amiibo™ não funcionam?

- R1. Este comando não suporta Vibração em HD, câmara de IR, controlos de movimento, NFC amiibo™ ou LEDs de jogador.

P7. Posso conectar diretamente o meu comando à consola Nintendo Switch™ 2?

- R1. Embora não seja fornecido um cabo USB-C para USB-C, é possível ligar o comando às portas USB-C da consola Nintendo Switch™ 2 com o próprio cabo USB-C para USB-C que cumpra ou exceda as especificações elétricas do cabo na secção de especificações do cabo.

P8. Como posso ligar mais comandos com fios à consola Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™?

- R1. Utiliza todas as portas USB-A disponíveis na base Nintendo Switch™ 2 ou Nintendo Switch™.
- R2. Utiliza um Hub USB oficial ou um Hub USB licenciado oficialmente para aumentar o número de portas USB disponíveis.

ESPECIFICAÇÕES DO COMANDO

Conector	USB-C
Interface USB	USB 2.0 (12 Mbps)
Interface do manípulo	Efeito de Hall de 12 bits
Compatibilidade	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ Modelo OLED e Nintendo Switch™
Dimensões	149 mm C x 105 mm L x 62 mm P
Peso	150 g

ESPECIFICAÇÕES DOS CABOS

Conectores	USB-A para USB-C
Comprimento	3 metros
Peso	75 g
Tensão	5 V
Corrente	500 mA de corrente de funcionamento normal, máximo de 3 A

CONTACTO/SUPORTE

Para mais informações sobre os acessórios originais da PowerA, visita PowerA.com/Product-Support/.

GARANTIA

Garantia limitada de 2 anos: visita PowerA.com/Warranty-Policy/ para obter informações detalhadas.

INFORMAÇÃO LEGAL ADICIONAL

© 2026 ACCO Brands. Todos os direitos reservados. PowerA, o logótipo PowerA e Lumetra são marcas registadas da ACCO Brands. Todas as outras marcas registadas e não registadas são propriedade dos respetivos proprietários.

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

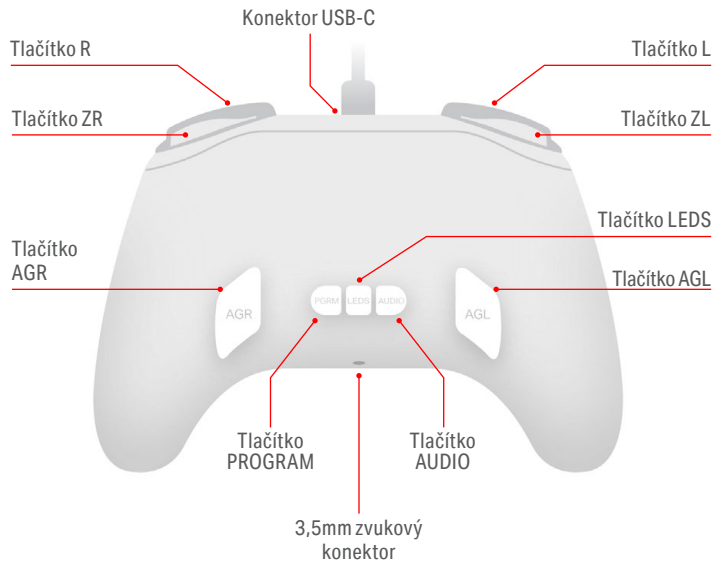
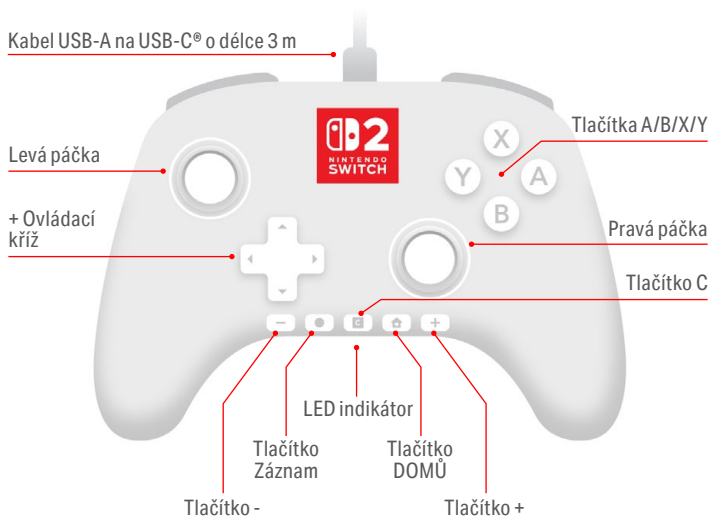
© Nintendo. Nintendo Switch é uma marca registada da Nintendo.

Os termos HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface (interface multimédia de alta-definição), a apresentação comercial HDMI e os Logótipos HDMI são marcas comerciais ou marcas registadas da HDMI Licensing Administrator, Inc.

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

ACCOBRANDS.com | POWERA.com

MAPA OVLADAČE



OBSAH BALENÍ

- Drátový ovladač PowerA Advantage pro Nintendo Switch™ 2 s osvětlením Lumectra
- Kabel USB-A na USB-C o délce 3 m

KOMPATIBILITA

✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ – OLED Model
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

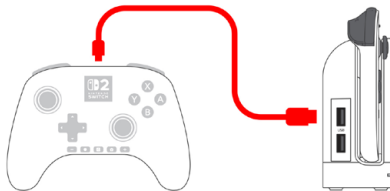
NASTAVENÍ

1. Připojte konzoli Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™ k dokovací stanici.



2. Připojte konec USB kabelu na straně USB-A k dokovací stanici Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™.

3. Připojte konec USB kabelu na straně USB-C k ovladači.



4. Probud'te konzoli Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™ stisknutím tlačítka napájení na konzoli.



5. LED indikátor na ovladači se rozsvítí bíle, což znamená, že je zařízení připraveno k použití. Postupujte podle pokynů na obrazovce a můžete začít hrát.



POZNÁMKA:

- Pro optimální kompatibilitu s drátovými ovladači PowerA se ujistěte, že váš systém Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™ používá nejnovější aktualizaci systému. Zkontrolujte, zda systém Nintendo Switch™ 2

nebo Nintendo Switch™ nevyžaduje aktualizace prostřednictvím „Nastavení systému“ v nabídce DOMŮ.

- Ujistěte se, že váš drátový ovladač PowerA Advantage pro Nintendo Switch™ 2 s osvětlením Lumetra používá nejnovější firmware. Podívejte se na stránku PowerA.com/Product-Support/, zda nejsou k dispozici aktualizace.
- Tento ovladač nepodporuje funkci HD rumble, IR kameru, pohybové ovládání, amiibo™ NFC ani kontrolky LED hráče.
- Pouze pro použití v režimu TV. Není určen pro použití s hrami pouze pro Joy-Con™ 2 nebo Joy-Con™.
- K systému Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™ lze současně připojit až osm ovladačů.
 - Počet drátových ovladačů, které lze připojit ke konzoli Nintendo Switch, závisí na počtu dostupných portů USB na dokovací stanici Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™.
 - Pravý a levý ovladač Joy-Con™ 2 nebo Joy-Con™ se každý počítají jako jeden ovladač. Pokud jsou tedy ke konzoli připojeny oba ovladače, budou se počítat jako dva ovladače.
- Příložený kabel nepoužívejte k jiným účelům než k připojení ovladače PowerA.
- Tlačítko C není na systémech Nintendo Switch™ podporováno.

NASTAVENÍ ZVUKU

Pro připojení zvuku zasuňte 3,5mm konektor headsetu nebo sluchátek do 3,5mm zvukového konektoru na ovladači.



POZNÁMKA:

- Funkci mikrofonu nebo chatu podporuje pouze některý software. Kompatibilitu nebo podporu naleznete v příručce k softwaru.
- Aby nedošlo k poškození sluchu, před nasazením headsetu nebo sluchátek dbejte na to, aby hlasitost systému Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™ byla snížena.
- Po připojení pomalu zvyšujte hlasitost na systému Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™ na požadovanou úroveň. Můžete také omezit maximální hlasitost na systému Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™:

Nintendo Switch™ 2:

Na obrazovce „Domů“ vyberte „Nastavení systému“, „Zvuk“ a poté zapněte možnost „Snížit maximální hlasitost sluchátek“.

Nintendo Switch™:

Na obrazovce „Domů“ vyberte „Nastavení systému“, „Systém“, „Snížit maximální hlasitost sluchátek“ a „Zapnuto“.

- Systém Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™ podporuje pouze jeden zvukový výstup. Pokud je k ovladači připojen headset nebo sluchátka, zvuk na všech ostatních zařízeních (včetně zařízení připojených přes HDMI®) bude vypnutý. Při připojení více než jednoho zvukového zařízení USB bude zvukový výstup dostupný pouze pro první připojené zařízení.
- Abyste předešli poškození sluchu, nepoužívejte nastavení vysoké hlasitosti po delší dobu.

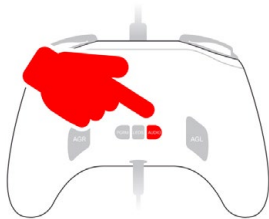
OVLÁDÁNÍ ZVUKU

Drátový ovladač PowerA Advantage pro Nintendo Switch™ 2 s osvětlením Lumectra je vybaven ovládáním zvuku pomocí tlačítka na zadní straně ovladače. Tlačítko AUDIO umožňuje ztlumit/zapnout mikrofon, ztlumit/zapnout hlasitost, zvýšit/snížit hlasitost a změnit režim ekvalizéru.

Tabulka popisuje všechny dostupné ovládací prvky zvuku a oznámení, která ovladač zobrazuje.

POZNÁMKA:

- Na systémech Nintendo Switch™ 2 se odpojením ovladače (odpojením kabelu nebo vypnutím konzole) zresetuje nastavení zvuku.
- Na systémech Nintendo Switch™ se odpojením ovladače (odpojením kabelu nebo vypnutím konzole) uloží nastavení zvuku.
- Úrovně hlasitosti se nastavují v krocích po 10 % a jsou nezávislé na nastavení hlasitosti v operačním systému konzole. Každé bliknutí LED indikátoru označuje zvýšení hlasitosti o 10 %.
- Když je hlasitost ztlumena dvojitým stisknutím tlačítka AUDIO, je ztlumen veškerý příchozí zvuk, včetně zvuků ze hry a chatu. Mikrofon zůstane aktivní, dokud nebude ztlumen jedním stisknutím tlačítka AUDIO.
- K dispozici jsou tři režimy ekvalizéru:
 - **Standardní:** Vyvážený přenos zvuku z konzole
 - **Zesílení basů:** Zesiluje nízké frekvence a vytváří silnější basový zvuk.
 - **Pohlcující:** Mírné vylepšení nízkých a vysokých frekvencí za účelem vytvoření více pohlcujícího zvuku



TLAČÍTKO AUDIO	AKCE	LED INDIKÁTOR	ZVUKOVÝ SIGNÁL
Jedno stisknutí	Ztlumení/zapnutí mikrofonu	Nepřetržitě oranžová při ztlumení	Zvuk prasknutí při ztlumení/zapnutí mikrofonu
Dvojitě stisknutí	Ztlumení/zapnutí zvuku	Nepřetržitě červená při ztlumení Nepřetržitě žlutá při ztlumení mikrofonu a zvuku	Pípnutí při ztlumení/zapnutí zvuku
Přidržení	Zvyšuje úroveň hlasitosti	Bliká oranžově při zvyšování hlasitosti	Zvuk prasknutí, když je dosaženo maximální hlasitosti
Jedno stisknutí a přidržení	Snižuje úroveň hlasitosti	Bliká červeně při snižování hlasitosti	Zvuk prasknutí, když je dosaženo minimální hlasitosti
Trojité stisknutí	Změní režim ekvalizéru: „Standardní“, „Zesílení basů“ a „Pohlcující“	Bez změny	Hlasové vyvolání aktivního režimu ekvalizéru

POKROČILÁ HERNÍ TLAČÍTKA

PROGRAMOVÁNÍ POKROČILÝCH HERNÍCH TLAČÍTEK

1. Přidržte tlačítko PROGRAM po dobu 3 sekund.



Pomalé blikání LED indikátoru modře signalizuje přechod ovladače do režimu programování.



2. Stisknutím jednoho z následujících tlačítek jej můžete přiřadit pokročilému hernímu tlačítku: A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, stisknutí levé páčky, stisknutí pravé páčky nebo ovládací kříž. LED indikátor bude rychle blikat modře.



3. Stiskněte pokročilé herní tlačítko (AGR nebo AGL), kterým chcete danou funkci provést. LED indikátor se vrátí do předchozího stavu, což signalizuje, že pokročilé herní tlačítko bylo naprogramováno.



4. Stejný postup opakujte pro druhé pokročilé herní tlačítko.

POZNÁMKA: Přiřazení pokročilých herních tlačítek zůstane v paměti i po odpojení ovladače.

RESETOVÁNÍ POKROČILÝCH HERNÍCH TLAČÍTEK

1. Přidržte tlačítko PROGRAM po dobu 3 sekund.
 - Pomalé blikání LED indikátoru modře signalizuje přechod ovladače do režimu programování.
2. Stisknutím tlačítka AGL nebo AGR můžete zresetovat každé tlačítko zvlášť. Podržením tlačítka PROGRAM po dobu 5 sekund můžete zresetovat obě tlačítka současně.
 - LED indikátor se vrátí do předchozího stavu, což signalizuje, že pokročilé herní tlačítko bylo zresetováno.

OSVĚTLENÍ LUMECTRA

Osvětlení Lumectra nabízí přizpůsobitelné RGB osvětlení ovladače. Tento ovladač je vybaven technologií celoplošného osvětlení Lumectra Ghost RGB. Když není osvětlení Lumectra aktivní, zůstává skryté, takže čelní panel v klasické bílé barvě působí čistě a elegantně. Zapnutím osvětlení Ghost RGB ožije čelní panel tisíci živými barevnými kombinacemi a pěti zábavnými režimy osvětlení.



VÝBĚR BARVY



VLNA



PULS



POHYB



REAKTIVNÍ



VYPNUTO

BARVY

- 24 jednobarevných odstínů a duhová barva
- U tlačítek A, B a Y je možné vybrat z osmi různých jednobarevných variant. Tlačítko X slouží k výběru duhové barvy:

TLAČÍTKO A 

TLAČÍTKO B 

TLAČÍTKO Y 

TLAČÍTKO X 

JAS

- 11 úrovní jasu
- Tlačítko ZL, tlačítko ZR, +Horní tlačítko ovládacího kříže a +Dolní tlačítko ovládacího kříže slouží ke změně úrovně jasu. Konkrétní funkce tlačítek najdete v pokynech pro jednotlivé režimy.
- Úrovně jasu lze nastavovat v krocích po 10 %.

RYCHLOST

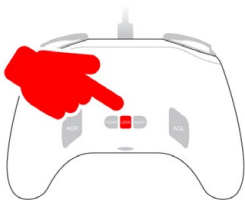
- Tři úrovně rychlosti: pomalá, střední a rychlá
- Tlačítka + a – slouží ke změně nastavení rychlosti. Konkrétní funkce tlačítek najdete v pokynech pro jednotlivé režimy.

PROFILY

- 2 profily
- Každý režim osvětlení Lumetra má 2 profily, takže můžete snadno přepínat mezi svými oblíbenými nastaveními.
- Pokud chcete přepínat mezi profily, stiskněte dvakrát tlačítko LEDES ve standardním režimu ovladače. Tato funkce je dostupná pro každý režim osvětlení Lumetra.

PŘEPÍNÁNÍ REŽIMŮ

- Mezi jednotlivými režimy se přepíná rychlým klepnutím na tlačítko LEDES. Pokud chcete upravit nastavení vybraného režimu, postupujte podle pokynů v následující části.



SPUŠTĚNÍ A UKONČENÍ REŽIMU PROGRAMOVÁNÍ LUMECTRA

1. Pokud chcete přejít do režimu programování osvětlení Lumectra, podržte tlačítko LEDES na zadní straně ovladače po dobu 2 sekund.
 - Na čelním panelu se na okamžik rozsvítí zelené světlo, které signalizuje, že je ovladač v režimu programování osvětlení Lumectra. LED indikátor se v režimu programování osvětlení Lumectra rozsvítí zeleně.
2. Při úpravě nastavení osvětlení Lumectra postupujte podle pokynů v následujících částech. Po dokončení podržte tlačítko LEDES na zadní straně ovladače po dobu 2 sekund. Takto uložíte nastavení osvětlení Lumectra.
 - Čelní panel se rozsvítí zeleně a rozzáří směrem k LED indikátoru, což znamená, že nastavení bylo uloženo a ovladač opustil režim programování osvětlení Lumectra. Osvětlení Lumectra a LED indikátor se vrátí do původního stavu.

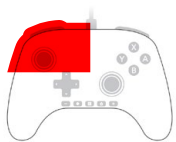
VRÁCENÍ ÚPRAV OSVĚTLENÍ

V režimu programování osvětlení Lumectra je možné vrátit neuložené změny dvojitým stisknutím tlačítka LEDES. Tím se ovladač vrátí k poslednímu uloženému nastavení osvětlení Lumectra.

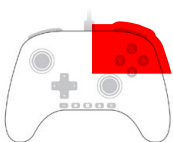
ÚPRAVA NASTAVENÍ OSVĚTLENÍ LUMECTRA:

VÝBĚR BARVY

Režim výběru barev nabízí 4 přizpůsobitelné zóny a 3 dílčí režimy.



ZÓNA 1



ZÓNA 2



ZÓNA 3



ZÓNA 4

POZNÁMKA:

- Při pohybu mezi zónami vybraná zóna třikrát zabliká.
- Nastavení rychlosti ovlivňuje pouze režim „Nepřetržitý“ v duhové barvě, režim „Pulzující“ v jakékoli barvě a režim „Reaktivní“ v jakékoli barvě.
- Použití příkazů tlačítek pro všechny zóny má přednost před nastavením jednotlivých zón.

DÍLČÍ REŽIM	CHOVÁNÍ
Nepřetržitý	Zóna svítí nastavenou barvou. <i>Při nastavení duhové barvy bude osvětlení cyklicky měnit celou škálu barev.</i>
Pulzující	Zóna bude pulzovat nastavenou barvou. <i>Při nastavení duhové barvy bude zóna pulzovat s měnící se sekvencí barev.</i>
Reaktivní	Směrem od stisknutého tlačítka se rozzáří světlo v nastavené barvě. <i>Při nastavení duhové barvy se rozzáří světlo v celé škále barev.</i>



Snížení jasu všech zón

Zvýšení jasu všech zón

Výběr dílčího režimu všech zón

Výběr barvy všech zón

Úprava rychlosti v aktuální zóně

Úprava rychlosti ve všech zónách

Ovládání jednotlivých zón:

Výběr dílčího režimu

Výběr zóny

Zvýšení jasu

Snížení jasu

Výběr barvy jednotlivých zón:

24 barev

Duhová barva

ÚPRAVA NASTAVENÍ OSVĚTLENÍ LUMECTRA:

VLNA

Režim Vlna vysílá barevné vlny v nastavených směrech po celém ovladači. Tvoří dvě zóny a sedm směrů.



VLNA



POZADÍ

POZNÁMKA:

- Při pohybu mezi zónami vybraná zóna třikrát zabliká.
- Duhová barva se aktivuje v obou zónách.

SMĚR	CHOVÁNÍ
Vlevo	Vlna se pohybuje zleva doprava.
Vpravo	Vlna se pohybuje zprava doleva.
Nahoru	Vlna se pohybuje shora dolů.
Dolů	Vlna se pohybuje zdola nahoru.
Vertikální odraz	Vlna se pohybuje tam a zpět zleva doprava.
Horizontální odraz	Vlna se pohybuje tam a zpět shora dolů.
Reaktivní	Při každém stisknutí tlačítka se po ovladači rozběhne barevná vlna, která změní celkovou barvu ovladače.



Snížení jasu všech zón

Zvýšení jasu všech zón

Změna směru vlny

Výběr barvy všech zón

Snížení rychlosti

Zvýšení rychlosti

Ovládání jednotlivých zón:

- Změna směru vlny
- Výběr zóny
- Zvýšení jasu
- Snížení jasu

Výběr barvy jednotlivých zón:

- 24 barev
- Duhová barva

ÚPRAVA NASTAVENÍ OSVĚTLENÍ LUMECTRA:

PULS

Režim Pulzování nabízí pulzující světelný efekt, který se zobrazuje na celém ovladači.

POZNÁMKA:

- Režim Pulzování je režim pro jednu zónu a neobsahuje žádné další dílčí režimy.



ZL Snížení jasu

Zvýšení jasu ZR

- Snížení rychlosti

Zvýšení rychlosti +

+ Zvýšení jasu

+ Snížení jasu

Výběr barvy:

24 barev

Duhová barva

ÚPRAVA NASTAVENÍ OSVĚTLENÍ LUMECTRA:

POHYB

Režim Pohyb zahrnuje řadu světel, která se odrážejí kolem ovladače. Tvoří dvě přizpůsobitelné zóny a dva dílčí režimy:



POHYB



POZADÍ

POZNÁMKA:

- Při pohybu mezi zónami vybraná zóna třikrát zabliká.
- Zóny pohybu i pozadí lze nastavit na duhovou barvu.

DÍLČÍ REŽIM	CHOVÁNÍ
Trasa	Pohyb následuje stanovenou trasu.
Reaktivní	Pohyb se objeví pouze jako reakce na stisknutí tlačítek na ovladači.



Snížení jasu všech zón

Zvýšení jasu všech zón

Výběr dílčího režimu všech zón

Výběr barvy všech zón

Úprava rychlosti v aktuální zóně

Úprava rychlosti ve všech zónách

Ovládání jednotlivých zón:

- Výběr dílčího režimu
- Výběr zóny
- Zvýšení jasu
- Snížení jasu

Výběr barvy jednotlivých zón:

- 24 barev
- Duhová barva

ÚPRAVA NASTAVENÍ OSVĚTLENÍ LUMECTRA:

REAKTIVNÍ

Režim Reaktivní představuje pulzující světelný efekt, který se pohybuje směrem k tlačítku nebo od něj při každém jeho stisknutí.

POZNÁMKA:

- Reaktivní režim je režim s jednou zónou.

DÍLČÍ REŽIM	CHOVÁNÍ
K tlačítku	Reaktivní světlo se pohybuje směrem ke stisknutému tlačítku.
Od tlačítka	Reaktivní světlo vychází ze stisknutého tlačítka.



 Snížení jasu

Zvýšení jasu 

 Snížení rychlosti

Zvýšení rychlosti 


 Zvýšení jasu

Výběr barvy:

 Výběr dílčího režimu

24 barev 

 Snížení jasu

Duhová barva 

SEKCE PODPORY

ŘEŠENÍ PROBLÉMŮ

Aktuální nejčastější dotazy, firmware a podporu k originálnímu příslušenství PowerA najdete na adrese PowerA.com/Product-Support/.

Otázka 1. Proč se můj ovladač nepřipojí k systému Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™?

Odpověď 1. Zkontrolujte, zda je kabel USB pevně připojen k drátovému ovladači a dokovací stanici Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™.

Odpověď 2. Před připojením drátového ovladače zkontrolujte, zda je systém Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™ zapnutý a připojený k externímu displeji.

Odpověď 3. Zkontrolujte, zda je na konzoli Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™ nainstalována nejnovější aktualizace systému.

Odpověď 4. Pokud je připojen headset nebo sluchátka, odpojte je. Odpojte také kabel USB od dokovací stanice Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™ a drátového

ovladače. Zopakujte kroky uvedené v části NASTAVENÍ.

Otázka 2. Proč neslyším zvuk?

Odpověď 1. Zkontrolujte, zda indikátor LED nesvítí červeně nebo žlutě, což by znamenalo, že je hlasitost na ovladači ztlumena. Pokud je indikátor LED červený nebo žlutý, stiskněte dvakrát tlačítko AUDIO, čímž se zruší ztlumení hlasitosti.

Odpověď 2. Zkontrolujte, zda není úroveň hlasitosti ovladače nastavena na 0 %. Podržením tlačítka AUDIO zvýšíte hlasitost ovladače.

Odpověď 3. Zkontrolujte, zda jsou headset nebo sluchátka funkční. Přečtěte si příručku k headsetu nebo sluchátkům.

Odpověď 4. Zkontrolujte, zda je pro zvuk připojen pouze jeden drátový ovladač, protože systém

Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™ podporuje pouze jeden zvukový výstup.

Odpověď 5. Zkontrolujte, zda je drátový ovladač připojen k dokovací stanici Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™ a zda indikátor LED svítí bíle.

Odpověď 6. Zkontrolujte, zda je 3,5mm konektor sluchátek nebo headsetu pevně připojen k 3,5mm zvukovému konektoru drátového ovladače.

Odpověď 7. Zkontrolujte, zda je na konzoli Nintendo Switch™ 2 či Nintendo Switch™ nebo případně v softwaru zvýšena hlasitost.

Odpověď 8. Pokud je připojen headset nebo sluchátka, odpojte je. Odpojte také kabel USB od dokovací stanice Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™ a drátového ovladače. Zopakujte kroky uvedené v části NASTAVENÍ a NASTAVENÍ ZVUKU.

Otázka 3. Proč nefunguje chat nebo mikrofon?

Odpověď 1. Zkontrolujte, zda indikátor LED nesvítí oranžově nebo žlutě, což by znamenalo, že je mikrofon na ovladači ztlumený. Pokud je indikátor LED oranžový nebo žlutý, stiskněte jednou tlačítko AUDIO, čímž se zruší ztlumení mikrofonu.

Odpověď 2. Nahlédněte do příručky k softwaru a zkontrolujte, zda software podporuje funkci chatu nebo mikrofonu. Pokud je chat a mikrofon podporován, zkontrolujte nastavení zvuku v nabídce softwaru.

Odpověď 3. Další řešení naleznete u otázky 2.

Otázka 4. Proč se zresetovala nastavení zvuku na systému Nintendo Switch™ 2?

Odpověď 1. Na systémech Nintendo Switch™ 2 se odpojením ovladače (odpojením kabelu nebo vypnutím konzole) zresetuje nastavení zvuku.

Otázka 5: Proč je osvětlení Lumectra vypnuté?

Odpověď 1. Jas může být pro tento režim nebo zónu nastaven na 0 %. Přejděte do režimu programování osvětlení Lumectra. Stisknutím +Horního tlačítka ovládacího kříže zvýšíte jas pro aktuální zónu a stisknutím tlačítka ZR zvýšíte jas pro všechny zóny.

Odpověď 2. Osvětlení Lumectra může být v režimu vypnutého osvětlení. Rychlým stisknutím tlačítka LEDES přejdete na další režim osvětlení.

Odpověď 3. Osvětlení Lumectra může být v režimu reaktivního osvětlení. Stisknutím libovolného tlačítka (například ZL) ověřte, zda se rozsvítí osvětlení Lumectra.

Otázka 6. Proč nefungují vibrace, IR kamera, pohybové ovládání nebo amiibo™?

Odpověď 1. Tento ovladač nepodporuje funkci HD rumble, IR kameru, pohybové ovládání, amiibo™ NFC ani kontrolky LED hráče.

Otázka 7. Mohu připojit ovladač přímo ke konzoli Nintendo Switch™ 2?

Odpověď 1. Kabel USB-C na USB-C není součástí balení, ale ovladač lze připojit k portům USB-C konzole Nintendo Switch™ 2 pomocí vlastního kabelu USB-C na USB-C, který splňuje nebo překračuje elektrické specifikace uvedené v části Specifikace kabelu.

Otázka 8. Jak mohu připojit více drátových ovladačů k systému Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™?

Odpověď 1. Použijte všechny dostupné porty USB-A na dokovací stanici Nintendo Switch™ 2 nebo Nintendo Switch™.

Odpověď 2. Chcete-li zvýšit počet dostupných portů USB, použijte oficiální rozbočovač USB nebo oficiálně licencovaný rozbočovač USB.

SPECIFIKACE OVLADAČE

Konektor	USB-C
Rozhraní USB	USB 2.0 (12 Mb/s)
Rozhraní páčky	12bitové rozlišení, Hallův efekt
Kompatibilita	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ OLED Model a Nintendo Switch™
Rozměry	149 mm (D) × 105 mm (Š) × 62 mm (H)
Hmotnost	150 g

SPECIFIKACE KABELU

Konektory	USB-A na USB-C
Délka	3 m
Hmotnost	75 g
Napětí	5 V
Proud	normální provozní proud 500 mA, max. 3 A

KONTAKT/PODPORA

Pokud potřebujete pomoc s originálním příslušenstvím PowerA, navštivte stránku PowerA.com/Product-Support/.

ZÁRUKA

Dvouletá záruka: Podrobnosti najdete na adrese PowerA.com/Warranty-Policy/.

DALŠÍ PRÁVNÍ INFORMACE

© 2026 ACCO Brands. Všechna práva vyhrazena. PowerA, logo PowerA a Lumetra jsou ochranné známky společnosti ACCO Brands. Všechny ostatní registrované i neregistrované ochranné známky jsou majetkem příslušných vlastníků.

USB-C® je registrovaná ochranná známka společnosti USB Implementers Forum.

© Nintendo. Nintendo Switch je ochranná známka společnosti Nintendo.

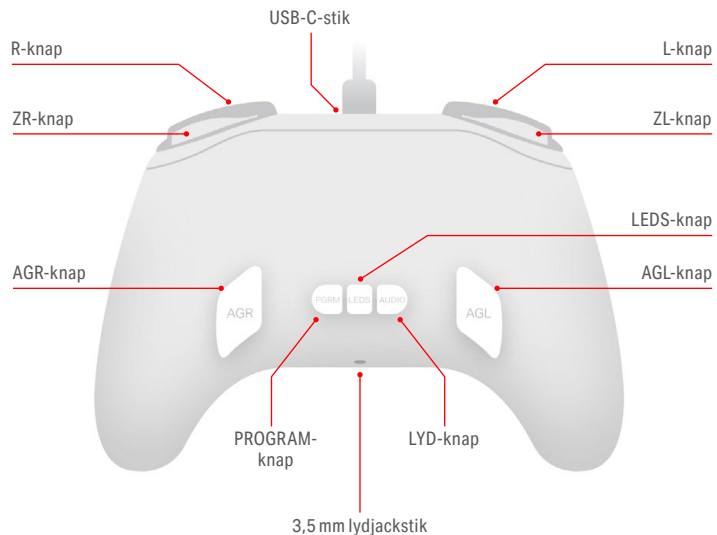
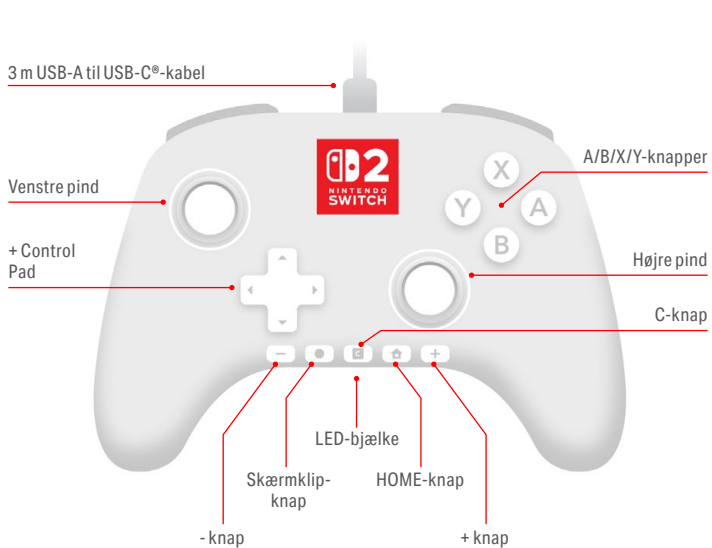
Výrazy HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface, vizuální podoba HDMI a logo HDMI jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti HDMI Licensing Administrator, Inc.

ACCO Brands USA LLC

4 Corporate Drive, Lake Zurich, IL 60047

ACCOBRANDS.com | POWERA.com

OVERSIGT OVER CONTROLLER



INDHOLD

- PowerA Advantage-controller med kabel til Nintendo Switch™ 2 med Lumectra
- 3 m USB-A til USB-C-kabel

KOMPATIBILITET

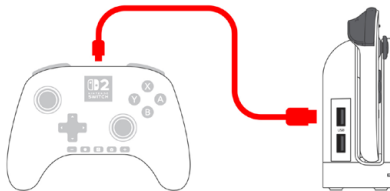
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ – OLED-model
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

KONFIGURATION

1. Tilslut Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-konsollen til docken.



2. Tilslut USB-A-enden af USB-kablet i Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-docken.
3. Tilslut USB-C-enden af USB-kablet til controlleren.



4. Væk Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-konsollen ved at trykke på tænd/sluk-knappen på konsollen.



5. LED-bjælken på controlleren lyser konstant hvidt for at indikere, at controlleren er klar til brug. Følg instruktionerne på skærmen for at komme i gang med at spille.

**BEMÆRK:**

- Sørg for, at dit Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-system har den seneste systemopdatering for optimal kompatibilitet med PowerA-controllers med kabel. Tjek dit Nintendo Switch™ 2- eller

Nintendo Switch™-system for eventuelle opdateringer via "System Settings" (Systemindstillinger) i HOME-menuen.

- Sørg for, at din PowerA Advantage-controller med kabel til Nintendo Switch™ 2 med Lumectra bruger den nyeste firmware. Tjek PowerA.com/Product-Support/ for eventuelle opdateringer.
- Denne controller understøtter ikke HD-rumble, IR-kamera, bevægelsesstyring, amiibo™-NFC eller spiller-LED.
- Kun til brug i TV-tilstand. Ikke til brug med spil, der kun anvender Joy-Con™ 2 eller Joy-Con™.
- Der kan tilsluttes op til 8 controllere til et Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-system på samme tid.
 - Antallet af controllere med kabel, der kan tilsluttes, afhænger af, hvor mange USB-porte der er tilgængelige på din Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-dock.
 - Højre og venstre Joy-Con™ 2 eller Joy-Con™ tæller som hver én controller. Hvis der er dannet par med konsollen på dem begge, tæller det som to controllere.
- Undlad at bruge det inkluderede kabel til andre formål end at tilslutte PowerA-controlleren.
- C-knappen understøttes ikke på Nintendo Switch™-systemer.

KONFIGURATION AF LYD

For at få lyd skal du sætte 3,5 mm-stikket på dit headset eller dine hovedtelefoner helt ind i 3,5 mm-jackstikket til lyd på controlleren.



BEMÆRK:

- Kun nogle softwareprodukter understøtter mikrofon- eller chatfunktion. Se softwareproduktets manual for at få oplysninger om kompatibilitet eller support.
- Sørg for, at lydstyrken på dit Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-system er skruet ned, før du tilslutter headset eller hovedtelefoner, for at forhindre høreskader.
- Når controlleren er tilsluttet, skruer du langsomt op for lydstyrken på Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet til et behageligt niveau. Du kan også begrænse den maksimale lydstyrke på Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet:

Nintendo Switch™ 2:

På skærbilledet "Home" (Start) skal du vælge "System Settings" (Systemindstillinger), "System", og slå "Lower Max Headphone Volume" (Sænk maks. hovedtelefonlydstyrke) til.

Nintendo Switch™:

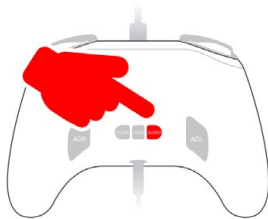
På skærbilledet "Home" (Start) skal du vælge "System Settings" (Systemindstillinger), "System", "Lower Max Headphone Volume" (Sænk maks. hovedtelefonlydstyrke og vælge "On" (Til).

- Nintendo Switch™ 2 eller Nintendo Switch™ understøtter kun ét lydoutput ad gangen. Når et headset eller en hovedtelefon er tilsluttet controlleren, deaktiveres lyd fra alle andre enheder, inklusive HDMI®-tilsluttede enheder. Når du tilslutter mere end én USB-lydenhed, vil kun den første tilsluttede enhed have en lydudgang.
- For at undgå høreskader må du ikke bruge høje lydstyrkeindstillinger i længere tid ad gangen.

LYDFUNKTIONER

PowerA Advantage-controlleren med kabel til Nintendo Switch™ 2 med Lumectra giver adgang til lydfunktioner via lydknappen på bagsiden af controlleren. LYD-knappen kan bruges til at slå lyden i mikrofonen til/fra, slå lydstyrken til/fra, øge/sænke lydstyrken og skifte EQ-tilstand.

I tabellen beskrives alle de tilgængelige lydfunktioner og de meddelelser, der kommer fra controlleren.



BEMÆRK:

- På Nintendo Switch™ 2-systemer nulstilles lydindstillingerne, når controlleren frakobles (ved at trække stikket ud eller slukke konsollen).
- På Nintendo Switch™-systemer huskes lydindstillingerne, når controlleren frakobles (ved at trække stikket ud eller slukke konsollen).
- Justering af lydstyrken sker i intervaller på 10 %, og de er uafhængige af andre justeringer af lydstyrken på konsollens operativsystem. Hvert blink på LED-bjælken indikerer et interval på 10 %.
- Når lyden slås fra ved at dobbeltrykke på LYD-knappen, bliver al indgående lyd slået fra, herunder lyd fra spil og chat. Denne mikrofon vil stadig være aktiv, medmindre den slås fra med et enkelt tryk på LYD-knappen.
- Der er 3 EQ-tilstande:
 - **Standard:** Balanceret gennemføring af konsollyden.
 - **Bass Boost** (øget bas): Øger den lave ende for at skabe en tungere baslyd.
 - **Immersive** (medrivende): Mindre forbedring af den lave og høje ende for at skabe en mere medrivende lyd.

LYD-KNAP	HANDLING	LED-BJÆLKE	LYDSIGNAL
Enkelt tryk	Slå mikrofonen fra/til	Lyser orange, når den er slået fra	Pop-lyd, når mikrofonen slås fra/til
Dobbeltryk	Slå lydstyrken fra/til	Lyser rødt, når den er slået fra. Lyser gult, hvis mikrofonen og lydstyrken er slået fra.	Bipper, når lydstyrken slås fra/til
Hold nede	Skruer op for lyden	Blinker orange, når lydstyrken skrues op	Pop-lyd, når den maksimale lydstyrke nås
Enkelt tryk efterfulgt af at holde nede	Skrues ned for lyden	Blinker rødt, når lydstyrken skrues ned	Pop-lyd, når den minimale lydstyrke nås
Tre tryk	Ændrer EQ-tilstanden: "Standard", "Bass Boost" (øget bas) og "Immersive" (medrivende)	Ingen ændring	Den aktive EQ-tilstand annonceres

AVANCEREDE GAMING-KNAPPER

PROGRAMMERING AF AVANCEREDE GAMING-KNAPPER

1. Hold knappen PROGRAM (programmering) nede i 3 sekunder.



LED-bjælken blinker langsomt blå, hvilket signalerer, at controlleren er i programmeringstilstand.



2. Tryk på den af følgende knapper, som du ønsker at tildele til en avanceret gaming-knap: A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, venstre pind-tryk, højre pind-tryk, +Control Pad.



LED-bjælken vil blinke hurtigt blå.

3. Tryk på den avancerede gaming-knap (AGR eller AGL), som du ønsker skal udføre den pågældende funktion.

LED-bjælken skifter tilbage til den tidligere tilstand, hvilket signalerer, at den avancerede gaming-knap er blevet programmeret.



4. Gentag for resterende avancerede gaming-knap.

BEMÆRK: Avancerede gaming-knaptildelinger bevares i hukommelsen, selv når controlleren frakobles.

NULSTILLING AF AVANCEREDE GAMING-KNAPPER

1. Hold knappen PROGRAM (programmering) nede i 3 sekunder.
 - LED-bjælken blinker langsomt blå, hvilket signalerer, at controlleren er i programmeringstilstand.
2. Tryk på enten AGL eller AGR for at nulstille hver knap individuelt, eller hold PROGRAM-knappen nede i 5 sekunder for at nulstille begge samtidigt.
 - LED-bjælken skifter tilbage til den tidligere tilstand, hvilket signalerer, at den avancerede gaming-knap er blevet nulstillet.

LUMECTRA-BELYSNING

Lumectra-belysning muliggør tilpasning af RGB-belysning til controlleren. Denne controller er udstyret med komplet Ghost RGB-lysteknologi med Lumectra, som skjuler Lumectra-belysningen, når den ikke er i brug, så du får et design med en ren, klassisk hvid frontplade. Når Ghost RGB-lyset aktiveres, kommer der liv i frontpladen med tusindvis af klare farvekombinationer og 5 sjove belysningstilstande.



FARVEVALG



BØLGE



PULSERING



BEVÆGELSE



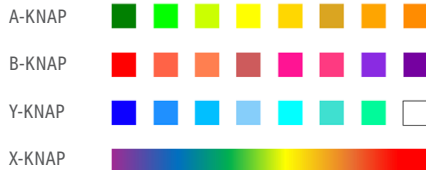
OPVÅGNING



SLUKKET

FARVER

- 24 enkeltfarver og en regnbuefarve
- Ved A, B og Y-knapperne kan der vælges mellem 8 forskellige enkeltfarver. X-knappen anvendes til at vælge regnbuefarven:



LYSSTYRKE

- 11 lysstyrkeniveauer
- ZL, ZR, +Control Pad (op) og +Control Pad (ned) knapperne bruges til at ændre lysstyrkeniveauerne. Se instruktionerne til hver tilstand for specifikke knapfunktioner.
- Justering af lysstyrkeniveauer foretages i interval på 10 %.

HASTIGHED

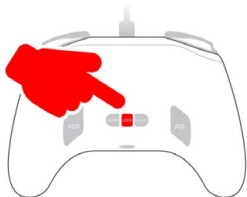
- 3 hastighedsniveauer: langsom, medium og hurtig
- + og – knapperne bruges til at ændre hastighedsindstillingerne. Se instruktionerne til hver tilstand for specifikke knapfunktioner.

PROFILER

- 2 profiler
- Hver Lumectra-lystilstand har 2 profiler, så du kan nemt skifte mellem dine foretrukne indstillinger.
- For at skifte mellem profiler skal du trykke to gange på Leds-knappen, mens controlleren er i standardtilstand. Denne funktion er tilgængelig for hver Lumectra-belysningstilstand.

SKIFTETILSTANDE

- Der skiftes mellem de enkelte tilstande med et hurtigt tryk på LEDS-knappen. Følg trinnene i det næste afsnit for at redigere indstillingerne for den valgte indstilling.



START OG AFSLUT LUMECTRA-PROGRAMMERINGSTILSTAND

1. For at starte Lumectra-programmeringstilstanden skal du holde LEDS-knappen på bagsiden af controlleren nede i 2 sekunder.
 - Grønt lys vil kortvarigt blive vist ud over frontpladen for at indikere, at controlleren er i Lumectra-programmeringstilstand. LED-bjælken vil skifte til konstant grøn, mens man er i Lumectra-programmeringstilstand.
2. Følg redigeringstrinnene i følgende afsnit for at justere Lumectra-indstillingerne. Når du er færdig, skal du holde LEDS-knappen på bagsiden af controlleren nede i 2 sekunder for at gemme Lumectra-indstillingerne.
 - Frontpladen vil skifte til grøn og sende lyset mod LED-bjælken for at indikere, at indstillingerne er blevet gemt, og at controlleren ikke længere er i Lumectra-programmeringstilstand. Lumectra-belysningen og LED-bjælken vender tilbage til deres tidligere tilstande.

FORTRYD LYSÆNDRINGER

I Lumectra-programmeringstilstand skal du trykke to gange på LED-knappen for at fortryde eventuelle ugemte ændringer. Dette vil tilbagesætte controlleren til de sidst gemte Lumectra-indstillinger.

ÆNDRING AF LUMECTRA-INDSTILLINGER:

FARVEVALG

Tilstanden Farvevalg har 4 konfigurerbare zoner og 3 underindstillinger.



BEMÆRK:

- Når der skiftes mellem zonerne, vil den valgte zone blinke 3 gange.
- Hastighedsjusteringer påvirker kun tilstandene "Konstant" i regnbuefarve, "Åndedræt" i alle farver og "Reaktiv" i alle farver.
- Brug af knapkommandoer for alle zoner vil tilsidesætte individuelle zoneindstillinger.

UNDERTIL- STAND	ADFÆRD
Konstant	Zonen lyser i den indstillede farve. <i>I regnbuefarven vil lyset skifte mellem forskellige farver.</i>
Åndedræt	Zonen pulserer ind og ud i den indstillede farve. <i>I regnbuefarven vil zonen pulsere ind og ud med en skiften sekvens af farver.</i>
Opvågning	Lys sendes ud fra den knap, der trykkes på i den indstillede farve. <i>I regnbuefarven vil lyset blive sendt ud med forskellige farver.</i>



Sænk lysstyrken alle zoner

Øg lysstyrken alle zoner

Vælg undertilstand alle zoner

Vælg farve alle zoner

Juster hastighed aktuel zone

Juster hastighed alle zoner

Styring af individuelle zoner:

- Vælg undertilstand
- Vælg zone
- Øg lysstyrken
- Sænk lysstyrken

Farvevalg for individuel zone:

- 24 farver
- Regnbuefarve

ÆNDRING AF LUMECTRA-INDSTILLINGER:**BØLGE**

Bølgetilstand sender bølger af farve i indstillede retninger gennem controlleren og består af 2 zoner og 7 retninger.

**BØLGE****BAGGRUND****BEMÆRK:**

- Når der skiftes mellem zonerne, vil den valgte zone blinke 3 gange.
- Regnbuefarven overtager begge zoner.

RETNING	ADFÆRD
Venstre	Bølgen bevæger sig fra venstre mod højre.
Højre	Bølgen bevæger sig fra højre mod venstre.
Top	Bølgen bevæger sig fra toppen mod bunden.
Bund	Bølgen bevæger sig fra bunden mod toppen.
Lodret hop	Bølgen bevæger sig frem og tilbage fra venstre mod højre.
Vandret hop	Bølgen bevæger sig op og ned fra toppen mod bunden.
Opvågning	Ved hvert tryk på en knap udsendes en farvet bølge over controlleren og ændrer controllerens generelle farve.



 Sænk lysstyrken alle zoner

Øg lysstyrken alle zoner 

 Ændr bølgens retning

Vælg farve alle zoner 

 Sænk hastighed

Øg hastigheden 

Styring af individuelle zoner:

 Ændr bølgens retning


 Vælg zone

 Øg lysstyrken

 Sænk lysstyrken

Farvevalg for individuel zone:

24 farver 

Regnbuefarve 



ÆNDRING AF LUMECTRA-INDSTILLINGER:**PULSERING**

Pulstilstanden har en effekt med pulserende lys, der går langs controlleren.

BEMÆRK:

- Pulstilstanden er en tilstand med en enkelt zone og omfatter ikke yderligere undertilstande.



 Sænk lysstyrken

Øg lysstyrken 


 Sænk hastighed

Øg hastigheden 

 Øg lysstyrken

Farvevalg:

24 farver 

 Sænk lysstyrken

Regnbuefarve 

ÆNDRING AF LUMECTRA-INDSTILLINGER:

BEVÆGELSE

Bevægelsestilstanden har en linje med lys, der hopper rundt på controlleren og omfatter 2 konfigurerbare zoner og 2 undertilstande:



BEVÆGELSE



BAGGRUND

BEMÆRK:

- Når der skiftes mellem zonerne, vil den valgte zone blinke 3 gange.
- Både zonen Bevægelse og Baggrund kan indstilles til Regnbuefarve.

UNDERTIL- STAND	ADFÆRD
Indstil	Bevægelsen følger en indstillet bane.
Opvågning	Bevægelsen forekommer kun som en reaktion på tryk på en knap på controlleren.



 Sænk lysstyrken alle zoner

Øg lysstyrken alle zoner 





 Vælg undertilstand alle zoner

Vælg farve alle zoner 



 Juster hastighed aktuel zone

Juster hastighed alle zoner 

Styring af individuelle zoner:

-  Vælg undertilstand
-  Vælg zone
-  Øg lysstyrken
-  Sænk lysstyrken

Farvevalg for individuel zone:

- 24 farver 
- Regnbuefarve 

ÆNDRING AF LUMECTRA-INDSTILLINGER:

OPVÅGNING

Tilstanden Opvågning har en effekt med pulserende lys, som bevæger sig mod eller væk fra hvert knaptryk.

BEMÆRK:

- Opvågningstilstand er en tilstand med en enkelt zone.

UNDERTIL- STAND	ADFÆRD
Mod	Det reaktive lys bevæger sig mod knaptrykket.
Væk fra	Det reaktive lys bevæger sig væk fra knaptrykket.



ZL Sænk lysstyrken

Øg lysstyrken ZR

- Sænk hastighed

Øg hastigheden +

+ Øg lysstyrken

Farvevalg:

+ Vælg undertilstand

24 farver

+ Sænk lysstyrken

Regnbuefarve

AFSNIT MED SUPPORT

FEJLSØGNING

Du kan finde de seneste ofte stillede spørgsmål, den nyeste firmware og support til dit originale PowerA-tilbehør på PowerA.com/Product-Support/.

Spg. 1. Hvorfor opretter min controller ikke forbindelse til mit Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-system?

- Svar 1. Kontrollér, at USB-kablet er tilsluttet korrekt til controlleren med kabel og din Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-dock.
- Svar 2. Kontrollér, at dit Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-system er tændt og tilsluttet en ekstern skærm, før du tilslutter din controller med kabel.
- Svar 3. Kontrollér, at din Nintendo Switch™ 2 eller Nintendo Switch™ har den seneste systemopdatering installeret.
- Svar 4. Hvis der er tilsluttet headsets eller hovedtelefoner, skal du frakoble dem og frakoble USB-kablet fra din Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-dock og controlleren med kabel. Gentag de trin, der er angivet under KONFIGURATION.

Spg. 2. Hvorfor kan jeg ikke høre nogen lyd?

- Svar 1. Kontrollér, at LED-bjælken ikke lyser rødt eller gult, hvilket indikerer, at lydstyrken er slået fra på controlleren. Hvis LED-bjælken lyser rødt eller gult, skal du dobbelttrykke på LYD-knappen for at slå lydstyrken til.
- Svar 2. Kontrollér, at lydniveauet på controlleren ikke er indstillet til 0 %. Hold LYD-knappen nede for at øge lydniveauet på controlleren.
- Svar 3. Kontrollér, at headsettet eller hovedtelefonerne fungerer. Se produktmanualen til headsettet eller hovedtelefonerne.
- Svar 4. Kontrollér, at kun én controller med kabel er tilsluttet til lyd, da Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet kun tillader ét lydoutput ad gangen.

- Svar 5. Kontrollér, at controlleren med kabel er tilsluttet Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-docken, og at LED-bjælken lyser hvidt.
- Svar 6. Kontrollér, at 3,5 mm-stikket til headsettet eller hovedtelefonerne er tilsluttet korrekt til lydjackstikket på 3,5 mm på controlleren med kabel.
- Svar 7. Kontrollér, at lydstyrken er skruet op på Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-konsollen eller softwareproduktet, hvis det er relevant.
- Svar 8. Hvis der er tilsluttet headset eller hovedtelefoner, skal du frakoble dem og frakoble USB-kablet fra din Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-dock og controlleren med kabel. Gentag de trin, der er angivet under KONFIGURATION og KONFIGURATION AF LYD.

Spg. 3. Hvorfor virker chatfunktionen eller mikrofonen ikke?

Svar 1. Kontrollér, at LED-bjælken ikke lyser orange eller gult, hvilket indikerer, at mikrofonen er slået fra på controlleren. Hvis LED-bjælken lyser orange eller gult, skal du dobbelttrykke på LYD-knappen én gang for at slå mikrofonen til.

Svar 2. Se manualen til softwaren for at kontrollere, om softwaren understøtter chat eller mikrofon. Hvis chat og mikrofon understøttes, skal du kontrollere lydindstillingerne i softwaren.

Svar 3. Du kan se flere løsningsforslag i Spørgsmål 2.

Spg. 4. Hvorfor blev mine lydindstillinger nulstillet på Nintendo Switch™ 2-systemet?

Svar 1. På Nintendo Switch™ 2-systemer nulstilles lydindstillingerne, når controlleren frakobles (ved at trække stikket ud eller slukke konsollen).

Spg. 5. Hvorfor er Lumectra-belysningen slukket?

Svar 1. Lysstyrken kan være indstillet til 0 % for denne tilstand eller zone. Start Lumectra-programmeringstilstanden og tryk på +Control Pad (op) for at skrue op for lysstyrken i den aktuelle zone eller ZR for at skrue op for lysstyrken i alle zoner.

Svar 2. Lumectra-belysningen kan være i slukket tilstand. Med et hurtigt tryk på LEDS-knappen går du videre til den næste belysningstilstand.

Svar 3. Lumectra-belysningen kan være i en reaktiv tilstand. Tryk på en hvilken som helst knap (f.eks. ZL) for at se, om Lumectra-belysningen tænder.

Spg. 6. Hvorfor virker vibration, IR-kamera, bevægelsesstyring eller amiibo™ ikke?

Svar 1. Denne controller understøtter ikke HD-rumble, IR-kamera, bevægelsesstyring, amiibo™-NFC eller spiller-LED.

Spg. 7. Kan jeg tilslutte min controller direkte til Nintendo Switch™ 2-konsollen?

Svar 1. Selvom der ikke medfølger et USB-C til USB-C-kabel, er det muligt at tilslutte controlleren til USB-C-portene på Nintendo Switch™ 2-konsollen ved hjælp af dit eget USB-C til USB-C-kabel, der opfylder eller overstiger kabelspecifikationerne for strøm (se sektionen med kabelspecifikationer).

Spg. 8. Hvordan kan jeg tilslutte flere controllere med kabel til Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet?

Svar 1. Brug alle de tilgængelige USB-A-porte på Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-docken.

Svar 2. Brug en officiel USB-hub eller officielt licenseret USB-hub for at øge antallet af tilgængelige USB-porte.

SPECIFIKATIONER FOR CONTROLLER

Stik	USB-C
USB-grænseflade	USB 2.0 (12 Mbps)
Pindgrænseflade	12-bit Hall-effekt
Kompatibilitet	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ OLED-model og Nintendo Switch™
Dimensioner	149 mm L x 105 mm B x 62 mm D
Vægt	150 g

KABELSPECIFIKATIONER

Stik	USB-A til USB-C
Længde	3 m
Vægt	75 g
Spænding	5 V
Strøm	500 mA normal driftsstrøm, 3 A maksimalt

KONTAKT/SUPPORT

For at få support til dit autentiske PowerA-udstyr skal du gå ind på PowerA.com/Product-Support/.

GARANTI

2 års begrænset garanti: Besøg PowerA.com/Warranty-Policy/ for at få mere at vide.

YDERLIGERE JURIDISK

© 2026 ACCO Brands. Alle rettigheder forbeholdes. PowerA, PowerA Logo og Lumetra er varemærker tilhørende ACCO Brands. Alle øvrige registrerede og ikke-registrerede varemærker tilhører deres respektive ejere.

USB-C® er et registreret varemærke tilhørende USB Implementers Forum.

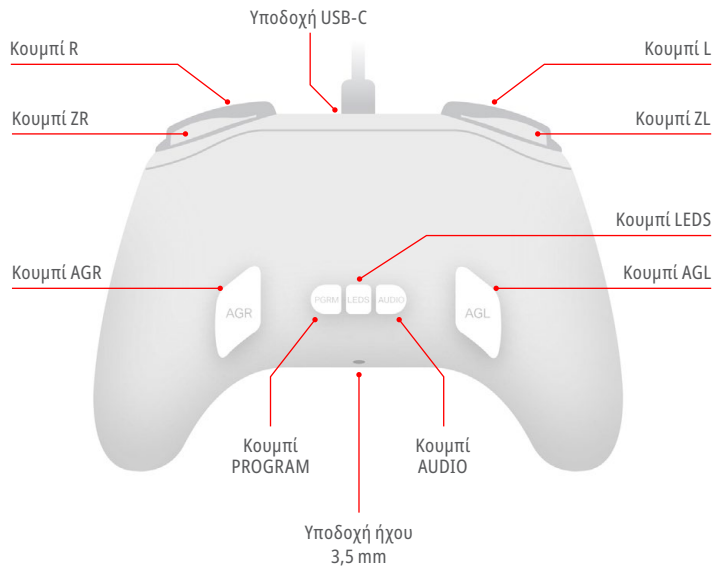
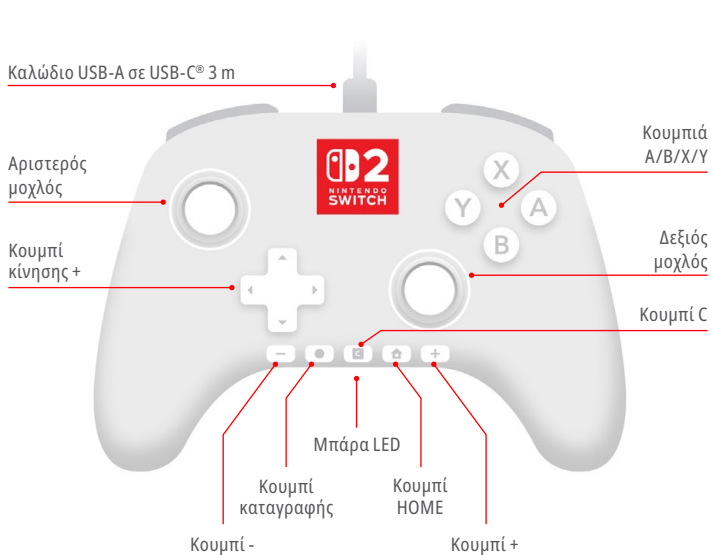
© Nintendo. Nintendo Switch er et varemærke tilhørende Nintendo.

Termerne HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface, HDMI-varedesign og HDMI-logoerne er varemærker eller registrerede varemærker tilhørende HDMI Licensing Administrator, Inc.

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

ACCOBRANDS.com | POWERA.com

ΧΑΡΤΗΣ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟΥ



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- Ενσύρματο τηλεχειριστήριο PowerA Advantage για Nintendo Switch™ 2 με Lumetra
- Καλώδιο USB-A σε USB-C 3 m

ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ

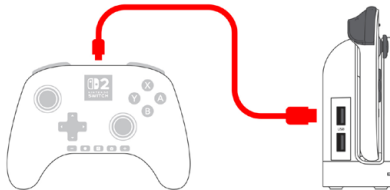
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ – Μοντέλο OLED
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

ΡΥΘΜΙΣΗ

1. Τοποθετήστε στη βάση την κονσόλα Nintendo Switch™ 2 ή Nintendo Switch™.



2. Συνδέστε το άκρο USB-A του καλωδίου USB στη βάση του Nintendo Switch™ 2 ή του Nintendo Switch™.
3. Συνδέστε το άκρο σύνδεσης USB-C του καλωδίου USB στο χειριστήριο.



4. Αφυπνίστε την κονσόλα Nintendo Switch™ 2 ή Nintendo Switch™ πατώντας το κουμπί λειτουργίας στην κονσόλα.



5. Η μπάρα LED στο χειριστήριο θα ανάψει σταθερά λευκή για να δείξει ότι είναι έτοιμη για χρήση. Ακολουθήστε τις οδηγίες που εμφανίζονται στην οθόνη για να ξεκινήσετε να παίζετε.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

- Βεβαιωθείτε ότι το σύστημα Nintendo Switch™ 2 ή Nintendo Switch™ χρησιμοποιεί την πιο πρόσφατη ενημέρωση συστήματος για βέλτιστη συμβατότητα με

τα ενσύρματα χειριστήρια PowerA. Ελέγξτε το σύστημα Nintendo Switch™ 2 ή Nintendo Switch™ για τυχόν ενημερώσεις από την επιλογή "Ρυθμίσεις συστήματος" στο μενού HOME.

- Βεβαιωθείτε ότι το ενσύρματο χειριστήριο PowerA Advantage για το Nintendo Switch™ 2 με Lumetra χρησιμοποιεί το πιο πρόσφατο υλικολογισμικό. Ελέγξτε τη σελίδα PowerA.com/Product-Support/ για τυχόν ενημερώσεις.
- Αυτό το χειριστήριο δεν υποστηρίζει HD rumble, κάμερα IR, χειριστήρια κίνησης, το amiibo™ NFC ή τα LED παίκτη.
- Για χρήση μόνο στη λειτουργία TV. Να μη χρησιμοποιείται για παιχνίδια που παίζονται μόνο με Joy-Con™ 2 ή Joy-Con™.
- Υπάρχει η δυνατότητα ταυτόχρονης σύνδεσης έως και 8 χειριστηρίων στο σύστημα Nintendo Switch™ 2 ή Nintendo Switch™.
 - Ο αριθμός των ενσύρματων χειριστηρίων που μπορούν να συνδεθούν εξαρτάται από τον αριθμό διαθέσιμων θυρών USB στη βάση του Nintendo Switch™ 2 ή του Nintendo Switch™.
 - Το δεξί και το αριστερό Joy-Con™ 2 ή Joy-Con™ υπολογίζονται το καθένα ως ένα χειριστήριο. Εάν είναι συνδεδεμένα και τα δύο στην κονσόλα θα μετράνε ως δύο χειριστήρια.
- Μη χρησιμοποιείτε το καλώδιο που παρέχεται για άλλη χρήση εκτός από τη σύνδεση του χειριστηρίου PowerA.
- Το κουμπί C δεν υποστηρίζεται στα συστήματα Nintendo Switch™.

ΡΥΘΜΙΣΗ ΗΧΟΥ

Για ήχο, εισαγάγετε πλήρως το βύσμα 3,5 mm των ακουστικών σας στην υποδοχή ήχου 3,5 mm του χειριστηρίου.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

- Μόνο ορισμένοι τίτλοι λογισμικού υποστηρίζουν τη λειτουργία μικροφώνου ή συνομιλίας. Ελέγξτε το εγχειρίδιο του τίτλου λογισμικού για να δείτε αν έχει συμβατότητα ή υποστήριξη.
- Για να αποφύγετε ακουστική βλάβη, βεβαιωθείτε ότι η ένταση του ήχου στο σύστημα Nintendo Switch™ 2 ή Nintendo Switch™ έχει μειωθεί πριν φορέσετε τα ακουστικά σας.
- Αφού συνδεθούν, αυξήστε αργά την ένταση στο σύστημα Nintendo Switch™ 2 ή Nintendo Switch™ έως ένα άνετο επίπεδο. Μπορείτε επίσης να περιορίσετε τη μέγιστη ένταση ήχου στο σύστημα Nintendo Switch™ 2 ή Nintendo Switch™:

Nintendo Switch™ 2:

Από την Αρχική οθόνη επιλέξτε "Ρυθμίσεις συστήματος", "Ήχος" και μετά ενεργοποιήστε την επιλογή "Μείωση μέγιστης έντασης ακουστικών".

Nintendo Switch™:

Από την Αρχική οθόνη, επιλέξτε "Ρυθμίσεις συστήματος", "Σύστημα", "Μείωση μέγιστης έντασης ακουστικών" και επιλέξτε "Ενεργοποίηση".

- Το σύστημα Nintendo Switch™ 2 ή Nintendo Switch™ υποστηρίζει μόνο μία είσοδο ήχου. Όταν συνδεθούν ακουστικά στο χειριστήριο, θα απενεργοποιηθεί ο ήχος προς όλες τις άλλες συσκευές, συμπεριλαμβανομένων των συσκευών που έχουν συνδεθεί με HDMI®. Κατά τη σύνδεση περισσότερων από μία συσκευή ήχου USB, μόνο η πρώτη συσκευή που θα συνδεθεί θα έχει έξοδο ήχου.
- Για να αποφύγετε ακουστική βλάβη, μη χρησιμοποιείτε ρυθμίσεις υψηλής έντασης ήχου για παρατεταμένο χρονικό διάστημα.

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΛΕΓΧΟΥ ΗΧΟΥ

Το ενσύρματο χειριστήριο PowerA Advantage για το Nintendo Switch™ 2 με Lumetra περιλαμβάνει στοιχεία ελέγχου ήχου από το κουμπί AUDIO που βρίσκεται στο πίσω μέρος του χειριστηρίου. Από το κουμπί AUDIO μπορείτε να θέτετε σε σίγαση ή να καταργείτε τη σίγαση στο μικρόφωνο ή την ένταση του ήχου, να αυξάνετε/ μειώνετε τον ήχο και να αλλάζετε τη λειτουργία EQ.

Ο πίνακας περιγράφει όλα τα διαθέσιμα στοιχεία ελέγχου ήχου και τις ειδοποιήσεις που παρέχει το χειριστήριο.



ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

- Στα συστήματα Nintendo Switch™ 2, οι ρυθμίσεις ήχου επαναφέρονται όταν αποσυνδεθεί το χειριστήριο (με αποσύνδεση της κονσόλας από την τροφοδοσία ή απενεργοποίησή της).
- Στα συστήματα Nintendo Switch™, οι ρυθμίσεις ήχου διατηρούνται όταν αποσυνδεθεί το χειριστήριο (με αποσύνδεση της κονσόλας από την τροφοδοσία ή απενεργοποίησή της).
- Οι ρυθμίσεις έντασης ήχου γίνονται σε αυξήσεις 10% και είναι ανεξάρτητες από τις ρυθμίσεις ήχου στο λειτουργικό σύστημα της κονσόλας. Κάθε φορά που θα αναβοσβήσει η μπάρα LED υποδεικνύει αύξηση κατά 10%.
- Όταν ο ήχος έχει τεθεί σε σίγαση με διπλό πάτημα του κουμπιού AUDIO, το σύνολο του εισερχόμενου ήχου τίθεται σε σίγαση, συμπεριλαμβανομένου του ήχου παιχνιδιού και της συνομιλίας. Το μικρόφωνο θα παραμείνει ενεργό εκτός εάν έχει τεθεί σε σίγαση με μονό πάτημα του κουμπιού AUDIO.
- Υπάρχουν 3 διαθέσιμες λειτουργίες EQ:
 - **Τυπική:** Ισοσταθμισμένος ήχος κονσόλας.
 - **Bass Boost:** Ενισχύει το χαμηλό άκρο για ήχο με πιο έντονα μπάσα.
 - **Immersive:** Ελαφρές ενισχύσεις στα χαμηλά και στα υψηλά άκρα για πιο καθηλωτικό ήχο.

ΚΟΥΜΠΙ AUDIO	ΕΝΕΡΓΕΙΑ	ΜΠΑΡΑ LED	ΗΧΗΤΙΚΗ ΕΝΔΕΙΞΗ
Μονό πάτημα	Σίγαση/ κατάργηση σίγασης μικροφώνου	Σταθερά πορτοκαλί όταν είναι σε σίγαση	Σύντομος ήχος όταν γίνεται σίγαση/ κατάργηση σίγασης του μικροφώνου
Διπλό πάτημα	Σίγαση/ κατάργηση σίγασης ήχου	Σταθερά κόκκινο όταν είναι σε σίγαση. Σταθερά κίτρινο όταν έχει τεθεί σε σίγαση το μικρόφωνο και ο ήχος.	Παρατεταμένος ήχος όταν γίνεται σίγαση/ κατάργηση σίγασης του ήχου
Παρατεταμένο πάτημα	Αυξάνει την ένταση του ήχου	Αναβοσβήνει με πορτοκαλί χρώμα όταν αυξάνεται η ένταση του ήχου	Σύντομος ήχος όταν φτάσει στη μέγιστη ένταση ήχου
Μονό πάτημα και έπειτα παρατεταμένο πάτημα	Μειώνει την ένταση του ήχου	Αναβοσβήνει με κόκκινο χρώμα όταν μειώνεται η ένταση του ήχου	Σύντομος ήχος όταν φτάσει στην ελάχιστη ένταση ήχου
Τριπλό πάτημα	Αλλάζει τη λειτουργία EQ: "Τυπική", "Bass Boost" και "Immersive"	Καμία αλλαγή	Ακούγεται ποια είναι η ενεργή λειτουργία EQ

ΚΟΥΜΠΙΑ ADVANCED GAMING

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΚΟΥΜΠΙΩΝ ADVANCED GAMING

1. Πατήστε παρατεταμένα το κουμπί PROGRAM για 3 δευτερόλεπτα.



Η μπάρα LED θα αναβοσβήνει σιγά με μπλε χρώμα, εμφανίζοντας ότι το χειριστήριο είναι σε λειτουργία προγραμματισμού.



2. Πατήστε ένα από τα παρακάτω κουμπιά, το οποίο θέλετε να αντιστοιχίσετε σε ένα κουμπί Advanced Gaming: A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, Πάτημα αριστερού μοχλού/ Πάτημα δεξιού μοχλού ή Κουμπί κίνησης +.

Η μπάρα LED θα αναβοσβήνει γρήγορα σε μπλε χρώμα.



3. Πατήστε το κουμπί Advanced Gaming (AGR ή AGL) που θέλετε να εκτελεί αυτήν τη λειτουργία.

Η μπάρα LED θα επιστρέψει στην προηγούμενη κατάστασή της, σηματοδοτώντας ότι το κουμπί Advanced Gaming έχει προγραμματιστεί.



4. Επαναλάβετε για το κουμπί Advanced Gaming που απομένει.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Οι αντιστοιχίσεις κουμπιών Advanced Gaming θα παραμένουν στη μνήμη ακόμη και μετά την αποσύνδεση του χειριστήριου.

ΕΠΑΝΑΦΟΡΑ ΤΩΝ ΚΟΥΜΠΙΩΝ ADVANCED GAMING

1. Πατήστε παρατεταμένα το κουμπί PROGRAM για 3 δευτερόλεπτα.
 - Η μπάρα LED θα αναβοσβήνει σιγά με μπλε χρώμα, εμφανίζοντας ότι το χειριστήριο είναι σε λειτουργία προγραμματισμού.
2. Πατήστε είτε το AGL είτε το AGR για να επαναφέρετε μεμονωμένα τη ρύθμιση κάθε κουμπιού ή πατήστε παρατεταμένα το κουμπί PROGRAM για 5 δευτερόλεπτα για να επαναφερθούν και τα δύο ταυτόχρονα.
 - Η μπάρα LED θα επιστρέψει στην προηγούμενη κατάστασή της, σηματοδοτώντας ότι το κουμπί Advanced Gaming έχει επαναφερθεί.

ΦΩΤΙΣΜΟΣ LUMECTRA

Ο φωτισμός Lumetra παρέχει προσαρμόσιμο φωτισμό RGB στο χειριστήριο. Αυτό το χειριστήριο περιλαμβάνει τεχνολογία Lumetra Ghost RGB συνολικής επιφάνειας, με την οποία αποκρύπτεται ο φωτισμός Lumetra όταν δεν είναι σε χρήση, παρέχοντας μια καθαρή, κλασική σχεδίαση για το κάλυμμα πρόσοψης. Η ενεργοποίηση του φωτισμού Ghost RGB ζωντανεύει το κάλυμμα πρόσοψης με χιλιάδες έντονους χρωματικούς σχεδιασμούς και 5 διασκεδαστικές λειτουργίες χρωμάτων.



ΕΠΙΛΟΓΗ ΧΡΩΜΑΤΟΣ



ΚΥΜΑ



ΠΑΛΜΟΣ



ΚΙΝΗΣΗ



ΑΝΤΙΔΡΑΣΗ



ΑΠΕΝΕΡΓΟΠΟΙΗΜΕΝΗ

ΧΡΩΜΑΤΑ

- 24 επιλογές ενός χρώματος και χρώμα ουράνιου τόξου

- Τα κουμπιά A, B και Y έχουν το καθένα δυνατότητα επιλογής 8 διαφορετικών σταθερών χρωμάτων. Το κουμπί X χρησιμοποιείται για την επιλογή του χρώματος ουράνιου τόξου:

ΚΟΥΜΠΙ Α 

ΚΟΥΜΠΙ Β 

ΚΟΥΜΠΙ Υ 

ΚΟΥΜΠΙ Χ 

ΦΩΤΕΙΝΟΤΗΤΑ

- 11 επίπεδα φωτεινότητας

- Τα κουμπιά ZL, ZR, Επάνω βέλος κουμπιού κίνησης + και Κάτω βέλος κουμπιού κίνησης + χρησιμοποιούνται για την αλλαγή των επιπέδων φωτεινότητας. Δείτε τις οδηγίες κάθε λειτουργίας για τις συγκεκριμένες λειτουργίες των κουμπιών.
- Οι ρυθμίσεις έντασης ήχου γίνονται σε αυξήσεις 10%.

ΤΑΧΥΤΗΤΑ

- 3 επίπεδα ταχύτητας: αργή, μεσαία και γρήγορη

- Τα κουμπιά + και - χρησιμοποιούνται για την αλλαγή των ρυθμίσεων ταχύτητας. Δείτε τις οδηγίες κάθε λειτουργίας για τις συγκεκριμένες λειτουργίες των κουμπιών.

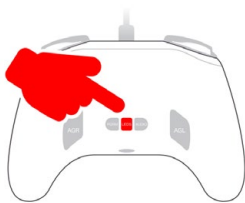
ΠΡΟΦΙΛ

- 2 προφίλ

- Κάθε λειτουργία φωτισμού Lumetra περιλαμβάνει 2 προφίλ για να κάνετε εύκολα εναλλαγή μεταξύ των αγαπημένων σας ρυθμίσεων.
- Για να κάνετε εναλλαγή μεταξύ των προφίλ, πατήστε δύο φορές το κουμπί LEDS ενώ βρίσκεται σε τυπική λειτουργία χειριστηρίου. Αυτό το χαρακτηριστικό είναι διαθέσιμο για κάθε λειτουργία φωτισμού Lumetra.

ΕΝΑΛΛΑΓΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ

- Για τη μετάβαση ανάμεσα σε κάθε λειτουργία πατήστε γρήγορα το κουμπί LEDS. Για να επεξεργαστείτε τις ρυθμίσεις της επιλεγμένης λειτουργίας, ακολουθήστε τα βήματα που εμφανίζονται στην επόμενη ενότητα.



ΕΙΣΟΔΟΣ ΚΑΙ ΕΞΟΔΟΣ ΑΠΟ ΤΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ LUMECTRA

1. Για να εισέλθετε στη λειτουργία προγραμματισμού Lumetra, πατήστε παρατεταμένα το κουμπί LEDS στο πίσω μέρος του χειριστηρίου για 2 δευτερόλεπτα.
 - Θα διαχυθεί στιγμιαία πράσινο φως στην πρόσοψη για να υποδείξει ότι το χειριστήριο βρίσκεται σε λειτουργία προγραμματισμού Lumetra. Η γραμμή LED θα αλλάξει σε σταθερά πράσινο χρώμα όταν το χειριστήριο είναι σε λειτουργία προγραμματισμού Lumetra.
2. Ακολουθήστε τα βήματα επεξεργασίας στις παρακάτω ενότητες για να προσαρμόσετε τις ρυθμίσεις Lumetra. Όταν ολοκληρωθούν, πατήστε παρατεταμένα το κουμπί LEDS στο πίσω μέρος του χειριστηρίου για 2 δευτερόλεπτα για να αποθηκεύσετε τις ρυθμίσεις Lumetra.
 - Η πρόσοψη θα ανάψει με πράσινο χρώμα και θα γίνει μια ριπή προς τη γραμμή LED για να δείξει ότι οι ρυθμίσεις αποθηκεύτηκαν και το χειριστήριο έχει πλέον εξέλθει από τη λειτουργία προγραμματισμού Lumetra. Ο φωτισμός Lumetra και η μπάρα LED θα επανέλθουν στις προηγούμενες καταστάσεις τους.

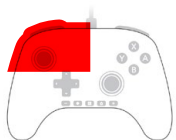
ΑΝΑΙΡΕΣΗ ΑΛΛΑΓΩΝ ΦΩΤΙΣΜΟΥ

Ενώ βρίσκεστε σε λειτουργία προγραμματισμού Lumetra, πατήστε δύο φορές το κουμπί LEDS για να αναιρέσετε τυχόν αλλαγές που δεν έχουν αποθηκευτεί. Έτσι το χειριστήριο θα επανέλθει στις τελευταίες αποθηκευμένες ρυθμίσεις Lumetra.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ LUMECTRA:

ΕΠΙΛΟΓΗ ΧΡΩΜΑΤΟΣ

Η επιλογή χρώματος περιλαμβάνει 4 προσαρμόσιμες ζώνες και 3 υπολειτουργίες.



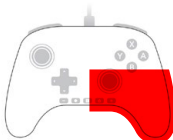
ΖΩΝΗ 1



ΖΩΝΗ 2



ΖΩΝΗ 3



ΖΩΝΗ 4

ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

- Κατά τη μετακίνηση μεταξύ ζωνών η επιλεγμένη ζώνη θα αναβοσβήσει 3 φορές.
- Οι προσαρμογές ταχύτητας επηρεάζουν μόνο τη λειτουργία "Σταθερό" στο χρώμα ουράνιου τόξου, τη λειτουργία "Αναπνοή" σε οποιοδήποτε χρώμα και τη λειτουργία "Αντίδραση" σε οποιοδήποτε χρώμα.
- Με τη χρήση εντολών κουμπιών για όλες τις ζώνες θα ακυρωθούν οι ρυθμίσεις μεμονωμένων ζωνών.

ΔΕΥΤΕΡΕΥΟΥΣΑ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ	ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ
Σταθερό	Η ζώνη λάμπει στο χρώμα που έχει οριστεί. Στο χρώμα ουράνιου τόξου, ο φωτισμός μεταβαίνει ομαλά σε μια διάταξη χρωμάτων.
Αναπνοή	Η ζώνη ανάβει και σβήνει σταδιακά στο χρώμα που έχει οριστεί. Στο χρώμα ουράνιου τόξου, η ζώνη ανάβει και σβήνει σταδιακά σε μια εναλλασσόμενη ακολουθία χρωμάτων.
Αντίδραση	Από το κουμπί που θα πατηθεί εξέρχονται ριπές φωτός στο καθορισμένο χρώμα. Στο χρώμα ουράνιου τόξου, η ριπή εμφανίζει μια διάταξη χρωμάτων.



ZL Μείωση φωτεινότητας σε όλες τις ζώνες

L Επιλογή υπολειτουργίας σε όλες τις ζώνες

- Προσαρμογή ταχύτητας τρέχουσας ζώνης

Στοιχεία ελέγχου μεμονωμένης ζώνης:

- +** Επιλογή υπολειτουργίας
- +** Επιλογή ζώνης
- +** Αύξηση φωτεινότητας
- +** Μείωση φωτεινότητας

Αύξηση φωτεινότητας σε όλες τις ζώνες **ZR**

Επιλογή χρώματος σε όλες τις ζώνες **R**

Προσαρμογή ταχύτητας σε όλες τις ζώνες **+**

Επιλογή χρώματος μεμονωμένης ζώνης:

24 χρώματα

Χρώμα ουράνιου τόξου

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ LUMECTRA:

ΚΥΜΑ

Η λειτουργία “Κύμα” στέλνει κύματα χρώματος σε καθορισμένες κατευθύνσεις στο σύνολο του χειριστήριου και περιλαμβάνει 2 ζώνες και 7 κατευθύνσεις.



ΚΥΜΑ



ΦΩΝΤΟ

ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

- Κατά τη μετακίνηση μεταξύ ζωνών η επιλεγμένη ζώνη θα αναβοσβήσει 3 φορές.
- Το χρώμα ουράνιου τόξου καταλαμβάνει και τις δύο ζώνες.

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ	ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ
Αριστερά	Το κύμα κινείται από αριστερά προς τα δεξιά.
Δεξιά	Το κύμα κινείται από δεξιά προς τα αριστερά.
Επάνω	Το κύμα κινείται από επάνω προς τα κάτω.
Κάτω	Το κύμα κινείται από κάτω προς τα επάνω.
Κατακόρυφη αναπήδηση	Το κύμα κινείται και επιστρέφει από αριστερά προς τα δεξιά.
Οριζόντια αναπήδηση	Το κύμα κινείται προς τα κάτω και επιστρέφει από επάνω προς τα κάτω.
Αντίδραση	Με κάθε πάτημα κουμπιού, ένα κύμα χρώματος διαχέει το χειριστήριο και αλλάζει το συνολικό χρώμα του χειριστηρίου.



ZL Μείωση φωτεινότητας σε όλες τις ζώνες

L Αλλαγή κατεύθυνσης κύματος

- Μείωση ταχύτητας

Στοιχεία ελέγχου μεμονωμένης ζώνης:

- + Αλλαγή κατεύθυνσης κύματος
- + Επιλογή ζώνης
- + Αύξηση φωτεινότητας
- + Μείωση φωτεινότητας

Αύξηση φωτεινότητας σε όλες τις ζώνες **ZR**

Επιλογή χρώματος σε όλες τις ζώνες **R**

Αύξηση ταχύτητας **+**

Επιλογή χρώματος μεμονωμένης ζώνης:

24 χρώματα

Χρώμα ουράνιου τόξου

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ LUMECTRA:

ΠΑΛΜΟΣ

Η λειτουργία "Παλμός" εμφανίζει ένα εφέ παλλόμενου φωτός που διαχέεται σε ολόκληρο το χειριστήριο.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

- Η λειτουργία "Παλμός" είναι λειτουργία μεμονωμένης ζώνης και δεν περιλαμβάνει πρόσθετες υπολειτουργίες.



 Μείωση φωτεινότητας

Αύξηση φωτεινότητας 

 Μείωση ταχύτητας

Αύξηση ταχύτητας 

 Αύξηση φωτεινότητας

Επιλογή χρώματος:

24 χρώματα 

 Μείωση φωτεινότητας

Χρώμα ουράνιου τόξου 

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ LUMECTRA:

ΚΙΝΗΣΗ

Η λειτουργία "Κίνηση" περιλαμβάνει μια σειρά χρωμάτων που αναπηδούν στο χειριστήριο και περιλαμβάνει 2 προσαρμόσιμες ζώνες και 2 υπολειτουργίες:



ΚΙΝΗΣΗ



ΦΟΝΤΟ

ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

- Κατά τη μετακίνηση μεταξύ ζωνών η επιλεγμένη ζώνη θα αναβοσβήσει 3 φορές.
- Οι ζώνες "Κίνηση" και "Φόντο" μπορούν να ρυθμιστούν στο χρώμα ουράνιου τόξου.

ΥΠΟΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ	ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ
Καθορισμός	Η κίνηση ακολουθεί συγκεκριμένη διαδρομή.
Αντίδραση	Η κίνηση εμφανίζεται μόνο ως αντίδραση στο πάτημα κουμπιών στο χειριστήριο.



ZL Μείωση φωτεινότητας σε όλες τις ζώνες

L Επιλογή υπολειτουργίας σε όλες τις ζώνες

- Προσαρμογή ταχύτητας τρέχουσας ζώνης

Στοιχεία ελέγχου μεμονωμένης ζώνης:

+ Επιλογή υπολειτουργίας

+ Επιλογή ζώνης

+ Αύξηση φωτεινότητας

+ Μείωση φωτεινότητας

Αύξηση φωτεινότητας σε όλες τις ζώνες **ZR**

Επιλογή χρώματος σε όλες τις ζώνες **R**

Προσαρμογή ταχύτητας σε όλες τις ζώνες **+**

Επιλογή χρώματος μεμονωμένης ζώνης:

24 χρώματα 

Χρώμα ουράνιου τόξου 

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ LUMECTRA:

ΑΝΤΙΔΡΑΣΗ

Η λειτουργία “Αντίδραση” περιλαμβάνει ένα εφέ παλλόμενου φωτός που κινείται προς ή μακριά από κάθε πάτημα κουμπιού.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ:

- Η λειτουργία “Αντίδραση” είναι λειτουργία μεμονωμένης ζώνης.

ΥΠΟΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ	ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ
Προς	Ο φωτισμός αντίδρασης κινείται προς το πάτημα κουμπιού.
Μακριά	Ο φωτισμός αντίδρασης κινείται μακριά από το πάτημα κουμπιού.



 Μείωση φωτεινότητας

 Μείωση ταχύτητας

 Αύξηση φωτεινότητας

 Επιλογή υπολειτουργίας

 Μείωση φωτεινότητας

Αύξηση φωτεινότητας 

Αύξηση ταχύτητας 

Επιλογή χρώματος:

24 χρώματα 

Χρώμα ουράνιου τόξου 

ΕΝΟΤΗΤΑ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ

ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ

Για τις πιο πρόσφατες συχνές ερωτήσεις, υλικολογισμικό και υποστήριξη για τα γνήσια αξεσουάρ PowerA, επισκεφθείτε τη σελίδα [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).

E1. Γιατί δεν συνδέεται το χειριστήριο στην κονσόλα Nintendo Switch ή Nintendo Switch™ 2 μου;

- A1. Βεβαιωθείτε ότι το καλώδιο USB έχει συνδεθεί με ασφάλεια στο ενσύρματο χειριστήριο και στη βάση του Nintendo Switch ή του Nintendo Switch™ 2.
- A2. Βεβαιωθείτε ότι το σύστημα Nintendo Switch™ 2 ή Nintendo Switch™ είναι ενεργοποιημένο και συνδεδεμένο σε εξωτερική οθόνη πριν συνδέσετε το ενσύρματο χειριστήριο.
- A3. Βεβαιωθείτε ότι έχει εγκατασταθεί στο Nintendo Switch™ 2 ή στο Nintendo Switch™ ή πιο πρόσφατη ενημέρωση συστήματος.
- A4. Εάν υπάρχουν συνδεδεμένα ακουστικά, αποσυνδέστε τα και αποσυνδέστε το καλώδιο USB από τη βάση του Nintendo Switch™ 2 ή του Nintendo Switch™ και από το ενσύρματο χειριστήριο. Επαναλάβετε τα βήματα που παρέχονται κάτω από την επικεφαλίδα ΡΥΘΜΙΣΗ.

E2. Γιατί δεν ακούω τον ήχο;

- A1. Βεβαιωθείτε ότι η μπάρα LED δεν είναι αναμμένη σε κόκκινο ή κίτρινο χρώμα, το οποίο υποδεικνύει ότι ο ήχος έχει τεθεί σε σίγαση στο χειριστήριο. Εάν η μπάρα LED είναι αναμμένη σε κόκκινο ή κίτρινο χρώμα, πατήστε δύο φορές το κουμπί AUDIO για να καταργήσετε τη σίγαση του ήχου.
- A2. Βεβαιωθείτε ότι ο ήχος του χειριστηρίου δεν έχει ρυθμιστεί στο 0%. Πατήστε παρατεταμένα το κουμπί AUDIO για να αυξήσετε την ένταση ήχου του χειριστηρίου.
- A3. Βεβαιωθείτε ότι τα ακουστικά λειτουργούν. Ανατρέξτε στις οδηγίες προϊόντος των ακουστικών.
- A4. Βεβαιωθείτε ότι έχει συνδεθεί έξοδος ήχου μόνο σε ένα ενσύρματο χειριστήριο, καθώς το σύστημα Nintendo Switch™ 2 ή Nintendo Switch™ επιτρέπει μόνο μία έξοδο ήχου.

- A5. Βεβαιωθείτε ότι το ενσύρματο χειριστήριό σας είναι συνδεδεμένο στη βάση του Nintendo Switch™ 2 ή του Nintendo Switch™ και ότι η μπάρα LED ανάβει σταθερά λευκή.
- A6. Βεβαιωθείτε ότι το βύσμα ήχου 3,5 mm των ακουστικών έχει συνδεθεί σταθερά στην υποδοχή ήχου 3,5 mm του ενσύρματου χειριστηρίου.
- A7. Βεβαιωθείτε ότι η ένταση του ήχου έχει αυξηθεί στην κονσόλα Nintendo Switch™ 2 ή Nintendo Switch™ ή στον τίτλο λογισμικού εφόσον είναι δυνατόν.
- A8. Εάν υπάρχουν συνδεδεμένα ακουστικά, αποσυνδέστε τα και αποσυνδέστε το καλώδιο USB από τη βάση του Nintendo Switch™ 2 ή του Nintendo Switch™ και από το ενσύρματο χειριστήριο. Επαναλάβετε τα βήματα που παρέχονται κάτω από την επικεφαλίδα ΡΥΘΜΙΣΗ και ΡΥΘΜΙΣΗ ΗΧΟΥ.

E3. Γιατί δεν λειτουργεί η συνομιλία ή το μικρόφωνο;

- A1. Βεβαιωθείτε ότι η μπάρα LED δεν είναι αναμμένη σε πορτοκαλί ή κίτρινο χρώμα, το οποίο υποδεικνύει ότι το μικρόφωνο έχει τεθεί σε σίγαση στο χειριστήριο. Εάν η μπάρα LED είναι αναμμένη σε πορτοκαλί ή κίτρινο χρώμα, πατήστε μία φορά το κουμπί AUDIO για να καταργήσετε τη σίγαση του μικροφώνου.
- A2. Ανατρέξτε στο εγχειρίδιο του τίτλου λογισμικού για να βεβαιωθείτε ότι ο τίτλος λογισμικού υποστηρίζει τη λειτουργία συνομιλίας ή τη λειτουργία μικροφώνου. Εάν υποστηρίζεται η λειτουργία συνομιλίας και το μικρόφωνο, ελέγξτε τις ρυθμίσεις ήχου στο μενού του τίτλου λογισμικού.
- A3. Ανατρέξτε στην Ερώτηση 2 για πρόσθετες λύσεις.

E4. Γιατί έγινε επαναφορά των ρυθμίσεων ήχου στο σύστημα Nintendo Switch™ 2;

- A1. Στα συστήματα Nintendo Switch™ 2, οι ρυθμίσεις ήχου επαναφέρονται όταν αποσυνδεθεί το χειριστήριο (με αποσύνδεση της κονσόλας από την τροφοδοσία ή απενεργοποίησή της).

E5: Γιατί είναι σβηστός ο φωτισμός Lumetra;

- A1. Η φωτεινότητα μπορεί να έχει οριστεί στο 0% για αυτήν τη λειτουργία ή ζώνη. Εισέλθετε στη λειτουργία προγραμματισμού Lumetra και πατήστε το επάνω βέλος στο κουμπί κίνησης + για να αυξήσετε τη φωτεινότητα για την τρέχουσα ζώνη ή το κουμπί ZR για να αυξήσετε τη φωτεινότητα σε όλες τις ζώνες.
- A2. Ο φωτισμός Lumetra μπορεί να είναι απενεργοποιημένος. Πατήστε γρήγορα το κουμπί LEDS για να μετακινηθείτε στην επόμενη λειτουργία φωτισμού.
- A3. Ο φωτισμός Lumetra μπορεί να έχει τεθεί σε μια από τις λειτουργίες αντίδρασης. Πατήστε οποιοδήποτε κουμπί (όπως το ZL) για να δείτε αν θα ανάψει ο φωτισμός Lumetra.

E6. Γιατί δεν λειτουργεί η δόνηση, η κάμερα IR, τα χειριστήρια κίνησης ή το amiibo™;

- A1. Αυτό το χειριστήριο δεν υποστηρίζει HD Rumble, κάμερα IR, χειριστήρια κίνησης, το amiibo™ NFC ή τα LED παίκτη.

E7. Μπορώ να συνδέσω το χειριστήριο απευθείας στην κονσόλα Nintendo Switch™ 2;

- A1. Παρότι δεν παρέχεται καλώδιο USB-C σε USB-C, είναι δυνατόν να συνδεθεί το χειριστήριο στις θύρες USB-C της κονσόλας Nintendo Switch™ 2 χρησιμοποιώντας το δικό σας καλώδιο USB-C σε USB-C, εφόσον πληροί ή υπερβαίνει τις ηλεκτρικές προδιαγραφές καλωδίου που περιλαμβάνονται στην ενότητα προδιαγραφών καλωδίων.

E8. Πώς μπορώ να συνδέσω περισσότερα ενσύρματα χειριστήρια στο σύστημα Nintendo Switch™ 2 ή Nintendo Switch™;

- A1. Χρησιμοποιήστε όλες τις διαθέσιμες θύρες USB-A στη βάση του Nintendo Switch™ 2 ή του Nintendo Switch™.
- A2. Χρησιμοποιήστε ένα επίσημο USB Hub ή επίσημα αδειοδοτημένο USB Hub για να αυξήσετε τον αριθμό των διαθέσιμων θυρών USB.

ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟΥ

Υποδοχή	USB-C
Διεπαφή USB	USB 2.0 (12 Mbps)
Διεπαφή μοχλού	12-bit Hall Effect
Συμβατότητα	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ Μοντέλο OLED και Nintendo Switch™
Διαστάσεις	149 mm Μ × 105 mm Π × 62 mm Β
Βάρος	150 g

ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΚΑΛΩΔΙΩΝ

Βύσματα	USB-A σε USB-C
Μήκος	3 m
Βάρος	75 g
Τάση	5 V
Ρεύμα	Ονομαστικό ρεύμα λειτουργίας 500 mA, 3 A μέγιστο

ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ/ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

Για υποστήριξη για τα γνήσια αξεσουάρ PowerA, επισκεφθείτε τη διεύθυνση [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).

ΕΓΓΥΗΣΗ

Περιορισμένη εγγύηση 2 ετών: Επισκεφθείτε τη διεύθυνση [PowerA.com/Warranty-Policy/](https://www.powera.com/Warranty-Policy/) για λεπτομέρειες.

ΠΡΟΣΘΕΤΑ ΝΟΜΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

© 2026 ACCO Brands. Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. Η ονομασία PowerA, το λογότυπο PowerA και η ονομασία Lumetra αποτελούν εμπορικά σήματα της ACCO Brands. Όλα τα άλλα κατατεθέντα και μη κατατεθέντα εμπορικά σήματα αποτελούν ιδιοκτησία των αντίστοιχων κατόχων τους.

Η ονομασία USB-C® είναι σήμα κατατεθέν του USB Implementers Forum.

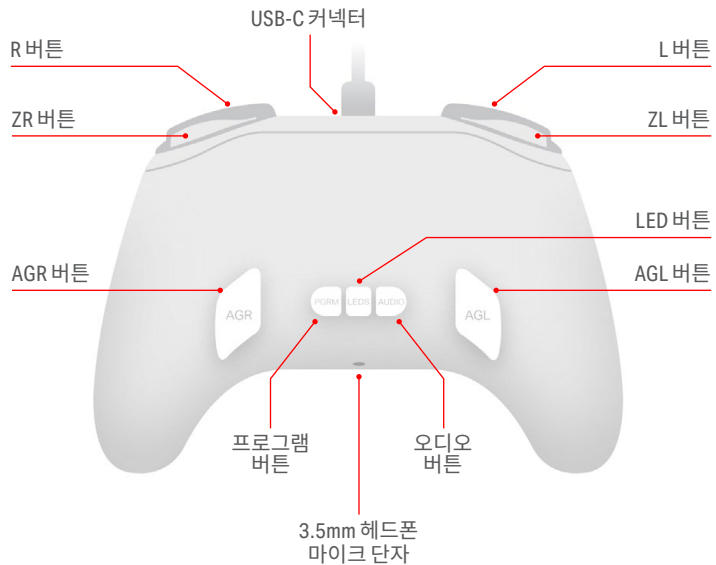
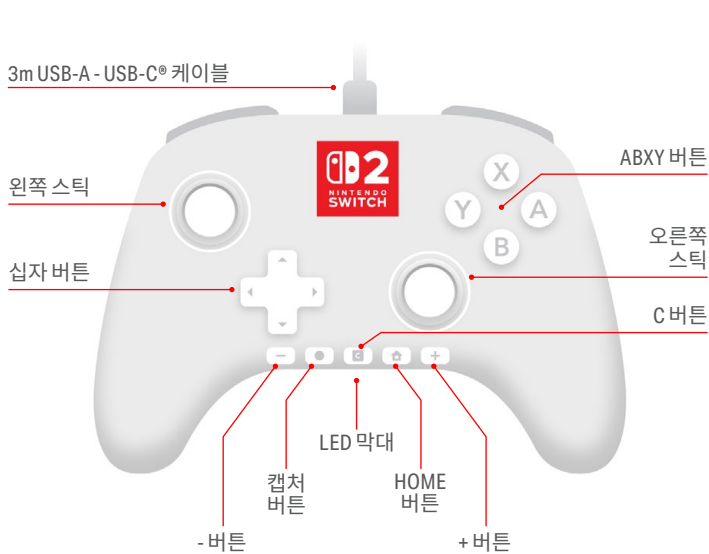
© Nintendo. Η ονομασία Nintendo Switch είναι εμπορικό σήμα της Nintendo.

Οι όροι HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface, Εμπορική διαμόρφωση (trade dress) HDMI και τα λογότυπα HDMI, είναι εμπορικά σήματα ή εμπορικά σήματα κατατεθέντα της εταιρείας HDMI Licensing Administrator, Inc.

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

[ACCOBRANDS.com](https://www.accobrands.com) | [POWERA.com](https://www.powera.com)

컨트롤러 맵



콘텐츠

- Lumectra가 탑재된 Nintendo Switch™ 2용 PowerA Advantage 유선 컨트롤러
- 3m USB-A - USB-C 케이블

호환성

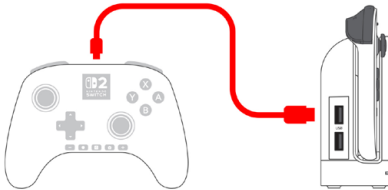
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ - OLED 모델
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

설정

1. Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 콘솔을 독에 연결하십시오.



2. USB 케이블의 USB-A 커넥터를 Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 독에 연결하십시오.
3. USB 케이블의 USB-C 커넥터를 컨트롤러에 연결하십시오.



4. 콘솔의 전원 버튼을 눌러 Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 콘솔을 깨우십시오.



5. 컨트롤러의 LED 막대가 흰색으로 빛나며 사용할 준비가 되었다는 것을 나타낼 것입니다. 플레이를 시작하려면 화면에 표시되는 지침을 따르십시오.



참고 :

- PowerA 유선 컨트롤러와 최적으로 호환되도록 Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 시스템이 최신 시스템 업데이트를 사용하고 있는지 확인하십시오. HOME 메뉴의 “설정”에서

Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 시스템에 업데이트가 있는지 확인합니다.

- Lumectra가 탑재된 Nintendo Switch™ 2용 PowerA Advantage 유선 컨트롤러가 최신 펌웨어를 사용하고 있는지 확인하십시오. PowerA.com/Product-Support/에서 가능한 업데이트를 확인하십시오.
- 이 컨트롤러는 HD 진동, IR 카메라, 모션 컨트롤, amiibo™ NFC 또는 플레이어 LED 등을 지원하지 않습니다.
- TV 모드 전용입니다. Joy-Con™ 2 또는 Joy-Con™ 전용 게임에서는 사용할 수 없습니다.
- 최대 8개의 컨트롤러를 Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 시스템에 동시에 연결할 수 있습니다.
 - 연결 가능한 유선 컨트롤러의 수는 Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 독의 USB 포트의 수에 따라 달라집니다.
 - 오른쪽 및 왼쪽 Joy-Con™ 2 또는 Joy-Con™은 각각 하나의 컨트롤러로 간주합니다. 그러나 두 개 모두 콘솔에 페어링되어 있다면, 두 개의 컨트롤러로 간주합니다.
- 포함된 컨트롤러를 PowerA 컨트롤러 연결 목적 외의 용도로 사용하지 마십시오.
- C 버튼은 Nintendo Switch™ 시스템에서 지원하지 않습니다.

오디오 설정

오디오의 경우, 헤드셋 또는 헤드폰의 3.5mm 단자를 컨트롤러의 3.5mm 헤드폰 마이크 단자에 끝까지 삽입하십시오.



참고:

- 일부 소프트웨어 타이틀만 마이크 또는 채팅 기능을 지원합니다. 소프트웨어 타이틀 설명서에서 호환성 또는 지원 여부를 확인하십시오.
- 청각 손실을 방지하기 위해 헤드셋 또는 헤드폰을 착용하기 전에 Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 시스템의 볼륨을 낮추십시오.
- 연결이 완료되었다면 Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 시스템의 볼륨을 편안한 수준까지 올리십시오. Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 시스템에 연결된 헤드셋 또는 헤드폰의 최대 볼륨을 제한할 수도 있습니다.

Nintendo Switch™ 2:

'홈' 화면에서 '시스템 설정', '오디오'를 선택하고 '최대 헤드폰 볼륨 낮추기'를 토글하십시오.

Nintendo Switch™:

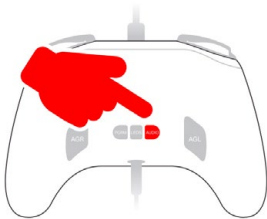
'홈' 화면에서 '시스템 설정', '시스템', '최대 헤드폰 볼륨 낮추기'를 선택하고 '켜기'를 선택하십시오.

- Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 시스템은 오직 하나의 오디오 출력만 지원합니다. 헤드셋 또는 헤드폰이 컨트롤러에 연결되어 있다면 HDMI® 연결 기기를 포함해 다른 모든 기기로의 오디오 출력이 비활성화됩니다. 두 개 이상의 USB 오디오 기기를 연결하면, 처음으로 연결된 기기만 오디오 출력을 제공합니다.
- 청력 손실을 방지하기 위해서 장시간 높은 볼륨 설정을 사용하지 마십시오.

오디오 컨트롤

Lumectra가 탑재된 Nintendo Switch™ 2용 PowerA Advantage 유선 컨트롤러는 컨트롤러 후면에 위치한 오디오 버튼으로 오디오를 제어하는 기능을 제공합니다. 오디오 버튼으로 마이크 음소거/해제, 볼륨 음소거/해제, 볼륨 증가/감소, EQ 모드 변경이 가능합니다.

이 표는 컨트롤러가 제공할 수 있는 모든 오디오 컨트롤러 및 알림을 설명합니다.



참고:

- 컨트롤러 연결 해제 또는 콘솔 전원 종료로 컨트롤러의 연결이 해제되면 Nintendo Switch™ 2 시스템이 오디오 설정을 초기화합니다.
- Nintendo Switch™ 시스템에서는 컨트롤러 연결을 해제하거나 콘솔의 전원을 꺼서 컨트롤러가 연결이 해제되는 경우에도 오디오 설정이 유지됩니다.
- 볼륨 레벨 조절은 10% 단위로 가능하며 콘솔 OS의 볼륨 조정과는 독립적으로 작동합니다. LED 막대가 깜박일 때마다 10% 증가를 나타냅니다.
- 오디오 버튼을 두 번 눌러서 볼륨을 음소거하면 게임 및 채팅 오디오를 포함해 입력되는 모든 오디오가 음소거됩니다. 오디오 버튼을 한 번 눌러 음소거하지 않았다면 마이크는 여전히 활성화 상태입니다.
- 3가지 EQ 모드를 사용할 수 있음:
 - 스탠다드:** 콘솔 오디오의 균형 잡힌 패스스루
 - 베이스 부스트:** 저음 영역을 강화한 더 묵직한 베이스 사운드
 - 몰입형:** 저음과 고음 영역을 약간 보강한 더욱 몰입감 넘치는 사운드

오디오 버튼	액션	LED 막대	청각 신호
한 번 누르기	마이크 음소거/해제	음소거 중 주황색	마이크 음소거/해제 시 알림음
두 번 누르기	볼륨 음소거/해제	음소거 시 빨간색 단색, 마이크 및 볼륨 음소거 시 노란색 단색.	볼륨 음소거/해제 시 경고음
길게 누르기	볼륨 레벨 올리기	볼륨 레벨 증가 시 주황색 점멸	최대 볼륨 도달 시 알림음
길게 누른 후 한 번 누르기	볼륨 레벨 내리기	볼륨 레벨 감소 시 빨간색 점멸	최소 볼륨 도달 시 알림음
세 번 누르기	EQ 모드 변경: “스탠다드”, “베이스 부스트”, “몰입형”	변경 없음	음성으로 활성화 EQ 모드 호출

ADVANCED GAMING BUTTON

ADVANCED GAMING BUTTONS 프로그래밍

1. 프로그램 버튼을 3초간 누른 상태로 유지하십시오.



LED 막대가 파란색으로 천천히 깜박이며 컨트롤러가 프로그래밍 모드에 들어갔음을 표시합니다.



2. Advanced Gaming Button에 할당하려면 다음 버튼(A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, 왼쪽 스틱 누르기, 오른쪽 스틱 누르기 또는 십자 버튼) 중 하나를 누릅니다.



LED 막대가 파란색으로 빠르게 깜박일 것입니다.

3. 해당 기능을 수행할 Advanced Gaming Button(AGR 또는 AGL)을 누릅니다. LED 막대가 이전 상태로 돌아오며 Advanced Gaming Button이 프로그래밍 되었음을 알립니다.



4. 나머지 Advanced Gaming Button에 대해 반복합니다.

참고: Advanced Gaming Button 할당은 컨트롤러의 연결을 해제해도 메모리에 남습니다.

ADVANCED GAMING BUTTONS 재설정

1. 프로그램 버튼을 3초간 누른 상태로 유지하십시오.
 - LED 막대가 파란색으로 천천히 깜박이며 컨트롤러가 프로그래밍 모드에 들어갔음을 표시합니다.
2. AGL 또는 AGR을 눌러 각 버튼을 개별적으로 재설정하거나 프로그램 버튼을 5초간 눌러 두 개를 동시에 재설정합니다.
 - LED 막대가 이전 상태로 돌아오며 Advanced Gaming Button이 초기화되었음을 알립니다.

LUMECTRA 조명

Lumectra 조명은 컨트롤러에 커스터마이징 가능한 RGB 조명을 제공합니다. 이 컨트롤러는 Lumectra 전면 Ghost RGB 조명 기술을 탑재하여 사용하지 않을 때는 Lumectra 조명을 숨겨 깔끔하고 클래식한 흰색 페이스플레이트 디자인을 보여줍니다. Ghost RGB 조명을 켜면 페이스플레이트가 수천 가지의 생생한 색상 조합과 다섯 가지의 재미있는 조명 모드로 생동감을 불어넣습니다.



색상 선택



물결



펄스



모션



리액티브

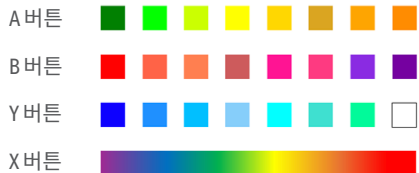


끄기

색상

• 24가지 단색 옵션 및 무지개 색상

- A, B, Y 버튼에는 각기 8개의 선택 가능한 색상(옵션)이 있습니다. X 버튼은 무지개 색상을 선택하는 데 사용됩니다.



밝기

• 11가지 밝기 레벨

- ZL, ZR, +십자 버튼 위, +십자 버튼 아래 버튼은 밝기 레벨을 변경하는 데 사용됩니다. 각 모드의 버튼 기능에 대한 자세한 내용은 해당 모드의 설명을 참조하십시오.
- 밝기 레벨 조절은 10% 단위로 가능합니다.

속도

• 3가지 속도 레벨: 느림, 중간, 빠름

- + 및 - 버튼은 속도 설정 변경에 사용됩니다. 각 모드의 버튼 기능에 대한 자세한 내용은 해당 모드의 설명을 참조하십시오.

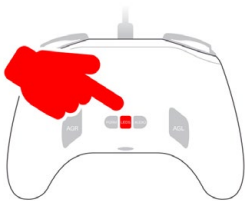
프로필

• 2개의 프로필

- 각 Lumectra 조명 모드는 2개의 프로필을 제공해 쉽게 원하는 설정으로 변경할 수 있습니다.
- 프로필을 전환하려면 스탠다드 컨트롤러 모드에서 LED 버튼을 두 번 누르십시오. 이 기능은 각 Lumectra 조명 모드에서 사용 가능합니다.

모드 전환

- 각 모드를 전환하려면 빠르게 LED 버튼을 누르십시오. 선택한 모드의 설정을 편집하려면 다음 섹션의 단계를 따르십시오.



LUMECTRA 프로그램 모드 시작 및 종료

1. Lumectra 프로그램 모드를 시작하려면 컨트롤러 후면의 LED 버튼을 2초 동안 누르십시오.
 - 녹색 불빛이 일시적으로 페이스플레이트에 번지며 컨트롤러가 Lumectra 프로그램 모드에 들어갔음을 나타냅니다. Lumectra 프로그램 모드에서는 LED 막대가 녹색으로 변경됩니다.
2. 아래 섹션의 단계에 따라 Lumectra 설정을 조정합니다. 완료되면 컨트롤러 후면의 LED 버튼을 2초간 눌러 Lumectra 설정을 저장합니다.
 - 페이스플레이트가 녹색으로 변하고 LED 막대 내부로 퍼져나가며 설정이 저장되었고 컨트롤러가 Lumectra 프로그램 모드에서 나갔음을 나타냅니다. Lumectra 조명 및 LED 막대가 이전 상태로 돌아갈 것입니다.

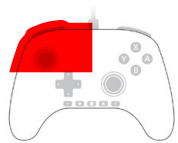
조명 편집 되돌리기

Lumectra 프로그램 모드에서 LED 버튼을 두 번 누르면 저장되지 않은 변경 사항을 되돌립니다. 이렇게 하면 컨트롤러가 마지막으로 저장된 Lumectra 설정으로 돌아갑니다.

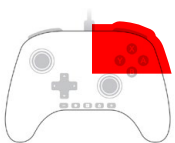
LUMECTRA 설정 편집:

색상 선택

색상 선택 모드는 4가지 커스터마이징 가능한 영역 및 3가지 보조 모드를 지원합니다.



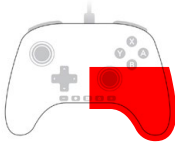
영역 1



영역 2



영역 3



영역 4

참고:

- 영역을 이동할 때 선택한 영역이 3번 깜빡입니다.
- 속도 조절은 무지개 색상의 “단색”, 모든 색상의 “호흡”, 모든 색상의 “리액티브”에만 적용됩니다.
- 모든 영역 버튼을 사용하면 개별 구역 설정을 덮어씁니다.

보조 모드	동작
단색	영역은 설정된 색상으로 빛납니다. 무지개 색상에서는 조명이 여러 가지 색상으로 순환합니다.
호흡	영역은 설정된 색상으로 깜박입니다. 무지개 색상에서 영역은 변화하는 색상 순서에 따라 깜박입니다.
리액티브	버튼을 누르면 설정된 색상의 조명이 터져 나옵니다. 무지개 색상에서는 터져 나오는 조명이 여러 가지 색상으로 표시됩니다.



ZL 모든 영역의 밝기 감소

모든 영역의 밝기 증가 **ZR**

L 모든 영역의 보조 모드 선택

모든 영역의 색상 선택 **R**

- 현재 영역의 속도 조절

모든 영역의 속도 조절 **+**

개별 영역 컨트롤:

- +** 보조 모드 선택
- +** 영역 선택
- +** 밝기 증가
- +** 밝기 감소

개별 색상 영역 선택:

- 24가지 색상
- 무지개 색상

LUMECTRA 설정 편집:

물결

물결 모드는 컨트롤러에서 선택한 방향으로 색상 물결을 보내며, 2가지 영역과 7가지 방향으로 구성되어 있습니다.



물결



배경

참고:

- 영역을 이동할 때, 선택한 영역이 3번 깜빡입니다.
- 무지개 색상은 두 영역 모두를 차지합니다.

방향	동작
왼쪽	물결이 왼쪽에서 오른쪽으로 움직입니다.
오른쪽	물결이 오른쪽에서 왼쪽으로 움직입니다.
위	물결이 위에서 아래로 움직입니다.
아래	물결이 아래에서 위로 움직입니다.
바운스 수직	물결이 왼쪽과 오른쪽으로 움직입니다.
바운스 수평	물결이 위와 아래로 움직입니다.
리액티브	버튼을 누를 때마다 컨트롤러 전체의 색상이 변경되며 색상 물결이 컨트롤러를 가로지릅니다.



ZL 모든 영역의 밝기 감소

모든 영역의 밝기 증가 ZR

L 물결 방향 변경

모든 영역의 색상 선택 R

- 속도 감소

속도 증가 +

개별 영역 컨트롤:

- + 물결 방향 변경
- + 영역 선택
- + 밝기 증가
- + 밝기 감소

개별 색상 영역 선택:

- 24가지 색상
- 무지개 색상

LUMECTRA 설정 편집:

펄스

펄스 모드는 컨트롤러를 가로지르는 조명 효과를 제공합니다.

참고:

- 펄스 모드는 단일 영역 모드이며 추가 보조 모드를 포함하지 않습니다.



ZL 밝기 감소

- 속도 감소

+ 밝기 증가

+ 밝기 감소

밝기 증가 ZR

속도 증가 +

색상 선택:

24가지 색상

무지개 색상

LUMECTRA 설정 편집:

모션

모션 모드는 컨트롤러 주변으로 빛이 반사되는 효과를 제공하며 2개의 커스터마이징 가능 영역과 2개의 보조 모드를 포함합니다.



모션



배경

참고:

- 영역을 이동할 때 선택한 영역이 3번 깜빡입니다.
- 모션 및 배경 모드 모두 무지개 색상으로 설정할 수 있습니다.

보조 모드	동작
설정	모션은 설정된 경로를 따릅니다.
리액티브	모션은 컨트롤러의 버튼을 눌렀을 때의 반응으로만 나타납니다.



ZL 모든 영역의 밝기 감소

모든 영역의 밝기 증가 **ZR**

L 모든 영역의 보조 모드 선택

모든 영역의 색상 선택 **R**

- 현재 영역의 속도 조절

모든 영역의 속도 조절 **+**

개별 영역 컨트롤:

- +** 보조 모드 선택
- +** 영역 선택
- +** 밝기 증가
- +** 밝기 감소

개별 색상 영역 선택:

- 24가지 색상
- 무지개 색상

LUMECTRA 설정 편집:

리액티브

리액티브 모드는 각 버튼을 누를 때마다 앞뒤로 퍼지는 조명 효과를 제공합니다.

참고:

- 리액티브 모드는 단일 영역 모드입니다.

보조 모드	동작
전진	리액티브 조명은 누른 버튼 방향으로 이동합니다.
후진	리액티브 조명은 누른 버튼에서 시작됩니다.



ZL 밝기 감소

- 속도 감소

+ 밝기 증가

+ 보조 모드 선택

+ 밝기 감소

밝기 증가 ZR

속도 증가 +

색상 선택:

24가지 색상

무지개 색상

지원 영역

문제 해결

정품 PowerA 액세서리의 최신 FAQ, 펌웨어, 지원은 [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/)에서 확인하십시오.

Q1. 왜 컨트롤러가 Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 시스템에 연결되지 않나요?

- A1. USB 케이블이 유선 컨트롤러와 Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 독에 제대로 연결되었는지 확인하십시오.
- A2. 유선 컨트롤러를 연결하기 전에 Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 시스템이 전원과 외부 디스플레이에 연결되어 있는지 확인하십시오.
- A3. Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™에 최신 시스템 업데이트가 설치되어 있는지 확인하십시오.
- A4. 헤드셋 또는 헤드폰이 연결되어 있다면, 헤드폰의 연결을 해제하고 Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 독과 유선 컨트롤러의 USB 케이블 연결을 해제하십시오. 설정에 명시된 단계를 반복하십시오.

Q2. 왜 오디오가 들리지 않나요?

- A1. 컨트롤러의 LED 막대가 볼륨이 음소거되었음을 나타내는 빨간색 또는 노란색이 아닌지 확인하십시오. LED 막대가 빨간색 또는 노란색이면 오디오 버튼을 두 번 눌러 볼륨을 음소거 해제하십시오.
- A2. 컨트롤러의 볼륨 레벨이 0%로 설정되지 않았는지 확인하십시오. 오디오 버튼을 길게 누르면 컨트롤러의 볼륨 레벨을 높일 수 있습니다.
- A3. 헤드셋 또는 헤드폰이 작동하는지 확인하십시오. 헤드셋 또는 헤드폰 제품 매뉴얼을 확인하십시오.
- A4. Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 시스템은 오직 하나의 오디오 출력을 지원하므로 오직 하나의 유선 컨트롤러만 오디오에 연결되어 있는지 확인하십시오.
- A5. 유선 컨트롤러가 Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 독에 제대로 연결되었고 LED 막대가 흰색인지 확인하십시오.
- A6. 헤드셋 또는 헤드폰의 3.5mm 단자가 유선 컨트롤러의 3.5mm 오디오 단자에 제대로 연결되었는지 확인하십시오.
- A7. 해당하는 경우 Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 콘솔 또는 소프트웨어 타이틀의 볼륨이 켜져 있는지 확인하십시오.
- A8. 헤드셋 또는 헤드폰이 연결되어 있다면, 헤드폰의 연결을 해제하고 Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 독과 유선 컨트롤러의 USB 케이블 연결을 해제하십시오. 설정 및 오디오 설정에 적합한 단계를 반복하십시오.

Q3. 왜 채팅 또는 마이크가 작동하지 않나요?

- A1. 컨트롤러의 LED 막대가 마이크가 음소거되었음을 나타내는 주황색 또는 노란색이 아닌지 확인하십시오. LED 막대가 주황색 또는 노란색이면 오디오 버튼을 한 번 눌러 마이크 음소거를 해제하십시오.
- A2. 소프트웨어 타이틀 설명서를 참고해 소프트웨어가 채팅 또는 마이크 기능을 지원하는지 확인하십시오. 만약 채팅 및 마이크를 지원한다면 소프트웨어 타이틀 메뉴에서 오디오 설정을 확인하십시오.
- A3. 질문 2에서 추가 해결법을 확인하십시오.

Q4. 왜 Nintendo Switch™ 2 시스템에서 오디오 설정이 초기화되나요?

- A1. 컨트롤러 연결 해제 또는 콘솔 전원 종료로 컨트롤러의 연결이 해제되면 Nintendo Switch™ 2 시스템이 오디오 설정을 초기화합니다.

Q5: 왜 Lumectra 조명이 꺼지나요?

- A1. 해당 모드 또는 영역에 대한 밝기가 0%로 설정되어 있을 수 있습니다. Lumectra 프로그램 모드를 시작하고 십자 버튼 위 버튼을 눌러 현재 영역의 밝기를 높이거나 ZR 버튼을 눌러 모든 영역의 밝기를 높일 수 있습니다.
- A2. Lumectra 조명이 꺼짐 모드일 수 있습니다. LED 버튼을 빠르게 누르면 다음 조명 모드로 전환합니다.
- A3. Lumectra 조명이 리액티브 모드일 수 있습니다. 아무 버튼(ZL 등)을 눌러 Lumectra 조명이 켜지는지 확인하십시오.

Q6. 왜 진동, IR 카메라, 모션 컨트롤 또는 Amiibo™가 작동하지 않나요?

- A1. 이 컨트롤러는 HD 진동, IR 카메라, 모션 컨트롤, amiibo NFC 또는 플레이어 LED 등을 지원하지 않습니다.

Q7. 컨트롤러를 Nintendo Switch™ 2 콘솔에 직접 연결할 수 있나요?

- A1. USB-C - USB-C 케이블은 제공되지 않지만, 케이블 사양 항목의 케이블 전기 사양을 충족하는 자체 USB-C - USB-C 케이블을 사용하면 컨트롤러를 Nintendo Switch™ 2 콘솔 USB-C 포트에 연결할 수 있습니다.

Q8. 어떻게 Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 시스템에 추가로 유선 컨트롤러를 연결할 수 있나요?

- A1. Nintendo Switch™ 2 또는 Nintendo Switch™ 독에서 사용 가능한 모든 USB-A 포트를 사용하십시오.
- A2. 사용 가능한 USB 포트 수를 늘리고 싶다면 공식 USB 허브 또는 공식 라이선스를 받은 USB 허브를 활용하십시오.

컨트롤러 사양

커넥터	USB-C
USB 인터페이스	USB 2.0(12Mbps)
스틱 인터페이스	12비트 홀 효과
호환성	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ OLED 모델, Nintendo Switch™
치수	149mm L x 105mm W x 62mm D
무게	150g

케이블 사양

커넥터	USB-A - USB-C
길이	3m
무게	75g
전압	5V
전류	500mA 일반 작동 전류, 3A 최대

문의/지원

정품 PowerA 액세서리의 지원은 [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/)에서 확인하십시오.

보증

2년 한정 보증: 자세한 내용은 [PowerA.com/Warranty-Policy/](https://www.powera.com/Warranty-Policy/)를 방문하십시오.

추가 법적 정보

© 2026 ACCO Brands. All Rights Reserved. PowerA, PowerA 로고 및 Lumectra는 ACCO Brands의 상표입니다. 다른 모든 등록 및 미등록 상표는 해당 소유자의 재산입니다.

USB-C®는 USB-IF(USB Implementers Forum)의 등록 상표입니다.

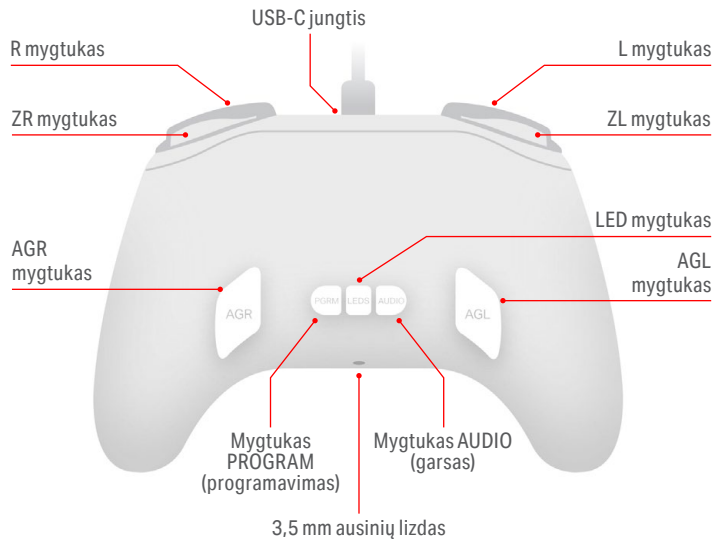
© Nintendo. Nintendo Switch는 Nintendo의 상표입니다.

HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface (고화질 멀티미디어 인터페이스), HDMI트레이드 드레스 및 HDMI 로고라는 용어는 HDMI Licensing Administrator, Inc.의 상표 또는 등록 상표입니다.

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

[ACCOBRANDS.com](https://www.accobrands.com) | [POWERA.com](https://www.powera.com)

VALDIKLIO SCHEMA



TURINYS

- „PowerA Advantage“ laidinis valdiklis konsolei „Nintendo Switch™ 2“ su „Lumectra“
- 3 m laidas su USB-A ir USB-C® jungtimis

SUDERINAMUMAS

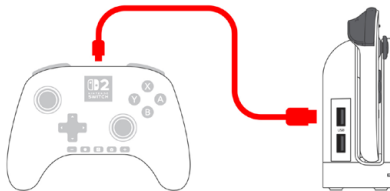
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	„Nintendo Switch™“ – OLED modelis
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

SĄRANKA

1. Įstatykite „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“ konsolę į stovą.



2. Prijunkite laido USB-A jungtį prie „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“ stovo.
3. Prijunkite laido USB-C jungtį prie laidinio valdiklio.



4. Pažadinkite konsolę „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“, paspausdami konsolės maitinimo mygtuką.



5. Valdiklio LED juosta pradės nepertraukiamai šviesti baltai, nuroydamą, kad jis paruoštas naudoti. Vadovaukitės nurodymais ekrane, kad pradėtumėte žaisti.



PASTABA.

- Pasirūpinkite, kad sistemoje „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“ būtų įdiegtas naujausias sistemos atnaujinimas, kad ji būtų optimaliai suderinama su „PowerA“ laidiniais valdikliais. Patikrinkite, ar yra sistemos „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“ atnaujinimų, naudodami parinktį „System Settings“ (sistemos parametrai) pagrindiniame meniu.
- Patikrinkite, ar jūsų „PowerA Advantage“ laidinis valdiklis, skirtas „Nintendo Switch™ 2“ su „Lumetra“, naudoja naujausią programinę-aparatinę įrangą. Svetainėje PowerA.com/Product-Support/ patikrinkite, ar yra galimų atnaujinimų.
- Šis valdiklis nepalaiko HD vibracijos, IR kameros, valdymo judesiais, „amiibo™“ NFC ir žaidėjo LED.
- Skirta naudoti tik TV režimu. Neskirta naudoti tik „Joy-Con™ 2“ arba „Joy-Con™“ žaidimams.
- Prie sistemos „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“ vienu metu galima prijungti iki 8 valdiklių.
 - Galima prijungti tiek laidinių valdiklių, kiek laisvų USB prievadų yra „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“ stovė.
 - Dešinysis ir kairysis „Joy-Con™ 2“ arba „Joy-Con™“ taip pat laikomi valdikliais. Dėl to juos susiejus su konsole, jie įskaičiuojami, kaip du valdikliai.
- Pridedamą laidą naudokite tik prijungti „PowerA“ valdikliui.
- „Nintendo Switch™“ sistemos nepalaiko mygtuko C.

GARSO SĄRANKA

Kad girdėtusi garsas, iki galo įstatykite 3,5 mm ausinių kištuką į valdiklio 3,5 mm garso lizdą.

**PASTABA.**

- Mikrofono arba pokalbių funkciją palaiko tik kai kurie žaidimai. Suderinamumas nurodytas žaidimo instrukcijose.
- Kad nepažeistumėte klausos, prieš užsidėdami ausines, sumažinkite sistemos „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“ garsumą.
- Prijungę, po truputį didinkite sistemos „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“ garsumą iki jums malonaus lygio. Taip pat galite apriboti maksimalų garsumą sistemoje „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“:

„Nintendo Switch™ 2“

Pagrindiniame ekrane pasirinkite „System Settings“ (sistemos nustatymai), „Audio“ (garsumas) ir įjunkite „Lower Max Headphone Volume“ (sumažinti maksimalų ausinių garsumą).

„Nintendo Switch™“

Pagrindiniame ekrane pasirinkite „System Settings“ (sistemos nustatymai), „System“ (sistema), „Lower Max Headphone Volume“ (sumažinti maksimalų ausinių garsumą) ir pasirinkite „On“ (įjungta).

- „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“ palaiko tik viena garso išėjimą. Prie valdiklio prijungus ausines, visų kitų įrenginių garsas, įskaitant HDMI® laidų prijungtus įrenginius, bus išjungtas. Prijungus daugiau nei vieną USB garso šaltinį, tik garsas girdėsies tik pirmajame prijungtame įrenginyje.
- Nesiklausykite labai garsiai ilgesnį laiką, antraip galite pažeisti klausą.

GARSO VALDIKLIAI

„PowerA Advantage“ laidinis valdiklis, skirtas „Nintendo Switch™ 2“ su „Lumetra“, turi garso reguliavimo mygtuką valdiklio galinėje dalyje. Mygtukas AUDIO suteikia galimybę nutildyti / išjungti mikrofono nutildymą, nutildyti / išjungti nutildymą, sumažinti / padidinti garsumą ir keisti EQ režimą.

Lentelėje nurodyti visos valdiklio suteikiamos garso nuostatos ir pranešimai.



PASTABA.

- Kai valdiklis atjungiamas (atjungiant laidą arba išjungiant konsolę), sistemos „Nintendo Switch™ 2“ garsumo nuostatos nustatomos iš naujo.
- Kai valdiklis atjungiamas (atjungiant laidą arba išjungiant konsolę), sistemos „Nintendo Switch™ 2“ garsumo nuostatos įsimenamos.
- Garsumas reguliuojamas 10 % žingsniais ir priklauso nuo konsolės OS garsumo nustatymų. Kiekvienas LED juostos mirksnis nurodo 10 % pokytį.
- Kai garsumas nutildomas dukart paspaudus mygtuką AUDIO, įeinantis garsas, įskaitant žaidimą ir pokalbius, nutildomas. Mikrofonas veiks toliau, nebent jis buvo nutildytas vienu mygtuko AUDIO paspaudimu.
- Galimi 3 EQ režimai:
 - **Standard:** subalansuotas konsolės garso lygis.
 - **Bass Boost:** paryškina žemą dažnį, kad garsas būtų sodresnis.
 - **Immersive:** šiek tiek paryškina žemą ir aukštą dažnį, kad garsas būtų labiau įtraukiantis.

MYGTUKAS AUDIO (GARSAS)	VEIKSMAS	LED JUOSTA	GARSINIS SIGNALAS
Vienas paspaudimas	Nutildyti / išjungti mikrofono nutildymą	Nutildžius nuolat šviečia oranžine spalva	Spragtelėjimas, kai mikrofonas nutildomas / išjungiamas nutildomas
Du paspaudimai	Nutildyti / išjungti nutildymą	Nutildžius nuolat šviečia raudona spalva. Jei vienu metu nutildomas ir garsas ir mikrofonas, šviečia geltonai.	Pyptelėjimas, nutildomas / išjungiamas nutildymas
Laikymas nuspaudus	Padidina garsumą	Didinant garsumą, mirksi oranžine spalva	Spragtelė, kai pasiekiamas maksimalus garsumas
Vienas paspaudimas ir laikymas nuspaudus	Sumažina garsumą	Mažinant garsumą, mirksi raudona spalva	Spragtelė, kai pasiekiamas minimalus garsumas
Trys paspaudimai	Pakeičia EQ režimą: „Standard“, „Bass Boost“ ir „Immersive“	Nesikeičia	Įjungtas EQ režimas įvardijamas balsu

IŠPLĚSTINIAI ŖAIDIMŲ MYGTUKAI

IŠPLĚSTINIŲ ŖAIDIMŲ MYGTUKŲ PROGRAMAVIMAS

1. Nuspauskite ir laikykite mygtuką PROGRAM 3 sekundes.



LED juosta retai mirksės mėlynai, nurodama, kad valdiklis veikia programavimo režimu.



2. Paspauskite vieną iš šių mygtukų, kurį norite priskirti papildomam Ŗaidimo mygtukui: A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, kairiosios svirties paspaudimą, dešniosios svirties paspaudimą + valdymo kryžiuką.



LED juosta pradės dažnai mirksėti mėlynai.

3. Paspauskite papildomą Ŗaidimo mygtuką (AGR arba AGL), kuriam norite priskirti šią funkciją.

LED juosta sugrįš į ankstesnę būseną, nurodama, kad papildomas Ŗaidimo mygtukas užprogramuotas.



4. Veiksmus pakartokite kitam papildomam Ŗaidimo mygtukui.

PASTABA. Papildomiems Ŗaidimo mygtukams priskirtos funkcijos bus saugomos atmintyje net atjungus valdiklį.

PAPILDOMŲ ŖAIDIMO MYGTUKŲ NUSTATYMAS IŠ NAUJO

1. Nuspauskite ir laikykite mygtuką PROGRAM 3 sekundes.
 - LED juosta retai mirksės mėlynai, nurodama, kad valdiklis veikia programavimo režimu.
2. Paspauskite AGL arba AGR, kad atkurtumėte po vieną mygtuką arba nuspauskite ir palaikykite mygtuką PROGRAM 5 sekundes, kad atkurtumėte abu mygtukus vienu metu.
 - LED juosta sugrįš į ankstesnę būseną, nurodama, kad papildomas Ŗaidimo mygtukas nustatytas iš naujo.

„LUMECTRA“ APŠVIETIMAS

„Lumectra“ išsiskiria tinkinamu valdiklio RGB apšvietimu. Šis valdiklis pasižymi „Lumectra“ viso paviršiaus „Ghost“ RGB apšvietimo technologija, kuri išjungia „Lumectra“ apšvietimą, kai valdiklis nenaudojamas, kad paviršius atrodytų tarsi įprastinio valdiklio. Įjungus „Ghost“ RGB apšvietimą, paviršius atgyja tūkstančiais ryškių spalvų derinių ir 5 smagiais apšvietimo režimais.



SPALVŲ PASIRINKIMAS



BANGA



PULSAVIMAS



JUDESYS



REAKCIJA



IŠJUNGTA

SPALVOS

- 24 vientisų spalvų parinktis ir vaivorykštės efektas
- Mygtukai A, B ir Y turi po 8 skirtingas vientisų spalvų parinktis. Mygtuku X pasirenkamas vaivorykštės efektas:

MYGTUKASA 

MYGTUKASB 

MYGTUKASY 

MYGTUKASX 

RYŠKUMAS

- 11 ryškumo lygių
- Mygtukais ZL, ZR + valdymo kryžiukas aukštyn ir + valdymo kryžiukas žemyn keičiamas ryškumo lygis. Konkrečių mygtukų funkcijas rasite kiekvieno režimo instrukcijose.
- Ryškumas keičiamas 10 % pakopomis.

GREITIS

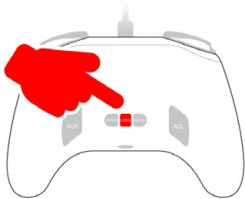
- 3 greičio lygiai: lėtas, vidutinis ir greitas
- Greičio nuostatos keičiamos mygtukais + ir -. Konkrečių mygtukų funkcijas rasite kiekvieno režimo instrukcijose.

PROFILIAI

- 2 profiliai
- Kiekvieną „Lumectra“ apšvietimo režimą sudaro 2 profiliai, kad galėtumėte lengvai sukeisti mėgstamas nuostatas.
- Norėdami įjungti vieną arba kitą profilį, dukart paspauskite LEDS mygtuką, kai įjungtas standartinis valdiklio režimas. Ši funkcija pasiekama kiekvienu „Lumectra“ apšvietimo režimu.

REŽIMO PERJUNGIMAS

- Norėdami perjungti kitą režimą, bakstelėkite LEDS mygtuką. Norėdami redaguoti pasirinktą režimą, vadovaukitės kitame skyriuje pateiktomis instrukcijomis,



„LUMECTRA“ PROGRAMAVIMO REŽIMO ĮJUNGIMAS IR IŠJUNGIMAS

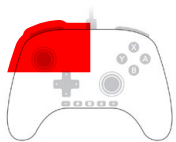
- Norėdami įjungti „Lumectra“ programavimo režimą, nuspauskite ir palaikykite LEDS mygtuką valdiklio gale 2 sekundes.
 - Paviršius akimirksniui nušvis žalia spalva, nurodydamas, kad valdiklis veikia „Lumectra“ programavimo režimu. Valdikliui veikiant „Lumectra“ programavimo režimu, LED juosta švies vientisa žalia spalva.
- Norėdami pakeisti „Lumectra“ nustatymus, atlikite tolesniuose skyriuose nurodytus redagavimo veiksmus. Norėdami išsaugoti „Lumectra“ nustatymus, pabaigę nuspauskite ir palaikykite LEDS mygtuką valdiklio gale 2 sekundes.
 - Paviršius nušvis žalia spalva, kuri susitelks aplink LED juostą, nurodydama, kad nuostatos įrašytos ir valdiklis nebeveikia „Lumectra“ programavimo režimu. „Lumectra“ apšvietimas ir LED juos vėl veiks įprastiniu režimu.

APŠVIETIMO PAKEITIMŲ ATŠAUKIMAS

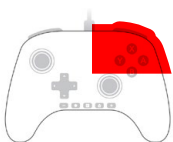
Kai įjungtas „Lumectra“ programavimo režimas, galima atšaukti visus neįrašytus pakeitimus, dukart paspaudžiant LEDS mygtuką. Taip grąžinami paskutiniai įrašyti „Lumectra“ nustatymai.

„LUMECTRA“ NUSTATYMŲ REDAGAVIMAS: SPALVŲ PASIRINKIMAS

Spalvų pasirinkimo režimą sudaro 4 keičiamos zonos ir 3 antriniai režimai.



1 ZONA



2 ZONA



3 ZONA



4 ZONA

PASTABA.

- Keičiant zonas, pasirinkta zona sumirksės 3 kartus.
- Greičio pokyčiai matosi tik bet kokios spalvos „Vientisu“, „Pulsuojančiu“ ir „Reakcijos“ režimu.
- Naudojant mygtukų komandas visoms zonoms, perrašomi atskirų zonų nustatymai.

ANTRINIS REŽIMAS	ELGESYS
Vientisas	Zona šviečia nustatyta spalva. <i>Kai veikia vaivorykštės efektas, apšvietimo spalvos nuolat mainosi.</i>
Pulsuojantis	Zona pulsuos nustatyta spalva. <i>Kai įjungtas vaivorykštės efektas, zona pulsuos mainydamą spalvas.</i>
Reakcija	Šviesa sklis nuo paspausto mygtuko nustatyta spalva. <i>Kai veikia vaivorykštės efektas, šviesos pliūpsnį sudarys visa spalvų gama.</i>



Visų zonų ryškumo sumažinimas



Visų zonų antrinio režimo pasirinkimas



Esamos zonos greičio pasirinkimas

Atskiros zonos valdikliai:



Antrinio režimo pasirinkimas



Zonos pasirinkimas



Ryškumo padidinimas



Ryškumo sumažinimas



Visų zonų ryškumo padidinimas



Visų zonų spalvos pasirinkimas



Visų zonų greičio reguliavimas

Atskiros spalvos zonos pasirinkimas

24 spalvos

Vaivorykštės efektas

„LUMECTRA“ NUSTATYMŲ REDAGAVIMAS:

BANGA

Bangos režimu nustatyta kryptimi valdikliu sklinda spalvota banga, kurios skirstomos į 2 zonas ir 7 kryptis.

**BANGA****FONAS****PASTABA.**

- Keičiant zonas, pasirinkta zona sumirksės 3 kartus.
- Vaivorykštės efektas apima abi zonas.

KRYPTIS	ELGESYS
Kairė	Banga juda iš kairės į dešinę.
Dešinė	Banga juda iš dešinės į kairę.
Viršus	Banga juda iš viršaus į apačią.
Apačia	Banga juda iš apačios į viršų.
Vertikalus šokčiojimas	Banga juda iš kairės į dešinę ir atvirkščiai.
Horizontalus šokčiojimas	Banga kyla ir leidžiasi nuo viršaus į apačią.
Reakcija	Su kiekvienu mygtuko paspaudimu spalvota banga sklinda valdikliu pakeisdama bendrą valdiklio spalvą.



Visų zonų ryškumo sumažinimas



Bangos krypties keitimas



Greičio mažinimas

Atskiros zonos valdikliai:



Bangos krypties keitimas



Zonos pasirinkimas



Ryškumo padidinimas



Ryškumo sumažinimas



Visų zonų ryškumo padidinimas



Visų zonų spalvos pasirinkimas



Greičio didinimas

Atskiros spalvos zonos pasirinkimas

24 spalvos

Vaivorykštės efektas

„LUMECTRA“ NUSTATYMŲ REDAGAVIMAS:


PULSAVIMAS

Pulsavimo režimu valdiklis apšviečiamas pulsuojančia spalva.

PASTABA.

- Pulsavimo režimas sudaro vieną zoną ir jis neturi papildomų antrinių režimų.



 Ryškumo sumažinimas

Ryškumo padidinimas 


 Greičio mažinimas

Greičio didinimas 

 Ryškumo padidinimas

Spalvų pasirinkimas:

24 spalvos 

 Ryškumo sumažinimas

Vaivorykštės efektas 

„LUMECTRA“ NUSTATYMŲ REDAGAVIMAS:

JUDESYS

Judesio režimu po valdiklį šokinėja šviesos linija, kurią galima perskirti į 2 tinkinamas zonas ir naudoti 2 antriniais režimais:



JUDESYS



FONAS

PASTABA.

- Keičiant zonas, pasirinkta zona sumirksės 3 kartus.
- Tiek Judesio, tiek Fono zonoms galima taikyti vaivorykštės efektą.

ANTRINIS REŽIMAS	ELGESYS
Nustatyti	Judesys seka nustatytu keliu.
Reakcija	Judesys prasideda tik kaip reakcija į valdiklio mygtuko paspaudimą.



Visų zonų ryškumo sumažinimas



Visų zonų antrinio režimo pasirinkimas



Esamos zonos greičio pasirinkimas

Atskiros zonos valdikliai:



Antrinio režimo pasirinkimas



Zonos pasirinkimas



Ryškumo padidinimas



Ryškumo sumažinimas



Visų zonų ryškumo padidinimas



Visų zonų spalvos pasirinkimas



Visų zonų greičio reguliavimas

Atskiros spalvos zonos pasirinkimas

24 spalvos

Vaivorykštės efektas

„LUMECTRA“ NUSTATYMŲ REDAGAVIMAS:

REAKCIJA


Reakcijos režimas pasižymi pulsuojančios šviesos efektu, kuris juda link ar nuo kiekvieno paspausto mygtuko.

PASTABA.

- Vienos zonos reakcijos režimas.

ANTRINIS REŽIMAS	ELGESYS
Link	Reakcijos šviesa juda link paspausto mygtuko.
Nuo	Reakcijos šviesa sklinda nuo paspausto mygtuko.



 Ryškumo sumažinimas

Ryškumo padidinimas 

 Greičio mažinimas


Greičio didinimas 

 Ryškumo padidinimas

Spalvų pasirinkimas:

 Antrinio režimo pasirinkimas

24 spalvos 

 Ryškumo sumažinimas

Vaivorykštės efektas 

PALAIKYMO SKYRIUS

TRIKČIŲ ŠALINIMAS

Naujausias DUK, programinę-aparatinę įrangą ir originaliems „PowerA“ priedams skirtą palaikymą rasite PowerA.com/Product-Support/.

1 K. Kodėl valdiklis neprisijungia prie sistemos „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“?

- 1 A. Patikrinkite, ar USB laidas tvirtai prijungtas prie laidinio valdiklio ir „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“ stovo.
- 2 A. Prieš prijungdami laidinį valdiklį, patikrinkite, ar sistemos „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“ konsolė yra įjungta ir prijungta prie išorinio ekrano.
- 3 A. Patikrinkite, ar jūsų „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“ konsolėje įdiegtas naujausias sistemos atnaujinimas.
- A4. Jei prijungtos ausinės, atjunkite jas ir USB laidą nuo „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“ stovo ir laidinio valdiklio. Pakartokite skyriuje SAŖANKA nurodytus veiksmus.

2 K. Kodėl nesigirdi garso?

- 1 A. Patikrinkite, ar LED juosta nešviečia raudonai arba geltonai, nes tai reikštų, kad garsumas nutildytas valdikliu. Jei LED juosta šviečia raudonai, dukart paspauskite mygtuką AUDIO, kad išjungtumėte nutildymą.
- 2 A. Patikrinkite, ar valdiklio garsumas yra didesnis nei 0%. Palaikykite nuspaustą mygtuką AUDIO, kad padidintumėte valdiklio garsumą.
- 3 A. Patikrinkite, ar ausinės veikia. Žr. ausinių naudotojo vadovą.
- A4. Patikrinkite, ar garsas prijungtas tik prie vieno laidinio valdiklio, nes „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“ leidžia naudoti tik vieną garso išėjimą.

- A5. Patikrinkite laidinis valdiklis prijungtas prie „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“ stovo ir LED juosta pastoviai šviečia baltai.
- A6. Patikrinkite, ar ausinių 3,5 mm kištukas tvirtai prijungtas prie laidinio valdiklio 3,5 mm garso lizdo.
- A7. Patikrinkite, ar garsas nėra nutildytas „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“ konsolėje arba žaidime, jei jame yra toks nustatymas.
- A8. Jei prijungtos ausinės, atjunkite jas ir USB laidą nuo „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“ stovo ir laidinio valdiklio. Pakartokite skyriuje SAŖANKA ir GARSO SAŖANKA nurodytus veiksmus.

3 K. Kodėl neveikia pokalbis arba mikrofonas?

- 1 A. Patikrinkite, ar LED juosta nešviečia oranžine arba geltona spalva, nes tai reikštų, kad mikrofonas nutildytas valdikliu. Jei LED juosta šviečia oranžine spalva, vieną kartą paspauskite mygtuką AUDIO, kad išjungtumėte mikrofoną.
- 2 A. Patikrinkite, ar žaidimas palaiko pokalbio funkciją arba mikrofoną, atitinkamo žaidimo instrukcijose. Jei pokalbis arba mikrofonas palaikomi, patikrinkite garso nustatymus žaidimo meniu.
- 3 A. Papildomų sprendimų rasite 2 klausime.

4 K. Kodėl dingio mano „Nintendo Switch™ 2“ sistemos garso nustatymai?

- 1 A. Kai valdiklis atjungiamas (atjungiant laidą arba išjungiant konsolę), sistemos „Nintendo Switch™ 2“ garsumo nuostatos nustatomos iš naujo.

5 K. Kodėl nešviečia „Lumetra“ apšvietimas?

- 1 A. Gali būti, kad tam režimui ar zonai nustatytas 0 % ryškumas. Įjunkite „Lumetra“ programavimo režimą ir paspauskite +Valdymo kryžiuoką aukštyn, kad padidintumėte esamos zonos ryškumą, arba ZR, kad padidintumėte visų zonų ryškumą.
- 2 A. Gali būti, kad „Lumetra“ apšvietimas išjungtas. Bakstelėjus LEDS įjungiamas kitas apšvietimo režimas.
- 3 A. Gali būti, kad „Lumetra“ apšvietimas veikia reakcijos režimu. Paspauskite bet kurį mygtuką (pvz., ZL), kad pamatytumėte, ar „Lumetra“ apšvietimas įsijungia.

6 K. Kodėl neveikia vibracija, IR kamera, valdymas judesiais arba „amiibo™“?

- 1 A. Šis valdiklis nepalaiko HD vibracijos, IR kameros, valdymo judesiais, „amiibo™“ NFC ir žaidėjo LED.

7 K. Ar galiu tiesiogiai prijungti valdiklį prie konsolės „Nintendo Switch™ 2“?

- 1 A. Nors USB-C ir USB-C laidas nepridedamas, valdiklį galima prijungti prie konsolės „Nintendo Switch™ 2“ USB-C prievadų, naudojant USB-C ir USB-C laidą, kuris atitinka arba viršija laido specifikacijų skyriuje nurodytus duomenis.

8 K. Kaip prijungti daugiau laidinių valdiklių prie sistemos „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“?

- 1 A. Junkite prie visų laisvų „Nintendo Switch™ 2“ arba „Nintendo Switch™“ stovo prievadų.
- 2 A. Naudokite oficialų USB šakotuvą arba oficialiai licencijuotą USB šakotuvą, kad padidintumėte laisvų USB prievadų skaičių.

VALDIKLIO SPECIFIKACIJA

Jungtis	USB-C
USB sąsaja	USB 2.0 (12 Mbps)
Svirčių sąsaja	12 bitų „Hall Effect“
Suderinamumas	„Nintendo Switch™ 2“, „Nintendo Switch™“ OLED modelis ir „Nintendo Switch™“
Matmenys	149 mm l × 105 mm P × 62 mm G
Svoris	150 g

LAIDO SPECIFIKACIJOS

Jungtys	USB-A ir USB-C
Ilgis	3 m
Svoris	75 g
Įtampa	5 V
Srovė	įprastinė srovė 500 mA, maks. 3 A

KONTAKTAS / PALAIKYMAS

Originaliems „PowerA“ priedams skirtą palaikymą rasite PowerA.com/Product-Support/.

GARANTIJA

2 metų ribotoji garantija: išsamesnės informacijos rasite svetainėje PowerA.com/Warranty-Policy/.

PAPILDOMA TEISINĖ INFORMACIJA

© „2026 ACCO Brands“. Visos teisės saugomos. „PowerA“, „PowerA“ logotipas ir „Lumectra“ yra „ACCO Brands“ prekių ženklai. Visi kiti registruotieji ir neregistruotieji prekių ženklai priklauso jų atitinkamiems savininkams.

USB-C® yra registruotasis „USB Implementers Forum“ prekių ženklas.

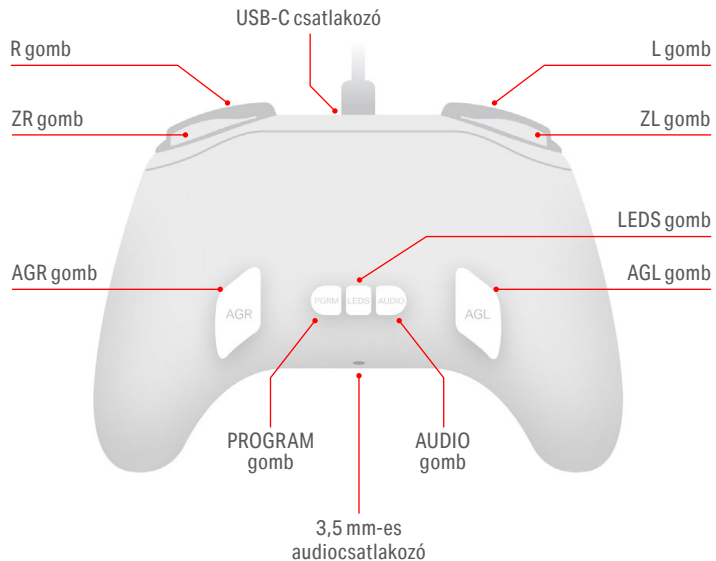
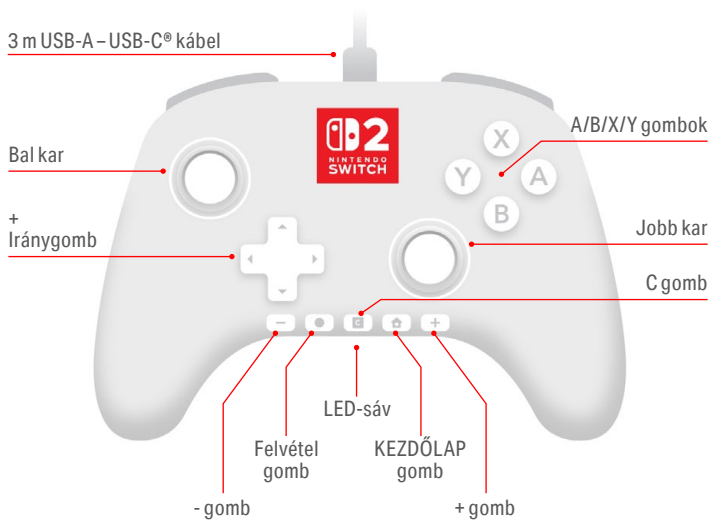
© „Nintendo“. „Nintendo Switch“ yra registruotasis „Nintendo“ prekių ženklas.

Terminai „HDMI“, „HDMI High-Definition Multimedia Interface“, HDMI prekės pakuotė ir HDMI logotipai yra „HDMI Licensing Administrator, Inc.“ prekių ženklai arba registruotieji prekių ženklai.

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

ACCOBRANDS.com | POWERA.com

VEZÉRLŐ GOMBKIOSZTÁSA



TARTALOM

- PowerA Advantage vezetékes vezérlő Nintendo Switch™ 2 konzolhoz Lumectra világítással
- 3 m USB-A – USB-C kábel

KOMPATIBILITÁS

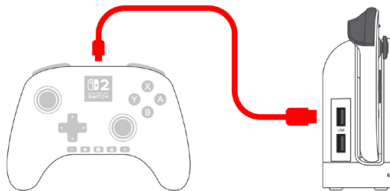
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ – OLED Modell
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

BEÁLLÍTÁS

1. Dokkold a Nintendo Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ konzolt.



2. Dugd be az USB-kábel USB-A végét a Nintendo Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ dokkolójába.
3. Dugd be az USB-kábel USB-C végét a vezérlőbe.



4. Ébreszd fel a Nintendo Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ konzolt a konzolon lévő tápellátás gombbal.



5. A vezérlőn található LED-sáv folyamatos fehér fényel világít, jelezve, hogy most már használatra kész. Kövesd a képernyőn megjelenő utasításokat a játék megkezdéséhez.

**MEGJEGYZÉS:**

- A PowerA vezetékes vezérlőkkel való optimális kompatibilitás érdekében győződj meg róla, hogy a Nintendo Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ rendszered a legfrissebb rendszerfrissítést használja. Ellenőrizd a főmenü „Rendszerbeállítások” menüpontján keresztül, hogy nincs-e frissítés a Nintendo

Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ rendszeredhez.

- Kérünk, győződj meg róla, hogy a Lumetra világítással rendelkező Nintendo Switch™ 2 konzolhoz használható PowerA Advantage vezetékes vezérlőd a legfrissebb firmware-verziót használja. Nézd meg a PowerA.com/Product-Support/ oldalon, hogy vannak-e frissítések.
- Ez a vezérlő nem támogatja a HD rumble rezgést, az IR-kamerát, a mozgásvezérlést, az amiibo NFC-t vagy a játékos LED-eket.
- Csak tévé módban való használatra. Nem használható csak Joy-Con™ 2 vagy Joy-Con™ vezérlőkre tervezett játékokkal.
- A Nintendo Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ rendszerhez egyszerre legfeljebb 8 vezérlő csatlakoztatható.
 - A csatlakoztatható vezetékes vezérlők száma a Nintendo Switch™ 2 vagy a Nintendo Switch™ dokkoló elérhető USB-portjainak számától függ.
 - A jobb és bal Joy-Con™ 2, illetve Joy-Con™ külön-külön egy-egy vezérlőnek számítanak. Tehát, ha mindkettő csatlakoztatva van a konzolhoz, az két vezérlőnek számít.
- Ne használd a mellékelt kábelt más célra, mint a PowerA vezérlő csatlakoztatására.
- A C gomb nem támogatott a Nintendo Switch™ rendszereken.

HANGBEÁLLÍTÁS

A hang érdekében dugd be teljesen a fejhallgatód vagy headseted 3,5 mm-es csatlakozóját a vezérlő 3,5 mm-es audiokimenetébe.



MEGJEGYZÉS:

- Csak néhány alkalmazás támogatja a mikrofon vagy a csevegés használatát. A kompatibilitással és támogatással kapcsolatban tekintsd meg az adott alkalmazás útmutatóját.
- A halláskárosodás megelőzése érdekében csökkentsd a hangerőt a Nintendo Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ rendszeren, mielőtt felvennéd a fejhallgatódat vagy headsetedet.
- Csatlakoztatás után lassan emeld a hangerőt a Nintendo Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ rendszeren egy kényelmes szintre. A Nintendo Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ rendszeren korlátozhatod is a maximális hangerőt:

Nintendo Switch™ 2:

A „Kezdőlap” képernyőjén válaszd a „Rendszerbeállítások”, majd az „Audio” menüpontot, és kapcsold be a „Fejhallgató max. hangerejének csökkentése” funkciót.

Nintendo Switch™:

A „Kezdőlap” képernyőjén válaszd a „Rendszerbeállítások”, „Rendszer”, majd a „Fejhallgató max. hangerejének csökkentése” lehetőséget, és állítsd „Be” értékre.

- A Nintendo Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ csak egy audiokimenetet támogat. Ha fejhallgató vagy headset csatlakozik a vezérlőhöz, a hang minden más eszközön, beleértve a HDMI®-kábelrel csatlakoztatott eszközöket is, le lesz tiltva. Egynél több USB-audioeszköz csatlakoztatásakor csak az első csatlakoztatott eszköz használhatja a hangkimenetet.
- A halláskárosodás elkerülése érdekében ne használj huzamosabb ideig magas hangerő-beállításokat.

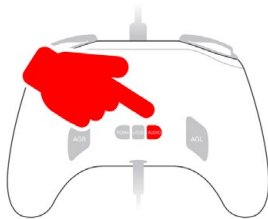
HANGVEZÉRLŐK

A Lumectra világítással rendelkező Nintendo Switch™ 2 konzolhoz készült PowerA Advantage vezetékes vezérlő az AUDIO gombon keresztül kínál hangvezérlési lehetőséget, amely a vezérlő hátoldalán található. Az AUDIO gombbal elnémítható a mikrofont vagy feloldható a némitását, elnémítható a hangerőt vagy feloldható a némitását, növelheted vagy csökkentheted a hangerőt, valamint válthatsz az EQ-módok között.

A táblázat az összes elérhető hangvezérlőt és a vezérlő által adott értesítéseket ismerteti.

MEGJEGYZÉS:

- Nintendo Switch™ 2 rendszereken a hangbeállítások visszaállnak, amikor a vezérlőt leválasztják (kábel kihúzása vagy a konzol kikapcsolása).
- Nintendo Switch™ esetén a hangbeállításokat megjegyzi a rendszer, amikor a vezérlőt leválasztják (kábel kihúzása vagy a konzol kikapcsolása).
- A hangerő szintjének beállítása 10%-os lépésekben történik, és független a konzol operációs rendszerének hangerő-szabályozásától. A LED-sáv minden egyes villanása 10%-os növekedést jelez.
- Ha az AUDIO gombot kétszer megnyomod a némitáshoz, az összes bejövő hang – beleértve a játék- és csevegőhangokat is – elnémul. A mikrofon továbbra is aktív marad, hacsak nem némitottad le az AUDIO gomb egyszeri megnyomásával.
- 3 EQ-mód áll rendelkezésre:
 - Standard:** Kiegyensúlyozott jeltovábbítás a konzol hangkimenetéhez.
 - Basszuskiemelés:** Felerősíti a mély hangokat, hogy erőteljesebb basszushatást érjen el.
 - Immerzív:** Enyhén felerősíti a mély és magas hangokat, hogy még magával ragadóbb hangzást biztosítson.



AUDIO GOMB	MŰVELET	LED-SÁV	HANGJELZÉS
Egyszeri megnyomás	A mikrofon némitása/némítás feloldása	Folyamatos narancssárga fény némitásakor	Pukkanás a mikrofon némitásakor/a némitása feloldásakor
Kétszeri megnyomás	A hangerő némitása/némítás feloldása	Folyamatos piros fény némitásakor. Folyamatos sárga fény a mikrofon és a hangerő némitásakor.	Csipogás a hangerő némitásakor/a némitása feloldásakor
Nyomva tartás	Hangerő növelése	Villogó narancssárga fény a hangerő növelésekor	Pukkanás a maximális hangerő elérésekor
Egyszeri megnyomás, majd nyomva tartás	Hangerő csökkentése	Villogó piros fény a hangerő csökkentésekor	Pukkanás a minimális hangerő elérésekor
Háromszori megnyomás	EQ-módok módosítása: „Standard”, „Basszuskiemelés”, „Immerzív”	Nincs módosítás	Hangutasítások az EQ-mód aktiválásához

SPECIÁLIS JÁTÉKGOMBOK

A SPECIÁLIS JÁTÉKGOMBOK PROGRAMOZÁSA

1. Tartsd lenyomva a PROGRAM gombot 3 másodpercig.



A LED-sáv lassan kéken villogni kezd, jelezve, hogy a vezérlő programozási módban van.



2. Nyomd meg az alábbi gombok közül azt, amelyet egy Speciális játékgombhoz szeretnél hozzárendelni: A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, bal kar megnyomása, jobb kar megnyomása vagy +iránygomb.



A LED-sáv gyorsan kéken kezd villogni.

3. Nyomd meg azt a speciális játékgombot (AGR vagy AGL), amit az adott funkcióra kívánsz használni.

A LED-sáv visszatér az előző állapotába, jelezve, hogy a Speciális játékgomb be lett programozva.



4. Ismételd meg az eljárást a másik speciális játékgommbal.

MEGJEGYZÉS: A speciális játékgombok hozzárendeléseit a vezérlő leválasztása után is megőrzi a rendszer.

A SPECIÁLIS JÁTÉKGOMBOK VISSZAÁLLÍTÁSA

1. Tartsd lenyomva a PROGRAM gombot 3 másodpercig.
 - A LED-sáv lassan kéken villogni kezd, jelezve, hogy a vezérlő programozási módban van.
2. Nyomd meg az AGL vagy AGR gombot az egyenként történő visszaállításukhoz, vagy tartsd lenyomva a PROGRAM gombot 5 másodpercig a két gomb egyidejű visszaállításához.
 - A LED-sáv visszatér az előző állapotába, jelezve, hogy a Speciális játékgomb vissza lett állítva.

LUMECTRA VILÁGÍTÁS

A Lumectra világítás testreszabható RGB-világítást biztosít a vezérlőhöz. Ez a vezérlő Lumectra teljes felületű Ghost RGB-világítási technológiával rendelkezik, amely használaton kívül elrejtje a Lumectra világítást, és tiszta, klasszikus fehér előlapot biztosít. A Ghost RGB-világítás bekapcsolásával az előlap ezernyi élénk színekombinációval és 5 szórakoztató világítási móddal kel életre.



SZÍNVÁLASZTÁS



HULLÁM



PULZÁLÓ



MOZGÁS



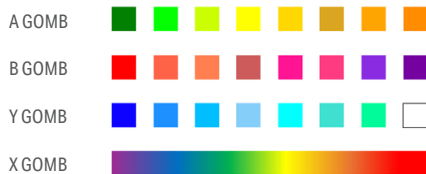
REAKTÍV



KI

SZÍNEK

- 24 egyszínű színbeállítás és egy szivárványszín
- Az A, B és Y gombok mindegyike 8 különböző egyszínű beállítással rendelkezik. Az X gomb a szivárványszín kiválasztására szolgál:



FÉNYERŐ

- 11 fényerőszint
- A ZL, ZR, +iránygomb fel és +iránygomb le gombok a fényerőszintek módosítására szolgálnak. A gombok konkrét funkcióit lásd az egyes módokhoz kapcsolódó utasításokban.
- A fényerőszint beállítása 10%-os lépésekben történik.

SEBESSÉG

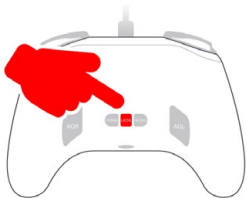
- 3 sebességfokozat: lassú, közepes és gyors
- A + és – gombok a sebességbeállítások módosítására szolgálnak. A gombok konkrét funkcióit lásd az egyes módokhoz kapcsolódó utasításokban.

PROFILOK

- 2 profil
- Minden Lumectra világítási mód 2 profillal rendelkezik, így könnyedén válthatsz kedvenc beállításaid között.
- Ha váltani szeretnél a profilok között, nyomd meg kétszer a LEDS gombot vezérlő normál módjában. Ez a funkció minden Lumectra világítási módhoz rendelkezésre áll.

MÓDVÁLTÁS

- Az egyes módok közötti váltáshoz érintsd meg gyorsan a LEDES gombot. A kiválasztott mód beállításainak szerkesztéséhez kövesd a következő szakasz lépéseit.



A LUMECTRA PROGRAMOZÁSI MÓDBA VALÓ BELÉPÉS ÉS AZ ABBÓL VALÓ KILÉPÉS

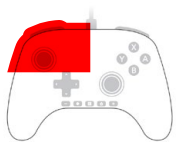
1. A Lumetra programozási módba való belépéshez nyomd meg 2 másodpercig a vezérlő hátulján található LEDES gombot.
 - A zöld fény rövid ideig végigfut az előlapon, jelezve, hogy az vezérlő a Lumetra programozási módba lépett. A LED-sáv Lumetra programozási módban egyszínű zöldre változik.
2. A Lumetra-beállítások módosításához kövesd az alábbi részekben ismertetett lépéseket. Ha elkészültél, a Lumetra-beállítások mentéséhez nyomd meg 2 másodpercig a vezérlő hátulján található LEDES gombot.
 - Az előlap zöldre vált és a LED-sáv felé mozog, jelezve, hogy a beállítások mentésre kerültek, és a vezérlő kilépett a Lumetra programozási módból. A Lumetra világítás és a LED-sáv visszatér a korábbi állapotába.

A VILÁGÍTÁS MÓDOSÍTÁSAINAK VISSZAVONÁSA

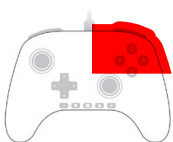
Lumetra programozási módban a LEDES gomb kétszeri megnyomásával visszavonhatod a nem elmentett módosításokat. Ez visszaállítja a vezérlőt az utolsó mentett Lumetra-beállításokra.

LUMECTRA-BEÁLLÍTÁSOK MÓDOSÍTÁSA: SZÍNVÁLASZTÁS

A színválasztó mód 4 testreszabható zónával és 3 almóddal rendelkezik.



1. ZÓNA



2. ZÓNA



3. ZÓNA



4. ZÓNA

MEGJEGYZÉS:

- A zónák között való mozgás közben a kiválasztott zóna 3-szor felvillan.
- A sebességbeállítások csak a „Világító” módra érvényesek szivárványszín esetén, illetve a „Lélegző” vagy „Reaktív” módra bármilyen szín esetén.
- Az összes zónát érintő gombparancsok használata felülírja az egyes zónák beállításait.

ALMÓD	VISELKEDÉS
Világító	A zóna a beállított színben világít. <i>Szivárványszínben a világítás egy sor színt váltogat.</i>
Lélegző	A zóna a beállított színben pulzál. <i>Szivárványszínben a zóna a színek változó sorozatában pulzál.</i>
Reaktív	A megnyomott gombon a beállított színű fény fog kigyulladni. <i>Szivárványszín esetén a világítás egy sor színt jelenít meg.</i>



ZL Fényerő csökkentése az összes zónában

Fényerő növelése az összes zónában **ZR**

L Almód választása az összes zónában

Szín választása az összes zónában **R**

- Sebesség beállítása az aktuális zónában

Sebesség beállítása az összes zónában **+**

Egyetlen zóna kezelőszerveinek kiválasztása:

+ Almód kiválasztása

+ Zóna kiválasztása

+ Fényerő növelése

+ Fényerő csökkentése

Egyetlen zóna színének kiválasztása:

24 szín 

Szivárványszín 

LUMECTRA-BEÁLLÍTÁSOK MÓDOSÍTÁSA:

HULLÁM

A Hullám mód színhullámokat küld meghatározott irányokba az egész vezérlőn, és 2 zónából és 7 irányból áll.



HULLÁM



HÁTTÉR

MEGJEGYZÉS:

- A zónák között való mozgás közben a kiválasztott zóna 3-szor felvillan.
- A szivárványszín mindkét zónát elfoglalja.

IRÁNY	VISELKEDÉS
Bal	A hullám balról jobbra halad.
Jobb	A hullám jobbról balra halad.
Fent	A hullám fentről lefelé halad.
Lent	A hullám lentől felfelé halad.
Függőleges pattogás	A hullám előre-hátra mozog balról jobbra.
Vízszintes pattogás	A hullám fentről lefelé fel-le halad.
Reaktív	Minden egyes gombnyomással egy színhullám fut végig a vezérlőn, amely megváltoztatja a vezérlő általános színét.



ZL Fényerő csökkentése az összes zónában

Fényerő növelése az összes zónában ZR

L Hullám irányának módosítása

Szín választása az összes zónában R

- Sebesség csökkentése

Sebesség növelése +

Egyetlen zóna kezelőszerveinek kiválasztása:

- + Hullám irányának módosítása
- + Zóna kiválasztása
- + Fényerő növelése
- + Fényerő csökkentése

Egyetlen zóna színének kiválasztása:

- 24 szín
- Szivárványszín

LUMECTRA-BEÁLLÍTÁSOK MÓDOSÍTÁSA:


PULZÁLÓ

A Pulzáló mód pulzáló fényhatást biztosít, amely az egész vezérlőn végigfut.

MEGJEGYZÉS:

- A Pulzáló mód egyzónás üzemmód, és nem tartalmaz további al módokat.



 Fényerő csökkentése

Fényerő növelése 

 Sebesség csökkentése


Sebesség növelése 

 Fényerő növelése

Színválasztás:

24 szín 

 Fényerő csökkentése

Szivárványszín 

LUMECTRA-BEÁLLÍTÁSOK MÓDOSÍTÁSA:

MOZGÁS

A Mozgás mód a vezérlő körül pattogó fényssort jelenít meg, és 2 testreszabható zónát és 2 almódot tartalmaz:



MOZGÁS



HÁTTÉR

MEGJEGYZÉS:

- A zónák között való mozgás közben a kiválasztott zóna 3-szor felvillan.
- A Mozgás és a Háttér zónák egyaránt beállíthatók szivárványszíne.

ALMÓD	VISELKEDÉS
Beállított	A mozgás egy beállított pályát követ.
Reaktív	A mozgás csak a vezérlőn megnyomott gombokra adott reakcióként jelenik meg.



ZL Fényerő csökkentése az összes zónában

Fényerő növelése az összes zónában ZR

L Almód választása az összes zónában

Szín választása az összes zónában R

- Sebesség beállítása az aktuális zónában

Sebesség beállítása az összes zónában +

Egyetlen zóna kezelőszerveinek kiválasztása:

- + Almód kiválasztása
- + Zóna kiválasztása
- + Fényerő növelése
- + Fényerő csökkentése

Egyetlen zóna színének kiválasztása:

- 24 szín
- Szivárványszín

LUMECTRA-BEÁLLÍTÁSOK MÓDOSÍTÁSA:

REAKTÍV


A Reaktív mód pulzáló fényhatást jelenít meg, amely minden egyes gombnyomásra közeledik vagy távolodik.

MEGJEGYZÉS:

- A Reaktív mód egyzónás mód.

ALMÓD	VISELKEDÉS
Közeledő	A reaktív fény a gombnyomás felé mozog.
Távolodó	A reaktív fény a gombnyomás felől távolodva mozog.



 Fényerő csökkentése

Fényerő növelése 

 Sebesség csökkentése

Sebesség növelése 


 Fényerő növelése

Színválasztás:

 Almód kiválasztása

24 szín 

 Fényerő csökkentése

Szivárványszín 

TÁMOGATÁSI SZAKASZ

HIBAE LHÁRÍTÁS

A legújabb gyakori kérdésekért és válaszokért, firmware-ért és az eredeti PowerA tartozékokkal kapcsolatos támogatásért látogass el a [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/) címre.

1. K.: Miért nem csatlakozik a vezérlőm a Nintendo Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ konzolhoz?

1. V.: Győződj meg róla, hogy a USB-kábel megfelelően csatlakozik a vezetékes vezérlőhöz és a Nintendo Switch™ 2 vagy a Nintendo Switch™ dokkolóhoz.
2. V.: Győződj meg róla, hogy a Nintendo Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ rendszer be van kapcsolva, és csatlakozik egy külső kijelzőhöz, mielőtt csatlakoztatod a vezetékes vezérlőt.
3. V.: Győződj meg róla, hogy a Nintendo Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ rendszereden a legfrissebb rendszerfrissítés van telepítve.
4. V.: Ha fejhallgató vagy headset van csatlakoztatva, húzd ki őket, majd válaszd le az USB-kábelt a Nintendo Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ dokkolóról és a vezetékes vezérlőről. Ismételd meg a BEÁLLÍTÁS részen leírt lépéseket.

2. K.: Miért nem hallható hang?

1. V.: Győződj meg róla, hogy a LED-sáv színe nem piros vagy sárga, mert ez azt jelentené, hogy a hangerő le van némítva a vezérlőn. Ha a LED-sáv piros vagy sárga, nyomd meg kétszer az AUDIO gombot a hangerő némításának feloldásához.
2. V.: Győződj meg róla, hogy a vezérlő hangerőszintje nincs 0%-ra állítva. Tartsd lenyomva az AUDIO gombot a vezérlő hangerőszintjének növeléséhez.
3. V.: Győződj meg róla, hogy a fejhallgató vagy headset megfelelően működik. Kérjük, olvasd el a fejhallgató vagy headset használati útmutatóját.
4. V.: Győződj meg róla, hogy csak egy vezetékes vezérlő van csatlakoztatva hangkimenethez, mivel a Nintendo Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ rendszer csak egy hangkimenetet támogat egyszerre.
5. V.: Győződj meg róla, hogy a vezetékes vezérlőd csatlakoztatva van a Nintendo Switch™ 2 vagy a Nintendo Switch™ dokkolóhoz, és a LED-sáv folyamatos fehér fényt mutat.
6. V.: Győződj meg róla, hogy a fejhallgató vagy headset 3,5 mm-es csatlakozója megfelelően csatlakozik a vezetékes vezérlő 3,5 mm-es audiocsatlakozójához.
7. V.: Győződj meg róla, hogy a hangerő megfelelően van beállítva a Nintendo Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ konzolon, illetve az adott szoftverben, ha van ilyen beállítás.
8. V.: Ha fejhallgató vagy headset van csatlakoztatva, húzd ki őket, majd válaszd le az USB-kábelt a Nintendo Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ dokkolóról és a vezetékes vezérlőről. Ismételd meg a BEÁLLÍTÁS és HANGBEÁLLÍTÁS részen leírt lépéseket.

3. K.: Miért nem működik a csevegés vagy a mikrofon?

1. V.: Győződj meg róla, hogy a LED-sáv színe nem narancssárga vagy sárga, mert ez azt jelenti, hogy a mikrofon le van némítva a vezérlőn. Ha a LED-sáv narancssárga vagy sárga, nyomd meg egyszer az AUDIO gombot a mikrofon némításának feloldásához.
2. V.: Győződj meg róla, hogy az adott alkalmazás támogatja a csevegést és a mikrofon használatát. Ehhez olvasd el az adott alkalmazás útmutatóját. Ha a csevegés és a mikrofon használata engedélyezett, akkor ellenőrizd az adott alkalmazás hangbeállításait.
3. V.: Tekintsd meg a további megoldásokat a 2. kérdésnél.

4. K.: Miért álltak vissza a hangbeállításaim a Nintendo Switch™ 2 rendszeren?

1. V.: Nintendo Switch™ 2 rendszereken a hangbeállítások visszaállnak, amikor a vezérlőt leválasztják (kábel kihúzása vagy a konzol kikapcsolása).

5. K.: Miért nem világít a Lumectra világítás?

1. V.: Talán 0%-ra van állítva a módban vagy a zónánál a fényerő. Lépj be Lumectra programozási módba, és nyomd meg a +iránygomb fel gombot az aktuális zóna fényerejének növeléséhez, vagy a ZR gombot az összes zóna fényerejének növeléséhez.
2. V.: Lehet, hogy a Lumectra világítás kikapcsolt állapotban van. A LEDES gomb gyors megérintésével a következő világítási módra válthatsz.
3. V.: Lehet, hogy a Lumectra világítás Reaktív módban van. Nyomd meg bármelyik gombot (például a ZL gombot), hogy lásd, bekapcsol-e a Lumectra világítás.

6. K.: Miért nem működik a rezgés, az IR-kamera, a mozgásvezérlés vagy az amiibo™?

1. V.: Ez a vezérlő nem támogatja a HD rumble rezgést, az IR-kamerát, a mozgásvezérlést, az amiibo NFC-t vagy a játékos LED-eket.

7. K.: Csatlakoztathatom közvetlenül a vezérlőmet a Nintendo Switch™ 2 konzolhoz?

1. V.: Bár az USB-C – USB-C kábel nem tartozék, a vezérlőt csatlakoztathatod a Nintendo Switch™ 2 konzol USB-C portjaihoz egy saját, a kábelspecifikációk szakaszban megadott elektromos követelményeknek megfelelő vagy azokat meghaladó USB-C – USB-C kábel segítségével.

8. K.: Hogyan csatlakoztathatok több vezetékes vezérlőt a Nintendo Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ rendszerhez?

1. V.: Használd fel a Nintendo Switch™ 2 vagy Nintendo Switch™ dokkoló összes elérhető USB-A portját.
2. V.: Használj hivatalos vagy hivatalosan engedélyezett USB-hubot az elérhető USB-portok számának növeléséhez.

VEZÉRLŐSPECIFIKÁCIÓK

Csatlakozó	USB-C
USB-csatoló	USB 2.0 (12 Mbps)
Kar csatolója	12 bites Hall-érzékelő
Kompatibilitás	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ OLED Modell és Nintendo Switch™
Méretek	149 mm H x 105 mm Sz x 62 mm M
Súly	150 g

KÁBELSPECIFIKÁCIÓK

Csatlakozók	USB-A – USB-C
Hossz	3 m
Súly	75 g
Feszültség	5 V
Áramerősség	500 mA normál üzemi áramerősség, max. 3 A

KAPCSOLATFELVÉTEL/TÁMOGATÁS

Az eredeti PowerA tartozékokkal kapcsolatos támogatásért látogass el a [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/) oldalra.

JÓTÁLLÁS

2 év korlátozott jótállás: A részletekért látogass el a [PowerA.com/Warranty-Policy/](https://www.powera.com/Warranty-Policy/) weboldalra.

TOVÁBBI JOGI VONATKOZÁSÚ INFORMÁCIÓK

© 2026 ACCO Brands. Minden jog fenntartva. A PowerA, a PowerA logó és a Lumetra az ACCO Brands védjegye. Minden más regisztrált és nem regisztrált védjegy a megfelelő tulajdonosok tulajdonát képezi.

Az USB-C® az USB Implementers Forum bejegyzett védjegye.

© Nintendo. A Nintendo Switch a Nintendo védjegye.

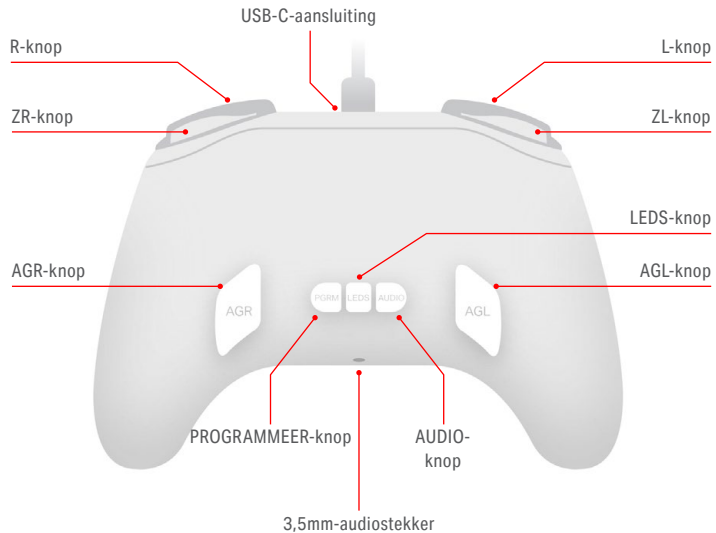
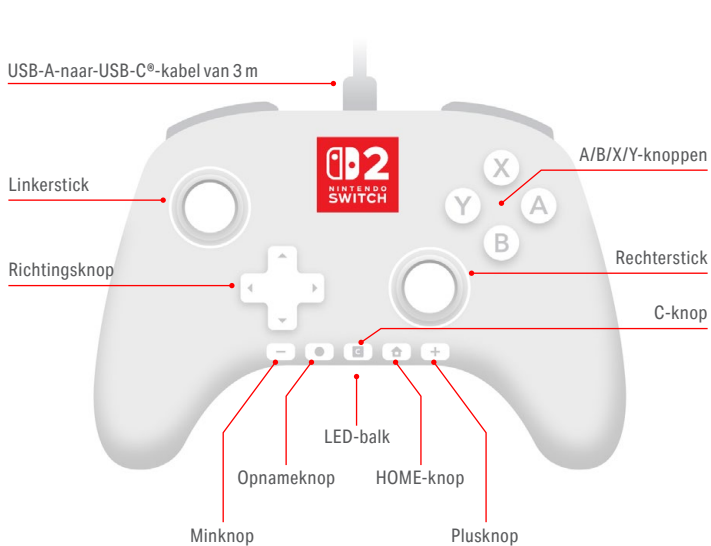
A HDMI, a HDMI High-Definition Multimedia Interface és a HDMI Trade dress kifejezések, valamint a HDMI emblémák a HDMI Licensing Administrator, Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei.

ACCO Brands USA LLC

4 Corporate Drive, Lake Zurich, IL 60047

[ACCOBRANDS.com](https://www.accobrands.com) | [POWERA.com](https://www.powera.com)

TOEWIJZING CONTROLLERKNOPPEN



INHOUD

- PowerA Advantage bedrade controller voor Nintendo Switch™ 2 met Lumectra
- USB-A-naar-USB-C®-kabel van 3 m

COMPATIBILITEIT

✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ - OLED-model
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

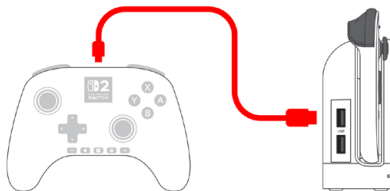
INSTELLEN

1. Zet het Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-systeem in de houder.



2. Sluit het USB-A-uiteinde van de USB-kabel aan op de houder van de Nintendo Switch™ 2 of Nintendo Switch™.

3. Sluit het USB-C-uiteinde van de USB-kabel aan op de controller.



4. Activeer het Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-systeem door op de aan/uit-knop op het systeem te drukken.



5. De LED-balk op de controller gaat wit branden en geeft aan dat deze klaar is voor gebruik. Volg de instructies op het scherm om te beginnen met spelen.



LET OP:

- Controleer of je Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-systeem is bijgewerkt met de meest recente systeemupdate voor optimale compatibiliteit met PowerA bedrade controllers. Controleer op je Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-systeem op updates via Systeeminstellingen in het HOME-menu.
- Controleer of je PowerA Advantage bedrade controller voor Nintendo Switch™ 2 met Lumectra de nieuwste firmware heeft. Ga naar [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/) voor eventuele updates.
- Deze controller ondersteunt geen HD-trifunctie, IR-camera, bewegingsbesturing, amiibo™ NFC of spelerslampjes.
- Alleen voor gebruik in tv-stijl. Niet voor gebruik met games die alleen compatibel zijn met Joy-Con™ 2 of Joy-Con™.
- Er kunnen maximaal 8 controllers tegelijk met het Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-systeem zijn gekoppeld.
 - Het aantal bedrade controllers dat je kunt aansluiten, is afhankelijk van het aantal beschikbare USB-poorten op de Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-houder.
 - De rechter en linker Joy-Con™ 2 of Joy-Con™ tellen elk als één controller. Dus als je beide met het systeem hebt gekoppeld, telt dit als twee controllers.
- Gebruik de meegeleverde kabel alleen om de PowerA-controller aan te sluiten.
- De C-knop wordt niet ondersteund voor Nintendo Switch™-systemen.

AUDIO-INSTALLATIE

Voor audio sluit je de 3,5mm-kabel van je headset of koptelefoon aan op de 3,5mm-audio-aansluiting van de controller.



LET OP:

- Alleen bepaalde softwaretitels ondersteunen de microfoon- of chatfunctie. Raadpleeg de handleiding van de softwaretitel voor compatibiliteit of ondersteuning.
- Zorg dat je het volume op het Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-systeem lager zet voordat je een headset of koptelefoon opzet om gehoorschade te voorkomen.
- Verhoog daarna stapsgewijs het volume op het Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-systeem naar het gewenste niveau. Je kunt ook het maximumvolume beperken op het Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-systeem:

Nintendo Switch™ 2:

Selecteer hiervoor in het HOME-scherm achtereenvolgens 'Systeeminstellingen' en 'Audio', en schakel dan 'Lager maximaal koptelefoonvolume' in.

Nintendo Switch™:

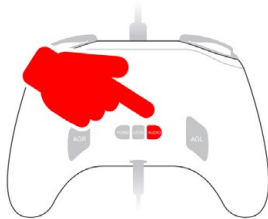
Selecteer hiervoor in het HOME-scherm achtereenvolgens 'Systeeminstellingen', 'Systeem', 'Lager maximaal hoofdtelefoonvolume' en 'Aan'.

- Het Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-systeem ondersteunt slechts één audio-uitgang. Als een headset of hoofdtelefoon is aangesloten op de controller, wordt alle audio van andere apparaten, inclusief apparaten verbonden via HDMI®, uitgeschakeld. Als je meerdere USB-audioapparaten aansluit, krijgt alleen het eerste apparaat een audio-uitgang.
- Gebruik geen hoge volumenniveaus gedurende langere tijd om gehoorverlies te voorkomen.

AUDIOBEDIENING

De PowerA Advantage bedrade controller voor de Nintendo Switch™ 2 met Lumetra beschikt over audiobediening via de audioknop op de achterkant van de controller. Met de AUDIO-knop kun je de microfoon dempen/dempen opheffen, het volume dempen/dempen opheffen, het volume verhogen/verlagen en de EQ-modus wijzigen.

De tabel beschrijft alle beschikbare audiobediensopties en de meldingen die de controller geeft.



LET OP:

- Op Nintendo Switch™ 2-systemen worden de audio-instellingen gereset wanneer de controller wordt losgekoppeld (door de kabel te verwijderen of het systeem uit te zetten).
- Op Nintendo Switch™-systemen worden de audio-instellingen onthouden wanneer de controller wordt losgekoppeld (door de kabel te verwijderen of door het systeem uit te zetten).
- Aanpassingen van het volumeniveau gebeuren in stappen van 10% en staan los van de volumeaanpassingen op het besturingssysteem van het systeem. Elke keer dat de LED-balk knippert, duidt dit op een stap van 10%.
- Wanneer het volume wordt gedempt door twee keer op de AUDIO-knop te drukken, wordt alle inkomende audio gedempt, inclusief game- en chataudio. De microfoon blijft actief, tenzij deze is gedempt door één keer op de AUDIO-knop te drukken.
- Er zijn 3 EQ-modi beschikbaar:
 - **Standaard:** Gebalanceerde doorgifte van de audio van het systeem.
 - **Bass Boost:** Versterkt de lage tonen voor een zwaarder basgeluid.
 - **Meeslepend:** Lichte versterkingen van de lage en hoge tonen voor een meeslepend geluid.

AUDIO-KNOP	ACTIE	LED-BALK	GELUIDSSIGNAAL
Eén keer drukken	Microfoon dempen/ dempen opheffen	Brandt oranje wanneer gedempt	Tikt wanneer microfoon wordt gedempt/ dempen wordt opgeheven
Twee keer drukken	Volume dempen/ dempen opheffen	Brandt rood wanneer gedempt. Brandt geel wanneer microfoon en volume zijn gedempt.	Piept wanneer het volume wordt gedempt/ dempen wordt opgeheven
Ingedrukt houden	Verhoogt het volumeniveau	Knippert oranje wanneer het volumeniveau wordt verhoogd	Tikt wanneer het maximale volume is bereikt
Eén keer drukken en daarna ingedrukt houden	Verlaagt het volumeniveau	Knippert rood wanneer het volumeniveau wordt verlaagd	Tikt wanneer het minimale volume is bereikt
Drie keer drukken	Wijzigt de EQ-modus: Standaard, Bass Boost en Meeslepend	Geen wijziging	Stem benoemt de actieve EQ-modus

GEAVANCEERDE GAMEKNOPPEN

GEAVANCEERDE GAMEKNOPPEN PROGRAMMEREN

1. Houd de PROGRAMMEER-knop 3 seconden ingedrukt.



De LED-balk gaat langzaam blauw knipperen, wat aangeeft dat de controller zich in de programmeermodus bevindt.



2. Druk op een van de volgende knoppen om deze toe te wijzen aan een geavanceerde gameknop: A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, drukken op linkerstick, drukken op rechterstick of richtingsknop.



De LED-balk gaat snel blauw knipperen.

3. Druk op de geavanceerde gameknop (AGR of AGL) die je aan die functie wilt toewijzen.

De LED-balk keert terug naar de vorige staat, wat aangeeft dat de geavanceerde gameknop is geprogrammeerd.



4. Herhaal deze handeling voor de andere geavanceerde gameknop.

LET OP: Toewijzingen voor geavanceerde gameknoppen blijven in het geheugen, ook nadat de verbinding met de controller is verbroken.

GEAVANCEERDE GAMEKNOPPEN RESETTEN

1. Houd de PROGRAMMEER-knop 3 seconden ingedrukt.
 - De LED-balk gaat langzaam blauw knipperen, wat aangeeft dat de controller zich in de programmeermodus bevindt.
2. Druk op AGL of AGR om elke knop afzonderlijk te resetten of houd de PROGRAMMEER-knop 5 seconden ingedrukt om beide tegelijk te resetten.
 - De LED-balk keert terug naar de vorige staat, wat aangeeft dat de geavanceerde gameknop is gereset.

LUMECTRA-VERLICHTING

Lumectra-verlichting voorziet de controller van aanpasbare RGB-verlichting. Deze controller bevat volledig dekkende Lumectra Ghost RGB-verlichtingstechnologie, waarbij de verlichting alleen te zien is als deze aanstaat. Deze gaat namelijk schuil achter een strak, klassiek witte faceplate. Als je de Ghost RGB-verlichting inschakelt, komt de faceplate tot leven met duizenden levendige kleurencombinaties en 5 speelse verlichtingsmodi.



KLEURSELECTIE



GOLF



PULSEREN



BEWEGING



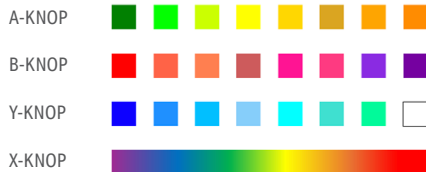
REACTIEF



UIT

KLEUREN

- 24 monochrome kleuropties en een regenboogkleur
- De A-, B- en Y-knoppen hebben elk 8 verschillende monochrome kleuropties om uit te kiezen. Met de X-knop kun je de regenboogkleur selecteren:



HELDERHEID

- 11 helderheidsniveaus
- Met de knoppen ZL, ZR, richtingsknop omhoog en richtingsknop omlaag kun je de helderheid aanpassen. Raadpleeg de instructies van elke modus voor specifieke knopfuncties.
- De helderheid wordt aangepast in stappen van 10%.

SNELHEID

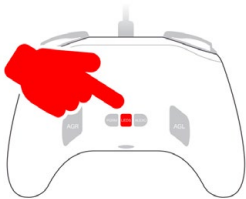
- 3 snelheidsniveaus: langzaam, normaal en snel
- Met de knoppen + en - kun je de snelheid aanpassen. Raadpleeg de instructies van elke modus voor specifieke knopfuncties.

PROFIELEN

- 2 profielen
- Elke Lumectra-verlichtingsmodus bevat 2 profielen, zodat je makkelijk kunt wisselen tussen je favoriete instellingen.
- Als je tussen profielen wilt wisselen, druk je twee keer op de LEDS-knop terwijl de controller zich in de standaardmodus bevindt. Deze functie is beschikbaar voor elke Lumectra-verlichtingsmodus.

WISSELEN VAN MODUS

- Om tussen de modi te schakelen, druk je kort op de LEDS-knop. Volg de stappen in het volgende gedeelte om de instellingen voor de geselecteerde modus te bewerken.



LUMECTRA-PROGRAMMEERMODUS STARTEN EN SLUITEN

1. Als je de Lumectra-programmeermodus wilt starten, houd je de LEDS-knop op de achterkant van de controller 2 seconden ingedrukt.
 - Een groen licht verspreidt zich tijdelijk over het voorpaneel om aan te geven dat de controller in de Lumectra-programmamus staat. De LED-balk brandt groen in de Lumectra-programmamus.
2. Volg de stappen in de volgende gedeeltes om de Lumectra-instellingen aan te passen. Als je klaar bent en de Lumectra-instellingen wilt opslaan, houd je de LEDS-knop op de achterkant van de controller 2 seconden ingedrukt.
 - Het voorpaneel wordt groen en geeft een lichtflits naar binnen, richting de LED-balk, om aan te geven dat de instellingen zijn opgeslagen en de Lumectra-programmamus is afgesloten. De Lumectra-verlichting en de LED-balk keren terug naar hun vorige status.

VERLICHTINGSBEWERKINGEN ONGEDAAN MAKEN

Als de controller zich in de Lumectra-programmeermodus bevindt, kun je niet-opgeslagen wijzigingen ongedaan maken door twee keer te drukken op de LEDS-knop. Hiermee wordt de controller teruggezet naar de laatst opgeslagen Lumectra-instellingen.

LUMECTRA-INSTELLINGEN BEWERKEN: KLEURSELECTIE

De kleurselectiemodus heeft 4 aanpasbare zones en 3 submodi.



LET OP:

- Wanneer je door de zones bladert, knippert de geselecteerde zone 3 keer.
- Snelheidsaanpassingen zijn alleen van invloed op Vast in regenboogkleur en Ademend of Reactief in elke kleur.
- Als je de knopopdrachten voor alle zones gebruikt, overschrijf je de instellingen voor afzonderlijke zones.

SUBMODUS	GEDRAG
Vast	De zone gloeit in de ingestelde kleur. <i>In de regenboogkleur doorloopt de verlichting een reeks kleuren.</i>
Ademend	De zone pulseert in de ingestelde kleur. <i>In de regenboogkleur pulseert de zone met een wisselende reeks kleuren.</i>
Reactief	Er komen lichtflitsen in de ingestelde kleur uit de knop die wordt ingedrukt. <i>In de regenboogkleur geeft de lichtflits een reeks kleuren weer.</i>



Helderheid verlagen van alle zones Helderheid verhogen van alle zones

Submodus selecteren voor alle zones Kleur selecteren voor alle zones

Snelheid aanpassen van huidige zone Snelheid aanpassen van alle zones

Afzonderlijke zonebesturing:

- Submodus selecteren
- Zone selecteren
- Helderheid verhogen
- Helderheid verlagen

Afzonderlijke zonekleur selecteren:

- 24 kleuren
- Regenboogkleur

LUMECTRA-INSTELLINGEN BEWERKEN:

GOLF

De Golf-modus stuurt kleurgolven in vaste richtingen over de controller en bestaat uit 2 zones en 7 richtingen.



GOLF



ACHTERGROND

LET OP:

- Wanneer je door de zones bladert, knippert de geselecteerde zone 3 keer.
- De regenboogkleur neemt beide zones over.

RICHTING	GEDRAG
Links	De golf beweegt van links naar rechts.
Rechts	De golf beweegt van rechts naar links.
Omhoog	De golf beweegt van boven naar onder.
Omlaag	De golf beweegt van onder naar boven.
Verticaal stuiteren	De golf beweegt heen en weer van links naar rechts.
Horizontaal stuiteren	De golf beweegt heen en weer van boven naar onder.
Reactief	Elke druk op de knop stuurt een kleurgolf over de controller en verandert de algehele kleur.



- Helderheid verlagen van alle zones
 - Helderheid verhogen van alle zones
 - Richting van golf wijzigen
 - Kleur selecteren voor alle zones
 - Snelheid verlagen
 - Snelheid verhogen
- Afzonderlijke zonebesturing:
- Richting van golf wijzigen
 - Zone selecteren
 - Helderheid verhogen
 - Helderheid verlagen
- Afzonderlijke zonekleur selecteren:
- 24 kleuren
 - Regenboogkleur

LUMECTRA-INSTELLINGEN BEWERKEN:

PULSEREN

De Puls-modus heeft een pulserend lichteffect dat over de hele controller loopt.

LET OP:

- De Puls-modus is een modus met één zone en bevat geen extra submodi.



 Helderheid verlagen

Helderheid verhogen 

 Snelheid verlagen

Snelheid verhogen 

 Helderheid verhogen

Kleurselectie:

24 kleuren 

 Helderheid verlagen

Regenboogkleur 

LUMECTRA-INSTELLINGEN BEWERKEN:

BEWEGING

De Bewegingsmodus heeft een lijn van lichtjes die over de controller stuitert en bevat 2 aanpasbare zones en 2 submodi:



BEWEGING



ACHTERGROND

LET OP:

- Wanneer je door de zones bladert, knippert de geselecteerde zone 3 keer.
- Zowel de bewegings- als de achtergrondzones kunnen worden ingesteld op de regenboogkleur.

SUBMODUS	GEDRAG
Ingesteld	De beweging volgt een ingesteld pad.
Reactief	De beweging verschijnt alleen als reactie op een ingedrukte knop op de controller.



- ZL** Helderheid verlagen van alle zones Helderheid verhogen van alle zones **ZR**
- L** Submodus selecteren voor alle zones Kleur selecteren voor alle zones **R**
- Snelheid aanpassen van huidige zone Snelheid aanpassen van alle zones **+**

Afzonderlijke zonebesturing:

- +** Submodus selecteren
- +** Zone selecteren
- +** Helderheid verhogen
- +** Helderheid verlagen

Afzonderlijke zonekleur selecteren:

- 24 kleuren
- Regenboogkleur

LUMECTRA-INSTELLINGEN BEWERKEN:

REACTIEF

De Reactieve modus heeft een pulserend lichteffect dat naar elke druk op de knop toe of ervan af beweegt.

LET OP:

- De Reactieve modus is een modus met één zone.

SUBMODUS	GEDRAG
Naartoe	Het reactieve licht beweegt naar de ingedrukte knop toe.
Weg van	Het reactieve licht komt uit de ingedrukte knop.



 Helderheid verlagen

Helderheid verhogen 

 Snelheid verlagen

Snelheid verhogen 

 Helderheid verhogen

Kleurselectie:

 Submodus selecteren

24 kleuren 

 Helderheid verlagen

Regenboogkleur 

ONDERSTEUNING

PROBLEMEN OPLOSSEN

Ga voor de meest recente veelgestelde vragen en ondersteuning voor je originele PowerA-accessoires naar [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).

V1. Waarom maakt mijn controller geen verbinding met mijn Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-systeem?

- A1. Controleer of de USB-kabel goed is aangesloten op de bedrade controller en de Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-houder.
- A2. Controleer of het Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-systeem is ingeschakeld en is aangesloten op een extern beeldscherm voordat je de bedrade controller aansluit.
- A3. Controleer of je Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™ de nieuwste systeemupdate heeft.
- A4. Als je een headset of hoofdtelefoon hebt aangesloten, koppel deze dan los en trek de USB-kabel uit de Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-houder en bedrade controller. Herhaal de stappen onder INSTELLEN.

V2. Waarom hoor ik geen geluid?

- A1. Controleer of de LED-balk niet rood of geel is. Een rode of gele kleur geeft namelijk aan dat het volume op de controller is gedempt. Als de LED-balk rood of geel is, druk dan twee keer op de AUDIO-knop om het dempen van het volume op te heffen.
- A2. Controleer of het volumeniveau van de controller niet op 0% staat. Houd de AUDIO-knop ingedrukt om het volumeniveau van de controller te verhogen.
- A3. Controleer of de headset of hoofdtelefoon werken. Raadpleeg de handleiding van de headset of hoofdtelefoon.
- A4. Controleer of er maar één bedrade controller voor audio is aangesloten. Het Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-systeem ondersteunt namelijk maar één audio-uitgang.
- A5. Controleer of je bedrade controller is aangesloten op de Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-houder en of de LED-balk wit brandt.
- A6. Controleer of de 3,5mm-aansluiting van de headset of hoofdtelefoon stevig is aangesloten op de 3,5mm-audioaansluiting van de bedrade controller.
- A7. Controleer of het volume op het Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-systeem of in de softwaretitel goed is ingesteld.
- A8. Als je een headset of hoofdtelefoon hebt aangesloten, koppel deze dan los en trek de USB-kabel uit de Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-houder en bedrade controller. Herhaal de stappen onder INSTELLEN en AUDIO-INSTALLATIE.

V3. Waarom werkt chat of de microfoon niet?

- A1. Controleer of de LED-balk niet oranje of geel is. Een rode of gele kleur geeft namelijk aan dat de microfoon op de controller is gedempt. Als de LED-balk oranje of geel is, druk dan één keer op de AUDIO-knop om het dempen van de microfoon op te heffen.
- A2. Controleer of de softwaretitel de chat- of microfoonfunctie ondersteunt door de handleiding van de softwaretitel te raadplegen. Als chat en microfoon worden ondersteund, controleer je het menu van de softwaretitel voor audio-instellingen.
- A3. Zie de aanvullende oplossingen onder Vraag 2.

V4. Waarom zijn mijn audio-instellingen op het Nintendo Switch™ 2-systeem gereset?

- A1. Op Nintendo Switch™ 2-systemen worden de audio-instellingen gereset wanneer de controller wordt losgekoppeld (door de kabel te verwijderen of door het systeem uit te zetten).

V5: Waarom brandt de Lumectra-verlichting niet?

- A1. De helderheid is voor die modus of zone mogelijk ingesteld op 0%. Start de Lumectra-programmeermodus en druk op de richtingsknop omhoog om de helderheid voor de huidige zone te verhogen of ZR om de helderheid voor alle zones te verhogen.
- A2. De Lumectra-verlichting staat mogelijk uit. Druk kort op de LEDS-knop om naar de volgende verlichtingsmodus te gaan.
- A3. De Lumectra-verlichting staat mogelijk in de reactieve modus. Druk op een knop (bijv. ZL) om te zien of de Lumectra-verlichting aan gaat.

V6. Waarom werken de trilfunctie, IR-camera, bewegingsbesturing en amiibo™ niet?

- A1. Deze controller ondersteunt geen HD-trilfunctie, IR-camera, bewegingsbesturing, amiibo™ NFC of spelersslampjes.

V7. Waarom kan ik mijn controller niet direct op het Nintendo Switch™ 2-systeem aansluiten?

- A1. Hoewel er geen USB-C-naar-USB-C-kabel wordt meegeleverd, is het mogelijk om de controller aan te sluiten op de USB-C-poorten van het Nintendo Switch™ 2-systeem met je eigen USB-C-naar-USB-C-kabel die voldoet aan (of beter is dan) de elektrische specificaties in de sectie 'Kabelspecificaties'.

V8. Hoe kan ik meer bedrade controllers aansluiten op het Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-systeem?

- A1. Gebruik alle beschikbare USB-A-poorten op de Nintendo Switch™ 2- of Nintendo Switch™-houder.
- A2. Gebruik een officiële USB-hub of een officieel gelicentieerde USB-hub om het aantal beschikbare USB-poorten uit te breiden.

CONTROLLERSPECIFICATIES

Aansluiting	USB-C
USB-interface	USB 2.0 (12 Mbps)
Stick-interface	12-bits Hall-effect
Compatibiliteit	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ - OLED-model en Nintendo Switch™
Afmetingen	149 × 105 × 62 mm (lxbxd)
Gewicht	150 g

KABELSPECIFICATIES

Aansluitingen	USB-A-naar-USB-C
Lengte	3 m
Gewicht	75 g
Voltage	5 V
Stroom	500 mA stroom bij normaal gebruik, max. 3 A

CONTACT/ONDERSTEUNING

Ondersteuning voor je originele PowerA-accessoires vind je op PowerA.com/Product-Support/.

GARANTIE

Beperkte garantie van 2 jaar: ga naar PowerA.com/Warranty-Policy/ voor meer informatie.

AANVULLENDE JURIDISCHE INFORMATIE

© 2026 ACCO Brands. Alle rechten voorbehouden. PowerA, het PowerA-logo en Lumetra zijn handelsmerken van ACCO Brands. Alle andere (niet-)geregistreerde handelsmerken zijn eigendom van hun respectieve eigenaren.

USB-C® is een geregistreerd handelsmerk van USB Implementers Forum.

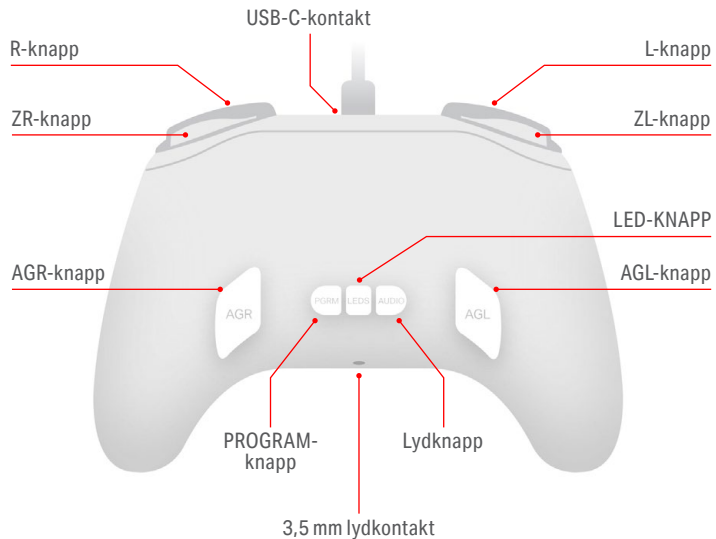
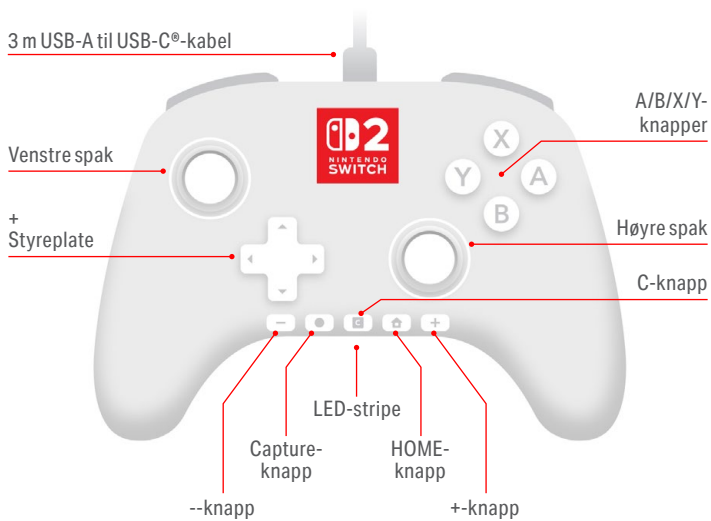
© Nintendo. Nintendo Switch is een handelsmerk van Nintendo.

De termen HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface, HDMI Trade dress en de HDMI logo's zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van HDMI Licensing Administrator, Inc.

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

ACCOBRANDS.com | POWERA.com

TIORDNING FOR KONTROLLER



INNHOOLD

- Kablet PowerA Advantage-kontroller for Nintendo Switch™ 2 med Lumectra
- 3 m USB-A til USB-C®-kabel

KOMPATIBILITET

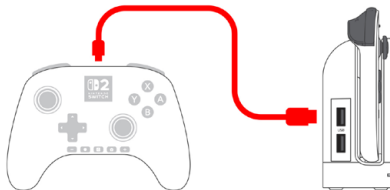
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ – OLED-modell
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

OPPSETT

1. Plasser Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-konsollen i dokken.



2. Koble USB-A-enden av USB-kabelen til Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-dokken.
3. Koble USB-C-enden av USB-kabelen til kontrolleren.



4. Aktiver Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-konsollen ved å trykke på av/på-knappen på konsollen.



5. LED-stripen på kontrolleren vil lyse hvitt for å indikere at den nå er klar til bruk. Følg instruksjonene på skjermen for å begynne å spille.

**MERK:**

- Kontroller at Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet bruker den nyeste systemoppdateringen for optimal kompatibilitet med kablede PowerA-kontrollere.

Kontroller Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet for oppdateringer via System Settings (Systeminnstillinger) på HOME-menyen.

- kontroller at den kablede PowerA Advantage-kontrolleren for Nintendo Switch™ 2 med Lumectra bruker den nyeste fastvaren. Se etter nye oppdateringer på [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).
- Denne kontrolleren støtter ikke HD-rumble, IR-kamera, bevegelseskontroller, amiibo™ NFC eller spiller-LED-er.
- Bare til bruk i TV-modus. Ikke til bruk med Joy-Con™ 2- eller Joy-Con™-spill.
- Opptil 8 kontrollere kan kobles til Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet samtidig.
 - Antall kablede kontrollere som kan kobles til, avhenger av antall tilgjengelige USB-porter på Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-dokken.
 - Høyre og venstre Joy-Con™ 2- eller Joy-Con™ teller som én kontroller. Hvis begge er koblet sammen med konsollen, teller dette som to kontrollere.
- Ikke bruk den medfølgende kablet til andre formål enn å koble til PowerA-kontrolleren.
- C-knappen støttes ikke på Nintendo Switch™-systemer.

LYDOPPSETT

Hvis du vil ha lyd, setter du 3,5 mm-pluggen på hodesettet eller hodetelefonene, inn i 3,5 mm-lydkontakten på kontrolleren.



MERK:

- Bare enkelte programvaretitler støtter mikrofon- eller chatfunksjon. Se håndboken med programvaretitler hvis du vil ha informasjon om kompatibilitet eller støtte.
- For å forhindre hørselsskader må du sørge for at volumet på Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet er senket før du bruker hodesettet eller hodetelefonene.
- Når du har koblet til, øker du volumet sakte på Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet til et behagelig nivå. Du kan også stille inn maksimalt volum for Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet:

Nintendo Switch™ 2:

Fra Home-skjermbildet velger du System Settings (Systeminnstillinger), Audio (Lyd) og slår deretter på Lower Max Headphone Volume (Reduser maksimalt volum for hodetelefoner).

Nintendo Switch™:

Fra Home-skjermbildet velger du System Settings (Systeminnstillinger), System, Lower Max Headphone Volume (Reduser maksimalt volum for hodetelefoner) og On (På).

- Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet støtter bare én lyduttgang. Når hodesett eller hodetelefoner er koblet til kontrolleren, deaktiveres lyd fra alle andre enheter, inkludert enheter som er koblet til via HDMI®. Ved tilkobling av mer enn én USB-lydenhet, er det bare lyd fra den første enheten som ble koblet til.
- Hvis du vil forhindre hørselsskader, må du ikke bruke høyt volum over lengre tid.

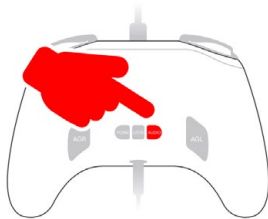
LYDKONTROLLER

Den kablede PowerA Advantage-kontrolleren for Nintendo Switch™ 2 med Lumectra, har lydkontroller via lydknappen som er plassert på baksiden av kontrolleren. Lydknappen lar deg dempe / oppheve demping av mikrofon og lyd, øke/redusere volumet og endre EQ-modus.

Tabellen beskriver alle tilgjengelige lydkontroller og varslingene kontrolleren gir.

MERK:

- På Nintendo Switch™ 2-systemer tilbakestilles lydinnstillingene når kontrolleren kobles fra (ved å koble fra kabelen eller slå konsollen av).
- På Nintendo Switch™-systemer huskes lydinnstillingene når kontrolleren kobles fra (ved å koble fra kabelen eller slå konsollen av).
- Volumjusteringer skjer i trinn på 10 % og er uavhengige av volumjusteringer på konsollens operativsystem. Hvert blink på LED-stripen indikerer en økning på 10 %.
- Når volumet dempes via dobbeltrykk på lydknappen, dempes all innkommende lyd, inkludert spill- og chatlyd. Mikrofonen vil fortsatt være aktiv med mindre den er dempet med ett enkelt trykk på lydknappen.
- Det er 3 tilgjengelige EQ-moduser:
 - **Standard:** Balansert gjennomgang av konsollyden.
 - **Bassøkning:** Forsterker de lave frekvensene for å skape en kraftigere basslyd.
 - **Oppslukende:** Små forbedringer av de lave og høye frekvensene for å skape en mer oppslukende lyd.



LYDKNAPP	HANDLING	LED-STRIPE	LYDSIGNAL
Enkeltrykk	Demp / opphev demping av mikrofon	Lyser oransje når dempet	Poppelyd ved demping / oppheving av demping av mikrofonen
Dobbeltrykk	Demp / opphev demping av lyd	Lyser rødt når dempet. Lyser gult ved demping av mikrofon eller lyd.	Pipelyd ved demping / oppheving av demping av lyden
Hold	Øker volumnivået	Blinker oransje når volumnivået justeres opp	Poppelyd når høyeste volum er nådd
Enkeltrykk etterfulgt av hold	Reduserer volumnivået	Blinker rødt når volumnivået justeres ned	Poppelyd når laveste volum er nådd
Trippeltrykk	Endre EQ-modus: Standard, Bassøkning og Oppslukende	Ingen endring	Stemme annonserer aktiv EQ-modus

AVANSERTE SPILLEKNAPPER

PROGRAMMERING AV AVANSERTE SPILLEKNAPPER

1. Hold programknappen inne i 3 sekunder.



LED-stripen blinker sakte blått og angir at kontrolleren er i programmodus.



2. Trykk på en av følgende knapper som du vil tilordne til en avansert spilleknapp: A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, trykk på venstre spak, trykk på høyre spak eller +Styreplate.

LED-stripen blinker raskt blått.



3. Trykk på den avanserte spilleknappen (AGR eller AGL) som du vil skal utføre denne funksjonen.

LED-stripen returnerer til forrige tilstand, noe som indikerer at den avanserte spilleknappen er programmert.



4. Gjenta for den andre avanserte spilleknappen.

MERK: Tilordninger av avansert spilleknapp forblir i minnet selv etter at kontrolleren er koblet fra.

TILBAKESTILLING AV AVANSERTE SPILLEKNAPPER

1. Hold programknappen inne i 3 sekunder.
 - LED-stripen blinker sakte blått og angir at kontrolleren er i programmodus.
2. Trykk på AGL eller AGR for å tilbakestille hver knapp enkeltvis, eller hold programknappen inne i 5 sekunder for å tilbakestille begge samtidig.
 - LED-stripen returnerer til forrige tilstand, noe som indikerer at den avanserte spilleknappen er tilbakestilt.

LUMECTRA-BELYSNING

Lumectra-belysning gir kontrolleren RGB-belysning som kan tilpasses. Denne kontrolleren har Lumectra heldekkende Ghost RGB-belysningsteknologi som skjuler Lumectra-belysningen når den ikke er i bruk, noe som gir et rent, klassisk design med hvitt frontdeksel. Når Ghost RGB-belysningen slås på, bringes frontdekslet til liv med tusenvis av livlige fargekombinasjoner og fem morsomme belysningsmoduser.



FARGEVALG



BØLGE



PULS



BEVEGELSE



REAKTIV



AV

FARGER

- 24 heldekkende farger og regnbuefarger
- Knappene A, B og Y har 8 forskjellige heldekkende farger å velge mellom. X-knappen brukes til å velge regnbuefarger:

A-KNAPP 

B-KNAPP 

Y-KNAPP 

X-KNAPP 

LYSSTYRKE

- 11 lysstyrkenivåer
- Knappene ZL, ZR, +Styreplate opp og +Styreplate ned brukes til å endre lysstyrkenivåene. Se instruksjonene for hver modus for spesifikke knappefunksjoner.
- Justering av lysstyrkenivå skjer i trinn på 10 %.

HASTIGHET

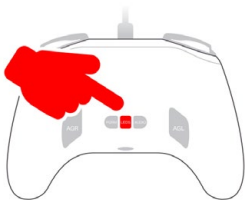
- 3 hastighetsnivåer: langsom, middels og hurtig
- Knappene + og - brukes til å endre hastighetsinnstillingene. Se instruksjonene for hver modus for spesifikke knappefunksjoner.

PROFILER

- 2 profiler
- Hver Lumectra-lysmodus har 2 profiler, slik at du enkelt kan bytte mellom dine favorittinnstillinger.
- Hvis du vil veksle mellom profiler, dobbelttrykker du på LED-knappen i standardmodus for kontrolleren. Denne funksjonen er tilgjengelig for hver Lumectra-lysmodus.

BYTTE MODUSER

- Trykk raskt på LED-knappen for å bytte mellom hver modus. Følg trinnene i delen nedenfor for å redigere innstillingene for valgt modus.



GÅ INN I OG AVSLUTTE LUMECTRA-PROGRAMMODUS

1. Hvis du vil gå inn i Lumectra-programmodus, holder du inne lysdiodeknappen på baksiden av kontrolleren, i 2 sekunder.
 - Grønt lys vil spre seg over frontplaten et øyeblikk for å indikere at kontrolleren er i Lumectra-programmodus. LED-stripen lyser grønt når den er i Lumectra-programmodus.
2. Følg redigeringstrinnene i delene nedenfor for å redigere Lumectra-innstillingene. Når du er ferdig, holder du inne lysdiodeknappen på baksiden av kontrolleren i 2 sekunder for å lagre Lumectra-innstillingene.
 - Frontplaten blir grønn og blinker innover mot LED-stripen for å indikere at innstillingene er lagret og at kontrolleren nå er ute av Lumectra-programmodus. Lumectra-belysningen og LED-stripen går tilbake til forrige tilstand.

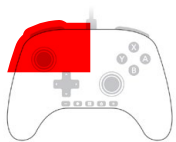
ANGRE REDIGERING AV BELYSNING

I Lumectra-programmodus kan du dobbelttrykke på LED-knappen for å angre endringer som ikke er lagret. Dette tilbakestiller kontrolleren til de sist lagrede Lumectra-innstillingene.

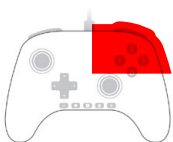
REDIGERE LUMECTRA- INNSTILLINGER:

FARGEVALG

Fargevalgmodus har 4 soner og 3 undermoduser som kan tilpasses.



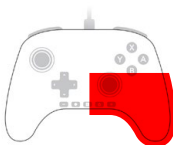
SONE 1



SONE 2



SONE 3



SONE 4

MERK:

- Når du bytter mellom sonene, blinker den valgte sonen 3 ganger.
- Hastighetsjustering påvirker bare Lyser i regnbuemodus, Pulserer i farger og Reaktiv i farger.
- Bruk av knappekommandoer for alle soner overstyrer innstillinger for enkeltsoner.

UNDERMODUS	VIRKEMÅTE
Lyser	Sonen lyser i den angitte fargen. <i>I regnbuefarger veksler belysningen mellom en rekke farger.</i>
Pulserer	Sonen pulserer inn og ut i den angitte fargen. <i>I regnbuefarger pulserer sonen inn og ut med en vekslende sekvens av farger.</i>
Reaktiv	Lys i den angitte fargen kommer ut fra knappen som trykkes ned. <i>I regnbuefarger viser spredningen en rekke farger.</i>



Reduser lysstyrke i alle soner

Øk lysstyrke i alle soner

Velg undermodus i alle soner

Velg farge i alle soner

Juster hastighet i gjeldende sone

Juster hastighet i alle soner

Kontroller for enkeltsoner:

Velg undermodus

Velg sone

Øk lysstyrke

Reduser lysstyrke

Velg farge for enkeltsoner:

24 farger

Regnbuefarger

REDIGERE LUMECTRA- INNSTILLINGER:

BØLGE

Bølgemodus sender bølger av farger i angitte retninger gjennom kontrolleren og består av 2 soner og 7 retninger.



BØLGE



BAKGRUNN


MERK:

- Når du bytter mellom sonene, blinker den valgte sonen 3 ganger.
- Regnbuefargene tar over begge sonene.


RETNING	VIRKEMÅTE
Venstre	Bølgen beveger seg fra venstre mot høyre.
Høyre	Bølgen beveger seg fra høyre mot venstre.
Topp	Bølgen beveger seg fra topp til bunn.
Bunn	Bølgen beveger seg fra bunn til topp.
Sprett loddrett	Bølgen beveger fram og tilbake fra venstre mot høyre.
Sprett vannrett	Bølgen beveger opp og ned fra topp til bunn.
Reaktiv	Med hvert knappetrykk beveger en fargebølge seg på tvers av kontrolleren og endrer fargen på kontrolleren.



 Reduser lysstyrke i alle soner

Øk lysstyrke i alle soner 





 Endre bølgeretning

Velg farge i alle soner 

 Reduser hastighet

Øk hastighet 

Kontroller for enkeltsoner:

-  Endre bølgeretning
-  Velg sone
-  Øk lysstyrke
-  Reduser lysstyrke

Velg farge for enkeltsoner:

- 24 farger 
- Regnbuefarger 

**REDIGERE LUMECTRA-
INNSTILLINGER:****PULS**

Pulsering-modus har en pulserende lyseffekt som beveger seg over hele kontrolleren.

MERK:

- Pulsering-modus er en ensonemodus som ikke har undermoduser.



 Reduser lysstyrke

Øk lysstyrke 


 Reduser hastighet

Øk hastighet 

 Øk lysstyrke

Fargevalg:

24 farger 

 Reduser lysstyrke

Regnbuefarger 

REDIGERE LUMECTRA- INNSTILLINGER:

BEVEGELSE

Bevegelsesmodus har en lyslinje som spretter rundt på kontrolleren og inkluderer 2 soner som kan tilpasses, og 2 undermoduser:



BEVEGELSE



BAKGRUNN


MERK:

- Når du bytter mellom sonene, blinker den valgte sonen 3 ganger.
- Bevegelses- og bakgrunnssoner kan settes til regnbuefarger.

UNDERMODUS	VIRKEMÅTE
Angi	Bevegelsen følger en angitt bane.
Reaktiv	Bevegelsen vises bare som en reaksjon på knappetrykk på kontrolleren.



 Reduser lysstyrke i alle soner

Øk lysstyrke i alle soner 

 Velg undermodus i alle soner

Velg farge i alle soner 

 Juster hastighet i gjeldende sone

Juster hastighet i alle soner 

Kontroller for enkeltsoner:

 Velg undermodus

 Velg sone

 Øk lysstyrke

 Reduser lysstyrke

Velg farge for enkeltsoner:

24 farger 

Regnbuefarger 

REDIGERE LUMECTRA- INNSTILLINGER:

REAKTIV


Reaktiv modus har en pulserende lyseffekt som beveger seg mot eller bort fra hvert knappetrykk.

MERK:

- Reaktiv modus er en ensonemodus.

UNDERMODUS	VIRKEMÅTE
Mot	Det reaktive lyset beveger seg mot knappetrykket.
Fra	Det reaktive stråler ut fra knappetrykket.



 Reduser lysstyrke

Øk lysstyrke 

 Reduser hastighet

Øk hastighet 

 Øk lysstyrke

Fargevalg:

 Velg undermodus

24 farger 

 Reduser lysstyrke

Regnbuefarger 

STØTTEAVSNITT

FEILSØKING

Hvis du vil se de nyeste vanlige spørsmålene, den nyeste fastvaren og trenger hjelp med ditt originale PowerA-tilbehør, kan du gå til [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).

Sp1. Hvorfor kobler ikke kontrolleren til Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet?

Sv1. Kontroller at USB-kabelen er koblet godt til den kablede kontrolleren og Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-dokken.

Sv2. Kontroller at Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet er slått på og koblet til en ekstern skjerm før du kobler til den kablede kontrolleren.

Sv3. Kontroller at den nyeste systemoppdateringen er installert på Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet.

Sv4. Hvis det er koblet til hodesett eller hodetelefoner, må du koble dem fra og koble USB-kabelen fra Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-dokken og den kablede kontrolleren. Gjenta trinnene nedenfor under OPPSETT.

Sp2. Hvorfor hører jeg ikke lyd?

Sv1. Kontroller at LED-stripen ikke er rød eller gul, noe som indikerer at volumet er dempet på kontrolleren. Hvis LED-stripen er rød eller gul, dobbeltrykker du på lydknappen for å oppheve demping av lyden.

Sv2. Kontroller at volumnivået til kontrolleren ikke er satt til 0 %. Hold inne lydknappen for å øke volumnivået til kontrolleren.

Sv3. Kontroller at hodesettet eller hodetelefonene fungerer. Se produkt håndboken for hodesettet eller hodetelefonene.

Sv4. Kontroller at bare én kablet kontrollere er koblet til for lyd, fordi Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet tillater bare én lydutgang.

Sv5. Kontroller at den kablede kontrolleren er koblet til Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-dokken og at LED-stripen lyser hvitt.

Sv6. Kontroller at 3,5 mm-pluggen til hodesettet eller hodetelefonene er koblet godt til 3,5 mm-lydkontakten på den kablede kontrolleren.

Sv7. Kontroller at volumet er skrudd opp på Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-konsollen, eller eventuelt i programvaretittelen.

Sv8. Hvis det er koblet til hodesett eller hodetelefoner, må du koble dem fra og koble USB-kabelen fra Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-dokken og den kablede kontrolleren. Gjenta trinnene nedenfor under OPPSETT og LYDOPPSETT.

Sp3. Hvorfor fungerer ikke chat eller mikrofonen?

- Sv1. Kontroller at LED-stripen ikke er oransje eller gul, noe som indikerer at mikrofonen er dempet på kontrolleren. Hvis LED-stripen er oransje eller gul, trykker du én gang på lydknappen for å oppheve demping av mikrofonen.
- Sv2. Kontroller at programvaretittelen støtter chat- eller mikrofonfunksjon ved å se i håndboken for programvaretittelen. Hvis chat og mikrofon støttes, kontrollerer du menyen for lydinnstillinger i programvaretittelen.
- Sv3. Se flere løsninger i spørsmål 2.

Sp4. Hvorfor ble lydinnstillingene tilbakestilt på Nintendo Switch™ 2-systemet?

- Sv1. På Nintendo Switch™ 2-systemer tilbakestilles lydinnstillingene når kontrolleren kobles fra (ved å koble fra kablen eller slå konsollen av).

Sp5.: Hvorfor er Lumectra-belysningen av?

- Sv1. Lysstyrken kan være satt til 0 % for modusen eller sonen. Aktiver Lumectra-programmodus og trykk på +Styreplate opp for å øke lysstyrken for gjeldende sone, eller ZR for å øke lysstyrken for alle soner.
- Sv2. Lumectra-belysningen kan være i av-modus. Trykk raskt på LED-knappen for å bytte til neste belysningsmodus.
- Sv3. Lumectra-belysningen kan være i reaktiv modus. Trykk på en knapp (som ZL) for å se om Lumectra-belysningen slås på.

Sp6. Hvorfor fungerer ikke vibrasjon, IR-kamera, bevegelseskontroller eller amiibo™?

- Sv1. Denne kontrolleren støtter ikke HD-rumble, IR-kamera, bevegelseskontroller, amiibo™ NFC eller spiller-LED-er.

Sp7. Kan jeg koble kontrolleren direkte til Nintendo Switch™ 2-konsollen?

- Sv1. Selv om det ikke følger med en USB-C til USB-C-kabel, er det mulig å koble kontrolleren til USB-C-portene på Nintendo Switch™ 2-konsollen med din egen USB-C til USB-C-kabel som oppfyller eller overgår de elektriske kabelspesifikasjonene i avsnittet om kabelspesifikasjon.

Sp8. Hvordan kan jeg koble flere kablede kontrollere til Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet?

- Sv1. Bruk alle tilgjengelige USB-A-porter på Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-dokken.
- Sv2. Bruk en offisiell eller offisielt lisensiert USB-hub for å øke antall tilgjengelige USB-porter.

KONTROLLERSPESIFIKASJONER

Kontakt	USB-C
USB-grensesnitt	USB 2.0 (12 Mbps)
Spakgrensesnitt	12-biters Hall-effekt
Kompatibilitet	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ OLED-modell og Nintendo Switch™
Mål	149 mm L x 105 mm B x 62 mm D
Vekt	150 g

KABELSPESIFIKASJONER

Kontakter	USB-A til USB-C
Lengde	3 m
Vekt	75 g
Spenning	5 V
Strøm	500 mA normal driftsstrøm, maks. 3 A

KONTAKT/BRUKERSTØTTE

Hvis du trenger hjelp med ditt originale PowerA-tilbehør, kan du gå til [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).

GARANTI

2 års begrenset garanti: Gå til [PowerA.com/Warranty-Policy/](https://www.powera.com/Warranty-Policy/) for mer informasjon.

JURIDISK TILLEGG

© 2026 ACCO Brands. Med enerett. PowerA, PowerA Logo og Lumetra er varemerker for ACCO Brands. Alle andre registrerte og uregistrerte varemerker og tilhører deres respektive eiere.

USB-C® er et registrert varemerke for USB Implementers Forum.

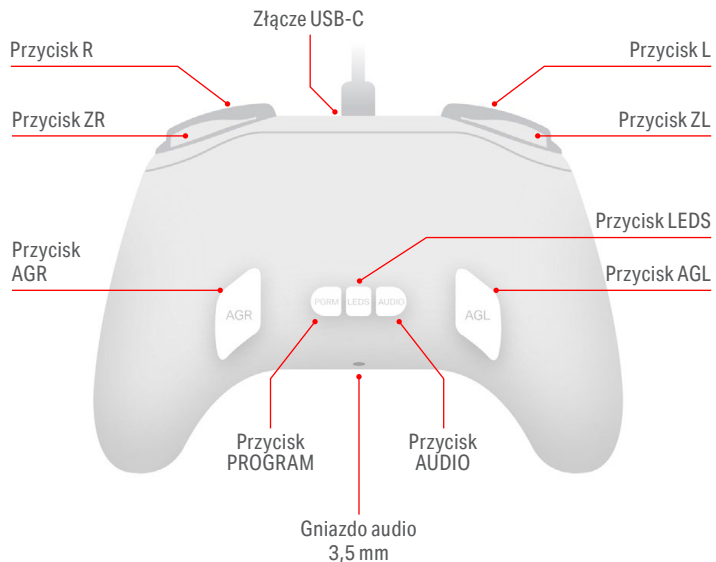
© Nintendo. Nintendo Switch er et varemerke for Nintendo.

Begrepene HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface, HDMI-merkevarer og HDMI-logoene er varemerker eller registrerte varemerker som tilhører HDMI Licensing Administrator, Inc.

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

[ACCOBRANDS.com](https://www.accobrands.com) | [POWERA.com](https://www.powera.com)

UKŁAD PRZYCISKÓW



ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

- Kontroler przewodowy PowerA Advantage do Nintendo Switch™ 2 z podświetleniem Lumectra
- Kabel USB-A do USB-C, 3 m

KOMPATYBILNOŚĆ

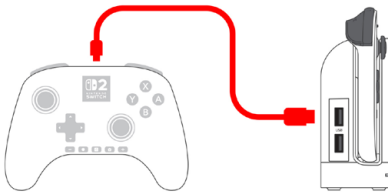
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ – OLED Model
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

KONFIGURACJA

1. Zadokuj konsolę Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™.



2. Podłącz końcówkę USB-A kabla USB do stacji dokującej Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™.
3. Podłącz końcówkę USB-C kabla USB do kontrolera.



4. Wybudź konsolę Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™, naciskając przycisk zasilania na konsoli.



5. Pasek LED na kontrolerze zaświeci się na biało, sygnalizując gotowość do użycia. Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie, aby rozpocząć grę.



UWAGA:

- Aby zapewnić optymalną zgodność z kontrolerami przewodowymi PowerA, upewnij się, że konsola Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™ korzysta z najnowszej aktualizacji systemu. W tym celu na konsoli Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™ otwórz menu HOME > „System Settings” (Ustawienia systemu).

- Upewnij się, że kontroler przewodowy PowerA Advantage do konsoli Nintendo Switch™ 2 z podświetleniem Lumetra ma zainstalowane najnowsze oprogramowanie układowe. Sprawdź dostępność aktualizacji na stronie [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).
- Kontroler nie obsługuje HD Rumble, kamery IR, sterowania ruchem, amiibo™ NFC ani wskaźników LED gracza.
- Tylko do użytku w trybie TV. Nie nadaje się do użytku z grami obsługującymi tylko Joy-Con™ 2 lub Joy-Con™.
- Do konsoli Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™ można podłączyć do 8 kontrolerów jednocześnie.
 - Liczba kontrolerów przewodowych, które można podłączyć, zależy od liczby dostępnych portów USB w stacji dokującej Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™.
 - Prawy i lewy Joy-Con™ 2 lub Joy-Con™ są liczone jako osobne kontrolery. Jeśli oba są połączone z konsolą, będą liczone jako dwa kontrolery.
- Nie używaj dołączonego kabla do innych celów niż podłączenie kontrolera PowerA.
- Przycisk C nie jest obsługiwany w systemach Nintendo Switch™.

KONFIGURACJA AUDIO

W celu odtwarzania dźwięku wsuń w pełni wtyczkę 3,5 mm zestawu słuchawkowego lub słuchawek do gniazda audio 3,5 mm w kontrolerze.



UWAGA:

- Funkcje mikrofonu lub czatu obsługują tylko niektóre tytuły. Aby dowiedzieć się więcej na temat zgodności lub pomocy technicznej, zapoznaj się z instrukcją obsługi oprogramowania.
- Aby zapobiec uszkodzeniu słuchu, przed założeniem zestawu słuchawkowego lub słuchawek zmniejsz głośność na konsoli Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™.
- Po podłączeniu powoli zwiększaj głośność na konsoli Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™ do komfortowego poziomu. Możesz również ograniczyć maksymalną głośność na konsoli Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™:

Nintendo Switch™ 2:

Na ekranie Home wybierz System Settings (Ustawienia systemu), Audio i włącz ustawienie Lower Max Headphone Volume (Zmniejsz maksymalną głośność słuchawek).

Nintendo Switch™:

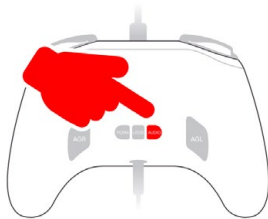
Na ekranie Home wybierz System Settings (Ustawienia systemu), System, Lower Max Headphone Volume (Zmniejsz maksymalną głośność słuchawek) i wybierz „On” (Wł.).

- Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™ obsługuje tylko jedno wyjście audio. Po podłączeniu zestawu słuchawkowego lub słuchawek do kontrolera dźwięk do wszystkich innych urządzeń, w tym urządzeń podłączonych przez HDMI®, zostanie wyłączony. W przypadku podłączenia więcej niż jednego urządzenia audio przez port USB tylko sygnał wyjściowy pierwszego z nich będzie słyszalny.
- Nie używaj wysokich ustawień głośności przez dłuższy czas, aby nie narazić się na utratę słuchu.

STEROWANIE DŹWIĘKIEM

Kontroler przewodowy PowerA Advantage do konsoli Nintendo Switch™ 2 z podświetleniem Lumetra oferuje funkcje audio sterowane za pomocą przycisku AUDIO znajdującego się z tyłu kontrolera. Przycisk AUDIO umożliwia wyciszenie/włączenie mikrofonu, wyciszenie/włączenie dźwięku, regulację głośności oraz zmianę trybu EQ.

Poniższa tabela przedstawia wszystkie dostępne funkcje sterowania dźwiękiem oraz powiadomienia generowane przez kontroler.



UWAGA:

- Na konsolach Nintendo Switch™ 2 ustawienia audio są resetowane po odłączeniu kontrolera (np. poprzez wyjęcie wtyczki lub wyłączenie konsoli).
- Na konsolach Nintendo Switch™ ustawienia audio są zapamiętywane po odłączeniu kontrolera (np. poprzez wyjęcie wtyczki lub wyłączenie konsoli).
- Poziom głośności zmienia się co 10% i jest niezależny od ustawień głośności systemu konsoli. Każde mignięcie paska LED oznacza zwiększenie lub zmniejszenie o 10%.
- Gdy dźwięk zostanie wyciszony przez podwójne naciśnięcie przycisku AUDIO, wszystkie dźwięki — w tym dźwięki gry i czatu — zostaną wyciszone. Mikrofon pozostanie aktywny, chyba że został wyciszony przez pojedyncze naciśnięcie przycisku AUDIO.
- Dostępne są 3 tryby EQ:
 - **Standard:** Zrównoważone przekazywanie dźwięku z konsoli.
 - **Bass Boost:** Wzmocnienie niskich tonów w celu uzyskania mocniejszego basu.
 - **Immersive:** Delikatne wzmocnienie tonów niskich i wysokich w celu uzyskania bardziej przestrzennego brzmienia.

PRZYCISK AUDIO	AKCJA	PASEK LED	SYGNAŁ DŹWIĘKOWY
Pojedyncze naciśnięcie	Wyciszenie/włączenie mikrofonu	Stałe pomarańczowe światło przy wyciszonym mikrofonie	Kliknięcie przy wyciszaniu/włączaniu mikrofonu
Podwójne naciśnięcie	Wyciszenie/włączenie dźwięku	Stałe czerwone światło przy wyciszonym dźwięku. Stałe żółte światło, gdy mikrofon i dźwięk są wyciszone.	Sygnał dźwiękowy przy wyciszaniu/włączaniu dźwięku
Przytrzymanie	Zwiększanie poziomu głośności	Migające pomarańczowe światło podczas zwiększania głośności	Kliknięcie przy osiągnięciu maksymalnego poziomu głośności
Pojedyncze naciśnięcie, a następnie przytrzymanie	Zmniejszanie poziomu głośności	Migające czerwone światło podczas zmniejszania głośności	Kliknięcie przy osiągnięciu minimalnego poziomu głośności
Potrójne naciśnięcie	Zmiana trybu EQ: „Standard”, „Bass Boost” i „Immersive”	Bez zmiany	Głosowe ogłoszenie aktywnego trybu EQ

PRZYCISKI ADVANCED GAMING

PROGRAMOWANIE PRZYCISKÓW ADVANCED GAMING

1. Naciśnij i przytrzymaj przez 3 sekundy przycisk PROGRAM.



Pasek LED zacznie wolno migać na niebiesko, wskazując, że kontroler jest w trybie programowania.



2. Naciśnij jeden z następujących przycisków, aby przypisać go do przycisku Advanced Gaming: A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, wciśnięcie lewego drążka, wciśnięcie prawego drążka lub pad kierunkowy.



Pasek LED zacznie szybko migać na niebiesko.

3. Aby wykonać tę funkcję, naciśnij przycisk Advanced Gaming (AGR lub AGL), który chcesz przypisać.

Pasek LED wróci do poprzedniego stanu, sygnalizując, że przycisk Advanced Gaming został zaprogramowany.



4. Powtórz procedurę dla drugiego przycisku Advanced Gaming.

UWAGA: Przypisania przycisków Advanced Gaming pozostaną w pamięci nawet po odłączeniu kontrolera.

RESETOWANIE PRZYCISKÓW ADVANCED GAMING

1. Naciśnij i przytrzymaj przez 3 sekundy przycisk PROGRAM.
 - Pasek LED zacznie wolno migać na niebiesko, wskazując, że kontroler jest w trybie programowania.
2. Naciśnij przycisk AGL lub AGR, aby indywidualnie zresetować każdy przycisk, lub przytrzymaj przycisk PROGRAM przez 5 sekund, aby zresetować oba przyciski jednocześnie.
 - Pasek LED wróci do poprzedniego stanu, sygnalizując, że przycisk Advanced Gaming został zresetowany.

PODŚWIETLENIE LUMECTRA

Podświetlenie Lumectra zapewni kontrolerowi możliwość dostosowania podświetlenia RGB. Kontroler jest wyposażony w technologię podświetlenia Ghost RGB Lumectra — ukrywa ona podświetlenie Lumectra, gdy nie jest używane, zapewniając czysty, klasyczny biały wygląd obudowy. Włączenie podświetlenia Ghost RGB ożywia obudowę dzięki tysiącom kombinacji wyrazistych kolorów i 5 efektywnym trybom podświetlenia.



WYBÓR KOLORU



FALA



PULS



RUCH



REAKCJA



WYŁ.

KOLORY

- 24 jednolite kolory i kolory tęczy
- Przyciski A, B i Y mają po 8 różnych opcji jednolitych kolorów do wyboru. Przycisk X służy do wyboru kolorów tęczy:

PRZYCISK A 

PRZYCISK B 

PRZYCISK Y 

PRZYCISK X 

JASNOŚĆ

- 11 poziomów jasności
- Przyciski ZL, ZR, górny przycisk pada kierunkowego i dolny przycisk pada kierunkowego służą do zmiany poziomu jasności. Szczegółowe informacje na temat funkcji konkretnych przycisków można znaleźć w instrukcjach dotyczących poszczególnych trybów.
- Regulacja poziomu jasności odbywa się co 10%.

PRĘDKOŚĆ

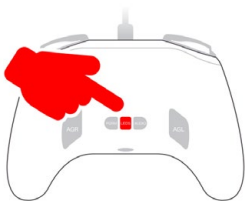
- Dostępne są 3 poziomy prędkości: wolno, średnio i szybko
- Przyciski + i - służą do zmiany ustawień prędkości. Szczegółowe informacje na temat funkcji konkretnych przycisków można znaleźć w instrukcjach dotyczących poszczególnych trybów.

PROFILE

- 2 profile
- Każdy tryb podświetlenia Lumetra oferuje 2 profile, dzięki czemu można łatwo przełączać się między ulubionymi ustawieniami.
- Aby przełączać się między profilami, naciśnij dwukrotnie przycisk LEDS w trybie standardowym kontrolera. Ta funkcja jest dostępna w przypadku każdego trybu podświetlenia Lumetra.

PRZEŁĄCZANIE TRYBÓW

- Aby przełączać się między trybami, szybko naciśnij przycisk LEDS. Aby edytować ustawienia wybranego trybu, wykonaj czynności opisane w następnym sekcji.



WEJŚCIE I WYJŚCIE Z TRYBU PROGRAMOWANIA LUMECTRA

1. Aby przejść do trybu programowania podświetlenia Lumetra, naciśnij i przytrzymaj przez 2 sekundy przycisk LEDS z tyłu kontrolera.
 - Zielone światło rozprzestrzeni się na górnej części obudowy, sygnalizując, że kontroler znajduje się w trybie programowania Lumetra. W trybie programowania Lumetra dioda LED zmieni kolor na zielony.
2. Aby dostosować podświetlenie Lumetra, wykonaj kroki opisane w poniższych sekcjach. Następnie naciśnij i przytrzymaj przez 2 sekundy przycisk LEDS z tyłu kontrolera, aby zapisać ustawienia podświetlenia Lumetra.
 - Górna część obudowy zmieni kolor na zielony i rozłączy się w kierunku paska LED, sygnalizując zapisanie ustawień i wyjście kontrolera z trybu programowania Lumetra. Podświetlenie Lumetra i pasek LED powrócą do poprzedniego stanu.

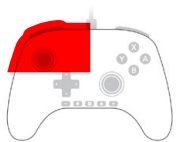
COFANIE ZMIAN PODŚWIETLENIA

W trybie programowania Lumetra naciśnij dwukrotnie przycisk LEDS, aby cofnąć wszelkie niezapisane zmiany. Spowoduje to przywrócenie ostatnio zapisanych ustawień podświetlenia Lumetra kontrolera.

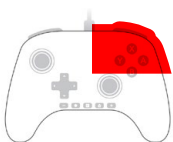
EDYCJA USTAWIEŃ LUMECTRA:

WYBÓR KOLORU

Tryb wyboru koloru oferuje 4 konfigurowalne strefy i 3 podtryby.



STREFA 1



STREFA 2



STREFA 3




STREFA 4


UWAGA:


- Podczas przechodzenia między strefami wybrana strefa mignie 3 razy.
- Dostosowanie prędkości ma wpływ tylko na tryby Solid (Jednolity) w trybie kolorów tęczy, Breathing (Pulsowanie) w dowolnym kolorze oraz Reactive (Reaktywny) w dowolnym kolorze.
- Zmiany wprowadzane we wszystkich strefach jednocześnie powodują zastąpienie ustawień poszczególnych stref.

PODTRYB	DZIAŁANIE
Jednolity	Strefa świeci się w ustawionym kolorze. <i>W kolorach tęczy podświetlenie będzie przechodzić przez całą gamę kolorów.</i>
Pulsowanie	Strefa będzie pulsować w ustawionym kolorze. <i>W kolorach tęczy strefa będzie pulsować, zmieniając kolejność kolorów.</i>
Reaktywny	Światła będą błyskać z naciskanego przycisku w ustawionym kolorze. <i>W kolorach tęczy błysk będzie miał całą gamę kolorów.</i>




 Zmniejszenie jasności we wszystkich strefach

Zwiększenie jasności we wszystkich strefach 





 Wybór podtrybu we wszystkich strefach

Wybór koloru we wszystkich strefach 



 Ustawienie szybkości w bieżącej strefie

Ustawienie szybkości we wszystkich strefach 

Sterowanie poszczególnymi strefami:

-  Wybór podtrybu
-  Wybór strefy
-  Większa jasność
-  Mniejsza jasność

Wybór koloru w poszczególnych strefach:

- 24 kolory 
- Kolory tęczy 

EDYCJA USTAWIENÍ LUMECTRA:

FALA

Tryb fali wysyła fale kolorów w ustalonych kierunkach na całym kontrolerze. Składa się z 2 stref i 7 kierunków.



FALA



TŁO

UWAGA:

- Podczas przechodzenia między strefami wybrana strefa mignie 3 razy.
- Kolory tęczy będą widoczne w obydwu strefach.

KIERUNEK	DZIAŁANIE
W lewo	Fala porusza się od lewej do prawej strony.
W prawo	Fala porusza się od prawej do lewej strony.
W górę	Fala porusza się z góry do dołu.
W dół	Fala porusza się z dołu w górę.
Odbicie w pionie	Fala porusza się w przód i w tył, od lewej do prawej.
Odbicie w poziomie	Fala porusza się w górę i w dół, od góry do dołu.
Reaktywny	Przy każdym naciśnięciu przycisku po kontrolerze przebiega fala koloru, zmieniając jego ogólny kolor.



ZL Zmniejszenie jasności we wszystkich strefach

Zwiększenie jasności we wszystkich strefach **ZR**

L Zmiana kierunku fali

Wybór koloru we wszystkich strefach **R**

- Mniejsza szybkość

Większa szybkość **+**

Sterowanie poszczególnymi strefami:

Wybór koloru w poszczególnych strefach:

+ Zmiana kierunku fali

24 kolory

+ Wybór strefy

+ Większa jasność

Kolory tęczy

+ Mniejsza jasność


EDYCJA USTAWIEŃ LUMECTRA:**PULS**

Tryb pulsowania charakteryzuje się pulsującym efektem świetlnym, który działa na całym kontrolerze.

UWAGA:


- Tryb pulsowania jest trybem jednostrefowym i nie obejmuje dodatkowych podtrybów.




 Mniejsza jasność


Większa jasność 


 Mniejsza szybkość

Większa szybkość 

 Większa jasność

Wybór koloru:

 Mniejsza jasność

24 kolory 

Kolory tęczy 

EDYCJA USTAWIENÍ LUMECTRA:

RUCH

Tryb ruchu charakteryzuje się linią światel odbijających się wokół kontrolera i obejmuje 2 konfigurowalne strefy oraz 2 podtryby:



RUCH



TŁO

UWAGA:

- Podczas przechodzenia między strefami wybrana strefa mignie 3 razy.
- Zarówno tryb ruchu, jak i tła można ustawić na kolory tęczy.

PODTRYB	DZIAŁANIE
Stały	Ruch odbywa się po ustalonej ścieżce.
Reaktywny	Ruch jest reakcją na naciśnięcie przycisków na kontrolerze.



ZL Zmniejszenie jasności we wszystkich strefach

Zwiększenie jasności we wszystkich strefach **ZR**

L Wybór podtrybu we wszystkich strefach

Wybór koloru we wszystkich strefach **R**

- Ustawienie szybkości w bieżącej strefie

Ustawienie szybkości we wszystkich strefach **+**

Sterowanie poszczególnymi strefami:

- +** Wybór podtrybu
- +** Wybór strefy
- +** Większa jasność
- +** Mniejsza jasność

Wybór koloru w poszczególnych strefach:

- 24 kolory
- Kolory tęczy

EDYCJA USTAWIEŃ LUMECTRA:**REAKCJA**

Tryb reaktywny charakteryzuje się pulsującym efektem świetlnym, który zbliża się do przycisku po jego naciśnięciu lub od niego się oddala.

UWAGA:

- Tryb reaktywny obejmuje tylko jedną strefę.


PODTRYB	DZIAŁANIE
Przybliżenie	Reaktywne światła przesuwają się w kierunku naciśniętego przycisku.
Oddalenie	Reaktywne światła przesuwają się z dala od naciśniętego przycisku.



 Mniejsza jasność

Większa jasność 

 Mniejsza szybkość

Większa szybkość 

 Większa jasność

Wybór koloru:

 Wybór podtrybu

24 kolory 

 Mniejsza jasność

Kolory tęczy 

SEKCJA POMOCY TECHNICZNEJ

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Odpowiedzi na często zadawane pytania, oprogramowanie układowe i pomoc techniczną w zakresie oryginalnych akcesoriów PowerA można uzyskać na stronie [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).

P1. Dlaczego mój kontroler nie łączy się z konsolą Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™?

01. Upewnij się, że kabel USB jest prawidłowo podłączony do kontrolera przewodowego i stacji dokującej Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™.
02. Przed podłączeniem kontrolera przewodowego upewnij się, że konsola Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™ jest włączona i podłączona do zewnętrznego wyświetlacza.
03. Upewnij się, że na konsoli Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™ jest zainstalowana najnowsza aktualizacja systemu.
04. Jeśli podłączone są słuchawki bądź zestaw słuchawkowy, odłącz je i odłącz kabel USB od stacji dokującej Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™ i kontrolera przewodowego. Powtórz kroki opisane w sekcji KONFIGURACJA.

P2. Dlaczego nie słyszę dźwięku?

01. Upewnij się, że pasek LED nie świeci się na czerwono ani żółto, co oznaczałoby, że dźwięk w kontrolerze jest wyciszony. Jeśli pasek LED jest czerwony lub żółty, naciśnij dwukrotnie przycisk AUDIO, aby wyłączyć wyciszenie.
02. Upewnij się, że poziom głośności kontrolera nie jest ustawiony na 0%. Przytrzymaj przycisk AUDIO, aby zwiększyć poziom głośności kontrolera.
03. Sprawdź, czy zestaw słuchawkowy lub słuchawki działają. Sprawdź instrukcję zestawu słuchawkowego lub słuchawek.
04. Upewnij się, że do odtwarzania dźwięku podłączony jest tylko jeden kontroler przewodowy, ponieważ konsola Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™ obsługuje tylko jedno wyjście audio.
05. Upewnij się, że kontroler przewodowy jest podłączony do stacji dokującej Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™ i że pasek LED świeci się na biało.
06. Upewnij się, że wtyczka 3,5 mm zestawu słuchawkowego lub słuchawek została prawidłowo włożona do gniazda audio 3,5 mm w kontrolerze przewodowym.
07. Upewnij się, że głośność na konsoli Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™ lub w oprogramowaniu (jeśli dotyczy) jest zwiększona.
08. Jeśli podłączone są słuchawki bądź zestaw słuchawkowy, odłącz je i odłącz kabel USB od stacji dokującej Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™ i kontrolera przewodowego. Powtórz kroki opisane w sekcji KONFIGURACJA i KONFIGURACJA AUDIO.

P3. Dlaczego nie działa czat lub mikrofon?

01. Upewnij się, że pasek LED nie świeci się na pomarańczowo ani żółto, co oznaczałoby, że mikrofon jest wyciszony. Jeśli pasek LED świeci się na pomarańczowo lub żółto, naciśnij raz przycisk AUDIO, aby wyłączyć wyciszenie mikrofonu.
02. Sprawdź w instrukcji obsługi oprogramowania, czy oprogramowanie obsługuje funkcję czatu lub mikrofonu. Jeśli czat i mikrofon są obsługiwane, sprawdź ustawienia audio w menu oprogramowania.
03. Zobacz dodatkowe rozwiązania w pytaniu 2.

P4. Dlaczego ustawienia audio zostały zresetowane na konsoli Nintendo Switch™ 2?

01. Na konsolach Nintendo Switch™ 2 ustawienia audio są resetowane po odłączeniu kontrolera (np. poprzez wyjęcie wtyczki lub wyłączenie konsoli).

P5. Dlaczego podświetlenie Lumetra jest wyłączone?

01. Jasność trybu lub strefy może być ustawiona na 0%. W trybie programowania podświetlenia Lumetra naciśnij pad kierunkowy w górę, aby zwiększyć jasność dla obecnej strefy, lub naciśnij przycisk ZR, aby zwiększyć jasność dla wszystkich stref.
02. Podświetlenie Lumetra może być w trybie wyłączonym. Naciśnij krótko przycisk LEDES, aby przejść do następnego trybu podświetlenia.
03. Podświetlenie Lumetra może być w trybie reaktywnym. Naciśnij dowolny przycisk (np. ZL), aby sprawdzić, czy podświetlenie Lumetra się włączy.

P6. Dlaczego nie działają wibracje, kamera IR, sterowanie ruchem lub amiibo™?

01. Kontroler nie obsługuje HD Rumble, kamery IR, sterowania ruchem, amiibo™ NFC ani wskaźników LED gracza.

P7. Czy mogę podłączyć kontroler bezpośredni do konsoli Nintendo Switch™ 2?

01. Choć kabel USB-C do USB-C nie jest dołączony, można podłączyć kontroler do portu USB-C w konsoli Nintendo Switch™ 2 za pomocą własnego kabla USB-C do USB-C, który spełnia lub przekracza parametry elektryczne określone w specyfikacji kabla.

P8. Jak mogę podłączyć więcej kontrolerów przewodowych do konsoli Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™?

01. Użyj wszystkich dostępnych portów USB-A w stacji dokującej Nintendo Switch™ 2 lub Nintendo Switch™.
02. Użyj oficjalnego koncentratora USB lub licencjonowanego koncentratora USB, aby zwiększyć liczbę dostępnych portów USB.

SPECYFIKACJA KONTROLERA

Złącze	USB-C
Interfejs USB	USB 2.0 (12 Mb/s)
Interfejs drążka	Halotron 12-bitowy
Kompatybilność	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ OLED Model i Nintendo Switch™
Wymiary	149 mm (dł.) × 105 mm (sz.) × 62 mm (gł.)
Waga	150 g

SPECYFIKACJA KABLA

Złącza	USB-A do USB-C
Długość	3 m
Waga	75 g
Napięcie	5 V
Natężenie	Normalny prąd roboczy 500 mA, maks. 3 A

KONTAKT / POMOC TECHNICZNA

W celu uzyskania pomocy technicznej w zakresie oryginalnych akcesoriów PowerA odwiedź stronę PowerA.com/Product-Support/.

GWARANCJA

2-letnia ograniczona gwarancja: odwiedź stronę PowerA.com/Warranty-Policy/, aby poznać szczegóły.

DODATKOWE INFORMACJE PRAWNE

© 2026 ACCO Brands. Wszelkie prawa zastrzeżone. PowerA, logo PowerA i Lumetra są znakami towarowymi ACCO Brands. Wszystkie inne zastrzeżone i niezastrzeżone znaki towarowe należą do ich właścicieli.

USB-C® jest zastrzeżonym znakiem towarowym USB Implementers Forum.

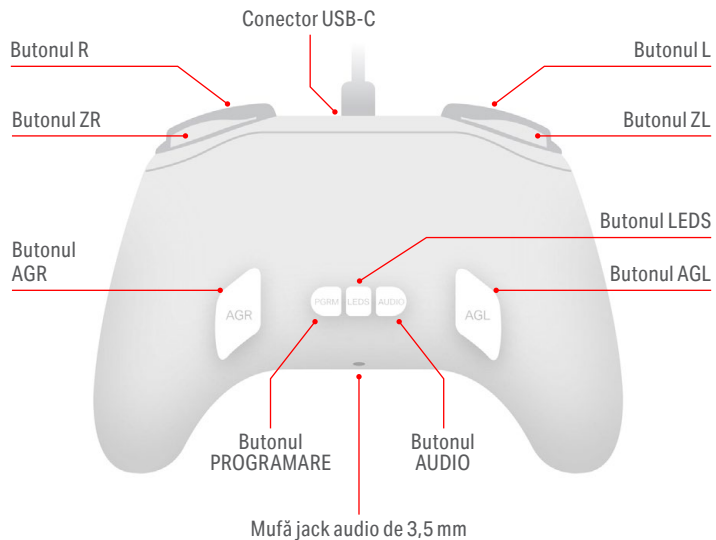
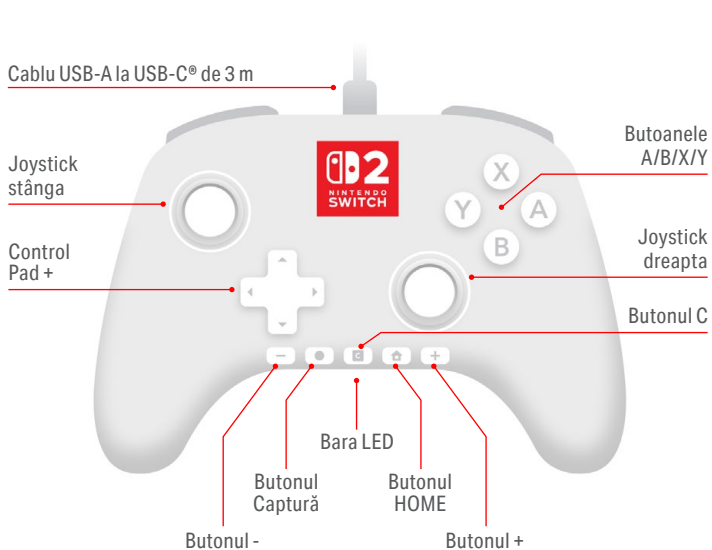
© Nintendo. Nintendo Switch jest znakiem towarowym Nintendo.

Terminy „HDMI” oraz „HDMI High-Definition Multimedia Interface”, charakterystyczny kształt produktów HDMI (HDMI trade dress) oraz Logo HDMI stanowią znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe spółki HDMI Licensing Administrator, Inc.

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

ACCOBRANDS.com | POWERA.com

SCHEMA CONTROLERULUI



CUPRINS

- Controler cu fir PowerA Advantage pentru Nintendo Switch™ 2 cu Lumectra
- Cablu USB-A la USB-C de 3 m

COMPATIBILITATE

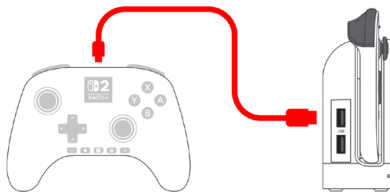
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ – model OLED
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

CONFIGURARE

1. Conectează consola Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™ la stația de andocare.



2. Conectează capătul USB-A al cablului USB la stația de andocare Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™.
3. Conectează capătul USB-C al cablului USB la controler.



4. Activează consola Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™ apăsând butonul de alimentare de pe consolă.



5. Bara LED de pe controler se va aprinde în alb constant pentru a indica faptul că este gata de utilizare. Urmărește instrucțiunile de pe ecran pentru a începe să joci.

**NOTĂ:**

- Asigură-te că sistemul Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™ are cea mai recentă actualizare de sistem, pentru o compatibilitate optimă cu controlerele cu fir PowerA. Verifică ce actualizări

există pe sistemul Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™ accesând meniul ACASĂ, „Setări sistem”.

- Asigură-te că folosești cea mai recentă versiune de firmware pentru controlerul cu fir PowerA Advantage pentru Nintendo Switch™ 2 cu Lumetra. Consultă PowerA.com/Product-Support/ pentru eventuale actualizări.
- Acest controler nu acceptă HD Rumble, o cameră IR, comenzile de mișcare, amiibo™ NFC sau indicatoarele LED ale jucătorului.
- Pentru utilizare doar în modul TV. Nu se utilizează cu jocurile care folosesc numai Joy-Con™ 2 sau Joy-Con™.
- Până la 8 controlere pot fi conectate simultan la sistemul Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™.
 - Numărul de controlere cu fir care pot fi conectate depinde de numărul de porturi USB disponibile pe stația de andocare Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™.
 - Joy-Con™ 2 sau Joy-Con™ din dreapta și din stânga sunt considerate fiecare drept un singur controler. Așadar, dacă ambele sunt conectate la consolă, vor fi considerate drept două controlere.
- Nu utiliza cablul inclus în alte scopuri decât pentru conectarea controlerului PowerA.
- Butonul C nu este compatibil cu sistemele Nintendo Switch™.

CONFIGURARE AUDIO

Pentru sunet, introdu complet ștecăru de 3,5 mm al căștilor sau al căștilor cu microfon în mufa jack audio de 3,5 mm a controlerului.



NOTĂ:

- Doar anumite titluri software acceptă funcția de microfon sau chat. Consultă manualul titlului software pentru compatibilitate sau asistență.
- Pentru a împiedica problemele de auz, asigură-te că volumul sistemului Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™ este redus înainte de a purta căștile sau căștile cu microfon.
- Odată conectat, mărește încet volumul pe sistemul Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™ până la un nivel acceptabil. De asemenea, poți limita volumul maxim pentru sistemul Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™:

Nintendo Switch™ 2:

De pe ecranul „Acasă”, selectează „Setări sistem”, „Audio”, apoi activează „Redu volumul maxim al căștilor”.

Nintendo Switch™:

De pe ecranul „Acasă”, selectează „Setări sistem”, „Sistem”, „Redu volumul maxim al căștilor” și selectează „Activat”.

- Sistemul Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™ acceptă o singură ieșire audio. Atunci când căștile sau căștile cu microfon sunt conectate la controler, sunetul va fi dezactivat în cazul tuturor celorlalte dispozitive, inclusiv în cazul dispozitivelor conectate prin HDMI®. Atunci când conectezi mai multe dispozitive audio USB, numai primul dispozitiv conectat va avea o ieșire audio.
- Pentru a evita problemele de auz, nu seta volumul la nivelul maxim pentru o perioadă îndelungată.

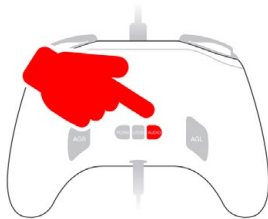
COMENZI AUDIO

Controlerul cu fir PowerA Advantage pentru Nintendo Switch™ 2 cu Lumetra dispune de comenzi audio prin intermediul butonului audio situat în partea din spate a controlerului. Butonul AUDIO îți permite să activezi/dezactivezi microfonul, să activezi/dezactivezi volumul, să mărești/reduci volumul și să modifichi modul EQ.

Tabelul descrie toate comenzile audio disponibile și notificările furnizate de controler.

NOTĂ:

- Pe sistemele Nintendo Switch™ 2, setările audio se vor reseta atunci când controlerul este deconectat (prin deconectarea cablului sau oprirea consolei).
- Pe sistemele Nintendo Switch™, setările audio sunt memorate atunci când controlerul este deconectat (prin deconectarea cablului sau oprirea consolei).
- Reglarea nivelului volumului se face în trepte de 10% și este independentă de reglarea volumului din sistemul de operare al consolei. Aprinderea intermitentă a barei LED indică o creștere de 10%.
- Când volumul este dezactivat prin dubla apăsare a butonului AUDIO, toate sunetele primite sunt dezactivate, inclusiv sunetele din joc și chat. Microfonul va rămâne activ, cu excepția cazului în care a fost dezactivat printr-o singură apăsare a butonului AUDIO.
- Sunt disponibile 3 moduri EQ:
 - **Standard:** transmisie echilibrată a sunetului consolei.
 - **Bass Boost:** îmbunătățește frecvențele joase pentru a crea un sunet de bas mai puternic.
 - **Immersive:** mici îmbunătățiri la frecvențele joase și înalte pentru a crea un sunet mai captivant.



BUTONUL AUDIO	AȚIUNE	BARA LED	SEMNAL SONOR
O singură apăsare	Activează/dezactivează sunetul microfonului	Portocaliu constant când este dezactivat sunetul	Emite un semnal sonor când sunetul microfonului este dezactivat/activat
Două apăsări	Activează/dezactivează volumul	Roșu constant când este dezactivat sunetul. Galben constant dacă sunetul microfonului și volumul sunt dezactivate.	Emite un semnal sonor când volumul este dezactivat/activat
Ține apăsat	Crește nivelul volumului	Portocaliu intermitent în timp ce nivelul volumului este mărit	Emite un sunet când se atinge volumul maxim
Apasă o singură dată, apoi Ține apăsat	Reduce nivelul volumului	Roșu intermitent în timp ce nivelul volumului este redus	Emite un sunet când se atinge volumul minim
Trei apăsări	Modifică modul EQ: „Standard”, „Bass Boost” și „Immersive”	Nicio modificare	Vocea indică modul EQ activ

BUTOANE PENTRU GAMING AVANSAT

PROGRAMAREA BUTOANELOR PENTRU GAMING AVANSAT

1. Ține apăsat butonul PROGRAMARE timp de 3 secunde.

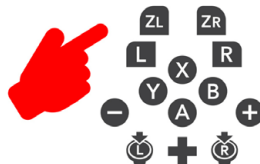


Bara LED va clipi încet în albastru, indicând intrarea controlerului în modul de programare.



2. Apasă unul dintre butoanele pe care dorești să le atribuți unui buton pentru gaming avansat: A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, Joystick stânga, Joystick dreapta sau +Control Pad.

Bara LED va clipi rapid în albastru.



3. Apasă butonul pentru gaming avansat (AGR sau AGL) care dorești să execute funcția respectivă.

Bara LED va reveni la starea anterioară, semnalând că butonul pentru gaming avansat a fost programat.



4. Repetă procesul cu butoanele pentru gaming avansat rămase.

NOTĂ: Alocările butoanelor pentru gaming avansat vor rămâne în memorie chiar și după ce controlerul este deconectat.

RESETAREA BUTOANELOR PENTRU GAMING AVANSAT

1. Ține apăsat butonul PROGRAMARE timp de 3 secunde.
 - Bara LED va clipi încet în albastru, indicând intrarea controlerului în modul de programare.
2. Apasă AGL sau AGR pentru a reseta individual fiecare buton sau ține apăsat butonul PROGRAMARE timp de 5 secunde pentru a le reseta pe ambele simultan.
 - Bara LED va reveni la starea anterioară, semnalând că butonul pentru gaming avansat a fost resetat.

ILUMINARE LUMECTRA

Iluminarea Lumectra furnizează lumini RGB personalizabile pentru controler. Controlerul dispune de tehnologia de iluminare Lumectra Ghost RGB completă, ascunzând iluminarea Lumectra atunci când nu este utilizată, oferind un design clasic al plăcii frontale albe. Activarea iluminării Ghost RGB aduce placa frontală la viață, cu mii de combinații de culori vii și 5 moduri de iluminare distractive.



SELECTARE CULOARE



UNDĂ



PULS



MIȘCARE



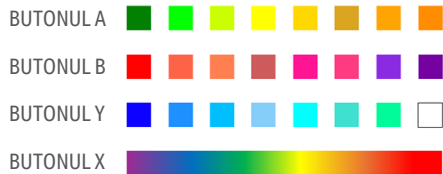
REACTIV



OPRIT

CULORI

- 24 de opțiuni pentru culori constante și un mod Curcubeu
- Fiecare dintre butoanele A, B și Y oferă 8 opțiuni de selectare diferite. Butonul X este folosit pentru a selecta modul Curcubeu:



LUMINOZITATE

- 11 niveluri de luminozitate
 - Pentru a modifica nivelurile de luminozitate, se folosesc butoanele ZL, ZR, +Control Pad sus și +Control Pad jos. Pentru funcțiile specifice ale butoanelor, consultă instrucțiunile aferente fiecărui mod.
 - Ajustările nivelului de luminozitate se efectuează în trepte de 10%.

VITEZĂ

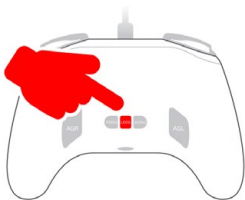
- 3 niveluri de viteză: lent, mediu și rapid
 - Butoanele + și - se folosesc pentru a modifica setările de viteză. Pentru funcțiile specifice ale butoanelor, consultă instrucțiunile aferente fiecărui mod.

PROFILURI

- 2 profiluri
 - Fiecare mod de iluminare Lumetra oferă 2 profiluri, ca tu să poți comuta ușor între setările preferate.
 - Pentru a comuta între profiluri, apasă de două ori butonul LEDS când ești în modul standard al controlerului. Această caracteristică este disponibilă pentru fiecare mod de iluminare Lumetra.

MODURI DE COMUTARE

- Pentru a comuta între moduri, atinge scurt butonul LEDES. Poți edita setările pentru modul selectat conform pașilor din secțiunea următoare.



INTRAREA ȘI IEȘIREA DIN MODUL DE PROGRAMARE LUMECTRA

1. Pentru a intra în modul de programare Lumectra, ține apăsat butonul LEDES de pe partea din spate a controlerului, timp de 2 secunde.
 - Pe placa frontală va apărea momentan o lumină verde, pentru a semnaliza modul de programare Lumectra al controlerului. Bata LED se va aprinde în verde constant cât timp ești în modul de programare Lumectra.
2. Pentru a modifica setările Lumectra, urmează pașii de editare din secțiunile de mai jos. După finalizare, ține apăsat butonul LEDES de pe partea din spate a controlerului, timp de 2 secunde, pentru a salva setările Lumectra.
 - Placa frontală va deveni verde și se va muta brusc spre bara LED, indicând faptul că setările au fost salvate și controlerul este acum în afara modului de programare Lumectra. Iluminarea Lumectra și bara LED vor reveni în stările anterioare.

ANULAREA MODIFICĂRILOR SETĂRILOR DE ILUMINARE

În modul de programare Lumectra, apasă de două ori butonul LEDES pentru a anula toate modificările nesalvate. Astfel, controlerul va reveni la ultimele setări Lumectra salvate.

EDITAREA SETĂRIILOR LUMECTRA: SELECTARE CULOARE

Modul de selectare a culorii prezintă 4 zone personalizabile și 3 moduri secundare.



NOTĂ:

- Când parcurgi câte o zonă, iluminarea acesteia clipește de 3 ori.
- Ajustarea vitezei afectează doar efectele „Constant” în modul Curcubeu, „Intermitent” în orice culoare și „Reactiv” în orice culoare.
- Utilizarea butoanelor de comandă pentru toate zonele va anula setările separate ale fiecărei zone.

MOD SECUNDAR	COMPORȚAMENT
Constant	Zona luminează în culoarea setată. <i>În modul Curcubeu, iluminarea va parcurge o gamă de culori.</i>
Intermitent	Zona se va aprinde intermitent în culoarea setată. <i>În modul Curcubeu, zona se va aprinde intermitent într-o secvență de culori care se schimbă.</i>
Reactiv	Luminile se vor aprinde din butonul apăsat pentru culoarea setată. <i>În modul Curcubeu, se va afișa o gamă de culori.</i>



Micșorează luminozitatea în toate zonele

Selectează modul secundar în toate zonele

Reglează viteza în zona actuală

Comenzile individuale ale unei zone:

Selectează modul secundar

Selectează zona

Mărește luminozitatea

Micșorează luminozitatea

Mărește luminozitatea în toate zonele

Selectează culoarea în toate zonele

Reglează viteza în toate zonele

Selectează culoarea unei zone individuale:

24 de culori

Modul Curcubeu

EDITAREA SETĂRIILOR LUMECTRA: UNDĂ

Modul Undă trimite unde de culoare în direcțiile setate pe suprafața controlerului și constă în 2 zone și 7 direcții.



UNDĂ




FUNDAL

NOTĂ:

- Când parcurgi câte o zonă, iluminarea acesteia clipește de 3 ori.
- Modul Curcubeu controlează ambele zone.

DIRECȚIE	COMPORȚAMENT
Stânga	Unda se mișcă de la stânga la dreapta.
Dreapta	Unda se mișcă de la dreapta la stânga.
Sus	Unda se mișcă de sus în jos.
Jos	Unda se mișcă de jos în sus.
Salt vertical	Unda se mișcă în față și în spate, de la stânga la dreapta.
Salt orizontal	Unda se mișcă de în sus și în jos, de sus în jos.
Reactiv	Cu fiecare apăsare a butonului, o undă de culoare parcurge controlerul, modificând culoarea generală a controlerului.



 Micșorează luminozitatea în toate zonele

 Schimbă direcția undei

 Micșorează viteza

Comenzile individuale ale unei zone:


 Schimbă direcția undei


 Selectează zona

 Mărește luminozitatea

 Micșorează luminozitatea

Mărește luminozitatea în toate zonele 

Selectează culoarea în toate zonele 

Mărește viteza 

Selectează culoarea unei zone individuale:

24 de culori 

Modul Curcubeu 

EDITAREA SETĂRILOR LUMECTRA:**PULS**

Modul Puls trimite un impuls de culoare pe toată suprafața controlerului.

NOTĂ:

- Modul Puls este un mod pentru o singură zonă și nu include moduri secundare suplimentare.




 Micșorează luminozitatea

Mărește luminozitatea 

 Micșorează viteza

Mărește viteza 

 Mărește luminozitatea

Selectare culoare:

24 de culori 

 Micșorează luminozitatea

Modul Curcubeu 

EDITAREA SETĂRILOR LUMECTRA: MIȘCARE

Modul Mișcare trimite o linie de lumini care sar în jurul controlerului și include 2 zone personalizabile și 2 moduri secundare:



MIȘCARE




FUNDAL


NOTĂ:

- Când parcurgi câte o zonă, iluminarea acestora clipește de 3 ori.
- Atât zona Mișcare, cât și zona Fundal pot fi setate ca moduri Curcubeu.

MOD SECUNDAR	COMPORTAMENT
Setare	Mișcarea urmează o cale setată.
Reactiv	Mișcarea apare numai drept reacție la apăsările butoanelor sau ale controlerului.



 Micșorează luminozitatea în toate zonele

 Selectează modul secundar în toate zonele

 Reglează viteza în zona actuală

Comenzile individuale ale unei zone:


 Selectează modul secundar

 Selectează zona

 Mărește luminozitatea

 Micșorează luminozitatea


Mărește luminozitatea în toate zonele 

Selectează culoarea în toate zonele 

Reglează viteza în toate zonele 

Selectează culoarea unei zone individuale:

24 de culori 

Modul Curcubeu 

EDITAREA SETĂRILOR LUMECTRA: **REACTIV**

Modul Reactiv trimite un efect de lumină intermitentă care se apropie sau se îndepărtează cu fiecare apăsare a butonului.

NOTĂ:

- Modul Reactiv este o mod pentru o singură zonă.

MOD SECUNDAR	COMPORTAMENT
Apropiere	Lumina reactivă se deplasează către butonul apăsător.
Îndepărtare	Lumina reactivă emană din butonul apăsător.



 Micșorează luminozitatea

Mărește luminozitatea 

 Micșorează viteza

Mărește viteza 


 Mărește luminozitatea

Selectare culoare:

 Selectează modul secundar

24 de culori 

 Micșorează luminozitatea

Modul Curcubeu 

SECȚIUNEA DE ASISTENȚĂ

DEPANARE

Pentru cele mai recente întrebări frecvente, firmware și asistență privind accesoriiile tale PowerA originale, accesează PowerA.com/Product-Support/.

Î1. De ce controlerul meu nu se conectează la sistemul Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™?

- R1. Confirmă conectarea în siguranță a cablului USB la controlerul cu fir și la stația de andocare Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™.
- R2. Confirmă că sistemul Switch™ 2 sau Nintendo Switch™ este pornit și conectat la un afișaj extern înainte de a conecta controlerul cu fir.
- R3. Confirmă că Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™ are instalată cea mai recentă actualizare de sistem.
- R4. Dacă sunt conectate căștile sau căștile cu microfon, deconectează-le pe acestea, precum și cablul USB de la stația de andocare Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™ și de la controlerul cu fir. Repetă pașii enumerați la CONFIGURARE.

Î2. De ce nu există sunet?

- R1. Confirmă că bara LED nu este roșie sau galbenă, ceea ce ar indica faptul că volumul este oprit pe controler. Dacă bara LED este roșie sau galbenă, apasă de două ori butonul AUDIO pentru a activa volumul.
- R2. Confirmă că nivelul volumului controlerului nu este setat la 0%. Ține apăsat butonul AUDIO pentru a crește nivelul volumului controlerului.
- R3. Confirmă funcționarea corespunzătoare a căștilor sau a căștilor cu microfon. Consultă manualul de utilizare al căștilor sau al căștilor cu microfon.
- R4. Confirmă că este conectat un singur controler cu fir pentru sunet, deoarece sistemul Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™ permite o singură ieșire audio.
- R5. Confirmă conectarea controlerului cu fir la stația de andocare Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™ și că bara LED este aprinsă în alb constant.
- R6. Asigură-te că ștecărul de 3,5 mm al căștilor sau al căștilor cu microfon este conectat corespunzător la mufa audio de 3,5 mm a controlerului cu fir.
- R7. Confirmă că volumul este activat pe consola Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™ sau pe titlul software, dacă este cazul.
- R8. Dacă sunt conectate căștile sau căștile cu microfon, deconectează-le pe acestea, precum și cablul USB de la stația de andocare Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™ și de la controlerul cu fir. Repetă pașii enumerați la CONFIGURARE și CONFIGURARE AUDIO.

Î3. De ce nu funcționează chatul sau microfonul?

- R1. Confirmă că bara LED nu este portocalie sau galbenă, ceea ce ar indica faptul că volumul microfonului este dezactivat pe controler. Dacă bara LED este portocalie sau galbenă, apasă o dată butonul AUDIO pentru a activa volumul microfonului.
- R2. Confirmă că titlul software acceptă funcția de chat sau funcția de microfon prin consultarea manualului titlului software. În cazul în care chatul și microfonul sunt acceptate, consultă meniul titlului software pentru setările audio.
- R3. Consultă soluțiile suplimentare de la Întrebarea 2.

Î4. De ce s-au resetat setările audio pe consola Nintendo Switch™ 2?

- R1. Pe sistemele Nintendo Switch™ 2, setările audio se vor reseta atunci când controlerul este deconectat (prin deconectarea cablului sau oprirea consolei).

Î5: De ce este oprită iluminarea Lumetra?

- R1. Luminozitatea poate fi setată la 0% pentru acel mod sau acea zonă. Intră în modul de programare Lumetra și apasă Control Pad+ sus pentru a mări luminozitatea zonei actuale sau ZR pentru a mări luminozitatea în toate zonele.
- R2. Iluminarea Lumetra poate fi în modul Oprit. Atinge scurt butonul LEDES pentru a trece la următorul mod de iluminare.
- R3. Iluminarea Lumetra poate fi într-un mod reactiv. Apasă orice buton (cum ar fi ZL) pentru a afla dacă iluminarea Lumetra se aprinde.

Î6. De ce nu funcționează vibrațiile, camera IR, comenzile de mișcare sau amiibo™?

- R1. Acest controler nu acceptă HD Rumble, o cameră IR, comenzile de mișcare, amiibo™ NFC sau indicatoarele LED ale jucătorului.

Î7. Pot conecta direct controlerul la consola Nintendo Switch™ 2?

- R1. Deși nu este furnizat un cablu USB-C la USB-C, poți conecta controlerul la porturile USB-C ale consolei Nintendo Switch™ 2 utilizând propriul cablu USB-C la USB-C care îndeplinește sau depășește specificațiile electrice ale cablului din secțiunea specificații privind cablul.

Î8. Cum pot conecta mai multe controlere cu fir la sistemul Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™?

- R1. Folosește toate porturile USB-A disponibile pe stația de andocare Nintendo Switch™ 2 sau Nintendo Switch™.
- R2. Pentru a crește numărul porturilor USB disponibile, folosește un hub USB oficial sau un hub USB cu licență oficială.

SPECIFICAȚII PRIVIND CONTROLERUL

Conector	USB-C
Interfață USB	USB 2.0 (12 Mbps)
Interfață joystick	Efect Hall 12 biți
Compatibilitate	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ model OLED și Nintendo Switch™
Dimensiuni	149 mm L x 105 mm l x 62 mm A
Greutate	150 g

SPECIFICAȚII PRIVIND CABLUL

Conectori	Cablu USB-A la USB-C
Lungime	3 m
Greutate	75 g
Tensiune	5 V
Curent	Curent normal de operare 500 mA, max. 3 A

CONTACT/ASISTENȚĂ

Pentru asistență și întrebări frecvente privind accesoriile originale PowerA, accesează [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).

GARANȚIE

Garanție limitată de 2 ani: accesează [PowerA.com/Warranty-Policy/](https://www.powera.com/Warranty-Policy/) pentru detalii.

INFORMAȚII JURIDICE SUPPLEMENTARE

© 2026 ACCO Brands. Toate drepturile rezervate. PowerA, sigla PowerA și Lumetra sunt mărci comerciale ale ACCO Brands. Toate celelalte mărci comerciale înregistrate și neînregistrate sunt proprietatea deținătorilor respectivi.

USB-C® este marcă comercială înregistrată deținută de USB Implementers Forum.

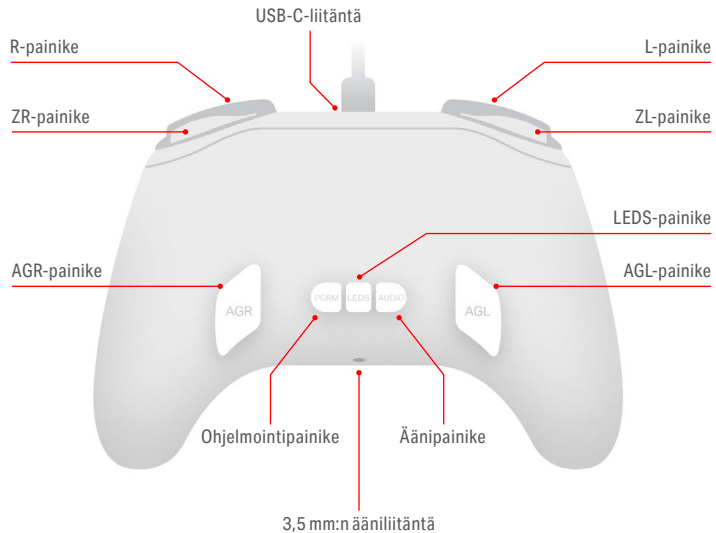
© Nintendo. Nintendo Switch este o marcă comercială deținută de Nintendo.

Termenii HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface, Imaginea comercială HDMI și Siglele HDMI sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale HDMI Licensing Administrator, Inc.

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

[ACCOBRANDS.com](https://www.accobrands.com) | [POWERA.com](https://www.powera.com)

OHJAIMEN OSAT



SISÄLLYS

- Lumetra-valaistuksella varustettu langallinen PowerA Advantage -ohjain Nintendo Switch™ 2:lle
- 3 m:n USB-A-USB-C®-kaapeli

YHTEENSOPIVUUS

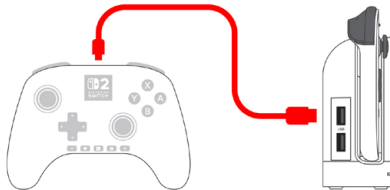
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ – OLED Model
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

LIITTÄMINEN

1. Aseta Nintendo Switch™ 2- tai Nintendo Switch™ -konsoli telakkaan.



2. Liitä USB-kaapelin USB-A-liitin Nintendo Switch™ 2- tai Nintendo Switch™ -telakkaan.
3. Liitä USB-kaapelin USB-C-liitin ohjaimeen.



4. Herätä Nintendo Switch™ 2- tai Nintendo Switch™ -konsoli painamalla sen virtapainiketta.



5. Ohjaimen merkkivaloriivi palaa valkoisena merkkinä siitä, että ohjain on käyttövalmis. Aloita pelaaminen noudattamalla näytön ohjeita.

**HUOMAUTUS:**

- Jotta Nintendo Switch™ 2- tai Nintendo Switch™ -järjestelmä toimisi mahdollisimman hyvin yhteen langallisten PowerA-ohjainten kanssa, siinä on oltava viimeisin järjestelmäpäivitys. Tarkasta järjestelmän Home (Koti)

-valikon System Settings (Järjestelmäasetukset) -kohdasta, onko päivityksiä saatavilla.

- Varmista, että Lumetra-valaistuksella varustettu langaton PowerA Advantage -ohjain Nintendo Switch™ 2:lle käyttää uusinta laiteohjelmistoa. Tarkista saatavilla olevat päivitykset osoitteesta [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).
- Ohjain ei tue HD rumble -ominaisuutta, infrapunakameraa, liikeohjaimia, amiibo™ NFC:tä eikä pelaajan merkkivaloja.
- Toimii vain televisiotilassa. Ei toimi peleissä, joita voi ohjata vain Joy-Con™ 2- tai Joy-Con™-ohjaimella.
- Voit liittää Nintendo Switch™ 2- tai Nintendo Switch -järjestelmään samanaikaisesti jopa kahdeksan ohjainta.
 - Nintendo Switch™ 2. tai Nintendo Switch™ - telakkaan liitettävissä olevien langallisten ohjaimien määrä määräytyy telakassa olevien vapaiden USB-porttien määrän mukaan.
 - Oikea ja vasen Joy-Con™ 2 tai Joy-Con™ lasketaan kumpikin erilliseksi ohjaimeksi. Jos molemmat liitetään konsoliin, siinä on siis kaksi ohjainta.
- Älä käytä pakkauksessa olevaa kaapelia muuhun tarkoitukseen kuin PowerA-ohjaimen liittämiseen.
- C-painiketta ei voi käyttää Nintendo Switch™ -järjestelmissä.

ÄÄNIMÄÄRITYKSET

Jos haluat käyttää kuulokkeita, aseta niiden 3,5 mm:n liitin ohjaimen 3,5 mm:n ääniliitäntään.



HUOMAUTUS:

- Vain jotkin ohjelmistot tukevat mikrofonin tai keskustelutoimintoa. Tarkista yhteensopivuus- ja tukitiedot ohjelmiston käyttöoppaasta.
- Jotta et vaurioita kuuloasi, varmista, että Nintendo Switch™ 2- tai Nintendo Switch™ -järjestelmän äänenvoimakkuus on säädetty matalaksi, ennen kuin asetat kuulokkeet päähäsi.
- Kun kuulokkeet on liitetty, nosta Nintendo Switch™ 2:n tai Nintendo Switchin äänenvoimakkuutta hitaasti mukavalle tasolle. Voit myös rajoittaa Nintendo Switch™ 2- tai Nintendo Switch™ -järjestelmän suurinta äänenvoimakkuutta seuraavasti:

Nintendo Switch™ 2:

Valitse Home (Koti) -näytössä System Settings (Järjestelmäasetukset) > Audio (Ääni) ja ota sitten Lower Max Headphone Volume (Kuulokkeiden matalampi enimmäisäänenvoimakkuus) -asetus käyttöön.

Nintendo Switch™:

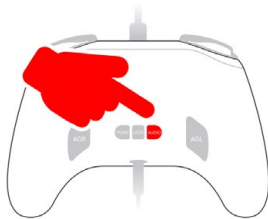
Valitse Home (Koti) -näytössä System Settings (Järjestelmäasetukset) > System (Järjestelmä) > Lower Max Headphone Volume (Kuulokkeiden matalampi enimmäisäänenvoimakkuus) ja valitse sitten On (Käytössä).

- Nintendo Switch™ 2- ja Nintendo Switch -järjestelmät tukevat vain yhtä äänilähtöä. Kun ohjaimen on liitetty kuulokkeet, muiden laitteiden (myös HDMI®-kaapelilla liitettujen) ääni on poissa käytöstä. Jos liitettynä on useita USB-äänilaitteita, vain ensimmäiseksi liitetyssä laitteessa on ääni.
- Jotta vältät kuulovauriot, älä kuuntele pitkiä aikoja suurella äänenvoimakkuudella.

ÄÄNIOHJAIMET

Lumectra-valaistuksella varustetussa langallisessa PowerA Advantage -ohjaimessa Nintendo Switch™ 2:lle on ääniohjaimet, joita voidaan käyttää ohjaimen takana olevalla äänipainikkeella (AUDIO). Äänipainikkeella voit mykistää mikrofonin tai äänen tai poistaa mykistysten, suurentaa tai pienentää äänenvoimakkuutta sekä muuttaa taajuuskorjaimen tilaa.

Seuraavassa taulukossa kuvataan kaikki ääniohjaimet ja ohjaimen antamat ilmoitukset.



HUOMAUTUS:

- Nintendo Switch™ 2 -järjestelmissä ääniasetukset nollautuvat, kun ohjaimen yhteys katkaistaan (irrottamalla kaapeli tai katkaisemalla ohjaimen virta).
- Nintendo Switch™ -järjestelmissä ohjain muistaa ääniasetukset, kun ohjaimen yhteys katkaistaan (irrottamalla kaapeli tai katkaisemalla ohjaimen virta).
- Äänenvoimakkuuden tasoa voidaan muuttaa 10 prosentin välein, ja se on riippumaton konsolin käyttöjärjestelmän äänenvoimakkuusasetuksista. Merkkivalorivi välähtää aina, kun äänenvoimakkuus kasvaa 10 prosenttia.
- Kun äänenvoimakkuus mykistetään painamalla äänipainiketta kaksi kertaa, kaikki saapuva ääni, myös pelin ja keskustelujen äänet, mykistetään. Mikrofoni pysyy aktiivisena, ellei sitä ole mykistetty yhdellä äänipainikkeen painalluksella.
- Valittavissa on kolme taajuuskorjaimen tilaa:
 - Standard** (vakio): Konsolin äänen tasapainotettu läpäisy.
 - Bass Boost** (bassotehostus): Tehostaa matalia ääniä tuottaen mukhean basson.
 - Immersion** (immersiivinen): Pieniä basso- ja diskanttitehostuksia, joilla saadaan aikaan mukaansatempaava ääni.

ÄÄNI-PAINIKE	TOIMINTO	MERKKIVALORIVI	MERKKIÄÄNI
Yksi painallus	Mikrofonin mykistys / mykistysten poisto	Palaa oranssina mykistysten aikana	Poksahdus, kun mikrofoni mykistetään / mykistys poistetaan
Kaksi painallusta	Äänen mykistys / mykistysten poisto	Palaa punaisena mykistysten aikana. Palaa keltaisena, jos mikrofoni ja ääni on mykistetty.	Piippaus, kun ääni mykistetään / mykistys poistetaan
Pitäminen painettuna	Äänenvoimakkuuden kasvattaminen	Vilkkuu oranssina, kun äänenvoimakkuutta kasvatetaan	Poksahdus, kun enimmäisäänenvoimakkuus saavutetaan
Yksi painallus ja pito	Äänenvoimakkuuden pienentäminen	Vilkkuu punaisena, kun äänenvoimakkuutta pienennetään	Poksahdus, kun vähimmäisäänenvoimakkuus saavutetaan
Kolme painallusta	Taajuuskorjaimen tilan muuttaminen: Standard, Bass Boost tai Immersion	Ei muutosta	Ääni ilmoittaa aktiivisen tilan

OHJELMOITAVAT PELIPAINIKKEET

PELIPAINIKKEIDEN OHJELMOINTI

1. Paina ohjelmointipainiketta (PGRM) 3 sekunnin ajan.



Merkkivalorivi alkaa vilkkua hitaasti sinisenä merkinä siitä, että ohjain on ohjelmointitilassa.



2. Paina painiketta (A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, vasen sauva, oikea sauva tai ristiohjain), jonka haluat ohjelmoida pelipainikkeeseen.



Merkkivalorivi vilkkuu nopeasti sinisenä.

3. Paina sitten pelipainiketta (AGR tai AGL), jonka haluat suorittavan kyseisen toiminnon.

Merkkivalorivi palaa aiempaan tilaansa merkiksi siitä, että pelipainike on ohjelmoitu.



4. Toista nämä vaiheet toiselle pelipainikkeelle.

HUOMAUTUS: Ohjelmoitavien pelipainikkeiden määitykset pysyvät muistissa myös ohjaimen yhteyden katkaisemisen jälkeen.

PELIPAINIKKEIDEN NOLLAAMINEN

1. Paina ohjelmointipainiketta (PGRM) 3 sekunnin ajan.
 - Merkkivalorivi alkaa vilkkua hitaasti sinisenä merkinä siitä, että ohjain on ohjelmointitilassa.
2. Voit nollata AGL- tai AGR-painikkeen painamalla sitä viiden sekunnin ajan. Voit myös nollata molemmat painikkeet kerralla painamalla ohjelmointipainiketta viiden sekunnin ajan.
 - Merkkivalorivi palaa aiempaan tilaansa merkiksi siitä, että pelipainike on nollattu.

LUMECTRA-VALAISTUS

Lumectra-valaistus tuo ohjaimen mukautettavan RGB-valaistuksen. Ohjaimessa käytetään uutta, innovatiivista Lumectra Ghost RGB-valaistusteknologiaa, joka piilottaa Lumectra-valot, kun niitä ei käytetä, joten ohjaimella on klassinen, puhdaslinjainen ilme. Kun Ghost RGB-valot kytketään päälle, sivulevy herää henkiin – valittavissasi on tuhansia eloisia väriyhdistelmiä ja viisi valaistustilaa.



VÄRINVALINTA



AALTOTILA



PULSSITILA



LIIKETILA



REAKTIOTILA



EI VALOJA -TILA

VÄRIT

- 24 yksiväristä vaihtoehtoa sekä sateenkaariväryitys
- Kullakin A-, B- ja Y-painikkeista voi valita jonkin 8 väri vaihtoehdosta. X-painikkeella valitaan sateenkaariväryitys.

A-PAINIKE 

B-PAINIKE 

Y-PAINIKE 

X-PAINIKE 

KIRKKAUS

- 11 kirkkaustasoa
- Kirkkaustasoa voidaan muuttaa ZL- ja ZR-painikkeilla sekä painamalla ristiohjainta ylös ja alas. Tietoja painikkeiden toiminnoista on kunkin tilan ohjeissa.
- Kirkkaustaso muuttuu 10 prosentin välein.

NOPEUS

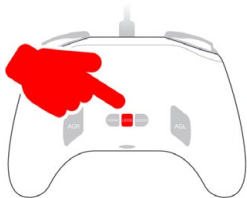
- 3 nopeustasoa: hidas, keskinopea ja nopea
- Nopeusasetuksia voi muuttaa plus- ja miinuspainikkeilla. Tietoja painikkeiden toiminnoista on kunkin tilan ohjeissa.

PROFIILIT

- 2 profiilia
- Kussakin Lumectra-valaistustilassa on kaksi profiilia, joten voit helposti siirtyä suosikkiasetustesi välillä.
- Voit siirtyä profiilien välillä painamalla LEDS-painiketta kaksi kertaa ohjaimen ollessa vakiotilassa. Tämä ominaisuus on käytettävissä jokaisessa Lumectra-valaistustilassa.

TILAN VAIHTAMINEN

- Voit vaihtaa tilojen välillä painamalla LEDS-painiketta nopeasti. Voit muokata valitun tilan asetuksia noudattamalla alempana esitettyjä ohjeita.



LUMECTRAN OHJELMOINTITILAAN SIIRTYMINEN JA SIITÄ POISTUMINEN

1. Voit siirtyä Lumectran ohjelmointitilan painamalla ohjaimen pohjassa olevaa LEDS-painiketta 2 sekunnin ajan.
 - Vihreä valo leviää sivulevyn yli hetkellisesti merkiksi siitä, että ohjain on Lumectran ohjelmointitilassa. Merkkivalorivin valot palavat vihreänä, kun laite on Lumectran ohjelmointitilassa.
2. Voit muuttaa Lumectra-asetuksia noudattamalla alempana esitettyjä ohjeita. Kun olet valmis, tallenna Lumectra-asetukset painamalla ohjaimen pohjassa olevaa LEDS-painiketta 2 sekunnin ajan.
 - Sivulevy muuttuu vihreäksi ja sykkii sisäänpäin merkkivaloriviä kohti merkinä siitä, että asetukset on tallennettu ja ohjain on poistunut Lumectran ohjelmointitilasta. Lumectra-valaistus ja merkkivalorivi palaavat aiempiin tiloihinsa.

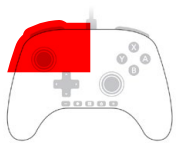
VALAISTUSMUUTOSTEN PERUUTTAMINEN

Voit kumota tallentamattomat muutokset Lumectran ohjelmointitilassa painamalla LEDS-painiketta kaksi kertaa. Tämä palauttaa ohjaimen viimeksi tallennetut Lumectra-asetukset.

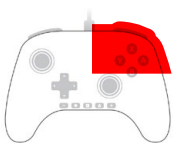
LUMECTRA-ASETUSTEN MUUTTAMINEN:

VÄRINVALINTA

Väriinvalintatilassa on neljä mukautettavaa aluetta ja kolme alitilaa.



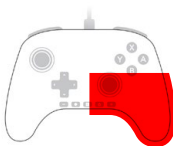
ALUE 1



ALUE 2



ALUE 3




ALUE 4

HUOMAUTUS:

- Kun siirryt alueiden välillä, valittu alue välähtää 3 kertaa.
- Nopeusvalinnat vaikuttavat vain Breathing- ja Reactive-tiloihin sekä sateenkaariväriiseen Solid-tilaan.
- Kaikkien alueiden painikekomentojen käyttäminen ohittaa yksittäisten alueiden asetukset.

ALITILA	TOIMINTA
Solid	Alue hehkuu asetetussa värissä. <i>Jos sateenkaariväri on valittuna, valaistus käy kunkin värin läpi syklinä.</i>
Breathing	Alue sykkii asetetussa värissä. <i>Jos sateenkaariväri on valittuna, väri vaihtuu valojen sykkiessä.</i>
Reaktio	Valot purskahtelevat painettavasta painikkeesta asetetussa värissä. <i>Jos sateenkaariväri on valittuna, purske näkyy monivärisenä.</i>



 Kirkkauden vähentäminen kaikilla alueilla

 Kirkkauden lisäys kaikilla alueilla





 Kaikki alueet -alitilan valinta

 Kaikkien alueiden värin valinta

 Valitun alueen nopeuden säätö

 Kaikkien alueiden nopeuden säätö

Yksittäisen alueen ohjaimet:

-  Alitilan valitseminen
-  Alueen valinta
-  Kirkkauden lisäys
-  Kirkkauden vähennys

Yksittäisen alueen värivalinta:

-  24 väriä
-  Sateenkaariväriyty

LUMECTRA-ASETUSTEN MUUTTAMINEN:

AALTOTILA

Aaltotilassa väriaallot kulkevat asetettuihin suuntiin koko ohjaimen halki. Tilassa on kaksi aluetta ja seitsemän suuntaa.



AALTOTILA



TAUSTA

HUOMAUTUS:

- Kun siirryt alueiden välillä, valittu alue välähtää 3 kertaa.
- Sateenkaariväritys koskee kumpaakin aluetta.

SUUNTA	TOIMINTA
Vasen	Aallot kulkevat vasemmalta oikealle.
Oikea	Aallot kulkevat oikealta vasemmalle.
Ylös	Aalto kulkee ylhäältä alas.
Alas	Aalto kulkee alhaalta ylös.
Pystypomppu	Aallot kulkevat edestakaisin vasemmalta oikealle.
Vaakapomppu	Aalto kulkee ylösalaisin ylhäältä alas.
Reaktio	Jokaisella painikkeen painalluksella väriaalto kulkee ohjaimen halki muuttaen sen yleisväriä.



Kirkkauden vähentäminen kaikilla alueilla

Kirkkauden lisäys kaikilla alueilla

Aallon suunnan vaihtaminen

Kaikkien alueiden värin valinta

Nopeuden vähennys

Nopeuden lisäys

Yksittäisen alueen ohjaimet:

- Aallon suunnan vaihtaminen
- Alueen valinta
- Kirkkauden lisäys
- Kirkkauden vähennys

Yksittäisen alueen värivalinta:

- 24 väriä
- Sateenkaariväritys

LUMECTRA-ASETUSTEN MUUTTAMINEN:

PULSSITILA

Pulssitilassa ohjaimen halki kulkee pulssimainen valotehoste.

HUOMAUTUS:

- Pulssitila on yhden alueen tila, eikä siinä ole alitiloja.




 Kirkkauden vähennys

Kirkkauden lisäys 


 Nopeuden vähennys


Nopeuden lisäys 

 Kirkkauden lisäys

Värinvalinta:

24 väriä 

 Kirkkauden vähennys

Sateenkaariväritys 

LUMECTRA-ASETUSTEN MUUTTAMINEN:

LIIKETILA

Liiketilassa valorivi ponnahtelee eri puolilla ohjainta. Tilassa on kaksi mukautettavaa vyöhykettä ja kaksi alivyöhykettä:



LIIKETILA



TAUSTA

HUOMAUTUS:

- Kun siirryt alueiden välillä, valittu alue välähtää 3 kertaa.
- Sateenkaariväritys voidaan asettaa sekä liike- että tausta-alueille.

ALITILA	TOIMINTA
Kiinteä	Liike noudattelee esiasetettua polkua.
Reaktio	Liike näkyy vain, kun jotakin ohjaimen painiketta painetaan.



- Kirkkauden vähentäminen kaikilla alueilla
- Kirkkauden lisäys kaikilla alueilla
- Kaikki alueet -alitilan valinta
- Kaikkien alueiden värin valinta
- Valitun alueen nopeuden säätö
- Kaikkien alueiden nopeuden säätö

Yksittäisen alueen ohjaimet:

- Alitilan valitseminen
- Alueen valinta
- Kirkkauden lisäys
- Kirkkauden vähennys

Yksittäisen alueen värivalinta:

- 24 väriä
- Sateenkaariväritys

LUMECTRA-ASETUSTEN MUUTTAMINEN:

REAKTIOTILA

Reaktiotilassa pulssimainen valotehoste liikkuu painiketta kohti tai siitä poispäin kullakin painikkeen painalluksella.

HUOMAUTUS:

- Reaktiotila on yhden alueen tila.

ALITILA	TOIMINTA
Kohti	Reaktiovalo liikkuu painettavaa painiketta kohti.
Poispäin	Reaktiovalo liikkuu poispäin painettavasta painikkeesta.



 Kirkkauden vähennys

Kirkkauden lisäys 

 Nopeuden vähennys

Nopeuden lisäys 

 Kirkkauden lisäys

Värinvalinta:

 Alitilan valitseminen

24 väriä 

 Kirkkauden vähennys

Sateenkaariväryitys 

TUKIOSIO

VIANETSINTÄ

Löydät viimeisimmät usein kysytyt kysymykset, laiteohjelmistot ja tuen aidoille PowerA-lisälaitteille osoitteesta [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).

K1. Miksi ohjaimeni ei muodosta yhteyttä Nintendo Switch™ 2- tai Nintendo Switch™ -järjestelmään?

- V1. Varmista, että USB-kaapeli on kunnolla kiinni langallisessa ohjaimessa ja Nintendo Switch™ 2- tai Nintendo Switch™ -telakassa.
- V2. Ennen kuin liität langallisen ohjaimen, varmista, että Nintendo Switch™ 2- tai Nintendo Switch™ -järjestelmässä on virta ja että se on liitetty ulkoiseen näyttöön.
- V3. Varmista, että Nintendo Switch™ 2:een- tai Nintendo Switchiin™ on asennettu uusin järjestelmäpäivitys.
- V4. Irrota mahdolliset liitetyt kuulokkeet. Irrota myös USB-kaapeli Nintendo Switch™ 2- tai Nintendo Switch™ -telakasta ja langallisesta ohjaimesta. Tee sitten Liittäminen-osassa kuvatut toimet uudelleen.

K2. Miksi en kuule ääntä?

- V1. Varmista, että merkkivalorivi ei pala punaisena tai keltaisena merkinä siitä, että ohjaimen ääni on mykistetty. Jos merkkivalorivi on punainen tai keltainen, poista äänen mykistys painamalla äänipainiketta (AUDIO) kaksi kertaa.
- V2. Varmista, että ohjaimen äänenvoimakkuus ei ole nollassa. Kasvata ohjaimen äänenvoimakkuutta pitämällä äänipainiketta (AUDIO) painettuna.
- V3. Varmista, että kuulokkeet toimivat. Katso kuulokkeiden käyttöohje.
- V4. Varmista, että vain yksi langallinen ohjain on liitetty äänilähteeseen, sillä Nintendo Switch™ 2- ja Nintendo Switch™ -järjestelmät sallivat vain yhden äänilähdön.

- V5. Varmista, että langallinen ohjain on liitetty Nintendo Switch™ 2- tai Nintendo Switch™ -telakkaan ja että merkkivalorivi palaa valkoisena.
- V6. Varmista, että kuulokkeiden 3,5 mm:n liitin on asetettu kunnolla langallisen ohjaimen 3,5 mm:n ääniliitäntään.
- V7. Varmista, että äänenvoimakkuus on asetettu riittävän suureksi Nintendo Switch™ 2- tai Nintendo Switch™ -konsolin tai ohjelmiston äänenvoimakkuusasetuksissa.
- V8. Irrota mahdolliset liitetyt kuulokkeet. Irrota myös USB-kaapeli Nintendo Switch™ 2- tai Nintendo Switch™ -telakasta ja langallisesta ohjaimesta. Tee sitten Liittäminen- ja Äänimäärittäykset-osissa kuvatut toimet uudelleen.

K3. Miksi keskustelu tai mikrofoni ei toimi?

- V1. Varmista, että merkkivalorivi ei pala oranssina tai keltaisena merkiksi siitä, että mikrofonin ääni on mykistetty. Jos merkkivalorivi on oranssi tai keltainen, poista mikrofonin mykistys painamalla äänipainiketta (AUDIO) kerran.
- V2. Varmista ohjelmiston käyttöoppaasta, että ohjelmisto tukee keskustelu- tai mikrofonitoimintoa. Jos keskustelu ja mikrofoni ovat tuettuja, tarkista ohjelmiston valikon ääniasetukset.
- V3. Katso lisää ratkaisuja kysymyksen 2 vastauksista.

K4. Miksi ääniasetukseni nollautuvat Nintendo Switch™ 2 -järjestelmässä?

- V1. Nintendo Switch™ 2 -järjestelmissä ääniasetukset nollautuvat, kun ohjaimen yhteys katkaistaan (irrottamalla kaapeli tai katkaisemalla ohjaimen virta).

K4: Miksi Lumetra-valot eivät pala?

- V1. Kyseisen alueen kirkkausasetus voi olla 0 prosenttia. Siirry Lumetran ohjelmointitilaan ja lisää valitun alueen kirkkautta painamalla risti-ohjainta ylös tai kaikkien alueiden kirkkautta painamalla ZR-painiketta.
- V2. Lumetra-valaistus saattaa olla kytkettynä pois. Siirry seuraavaan valaistustilaan painamalla LEDS-painiketta nopeasti.
- V3. Lumetra-valaistus saattaa olla reaktiitilassa. Paina jotakin painiketta (esimerkiksi ZL-painiketta) ja katso, syttyykö Lumetra-valaistus.

K6. Miksi värähtely, IR-kamera, liikeohjaus tai amiibo™ ei toimi?

- V1. Ohjain ei tue HD rumble -ominaisuutta, infrapunakameraa, liikeohjaimia, amiibo™ NFC:tä eikä pelaajan merkkivaloja.

K7. Voinko liittää ohjaimeni suoraan Nintendo Switch™ 2 -konsoliin?

- V1. Vaikka pakkaus ei sisällä USB-C–USB-C-kaapelia, voit liittää ohjaimen Nintendo Switch™ 2 -konsolin USB-C-portteihin omalla USB-C–USB-C-kaapelilla, joka täyttää tai ylittää Kaapelin tekniset tiedot -osassa esitetyt kaapelien sähkömäärittelyt.

K8. Miten voin liittää useita langattomia ohjaimia Nintendo Switch™ 2- tai Nintendo Switch™ -järjestelmään?

- V1. Käytä kaikkia Nintendo Switch™ 2- tai Nintendo Switch™ -telakassa käytettävissä olevia USB-A-portteja.
- V2. Kasvata käytettävissä olevien USB-porttien määrää käyttämällä virallista USB-keskitintä tai virallisesti lisensoitua USB-keskitintä.

OHJAIMEN TEKNISET TIEDOT

Liitäntä	USB-C
USB-liityntä	USB 2.0 (12 Mbps)
Sauvaliityntä	12-bittinen Hall
Yhteensopivuus	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ OLED Model ja Nintendo Switch™
Mitat	149×105×62 mm (P×L×S)
Paino	150 g

KAAPELIN TEKNISET TIEDOT

Liitännät	USB-A-USB-C
Pituus	3 m
Paino	75 g
Jännite	5 V
Virta	500 mA normaalissa käytössä, enintään 3 A

YHTEYSTIEDOT/TUKI

Saat tukea aidoille PowerA-ohjelaitteille osoitteessa PowerA.com/Product-Support/.

TAKUU

Kahden vuoden rajoitettu takuu: lisätietoja on osoitteessa PowerA.com/Warranty-Policy/.

OIKEUDELLISET LISÄTIEDOT

© 2026 ACCO Brands. Kaikki oikeudet pidätetään. PowerA, PowerA-logo ja Lumectra ovat ACCO Brandsin tavaramerkkejä. Kaikki muut rekisteröidyt ja rekisteröimättömät tavamerkit ovat omistajiensa omaisuutta.

USB-C® on USB Implementers Forumin rekisteröity tavaramerkki.

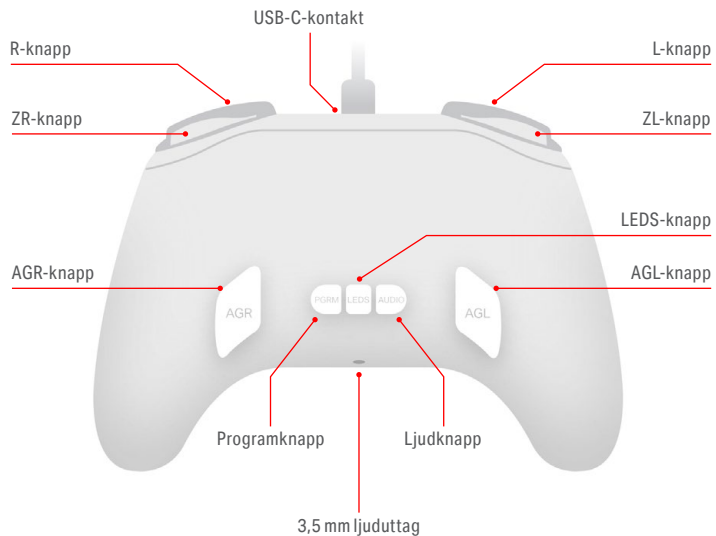
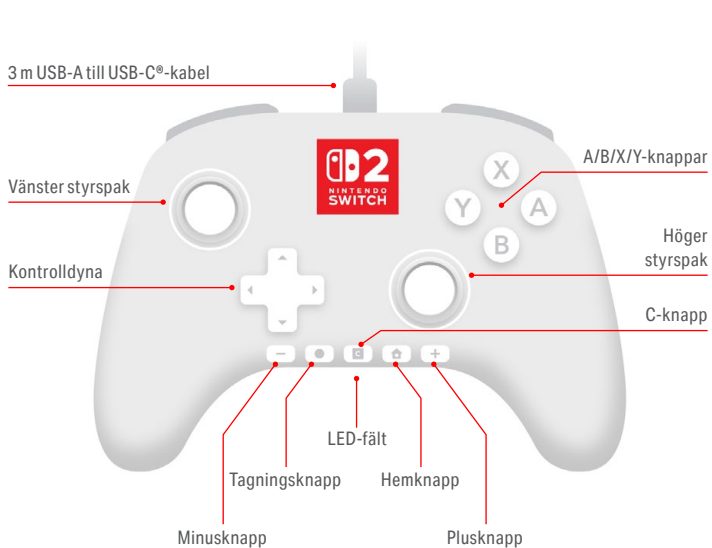
© Nintendo. Nintendo Switch on Nintendon tavaramerkki.

Termit HDMI ja HDMI High-Definition Multimedia Interface, HDMI-tavamerkin visuaalinen ilme ja HDMI-logot ovat tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä, jotka omistaa HDMI Licensing Administrator, Inc.

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

ACCOBRANDS.com | POWERA.com

HANDKONTROLLENS KNAPPAR OCH UTTAG



INNEHÅLL

- PowerA Advantage trådbunden handkontroll för Nintendo Switch™ 2 med Lumectra
- 3 m USB-A till USB-C-kabel

KOMPATIBILITET

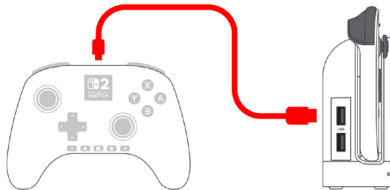
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ – OLED Model
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

INSTALLATION

1. Sätt Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-konsolen i dockningsstationen.



2. Anslut USB-A-änden på USB-kabeln till dockningsstationen för Nintendo Switch™ 2 eller Nintendo Switch™.
3. Anslut USB-C-änden på USB-kabeln till handkontrollen.



4. Väck Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-konsolen genom att trycka på konsolens strömknapp.



- 5 LED-fältet på handkontrollen lyser med ett fast vitt sken för att visa att den nu är klar att använda. Följ instruktionerna på skärmen för att börja spela.

**OBS!**

- Kontrollera att Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet har den senaste systemuppdateringen för bästa möjliga kompatibilitet med trådbundna PowerA-handkontroller. Kontrollera om det finns uppdateringar för

Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet via Systeminställningar på HEM-meny.

- Kontrollera att den trådbundna PowerA Advantage-handkontrollen för Nintendo Switch™ 2 med Lumetra har den senaste fasta programvaran. Gå till [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/) för att se om det finns uppdateringar.
- Den här handkontrollen stöder inte HD rumble, IR-kamera, rörelsekontroller, amiibo™ NFC eller spelarlampor.
- Endast för användning i TV-läge. Ska inte användas med spel enbart avsedda för Joy-Con™ 2 eller Joy-Con™.
- Upp till åtta trådlösa handkontroller kan vara anslutna samtidigt till Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-system.
 - Hur många trådbundna handkontroller som kan anslutas beror på hur många USB-portar som finns tillgängliga på dockningsstationen för Nintendo Switch™ 2 eller Nintendo Switch™.
 - Höger och vänster Joy-Con™ 2 eller Joy-Con™ räknas som en handkontroll vardera. Om båda är parkopplade till konsolen räknas de alltså som två handkontroller.
- Använd inte den medföljande kabeln till något annat än att ansluta PowerA-handkontrollen.
- C-knappen stöds inte på Nintendo Switch™-system.

LJUDINSTÄLLNINGAR

För ljud ansluter du 3,5 mm-kontakten på headsetet eller hörlurarna till 3,5 mm-ljuduttaget på handkontrollen.



OBS!

- Det är bara en del programvarutitlar som har stöd för mikrofon- eller chattfunktioner. Läs programvarutiteln's handbok för information om kompatibilitet eller stöd.
- Se till att sänka volymen på Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet innan du ansluter headsetet eller hörlurarna för att undvika hörselskador.
- När du har anslutit höjer du långsamt volymen på Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet till en lagom nivå. Du kan även begränsa den maximala volymen på Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet:

Nintendo Switch™ 2:

På startsidan väljer du System Settings, Audio och slår på Lower Max Headphone Volume.

Nintendo Switch™:

På startsidan väljer du System Settings, System, Lower Max Headphone Volume och väljer On.

- Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-systemet har bara stöd för en ljudutgång. När headset eller hörlurar ansluts till handkontrollen avaktiveras ljud till alla andra enheter, inklusive HDMI®-anslutna enheter. När fler än en USB-ljudenhet ansluts kommer bara ljudet från den först anslutna enheten att höras.
- Ha inte volymen högt inställd under en längre tid, då detta kan ge hörselskador.

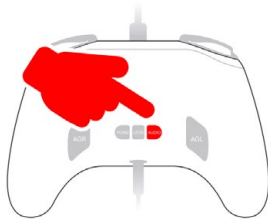
LJUDREGLAGE

På PowerA Advantage trådbunden handkontroll för Nintendo Switch™ 2 med Lumectra sköts ljudregleringen med ljudknappen baktill på handkontrollen. Med AUDIO-knappen kan du tysta/slå på mikrofonen, tysta/slå på volymen, höja/sänka volymen och ändra EQ-läget.

Tabellen visar alla tillgängliga ljudregleringar och aviseringar som handkontrollen erbjuder.

OBS!

- På Nintendo Switch™ 2-system återställs ljudinställningarna när handkontrollen kopplas bort (om kontakten tas ur eller om konsolen stängs av).
- På Nintendo Switch™-system behålls ljudinställningarna när handkontrollen kopplas bort (om kontakten tas ur eller konsolen stängs av).
- Volymen ändras i steg om 10 % och är inte beroende av volymjusteringar i konsolens operativsystem. Varje gång LED-fältet blinkar innebär det en höjning med 10 %.
- När volymen tystas med en dubbeltryckning på ljudknappen tystas allt inkommande ljud inklusive spel- och chattljud. Mikrofonen kommer fortfarande att vara aktiv om den inte har tystats med ett tryck på ljudknappen.
- Det finns 3 EQ-lägen:
 - **Standard:** Balanserad genomströmning av konsolens ljud.
 - **Bass Boost:** Framhäver det lägre registret för att skapa ett tyngre basljud.
 - **Immersive:** Framhäver de lägre och övre registren något för att skapa ett mer omslutande ljud.



LJUD-KNAPP	ÅTGÄRD	LED-FÄLT	LJUDSIGNAL
Ett tryck	Tysta/slå på mikrofonen	Fast orange sken när den är tystad	Knäpper när mikrofonen tystas/slås på
Dubbeltryck	Tysta/slå på volymen	Fast rött sken när den är tystad. Fast gult sken om mikrofonen och volymen är tystade.	Piper när volymen tystas/slås på
Håll	Ökar volymen	Blinkar orange när volymen höjs	Knäpper när maxvolymen nås
Ett tryck och håll ned	Sänker volymen	Blinkar rött när volymen sänks	Knäpper när minvolymen nås
Tre tryck	Ändrar EQ-läge: Standard, Bass Boost och Immersive	Ingen ändring	En röst säger vilket EQ-läge som är aktivt

AVANCERADE SPELKNAPPAR

PROGRAMMERA AVANCERADE SPELKNAPPAR

1. Håll programknappen intryckt i tre sekunder.



LED-fältet blinkar långsamt blått, vilket visar att handkontrollen är i programläge.



2. Tryck på någon av följande knappar som du vill tilldela en avancerad spelknapp: A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, tryck på vänster styrspak, tryck på höger styrspak eller kontrollodynan.



LED-fältet blinkar snabbt blått.

3. Tryck på den avancerade spelknapp (AGR eller AGL) som du vill ska utföra den funktionen. LED-fältet återgår till sitt tidigare läge för att visa att den avancerade spelknappen har programmerats.



4. Upprepa för den kvarvarande avancerade spelknappen.

OBS! De avancerade spelknapparnas tilldelningar förblir sparade i minnet även när handkontrollen är frånkopplad.

ÅTERSTÄLLA DE AVANCERADE SPELKNAPPARNA

1. Håll programknappen intryckt i tre sekunder.
 - LED-fältet blinkar långsamt blått, vilket visar att handkontrollen är i programläge.
2. Tryck på antingen AGL eller AGR för att ställa in alla knappar för sig eller håll programknappen intryckt i fem sekunder för att återställa båda samtidigt.
 - LED-fältet återgår till sitt tidigare läge för att visa att den avancerade spelknappen har återställts.

LUMECTRA-BELYSNING

Lumectra-belysningen förser handkontrollen med anpassningsbar RGB-belysning. Den här handkontrollen har Lumectra-teknik med heltäckande Ghost RGB-belysning som döljer Lumectra-belysningen när den inte används så att du får en klassisk vit frontpanel. När Ghost RGB-belysningen slås på vaknar frontpanelen till liv med tusentals färgkombinationer och fem roliga belysningslägen.



FÄRGVAL



VÅG



PULS



RÖRELSE



REAKTIV



AV

FÄRGER

- 24 enfärgade alternativ och ett regnbågsfärgat

- A-, B- och Y-knapparna har 8 olika färger vardera som du kan välja. Med X-knappen väljer du regnbågsfärgat:

A-KNAPPEN 

B-KNAPPEN 

Y-KNAPPEN 

X-KNAPPEN 

LJUSSTYRKA

- 11 nivåer för ljusstyrkan

- Du ändrar nivån på ljusstyrkan med knapparna ZL och ZR eller genom att trycka uppåt eller nedåt på kontrolldynan. Se instruktionerna för respektive läge för specifika knappfunktioner.
- Ljusstyrkan ändras i steg om 10 %.

HASTIGHET

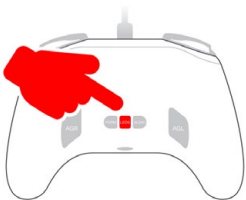
- Tre hastighetsnivåer: långsam, mellan och snabb
- Knapparna + och – används för att ändra hastighetsinställningarna. Se instruktionerna för respektive läge för specifika knappfunktioner.

PROFILER

- Två profiler
- Lumectra-belysningens lägen har två profiler vardera, så du kan enkelt växla mellan dina favoritinställningar.
- Dubbeltryck på LEDS-knappen i standardläget om du vill växla mellan profilerna. Den här funktionen finns i Lumectra-belysningens alla lägen.

VÄXLA MELLAN LÄGEN

- Om du vill växla mellan lägena trycker du kort på LEDES-knappen. Om du vill ändra inställningarna för valt läge följer du anvisningarna i nästa avsnitt.



GÅ TILL ELLER LÄMNA LUMECTRA-PROGRAMLÄGET

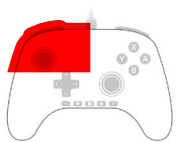
1. Håll LEDES-knappen på handkontrollens baksida intryckt i två sekunder för att gå till Lumectra-programläget.
 - Ett grönt ljus sprids tillfälligt över handkontrollens frontpanel för att visa att handkontrollen är i Lumectra-programläget. LED-fältet växlar till fast grönt sken i Lumectra-programläget.
2. Följ anvisningarna i de följande avsnitten om du vill ändra Lumectra-inställningarna. När du är klar håller du LEDES-knappen på handkontrollens baksida intryckt i två sekunder för att spara Lumectra-inställningarna.
 - Frontpanelen växlar till grönt ljus som rör sig inåt mot LED-fältet för att visa att inställningarna har sparats och att handkontrollen inte längre är i Lumectra-programläget. Lumectra-belysningen och LED-fältet återgår till deras tidigare lägen.

ÅNGRA BELYSNINGSÄNDRINGAR

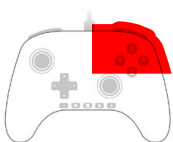
I Lumectra-programläget kan du ångra osparade ändringar genom att dubbeltrycka på LEDES-knappen. På detta sätt återgår handkontrollen till de senast sparade Lumectra-inställningarna.

ÄNDRA LUMECTRA-INSTÄLLNINGARNA: FÄRGVAL

Färgvalsläget har fyra anpassningsbara zoner och tre underlägen.



ZON 1



ZON 2



ZON 3



ZON 4


OBS!

- När du går igenom zonerna blinkar den valda zonen tre gånger.
- Hastighetsändringarna påverkar bara lägena Fast, Andas och Reaktiv.
- Om knappkommandona för alla zoner används åsidosätts de individuella zoninställningarna.


UNDERLÄGE	UPPTRÄDANDE
Fast	Zonen lyser med den inställda färgen. <i>I regnbågsläget växlar belysningen mellan ett antal färger.</i>
Andas	Zonen pulserar in och ut med den inställda färgen. <i>I regnbågsläget pulserar zonen in och ut med en växlande färgsekvens.</i>
Reaktiv	Ljus med den inställda färgen sprids ut från den knapp som trycks in. <i>I regnbågsläget visas ljusspridningen med ett antal olika färger.</i>



 Minska ljusstyrkan i alla zoner

Öka ljusstyrkan i alla zoner 

 Välj underläge i alla zoner

Välj färg i alla zoner 


 Ändra hastigheten i aktuell zon

Ändra hastigheten i alla zoner 

Kontroller för enskilda zoner:

-  Välj underläge
-  Välj zon
-  Öka ljusstyrkan
-  Minska ljusstyrkan

Välja färg i enskild zon:

- 24 färger 
- Regnbågsfärger 

ÄNDRA LUMECTRA-INSTÄLLNINGARNA:

VÅG

Vågläget skickar färgvågor i de inställda riktningarna över hela handkontrollen och har två zoner i sju riktningar.



VÅG



BAKGRUND

OBS!

- När du går igenom zonerna blinkar den valda zonen tre gånger.
- Regnbågsfärgerna tar över båda zonerna.

RIKTNING	UPPTRÄDANDE
Vänster	Vågen rör sig från vänster till höger.
Höger	Vågen rör sig från höger till vänster.
Topp	Vågen rör sig uppifrån och ned.
Botten	Vågen rör sig nedifrån och upp.
Studs vertikalt	Vågen rör sig fram och tillbaka från vänster till höger.
Studs horisontellt	Vågen rör sig upp och ned uppifrån och nedåt.
Reaktiv	För varje knapptryckning flyter en färgvåg över handkontrollen och ändrar handkontrollens övergripande färg.



Minska ljusstyrkan i alla zoner

Öka ljusstyrkan i alla zoner

Ändra vågriktningen

Välj färg i alla zoner

Minska hastigheten

Öka hastigheten

Kontroller för enskilda zoner:

Ändra vågriktningen

Välj zon

Öka ljusstyrkan

Minska ljusstyrkan

Välj färg i enskild zon:

24 färger

Regnbågsfärger

ÄNDRA LUMECTRA-INSTÄLLNINGARNA:

PULS

Pulsläget har en pulserande ljuseffekt över hela handkontrollen.

OBS!

- Pulsläget är ett enzonsläge som inte har några underlägen.



ZL Minska ljusstyrkan

Öka ljusstyrkan ZR

- Minska hastigheten

Öka hastigheten +

+ Öka ljusstyrkan

+ Minska ljusstyrkan

Färgval:

24 färger

Regnbågsfärger



ÄNDRA LUMECTRA-INSTÄLLNINGARNA:

RÖRELSE

Rörelseläget har en rad med ljus som studsar runt handkontrollen med två anpassningsbara zoner och två underlägen:



RÖRELSE



BAKGRUND


OBS!

- När du går igenom zonerna blinkar den valda zonen tre gånger.
- Både rörelse- och bakgrundszonerna kan ställas in med regnbågsfärger.

UNDERLÄGE	UPPTRÄDANDE
Fast	Rörelsen följer en inställd väg.
Reaktiv	Rörelsen uppstår bara som en reaktion på knapptryckningar på handkontrollen.



 Minska ljusstyrkan i alla zoner

Öka ljusstyrkan i alla zoner 

 Välj underläge i alla zoner

Välj färg i alla zoner 



 Ändra hastigheten i aktuell zon

Ändra hastigheten i alla zoner 

Kontroller för enskilda zoner:

-  Välj underläge
-  Välj zon
-  Öka ljusstyrkan
-  Minska ljusstyrkan

Välja färg i enskild zon:

- 24 färger 
- Regnbågsfärger 

ÄNDRA LUMECTRA-INSTÄLLNINGARNA:

REAKTIV


Reaktivläget har en pulserande ljuseffekt som rör sig mot eller bort från den knapp som trycks in.

OBS!


- Reaktivläget är ett enzonsläge.

UNDERLÄGE	UPPTRÄDANDE
Mot	Det reaktiva ljuset rör sig mot knapptryckningen.
Från	Det reaktiva ljuset rör sig bort från knapptryckningen.



 Minska ljusstyrkan

Öka ljusstyrkan 

 Minska hastigheten


Öka hastigheten 


 Öka ljusstyrkan

Färgval:

 Välj underläge

24 färger 

 Minska ljusstyrkan

Regnbågsfärger 

SUPPORTAVSNITT

FELSÖKNING

Gå till [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/) om du vill se de senaste frågorna och svaren, hämta den senaste fasta programvaran eller få hjälp med dina PowerA-originaltillbehör.

F1. Varför ansluter inte handkontrollen till mitt Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-system?

- S1. Kontrollera att USB-kabeln är ordentligt ansluten till den trådbundna handkontrollen och till Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-dockningsstationen.
- S2. Kontrollera att ditt Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-system är påslaget och anslutet till en extern display innan du ansluter din trådbundna handkontroll.
- S3. Kontrollera att ditt Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-system har den senaste systemuppdateringen installerad.
- S4. Om headset eller hörlurar är anslutna kopplar du bort dem och drar ut USB-kabeln ur Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-dockningsstationen och den trådbundna handkontrollen. Upprepa stegen under INSTALLATION.

F2. Varför hör jag inget ljud?

- S1. Kontrollera att LED-fältet inte är rött eller gult, vilket skulle visa att volymen är tystad på handkontrollen. Om LED-fältet är rött eller gult dubbeltrycker du på ljudknappen för att slå på volymen.
- S2. Kontrollera att handkontrollens volymnivå inte står på 0%. Håll ned ljudknappen för att höja volymen på handkontrollen.
- S3. Kontrollera att headsetet eller hörlurarna fungerar. Se produkthandboken för headsetet eller hörlurarna.
- S4. Kontrollera att bara en trådbunden handkontroll är ansluten med ljud eftersom Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-system bara tillåter en ljudutgång.

- S5. Kontrollera att den trådbundna handkontrollen är ansluten till Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-dockningsstationen och att LED-fältet lyser med ett fast vitt sken.
- S6. Kontrollera att 3,5 mm-kontakten på headsetet eller hörlurarna är ordentligt insatt i 3,5 mm-ljuduttaget på den trådbundna handkontrollen.
- S7. Kontrollera att volymen är höjd på Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-konsolen eller programvarutiteln om tillämpligt.
- S8. Om headset eller hörlurar är anslutna kopplar du bort dem och drar ut USB-kabeln ur Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-dockningsstationen och den trådbundna handkontrollen. Upprepa stegen under INSTALLATION och LJUDINSTÄLLNINGAR.

F3. Varför fungerar inte chatten eller mikrofonen?

- S1. Kontrollera att LED-fältet inte är orange eller gult, vilket skulle visa att volymen är tystad på handkontrollen. Om LED-fältet är orange eller gult trycker du en gång på ljudknappen för att slå på mikrofonen.
- S2. Kontrollera att programvarutiteln har stöd för chattfunktion eller mikrofon genom att läsa programvarutiteln's handbok. Om chatt och mikrofon stöds kontrollerar du om det finns ljudinställningar på programvarutiteln's meny.
- S3. Se ytterligare lösningar i Fråga 2.

F4. Varför återställdes mina ljudinställningar på Nintendo Switch™ 2-systemet?

- S1. På Nintendo Switch™ 2-system återställs ljudinställningarna när handkontrollen kopplas bort (om kontakten tas ur eller om konsolen stängs av).

F5: Varför är Lumectra-belysningen släckt?

- S1. Ljusstyrkan kan vara inställd på 0 % för det läget eller den zonen. Gå till Lumectra-programläget och tryck uppåt på kontrolldynan för att öka ljusstyrkan för den aktuella zonen eller på ZR-knappen för att öka ljusstyrkan för alla zoner.
- S2. Lumectra-belysningen kanske är avstängd. Tryck kort på LEDS-knappen om du vill gå till nästa belysningsläge.
- S3. Lumectra-belysningen kanske är i läget Reaktiv. Tryck på vilken knapp som helst (till exempel ZL) för att se om Lumectra-belysningen tänds.

F6. Varför fungerar inte vibration, IR-kamera, rörelsekontroller eller amiibo™?

- S1. Den här handkontrollen stöder inte HD rumble, IR-kamera, rörelsekontroller, amiibo™ NFC eller spelarlampor.

F7. Kan jag ansluta handkontrollen direkt till min Nintendo Switch™ 2-konsol?

- S1. Även om ingen USB-C till USB-C-kabel tillhandahålls kan du ansluta handkontrollen till Nintendo Switch™ 2-konsolens USB-C-portar om du har en egen USB-C till USB-C-kabel som uppfyller eller överträffar de elektriska kabelspecifikationerna i avsnittet med kabelspecifikationer.

F8. Hur kan jag ansluta fler trådbundna handkontroller direkt till mitt Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-system?

- S1. Använd alla tillgängliga USB-A-portar på Nintendo Switch™ 2- eller Nintendo Switch™-dockningsstationen.
- S2. Använd en officiell USB-hubb eller en officiellt licensierad USB-hubb för att öka antalet tillgängliga USB-portar.

SPECIFIKATIONER FÖR HANDKONTROLLEN

Kontakt	USB-C
USB-gränssnitt	USB 2.0 (12 Mbps)
Spakgränssnitt	12-bitars halleffekt
Kompatibilitet	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ OLED Model och Nintendo Switch™
Mått	149 mm L × 105 mm B × 62 mm D
Vikt	150 g

KABELSPECIFIKATIONER

Kontakter	USB-A till USB-C
Längd	3 m
Vikt	75 g
Spänning	5 V
Ström	500 mA vid normal drift, 3 A max

KONTAKT/SUPPORT

Om du behöver hjälp med äkta PowerA-tillbehör kan du gå till [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/).

GARANTI

2 års begränsad garanti: Gå till [PowerA.com/Warranty-Policy/](https://www.powera.com/Warranty-Policy/) för information.

YTTERLIGARE JURIDISK INFORMATION

© 2026 ACCO Brands. Alla rättigheter förbehålles. PowerA, PowerA-loggan och Lumetra är varumärken som tillhör ACCO Brands. Alla andra registrerade och oregistrerade varumärken tillhör respektive ägare.

USB-C® är ett registrerat varumärke som tillhör USB Implementers Forum.

© Nintendo. Nintendo Switch är ett varumärke som tillhör Nintendo.

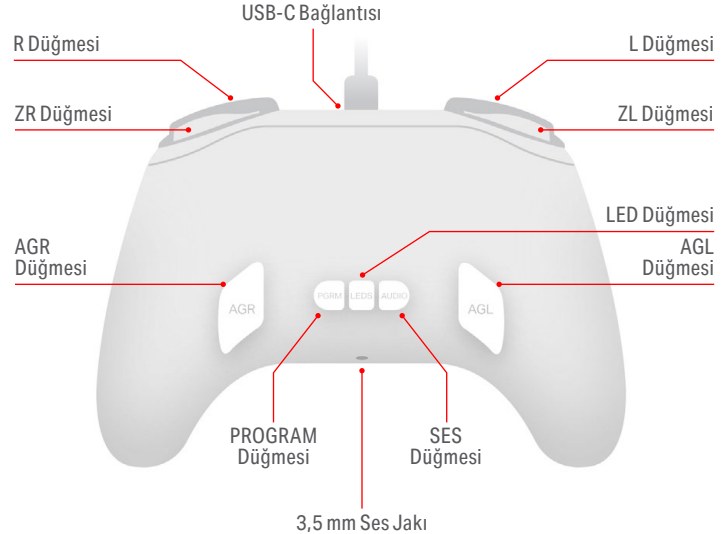
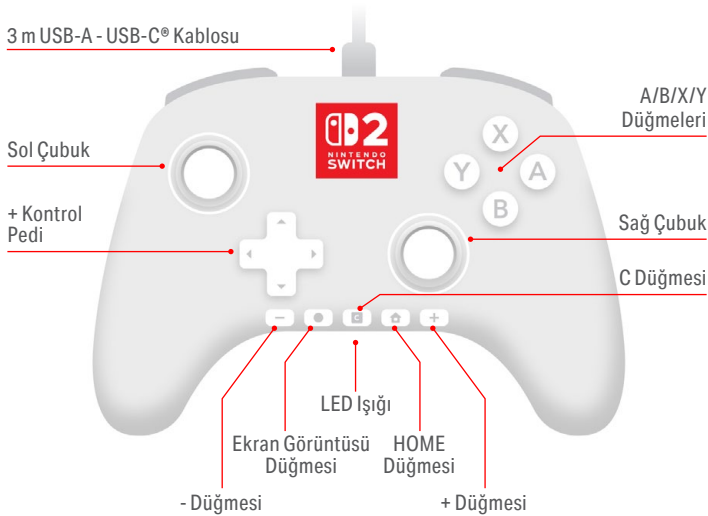
Termerna HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface, HDMI Trade dress och HDMI-logotyperna är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör HDMI Licensing Administrator, Inc.

ACCO Brands USA LLC

4 Corporate Drive, Lake Zurich, IL 60047, USA

[ACCOBRANDS.com](https://www.accobrands.com) | [POWERA.com](https://www.powera.com)

OYUN KUMANDASI LEJANDI



İÇERİK

- Nintendo Switch™ 2 için PowerA Advantage Lumetra Kablolu Oyun Kumandası
- 3 m USB-A - USB-C Kablosu

UYUMLULUK

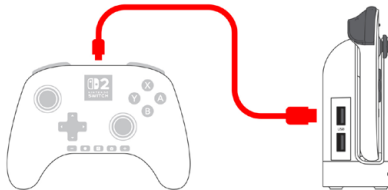
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ - OLED Modeli
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

KURULUM

1. Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ konsolunu bağlantı yuvasına yerleştirin.



2. USB kablosunun USB-A ucunu Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™'in bağlantı yuvasına bağlayın.
3. USB Kablosunun USB-C ucunu oyun kumandasına bağlayın.



4. Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ konsolunu uyandırmak için konsolun üzerindeki güç düğmesine basın.



5. Oyun kumandasının üzerindeki LED ışığı, kullanıma hazır olduğunda beyaza dönecektir. Oynamaya başlamak için ekrandaki talimatları takip edin.



NOT:

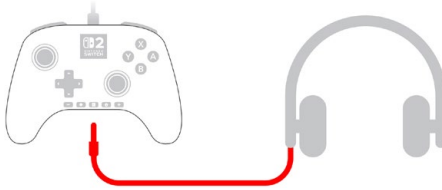
- Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ sisteminizin PowerA kablolu oyun kumandalarıyla ideal uyumluluğa sahip olması için en güncel sistem güncellemelerini

kullandığınızdan emin olun. ANA SAYFA menüsündeki "System Settings (Sistem Ayarları)" menüsünden Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ sisteminize yönelik güncellemeleri kontrol edin.

- Nintendo Switch™ 2 için PowerA Advantage Lumetra Kablolu Oyun Kumandası'nın en güncel yazılımları kullandığınızdan emin olun. Potansiyel güncellemeleri PowerA.com/Product-Support/ adresinden kontrol edebilirsiniz.
- Bu oyun kumandası HD rumble, IR kamera, hareket kontrolleri, amiibo™ NFC veya oyuncu LED'lerini desteklemez.
- Yalnızca TV modunda kullanım içindir. Yalnızca Joy-Con™ 2 veya Joy-Con™ kullanılan oyunlar için kullanılmaz.
- Bir Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ sistemine aynı anda 8 adede kadar oyun kumandası bağlanabilir.
 - Nintendo Switch'e bağlanabilecek kablolu oyun kumandası sayısı, Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™'in bağlantı yuvasında kaç USB bağlantı noktası olduğuna bağlıdır.
 - Sağ ve sol Joy-Con™ 2 veya Joy-Con™'ların her biri bir oyun kumandası sayılır. Yani ikisi de konsola bağlıysa iki oyun kumandası olarak sayılır.
- Dâhil olan kabloyu PowerA oyun kumandasını bağlama amacı haricinde kullanmayın.
- C Düğmesi Nintendo Switch™ sistemlerinde desteklenmez.

SES KURULUMU

Ses için mikrofonlu kulaklığınızın ya da kulaklığınızın 3,5mm'lik jakını kablolu oyun kumandasının 3,5 mm'lik ses jakı yuvasına tamamen takın.



NOT:

- Yalnızca bazı yazılımlar mikrofon ve sohbet işlevini destekler. Uyumluluk ve destek için yazılım el kitabını kontrol edin.
- İşitme hasarını önlemek için kulaklıklarınızı takmadan önce lütfen Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ sisteminde sesin kısıldığından emin olun.
- Bağlandıktan sonra Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ sisteminde sesi yavaşça rahat bir düzeye yükseltin. Ayrıca Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ sistemindeki azami ses düzeyini de ayarlayabilirsiniz:

Nintendo Switch™ 2:

"Ana Sayfa" ekranından "System Settings" (Sistem Ayarları), "Audio" (Ses) seçeneklerini seçin ve ardından "Lower Max Headphone Volume" (Azami Kulaklık Sesini Azalt) ayarını açın.

Nintendo Switch™:

"Ana Sayfa" ekranından "System Settings" (Sistem Ayarları), "System" (Sistem), "Lower Max Headphone Volume" (Azami Kulaklık Sesini Azalt) seçeneklerine gidip "On" (Açık) seçeneğini seçin.

- Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ sistemi yalnızca bir ses çıkışı destekler. Kablolu oyun kumandasına bir kulaklık bağlandığında HDMI® ile bağlı cihazlar dâhil tüm diğer cihazların sesi devre dışı bırakılır. Birden fazla USB ses cihazı bağlarken yalnızca ilk bağlanan cihazdan ses çıkışı olur.
- İşitme kaybından kaçınmak için yüksek ses düzeyi ayarlarını uzun süre kullanmayın.

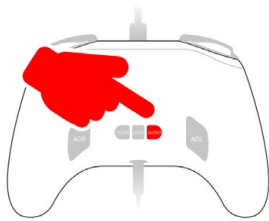
SES KONTROLLERİ

Nintendo Switch™ 2 için PowerA Advantage Lumetra Kablolu Oyun Kumandası, oyun kumandasının arkasında bulunan ses düğmesi üzerinden ses kontrolleri sunar. SES Düğmesi mikrofonunuzu susturmanızı/sesini açmanızı, sesi susturmanızı/sesi açmanızı, ses düzeyini artırmanızı/azaltmanızı ve EQ modunu değiştirmenizi sağlar.

Tabloda oyun kumandasının sunduğu tüm mevcut ses kontrolleri ve bildirimler bulunmaktadır.

NOT:

- Nintendo Switch™ 2 sistemlerinde oyun kumandasının bağlantısı koptuğunda (çıkartıldığında veya konsol kapatıldığında) ses ayarları sıfırlanacaktır.
- Nintendo Switch™ sistemlerinde oyun kumandasının bağlantısı koptuğunda (çıkartıldığında veya konsol kapatıldığında) ses ayarları hatırlanacaktır.
- Ses düzeyi düzenlemeleri %10'luk olarak artırılabilir ve konsolun işletim sistemindeki ses düzenlemelerinden bağımsızdır. LED ışığının her parlaması %10'luk bir artış yaşandığını gösterir.



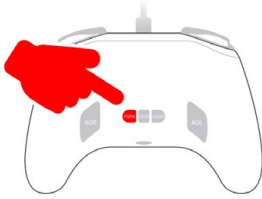
- Ses düzeyi, SES Düğmesi'ne çift basarak susturulduğunda oyun ve sohbet sesi de dâhil olmak üzere gelen tüm sesler susturulur. SES Düğmesi'ne bir kez basarak susturulmadığı sürece mikrofon etkin kalmaya devam eder.
- Mevcut olan 3 EQ modu bulunmaktadır:
 - **-Standart:** Konsol sesi dengeli şekilde gelir.
 - **-Bas Takviyeli:** Daha ağır bir bas sesi oluşturmak için pes sesleri güçlendirir.
 - **-Kapsayıcı:** Daha kapsayıcı bir ses oluşturmak için hem pes hem de tiz seslere hafif geliştirmeler yapar.

SES DÜĞMESİ	EYLEM	LED IŞIĞI	SESLİ İŞARET
Tek Basma	Mikrofonu Susturma/Sesini Açma	Susturulduğunda tamamen turuncu	Mikrofon susturulduğunda/açıldığında anlık parlama
Çift Basma	Sesi Susturma/Sesi Açma	Susturulduğunda tamamen kırmızı. Mikrofon ve ses açıldığında tamamen sarı.	Ses susturulduğunda/açıldığında bipleme
Basılı Tutma	Ses düzeyini artırır	Ses düzeyi artırıldığında turuncu yanıp sönme	Maks. ses düzeyine ulaşıldığında anlık parlama
Tek Basmanın ardından Basılı Tutma	Ses düzeyini azaltır	Ses düzeyi azaltıldığında kırmızı yanıp sönme	Min. ses düzeyine ulaşıldığında anlık parlama
Üçlü Basma	EQ modunu değiştirir: "Standart", "Bas Takviyeli" ve "Kapsayıcı"	Değişiklik yapılmaz	Etkin EQ modu sesle bildirilir

İLERİ DÜZEY OYUN DÜĞMELERİ

GELİŞMİŞ OYUN DÜĞMELERİNİN PROGRAMLANMASI

1. PROGRAM Düğmesi'ni 3 saniye basılı tutun.



LED ışığı yavaşça mavi renkte yanarak oyun kumandasının program modunda olduğunu işaret eder.



2. Gelişmiş Oyun Düğmeleri olarak atamak istediğiniz bu düğmelerden birine basın: A, B, X, Y, L, R, ZL, ZR, Sol Çubuğa Basma, Sağ Çubuğa Basma veya +Kontrol Pedi.



LED ışığı hızlıca mavi renkte yanıp sönecektir.

3. Bu işlevi gerçekleştirmesini istediğiniz İleri Düzey Oyun Düğmesine (AGR veya AGL) basın. LED ışığı önceki durumuna geri dönerek İleri Düzey Oyun Düğmesi'nin programlandığını bildirir.



4. Diğer Gelişmiş Oyun Düğmeleri için işlemi tekrarlayın.

NOT: Gelişmiş Oyun Düğmesi atamaları oyun kumandasının bağlantısı kesildikten sonra da hafızada kalır.

GELİŞMİŞ OYUN DÜĞMELERİNİ SIFIRLAMA

1. PROGRAM Düğmesi'ni 3 saniye basılı tutun.
 - LED ışığı yavaşça mavi renkte yanarak oyun kumandasının program modunda olduğunu işaret eder.
2. Her bir düğmeyi ayrı olarak sıfırlamak için AGL veya AGR düğmelerine basın veya her ikisini de aynı anda sıfırlamak için PROGRAM Düğmesi'ni 5 saniye basılı tutun.
 - LED ışığı önceki durumuna geri dönerek İleri Düzey Oyun Düğmesi'nin sıfırlandığını bildirir.

LUMECTRA IŞIKLAR

Lumectra ışıklandırması, oyun kumandasını özelleştirilebilir RGB ışıklarla süsler. Bu oyun kumandası, ön yüzünde Lumectra Ghost RGB ışıklandırma teknolojisini kullanır. Kullanım dışındayken Lumectra ışıklarını gizleyerek temiz, klasik ve beyaz bir dekoratif kapak tasarımı sağlar. Ghost RGB aydınlatmasını açmak, binlerce rengârenk renk kombinasyonu ve 5 göz alıcı aydınlatma moduyla dekoratif kapağı canlandırır.



RENK SEÇİMİ



DALGA



TİTREŞİM



EYLEM



TEPKİSEL



KAPALI

RENKLER

- 24 sabit renk ve gökkuşağı seçeneği
- A, B ve y düğmelerinin arasından seçim yapabileceğiniz 8 farklı sabit renk seçeneği bulunur. X düğmesi gökkuşağı rengini seçmek için kullanılır:

A DÜĞMESİ

B DÜĞMESİ

Y DÜĞMESİ

X DÜĞMESİ

PARLAKLIK

- 11 parlaklık seviyesi
- ZL, ZR, +Kontrol Pedi Yukarı ve +Kontrol Pedi Aşağı düğmeleri parlaklık seviyelerini değiştirmek için kullanılır. Spesifik düğme işlevleri için lütfen her bir modun talimatlarına göz atın.
- Parlaklık seviyesi değişiklikleri %10'luk aralıklarla gerçekleşir.

HIZ

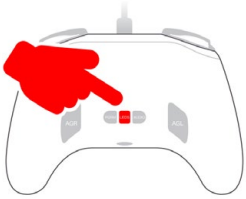
- Üç hız seviyesi: yavaş, orta ve hızlı
- + ve - düğmeleri hız ayarlarını değiştirmek için kullanılır. Spesifik düğme işlevleri için lütfen her bir modun talimatlarına göz atın.

PROFİLLER

- 2 profil
- Her bir Lumectra ışıklandırma modu 2 profil içerir. Böylece en sevdiğiniz ayarlar arasında geçiş yapabilirsiniz.
- Profiller arasında geçiş yapmak için standart moddayken LED düğmesine iki kez basın. Bu özellik her bir Lumectra ışıklandırma modu için mevcuttur.

MODLAR ARASI GEÇİŞ

- Modlar arasında geçiş yapmak için LED düğmesine hızlıca dokunun. Seçili modun ayarlarını düzenlemek için bir sonraki bölümdeki adımları izleyin.



LUMECTRA PROGRAM MODUNA GİRİP ÇIKMA

1. Lumectra program moduna girmek için oyun kumandasının arkasındaki LED düğmesine 2 saniye basılı tutun.
 - Oyun kumandasının Lumectra program modunda olduğunu gösteren yeşil ışık dekoratif kapakta anlık olarak parlar. LED çubuk Lumectra program modundayken tamamen yeşil yanar.
2. Lumectra ayarlarını yapmak için ilerleyen bölümlerde yer alan adımları izleyin. Tamamlandıktan sonra Lumectra ayarlarını kaydetmek için oyun kumandasının arkasındaki LED düğmesine 2 saniye basılı tutun.
 - Dekoratif kapak, ayarların kaydedildiğini ve oyun kumandasının Lumectra program modundan çıktığını göstermek için yeşil parlar ve ışık içeriye doğru yayılır. Lumectra aydınlatması ve LED çubuk varsayılan ayarlarına döner.

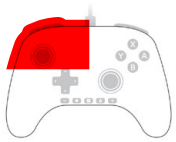
AYDINLATMA AYARLARINI GERİ ALMA

Lumectra program modundayken LED düğmesine iki kez basarak kaydedilmemiş değişiklikleri geri alabilirsiniz. Bu işlem oyun kumandasını son kaydedilen Lumectra ayarlarına geri döndürür.

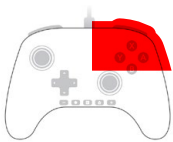
LUMECTRA AYARLARINI DÜZENLEME:

RENK SEÇİMİ

Renk seçme modu 4 özelleştirilebilir bölge ve 3 alt mod içerir.



1. BÖLGE



2. BÖLGE



3. BÖLGE



4. BÖLGE

NOT:

- Alanlar arasında geçiş yaparken seçili alan 3 kez yanıp söner.
- Hız ayarlamaları gökkuşağı modunda sadece "Sabit", herhangi bir modda ise sadece "Yanıp Sönen" ve "Tepkisel" modlarını etkiler.
- Tüm alanları içeren düğme komutları, tek alan ayarlarını geçersiz kılacaktır.

ALT MOD	DAVRANIŞ
Sabit	Bölge belirlenen renkte parlar. <i>Gökkuşağı modunda aydınlatma farklı renkler arasında geçiş yapar.</i>
Yanıp Sönme	Bölge belirlenen renkte devamlı olarak parlayıp söner. <i>Gökkuşağı modunda bölge farklı renklerle devamlı olarak yanıp söner.</i>
Tepkisel	Basılan düğmeden seçilen renkte bir ışık yayılır. <i>Gökkuşağı modunda yayılma etkisi farklı renkler arasında geçiş yapar.</i>



Tüm Bölgelerin Parlaklığını Azaltma

Tüm Bölgelerin Alt Modunu Seçme

Seçili Bölgenin Hızını Ayarlama

Bölgeye Göre Kontroller:

Alt Mod Seçimi

Bölge Seçimi

Parlaklık Artırma

Parlaklık Azaltma

Tüm Bölgelerin Parlaklığını Artırma

Tüm Bölgeler için Renk Seçimi

Tüm Bölgelerin Hızını Ayarlama

Bölgeye Göre Renk Seçimi:

24 Renk

Gökkuşağı Rengi

LUMECTRA AYARLARINI DÜZENLEME:

DALGA

Dalga modu oyun kumandasının üzerinde seçilen yöne doğru renk dalgaları yayar ve 2 bölge/7 yön sunar.



DALGA



ARKA PLAN

NOT:

- Alanlar arasında geçiş yaparken seçili alan 3 kez yanıp söner.
- Gökkuşáğı rengi iki bölgeyi de etkiler.

YÖN	DAVRANIŞ
Sol	Dalga soldan sağa gider.
Sağ	Dalga sağdan sola gider.
Yukarı	Dalga yukarıdan aşağı hareket eder.
Aşağı	Dalga aşağıdan yukarı hareket eder.
Sekmeli Dikey	Dalga sağdan sola ileri geri hareket eder.
Sekmeli Yatay	Dalga yukarıdan aşağı ileri geri hareket eder.
Tepkisel	Ne zaman bir düğmeye basarsanız o düğmeden oyun kumandası boyunca bir renk dalgası yayılır ve oyun kumandasının rengi değişir.



Tüm Bölgelerin Parlaklığını Azaltma

Dalga Yönünü Değıştirme

Hızı Azaltma

Bölgeye Göre Kontroller:

Dalga Yönünü Değıştirme

Bölge Seçimi

Parlaklık Artırma

Parlaklık Azaltma

Tüm Bölgelerin Parlaklığını Artırma

Tüm Bölgeler için Renk Seçimi

Hızı Artırma

Bölgeye Göre Renk Seçimi:

24 Renk

Gökkuşáğı Rengi

LUMECTRA AYARLARINI DÜZENLEME:

TİTREŞİM

Vurgu modu sürekli ışık vurgularıyla oyun kumandanızı aydınlatır.

NOT:

- Vurgu modu tek bölge bir moddur ve herhangi bir alt modu yoktur.



ZL Parlaklık Azaltma

Parlaklık Artırma ZR

- Hızı Azaltma

Hızı Artırma +

+ Parlaklık Artırma

Renk Seçimi:

24 Renk

+ Parlaklık Azaltma

Gökkuşáğı Rengi

LUMECTRA AYARLARINI DÜZENLEME: EYLEM

Eylem modunda bir ışık çizgisi oyun kumandasının üzerinde ileri geri hareket eder. 2 özelleştirilebilir bölgesi ve 2 alt modu vardır:



EYLEM



ARKA PLAN

NOT:

- Alanlar arasında geçiş yaparken seçili alan 3 kez yanıp söner.
- Hem Eylem hem de Arka Plan bölgeleri Gökkuşağı rengine ayarlanabilir.

ALT MOD	DAVRANIŞ
Ayarla	Eylem belirli bir yolu takip eder.
Tepkisel	Eylem yalnızca oyun kumandasında bir düğmeye basıldığında gerçekleşir.



ZL Tüm Bölgelerin Parlaklığını Azaltma

L Tüm Bölgelerin Alt Modunu Seçme

- Seçili Bölgenin Hızını Ayarlama

Bölgeye Göre Kontroller:

+ Alt Mod Seçimi

+ Bölge Seçimi

+ Parlaklık Artırma

+ Parlaklık Azaltma

ZR Tüm Bölgelerin Parlaklığını Artırma

R Tüm Bölgeler için Renk Seçimi

+ Tüm Bölgelerin Hızını Ayarlama

Bölgeye Göre Renk Seçimi:

24 Renk

Gökkuşağı Rengi

LUMECTRA AYARLARINI DÜZENLEME: TEPKİSEL

Tepkisel modu, basılan düğmelerden veya basılan düğmelere doğru ışık yayılmasını sağlayan bir aydınlatma etkisi sağlar.

NOT:

- Tepkisel mod tek bölgesi bir moddur.

ALT MOD	DAVRANIŞ
Düğmeye Doğru	Tepkisel aydınlatma basılan düğmeye doğru hareket eder.
Düğmeden Dışarı	Tepkisel aydınlatma basılan düğmeden dışarıya doğru hareket eder.



 Parlaklık Azaltma

Parlaklık Artırma 

 Hızı Azaltma


Hızı Artırma 

 Parlaklık Artırma

Renk Seçimi:

 Alt Mod Seçimi

24 Renk 

 Parlaklık Azaltma

Gökkuşáğı Rengi 

DESTEK BÖLÜMÜ

SORUN GİDERME

En yeni SSS ve yazılımları görüntülemek ve özgün PowerA aksesuarları ile ilgili destek almak için lütfen [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/) adresini ziyaret edin.

S1. Oyun kumandam neden Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ sistemine bağlanmıyor?

- C1. USB Kablosu'nun kablolu oyun kumandası ve Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ bağlantı yuvasına güvenli bir şekilde bağlanmış olduğundan emin olun.
- C2. Kablolu oyun kumandanızı bağlamadan önce Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ sisteminin açık durumda ve harici bir ekrana bağlı olduğundan emin olun.
- C3. Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™'inizde en güncel sistem güncellemesinin yüklü olduğundan emin olun.
- C4. Bağlı kulaklık varsa lütfen Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ bağlantı yuvasından ve kablolu oyun kumandasından kulaklıkların ve USB kablosunun bağlantısını kesin. KURULUM kısmının altında listelenen adımları tekrarlayın.

S2. Neden ses duymuyorum?

- C1. LED ışığının kırmızı veya sarı olmadığını doğrulayın, bu durum oyun kumandanızda sesin susturulmuş olduğunu işaret eder. LED ışığı kırmızı veya sarıysa SES Düğmesi'ne çift basarak sesi açın.
- C2. Oyun kumandasının ses düzeyinin %0 olmadığını doğrulayın. SES Düğmesi'ni basılı tutarak oyun kumandasının ses düzeyini artırın.
- C3. Kulaklıkların işlevsel durumda olduğundan emin olun. Kulaklığınızın ürün el kitabına başvurun.
- C4. Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ sistemi yalnızca bir ses çıkışına izin verdiği için yalnızca bir kablolu oyun kumandasının ses için bağlı olduğundan emin olun.

- C5. Kablolu oyun kumandanızın Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ bağlantı yuvasına bağlı olduğundan ve LED ışığının tamamen beyaz yandığından emin olun.
- C6. Kulaklığın 3,5 mm girişinin kablolu oyun kumandasının 3,5 mm ses jakı girişine sıkıca bağlı olduğundan emin olun.
- C7. Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ konsolunun veya varsa yazılımın ses düzeyinin yükseltildiğinden emin olun.
- C8. Bağlı kulaklık varsa lütfen Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ bağlantı yuvasından ve kablolu oyun kumandasından kulaklıkların ve USB kablosunun bağlantısını kesin. KURULUM ve SES KURULUMU kısmının altında listelenen adımları tekrarlayın.

S3. Sohbet ya da mikrofon neden çalışmıyor?

- C1. LED ışığının turuncu veya sarı olmadığını doğrulayın, bu durum oyun kumandanızda sesin susturulmuş olduğunu işaret eder. LED ışığı turuncu veya sarıysa SES Düğmesi'ne bir kez basarak sesi açın.
- C2. Yazılım el kitabına başvurarak yazılımın sohbet ya da mikrofon işlevini desteklediğinden emin olun. Sohbet ve mikrofon destekleniyorsa ses ayarları için yazılımın menüsünü kontrol edin.
- C3. Lütfen 2. sorudaki ek çözümlere göz atın.

S4. Nintendo Switch™ 2 sisteminde ses ayarlarım neden sıfırlandı?

- C1. Nintendo Switch™ 2 sistemlerinde oyun kumandasının bağlantısı koptuğunda (çıkarıldığında veya konsol kapatıldığında) ses ayarları sıfırlanacaktır.

S5: Lumectra ışığı neden yanmıyor?

- C1. Parlaklık o modda veya alanda %0'a ayarlanmış olabilir. Mevcut bölgenin parlaklığını artırmak için Lumectra program modunda +Kontrol Pedi Yukarı düğmesine basın veya ZR'yi kullanarak tüm alanların parlaklığını artırın.
- C2. Lumectra aydınlatması kapalı modda olabilir. LED düğmesine hızlıca dokunarak sonraki ışık moduna geçebilirsiniz.
- C3. Lumectra aydınlatması tepkisel bir modda olabilir. Herhangi bir düğmeye (örneğin ZL) basarak Lumectra aydınlatmasını kontrol edin.

S6. Neden titreşim, IR kamera, hareket kontrolleri veya amiibo™ çalışmıyor?

- C1. Bu oyun kumandası HD rumble, IR kamera, hareket kontrolleri, amiibo™ NFC veya oyuncu LED'lerini desteklemez.

S7. Oyun kumandamı doğrudan Nintendo Switch™ 2 konsoluna bağlayabilir miyim?

- C1. Bir USB-C kablosu sağlanmasa da, kablo özellikleri bölümündeki kablonun elektrik özelliklerini karşılayan veya bu özelliklerin üzerinde bir USB-C kablonuzu kullanarak oyun kumandasını Nintendo Switch™ 2 konsolunun USB-C bağlantı noktasına bağlamak mümkündür.

S8. Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ sistemine nasıl daha fazla kablolu oyun kumandası bağlayabilirim?

- C1. Nintendo Switch™ 2 veya Nintendo Switch™ bağlantı yuvasındaki tüm mevcut USB-A bağlantı noktalarını kullanın.
- C2. Mevcut USB bağlantı noktalarının sayısını artırmak için resmî bir USB Çoklayıcı veya resmî olarak lisanslanmış bir USB Çoklayıcı kullanın.

OYUN KUMANDASI ÖZELLİKLERİ

Bağlantı Noktası	USB-C
USB Arayüzü	USB 2.0 (12 Mbps)
Çubuk Arayüzü	12-bit Hall Etkisi
Uyumluluk	Nintendo Switch™ 2, Nintendo Switch™ OLED Modeli, Nintendo Switch™
Boyutlar	149 mm Uzunluk x 105 mm Genişlik x 62 mm Çap
Ağırlık	150 g

KABLO ÖZELLİKLERİ

Bağlantı Noktaları	USB-A-USB-C
Uzunluk	3 m
Ağırlık	75 g
Voltaj	5 V
Akım	500 mA normal çalışma akımı, 3 A azami

İLETİŞİM/DESTEK

Orijinal PowerA aksesuarlarınız ile ilgili destek almak için lütfen [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/) adresini ziyaret edin.

GARANTİ

2 Yıllık Sınırlı Garanti: Ayrıntılar için [PowerA.com/Warranty-Policy/](https://www.powera.com/Warranty-Policy/) adresini ziyaret edin.

EK YASAL BİLGİLER

© 2026 ACCO Brands. Tüm Hakları Saklıdır. PowerA, PowerA Logosu ve Lumetra, ACCO Brands'in ticari markalarıdır. Diğer tüm tescilli ya da tescilsiz ticari markalar ilgili sahiplerinin mülkiyetindedir.

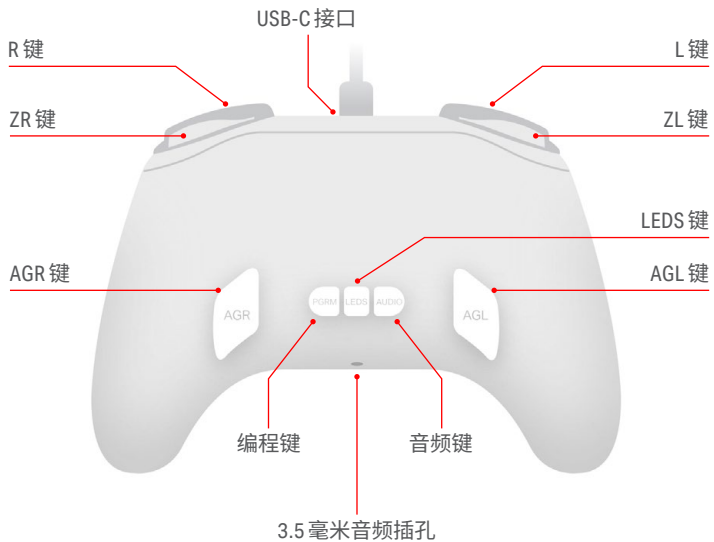
USB-C®, USB Implementers Forum'a ait tescilli ticari markadır.

© Nintendo. Nintendo Switch, Nintendo'nun ticari markasıdır.

HDMI, HDMI High-Definition Multimedia Interface terimleri, HDMI Ticari takdim şekli ve HDMI Logoları HDMI Licensing Administrator, Inc.'nin ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır.

ACCO Brands USA LLC,
4 Corporate Drive, Lake Zurich, IL 60047
[ACCOBRANDS.com](https://www.accobrands.com) | [POWERA.com](https://www.powera.com)

手柄按键图



内含物品

- 适用于 Nintendo Switch™ 2 的 PowerA Advantage 有线手柄（带 Lumetra）
- 3 米 USB-A 转 USB-C 连接线

兼容性

✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ - OLED 型号
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

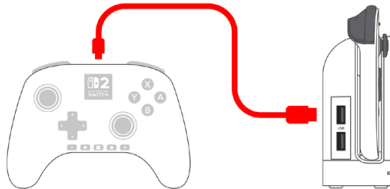
设置

1. 将 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 主机插入底座。



2. 将 USB 连接线的 USB-A 端连接到 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 底座。

3. 将 USB 连接线的 USB-C 端连接到手柄。



4. 按下主机上的电源键，唤醒 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 主机。



5. 手柄上的 LED 指示灯条将呈白色常亮，表示它现在已可供使用。按照屏幕说明开始玩游戏。



注意：

- 请确保 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 系统正在使用最新的系统更新，以获得与 PowerA 有线手柄的最佳兼容性。从 HOME 菜单中选择“系统设置”，检查 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 系统是否有任何更新。

- 请确保适用于 Nintendo Switch™ 2 的 PowerA Advantage 有线手柄（带 Lumectra）正在使用最新固件。查看 [PowerA.com/Product-Support/](https://www.powera.com/Product-Support/) 了解任何可能的更新。
- 这款手柄不支持 HD 振动、IR 摄像头、动作控制、amiibo™ NFC 或玩家指示灯。
- 仅适用于 TV 模式。不适用于仅支持 Joy-Con™ 2 或 Joy-Con™ 的游戏。
- Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 系统最多可同时连接 8 个手柄。
 - 可连接的有线手柄数量取决于 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 底座上可用的 USB 端口数量。
 - 左右 Joy-Con™ 2 或 Joy-Con™ 各计为一个手柄。因此，如果两者都与主机配对，则将计为两个手柄。
- 请勿将附带的连接线用于连接 PowerA 手柄以外的其他用途。
- C 键在 Nintendo Switch™ 系统上不受支持。

音频设置

对于音频，将耳麦或耳机的 3.5 毫米插头完全插入手柄的 3.5 毫米耳机麦克风端口。



注意：

- 只有一些软件支持麦克风或聊天功能。请查看软件手册以了解兼容性或支持。
- 为了防止听力受损，请确保在戴上耳麦或耳机之前调低 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 系统的音量。
- 连接后，将 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 系统的音量慢慢调高到舒适水平。您还可以限制 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 系统的最大音量：

Nintendo Switch™ 2:

在“主页”屏幕上，依次选择“系统设置”、“音频”，然后开启“降低最大耳机音量”。

Nintendo Switch™:

在“主页”屏幕上，依次选择“系统设置”、“系统”、“降低最大耳机音量”，然后选择“打开”。

- Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 系统仅支持一路音频输出。将耳麦或耳机连接到手柄时，来自所有其他设备（包括连接 HDMI® 的设备）的音频都将被禁用。当连接多个 USB 音频设备时，只有第一个连接的设备会有音频输出。
- 为避免听力受损，请勿长时间使用高音量设置。

音频控件

适用于 Nintendo Switch™ 2 的 PowerA Advantage 有线手柄（带 Lumetra）通过位于手柄背面的音频键提供音频控件。利用音频键，可将麦克风静音/取消静音、将音量静音/取消静音、增加/减小音量以及更改 EQ 模式。

下表描述了所有可用的音频控件以及手柄提供的通知。



注意：

- 在 Nintendo Switch™ 2 系统上，当（通过拔下插头或关闭主机）将手柄断开连接时，将重置音频设置。
- 在 Nintendo Switch™ 系统上，当手柄断开连接（通过拔下插头或关闭主机）时，音频设置会被记住。
- 音量水平调整以 10% 的增量进行，并且独立于主机操作系统上的音量调整。LED 指示灯条的每次闪烁都表示一个 10% 增量。
- 通过按两次音频键将音量静音时，所有传入音频（包括游戏和聊天音频）都将被静音。除非按一次音频键将麦克风静音，否则麦克风仍将处于启用状态。
- 有 3 种 EQ 模式可用：
 - 标准：**主机音频的平衡直通。
 - 低音增强：**增强低音，带来更重的低音。
 - 沉浸式：**对低音和高音进行轻微增强，带来更身临其境的音效。

音频键	动作	LED 指示灯条	听觉线索
按一次	将麦克风静音/取消静音	静音时呈橙色常亮	将麦克风静音/取消静音时弹出
按两次	将音量静音/取消静音	静音时呈红色常亮。如果麦克风和音量均被静音，则呈黄色常亮。	将音量静音/取消静音时发出哔哔声
按住	提高音量水平	上调音量水平时呈黄色闪烁	达到最大音量时发出砰砰声
先按一次再按住	降低音量水平	下调音量水平时呈红色闪烁	达到最小音量时发出砰砰声
按三次	EQ 模式更改：“标准”、“低音增强”和“沉浸式”	无更改	语音调出启用的 EQ 模式

可编程键

可编程键的编程

1. 按住编程键 3 秒钟。



LED 指示灯条将呈蓝色缓慢闪烁，表示手柄处于编程模式。



2. 按以下任一键将其分配给可编程键：A、B、X、Y、L、R、ZL、ZR、左摇杆按键、右摇杆按键或十字键。



LED 指示灯条将呈蓝色快速闪烁。

3. 按要执行该功能的可编程键（AGR 或 AGL）。
LED 指示灯条将返回其之前的状态，表示可编程键已编程。



4. 对其余的可编程键重复此操作。

注意：即使手柄在断开连接后，可编程键分配也会保留在内存中。

重置可编程键

1. 按住编程键 3 秒钟。
 - LED 指示灯条将呈蓝色缓慢闪烁，表示手柄处于编程模式。
2. 按 AGL 或 AGR 可单独重置每个键，或将编程键按住 5 秒钟可同时重置两个键。
 - LED 指示灯条将返回其之前的状态，表示可编程键已重置。

LUMECTRA 照明

Lumectra 照明为手柄提供可自定义的 RGB 照明。这款手柄采用 Lumectra 全面 Ghost RGB 照明技术，在不使用时隐藏 Lumectra 照明，从而提供一种简洁、经典的白色面板设计。打开 Ghost RGB 照明时，将以数千种生动的颜色组合和 5 种有趣照明模式让面板变得栩栩如生。



颜色选择



波浪



脉冲



动态



反应式



关闭

颜色

- 24 种纯色选项和一种彩虹色

· A、B 和 Y 键各有 8 种不同的纯色选项可供选择。X 键用于选择彩虹色：



亮度

- 11 个亮度水平

· ZL、ZR、十字键上和十字键下用于更改亮度水平。有关特定键的功能，请参阅每种模式的说明。

· 亮度水平调整以 10% 的增量进行。

速度

- 3 种速度级别：慢、中、快

· + 和 - 键用于更改速度设置。有关特定键的功能，请参阅每种模式的说明。

配置文件

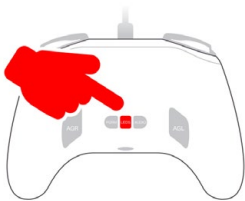
- 2 个配置文件

· 每种 Lumectra 灯光模式都有 2 个配置文件，因此您可以轻松在您喜爱的设置之间切换。

· 在标准手柄模式下，按两次 LED 键可在配置文件之间切换。此功能适用于每种 Lumectra 灯光模式。

切换模式

- 要在每种模式之间切换，请快速轻触 LED 键。要编辑所选模式的设置，请按照下一部分中的步骤执行操作。



进入和退出 LUMECTRA 编程模式

- 要进入 Lumectra 编程模式，请按住手柄背面的 LED 键 2 秒钟。
 - 绿色光会暂时在面板上散开，表示手柄处于 Lumectra 编程模式。在 Lumectra 编程模式下，LED 指示灯条将变为绿色常亮。
- 按照以下部分中的编辑步骤来调整 Lumectra 设置。完成后，将手柄背面的 LED 键按住 2 秒钟，以便保存 Lumectra 设置。
 - 面板将变为绿色并向内朝着 LED 指示灯条闪烁，表示设置已保存，手柄现在退出 Lumectra 编程模式。Lumectra 照明和 LED 指示灯条将恢复到之前的状态。

撤销照明编辑

在 Lumectra 编程模式下，按两次 LED 键可撤销任何未保存的更改。这样会让手柄恢复为上次保存的 Lumectra 设置。

编辑 LUMECTRA 设置：

颜色选择

颜色选择模式具有 4 个可自定义区域和 3 个子模式。



注意：

- 在区域中移动时，所选区域将闪烁 3 次。
- 速度调整仅影响彩虹色的“纯色”、任何颜色的“呼吸”和任何颜色的“反应式”。
- 使用所有区域按键命令将优先于单独区域设置。

子模式	行为
纯色	区域以设置的颜色发光。 在彩虹色中，照明将循环显示一系列颜色。
呼吸	区域将以设置的颜色脉冲式亮灭。 在彩虹色中，区域将以变化的颜色序列脉冲式亮灭。
反应式	灯光将从按下的按钮处以设置的颜色爆发。 在彩虹色中，爆发将显示一系列颜色。



ZL 降低所有区域的亮度

提高所有区域的亮度 ZR

L 选择所有区域的子模式

选择所有区域的颜色 R

- 调整当前区域的速度

调整所有区域的速度 +

单个区域控制：

- + 选择子模式
- + 选择区域
- + 提高亮度
- + 降低亮度

单个颜色区域选择：

- 24 种颜色
- 彩虹色

编辑 LUMECTRA 设置：

波浪

波浪模式会在整个手柄上按设定方向发送颜色波浪，包括 2 个区域和 7 个方向。



波浪



背景

注意：

- 在区域中移动时，所选区域将闪烁 3 次。
- 彩虹色会覆盖两个区域。

方向	行为
左	波浪从左向右移动。
右	波浪从右向左移动。
上	波浪从上向下移动。
下	波浪从下向上移动。
垂直弹跳	波浪从左向右来回移动。
水平弹跳	波浪从上向下上下移动。
反应式	每次按下按钮，一波颜色都会穿过手柄，改变手柄的整体颜色。



 降低所有区域的亮度

提高所有区域的亮度 

 更改波浪方向

选择所有区域的颜色 

 降低速度

提高速度 

单个区域控制：

 更改波浪方向

 选择区域

 提高亮度

 降低亮度

单个颜色区域选择：

24 种颜色 

彩虹色 

编辑 LUMECTRA 设置：

脉冲

脉冲模式具有在整个手柄中运行的脉冲灯光效果。

注意：

- 脉冲模式是单区域模式，不包括其他子模式。



ZL 降低亮度

— 降低速度

+ 提高亮度

+ 降低亮度

提高亮度 ZR

提高速度 +

颜色选择：

24 种颜色

彩虹色

编辑 LUMECTRA 设置：

动态

动态模式具有在手柄周围弹跳的灯光线，包括 2 个可自定义区域和 2 个子模式：



动态



背景

注意：

- 在区域中移动时，所选区域将闪烁 3 次。
- 动态和背景区域都可以设置为彩虹色。

子模式	行为
固定	动态遵循固定路径。
反应式	动态仅作为对手柄上按钮按下的反应出现。



ZL 降低所有区域的亮度

提高所有区域的亮度 ZR

L 选择所有区域的子模式

选择所有区域的颜色 R

- 调整当前区域的速度

调整所有区域的速度 +

单个区域控制：

- + 选择子模式
- + 选择区域
- + 提高亮度
- + 降低亮度

单个颜色区域选择：

- 24 种颜色
- 彩虹色

编辑 LUMECTRA 设置：

反应式

反应式模式具有向每个按钮按下方向移动或从每个按钮按下方向移开的脉冲灯光效果。

注意：

- 反应式模式是单区域模式。

子模式	行为
朝向	反应式灯光向按钮按下的方向移动。
远离	反应式灯光从按钮按下的方向发出。



ZL 降低亮度

- 降低速度

+ 提高亮度

+ 选择子模式

+ 降低亮度

提高亮度 ZR

提高速度 +

颜色选择：

24 种颜色

彩虹色

支持部分

疑难解答

有关最新常见问题解答、固件和正品 PowerA 配件的支持，请访问 [PowerA.com/Product-Support/](https://www.poweracom.com/Product-Support/)。

Q1. 为什么手柄没有连接到 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 系统？

- A1. 确认 USB 连接线已牢固连接到有线手柄和 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 底座。
- A2. 在连接到有线手柄之前，先确认 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 系统已接通电源并连接到外部显示器。
- A3. 确认您的 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 已安装最新的系统更新。
- A4. 如果耳麦或耳机已连接，请将其断开，并将 USB 连接线与 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 底座和有线手柄断开连接。重复“设置”下方列出的步骤。

Q2. 为什么我听不到音频？

- A1. 确认 LED 指示灯条不是红色或黄色，这表示已在手柄上将音量静音。如果 LED 指示灯条为红色或黄色，按两次音频键可将音量取消静音。
- A2. 确认未将手柄的音量水平设置为 0%。按住音频键可提高手柄的音量水平。
- A3. 确认耳麦或耳机正常工作。请参阅耳麦或耳机产品手册。
- A4. 确认只连接了一个有线手柄用于音频，因为 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 系统仅允许一路音频输出。
- A5. 确认您的有线手柄已连接到 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 底座，并且 LED 指示灯条呈白色常亮。
- A6. 确认耳麦或耳机的 3.5 毫米插头已牢固连接到有线手柄的 3.5 毫米耳机麦克风端口。
- A7. 确认 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 主机或软件（如适用）上的音量已打开。
- A8. 如果耳麦或耳机已连接，请将其断开，并将 USB 连接线与 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 底座和有线手柄断开连接。重复“设置”和“音频设置”下方列出的步骤。

Q3. 为什么聊天或麦克风未正常工作?

- A1. 确认 LED 指示灯条不是橙色或黄色，这表示已在手柄上将麦克风静音。如果 LED 指示灯条为橙色或黄色，按一次音频键可将麦克风取消静音。
- A2. 参考软件手册，确认软件支持聊天功能或麦克风功能。如果支持聊天和麦克风，请检查软件菜单中的音频设置。
- A3. 请参阅问题 2 中的其他解决方案。

Q4. 为何在 Nintendo Switch™ 2 系统上重置音频设置?

- A1. 在 Nintendo Switch™ 2 系统上，当（通过拔下插头或关闭主机）将手柄断开连接时，将重置音频设置。

Q5: 为什么 Lumectra 照明关闭?

- A1. 该模式或区域的亮度可能被设置为了 0%。进入 Lumectra 编程模式，按十字键上提高当前区域的亮度，或按 ZR 提高所有区域的亮度。
- A2. Lumectra 照明可能处于关闭模式。快速轻触 LED 键以切换到下一个照明模式。
- A3. Lumectra 照明可能处于反应式模式。按任意按钮（如 ZL）查看 Lumectra 照明是否开启。

Q6. 为何振动、IR 摄像头、动作控制或 amiibo™ 未正常工作?

- A1. 这款手柄不支持 HD 振动、IR 摄像头、动作控制、amiibo™ NFC 或玩家指示灯。

Q7. 能否将手柄直接连接到 Nintendo Switch™ 2 主机?

- A1. 虽然未提供 USB-C 转 USB-C 连接线，但可以使用符合或超过连接线规格部分中的连接线电气规格的 USB-C 转 USB-C 连接线，将手柄连接到 Nintendo Switch™ 2 主机 USB-C 端口。

Q8. 如何将更多有线手柄连接到 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 系统?

- A1. 使用 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 底座上提供的所有 USB-A 端口。
- A2. 使用官方 USB 集线器或官方授权的 USB 集线器来增加可用 USB 端口的数量。

手柄规格

接口	USB-C
USB 接口	USB 2.0 (12 Mbps)
操作杆接口	12 位霍尔效应
兼容性	Nintendo Switch™ 2、Nintendo Switch™ OLED 款式和 Nintendo Switch™
尺寸	149 毫米长 × 105 毫米宽 × 62 毫米深
重量	150 克

连接线规格

接口	USB-A 转 USB-C
长度	3 米
重量	75 克
电压	5 V
电流	500 mA 正常工作电流， 最大值 3 A

联系方式/支持

有关正品 PowerA 配件的支持，请访问 PowerA.com/Product-Support/。

保修

2 年有限保修：请访问 PowerA.com/Warranty-Policy/ 了解详情。

附加法律信息

© 2026 ACCO Brands。保留所有权。PowerA、PowerA 徽标和 Lumectra 是 ACCO Brands 的商标。所有其他已注册和未注册的商标分别是其各自所有者的财产。

USB-C® 是 USB 开发者论坛 (USB Implementers Forum) 的注册商标。

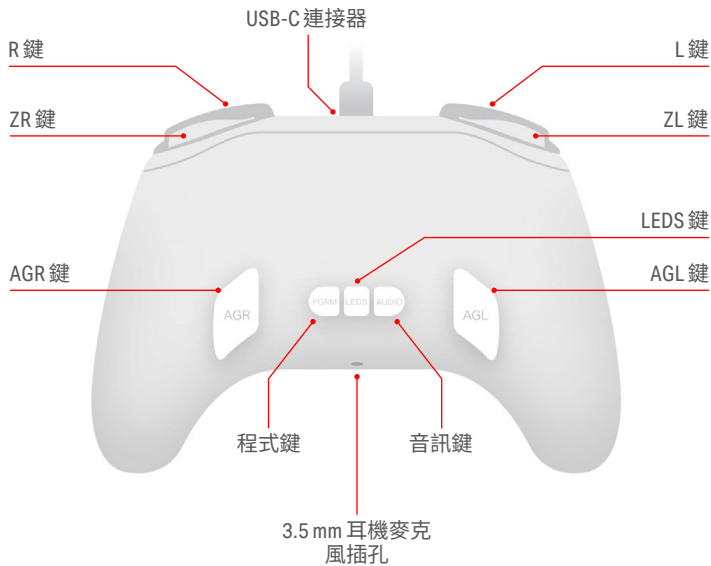
© 任天堂。Nintendo Switch 是任天堂的商标。

HDMI、HDMI High-Definition Multimedia Interface 等词汇、HDMI 商业外观及 HDMI 标识均为 HDMI Licensing Administrator, Inc. 的商标或注册商标。

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

ACCOBRANDS.com | POWERA.com

控制器對應



內容

- 配備 Lumectra 的 PowerA Nintendo Switch™ 2 進階有線控制器
- 3 公尺 USB-A 轉 USB-C 連接線

相容性

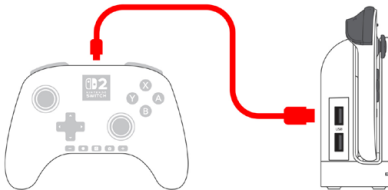
✓	Nintendo Switch™ 2
✓	Nintendo Switch™ - OLED 款式
✓	Nintendo Switch™
✗	Nintendo Switch™ Lite

設定

1. 將 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 主機放入底座。



2. 將 USB 線的 USB-A 端連接到 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 底座。
3. 將 USB 線的 USB-C 端連接至控制器。



4. 按下主機上的電源鍵，喚醒 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 主機。



5. 控制器上的 LED 指示燈條會變為穩定白光，表示已準備就緒。請依照螢幕上的指示開始遊玩。



備註：

- 為確保 PowerA 有線控制器的最佳相容性，請確認您的 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 主機已更新至最新版本。透過 HOME 選單上的「設定」檢查您的 Nintendo Switch™ 2 或

Nintendo Switch™ 主機是否有任何更新。

- 請確認您的 PowerA 進階有線控制器 (適用於配備 Lumetra 的 Nintendo Switch™ 2) 已更新至最新韌體版本。請造訪 PowerA.com/Product-Support/ 查詢是否有可用的更新。
- 本控制器不支援 HD 震動、紅外線攝影機、動態感應、amiibo™ NFC 功能，亦不具備玩家指示燈。
- 僅限於電視模式使用。不適用於僅支援 Joy-Con™ 2 或 Joy-Con™ 的遊戲。
- Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 主機最多可同時連接 8 支控制器。
 - 可連接的有線控制器數量取決於 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 底座上可用的 USB 插孔數量。
 - 右側與左側的 Joy-Con™ 2 或 Joy-Con™ 各算作一支控制器。因此，若兩個手把皆與主機配對，將會計算為兩支控制器。
- 請勿將隨附的線材用於連接 PowerA 控制器以外的用途。
- Nintendo Switch™ 主機不支援 C 鍵。

音訊設定

欲輸出音訊，請將耳機或耳麥的 3.5 mm 插頭完全插入控制器上的 3.5 mm 音訊插孔。



備註：

- 只有部分軟體支援麥克風或聊天功能。請檢查遊戲軟體標題手冊以了解相容性或支援資訊。
- 為避免聽力受損，請在配戴耳機或耳麥前，先將 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 主機的音量調低。
- 連接完成後，請慢慢調高 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 主機的音量至舒適的大小。您也可以將 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 主機上限制最大音量：

Nintendo Switch™ 2:

從「Home」畫面選擇「設定」>「音訊」，然後開啟「調降耳機的最大音量」選項。

Nintendo Switch™:

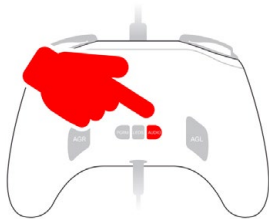
在「Home」畫面中，選擇「設定」>「主機」>「調降耳機的最大音量」，然後選取「開啟」。

- Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 主機僅支援單一音訊輸出。當耳機或耳麥連接到控制器時，所有其他裝置 (包括透過 HDMI® 連接的裝置) 的音訊將會停用。連接多個 USB 音訊裝置時，只有第一個連接的裝置才会有音訊輸出。
- 為避免聽力受損，請勿長時間使用高音量設定。

音訊控制

PowerA 進階有線控制器 (適用於配備 Lumectra 的 Nintendo Switch™ 2) 具備音訊控制功能，可透過控制器背面的音訊鍵進行操作。音訊鍵可用於開啟/關閉麥克風靜音、開啟/關閉音量靜音、調高/調低音量，以及切換 EQ 模式。

下方資料表說明所有可用的音訊控制功能及控制器所提供的通知。



備註：

- 在 Nintendo Switch™ 2 主機上，控制器被拔除或主機關機時，音訊設定會重置。
- 在 Nintendo Switch™ 主機上，控制器被拔除或主機關機時，音訊設定會儲存下來。
- 音量調整以 10% 為單位進行，且與主機作業系統內的音量設定互不影響。LED 指示燈條每閃爍一次，表示增加 10%。
- 當透過按兩下音訊鍵將音量靜音時，所有輸入音訊 (包括遊戲音效與語音聊天) 都會被靜音。除非已透過按一下音訊鍵將麥克風靜音，否則麥克風仍會保持啟用狀態。
- 提供三種 EQ 模式：
 - **標準**：平衡傳輸主機音訊。
 - **重低音增強**：強化低頻，營造更厚實的低音效果。
 - **沉浸式**：略強化低頻與高頻，營造更具沉浸感的音效體驗。

音訊鍵	動作	LED 指示燈條	聽覺提示
按一下	開啟/關閉麥克風靜音	靜音時呈穩定橘光	麥克風靜音或取消靜音時會發出「啵」的一聲提示音
按兩下	開啟/關閉音量靜音	靜音時呈穩定紅光。當麥克風與音量皆靜音時，呈穩定黃光。	音量靜音或取消靜音時會發出「啵」的一聲提示音
按住	提高音量	調高音量時呈橘光	達到最大音量時會發出「啵」的一聲提示音
按一下後按住	降低音量	調低音量時呈紅光	達到最小音量時會發出「啵」的一聲提示音
按三下	切換 EQ 模式： 「標準」、「重低音增強」與「沉浸式」	無變化	語音播報目前的 EQ 模式

進階遊戲按鈕

設定進階遊戲鍵

1. 按住 PROGRAM 鍵 3 秒。



指示燈條將緩慢閃爍藍光，表示控制器處於程式模式。



2. 按下欲指定為進階遊戲鍵的其中一個按鍵：A、B、X、Y、L、R、ZL、ZR、L 操控搖桿、R 操控搖桿或十字鍵。

LED 指示燈條會快速閃爍藍光。



3. 按下您想要執行該功能的進階遊戲鍵 (AGR 或 AGL)。
- LED 指示燈條會回復至先前狀態，表示進階遊戲鍵已完成設定。



4. 對剩餘的進階遊戲鍵重複上述操作。

注意：即使控制器已經中斷連線，進階遊戲鍵指派仍會保留在記憶體中。

重設進階遊戲鍵

1. 按住 PROGRAM 鍵 3 秒。
 - 指示燈條將緩慢閃爍藍光，表示控制器處於程式模式。
2. 按下 AGL 或 AGR 單獨重設每個按鍵，或按住程式鍵 5 秒鐘同時重設兩個按鍵。
 - LED 指示燈條會回復至先前狀態，表示進階遊戲鍵已完成重置。

LUMECTRA 燈光

Lumectra 燈光為控制器提供可自訂的 RGB 燈光效果。此控制器採用 Lumectra 全面板 Ghost RGB 照明技術，可在不使用時隱藏 Lumectra 燈光，提供簡潔經典的白色面板設計。開啟 Ghost RGB 燈光後，面板會生動呈現數千種豐富顏色組合和 5 種有趣的燈光模式。



顏色選擇



波浪



脈衝



動態



反應



關閉

顏色

- 24 種純色選項及一種彩虹顏色
- A、B 和 Y 鍵各有 8 種不同的純色可供選擇。X 鍵用於選擇彩虹顏色：

A 鍵 

B 鍵 

Y 鍵 

X 鍵 

亮度

- 11 級亮度調整
- ZL、ZR、十字鍵上和十字鍵下鍵用於調整亮度等級。請參閱各模式說明以了解按鈕的具體功能。
- 亮度調整以 10% 為單位遞增。

速度

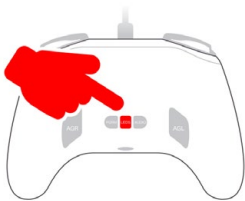
- 3 個速度等級：慢速、中速和快速
- + 與 - 鍵用於調整速度設定。請參閱各模式說明以了解按鈕的具體功能。

設定檔

- 2 個設定檔
- 每個 Lumectra 燈光模式皆有 2 個設定檔，讓您輕鬆切換喜愛的設定。
- 若要在設定檔之間切換，請在標準控制器模式下連按兩下 LEDS 鍵。此功能適用於每個 Lumectra 燈光模式。

切換模式

- 若要在每個模式之間切換，快速點選 LEDS 鍵。若要編輯所選模式的設定，請按照下一部分的步驟操作。



進入與退出 LUMECTRA 程式模式

1. 若要進入 Lumectra 程式模式，請按住控制器背面的 LEDS 鍵 2 秒鐘。
 - 綠燈會短暫在面板上散開，表示控制器已進入 Lumectra 程式模式。在 Lumectra 程式模式中，LED 燈條會變成穩定的綠色。
2. 請按照下列部分中的編輯步驟調整 Lumectra 設定。完成後，按住控制器背面的 LEDS 鍵 2 秒鐘以儲存 Lumectra 設定。
 - 面板會變成綠色並向內往 LED 燈條擴散，表示設定已儲存且控制器已退出 Lumectra 程式模式。Lumectra 燈光和 LED 燈條將恢復至先前狀態。

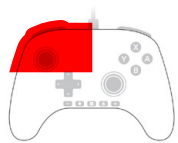
復原燈光編輯

在 Lumectra 程式模式中，連按兩下 LEDS 鍵即可復原所有未儲存的變更。這會將控制器還原為上次儲存的 Lumectra 設定。

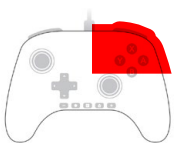
編輯 LUMECTRA 設定：

顏色選擇

顏色選擇模式具有 4 個可自訂區域和 3 個子模式。



區域 1



區域 2



區域 3



區域 4

備註：

- 在區域間切換時，選中的區域會閃爍 3 次。
- 速度調整只會影響「穩定」模式中的彩虹顏色、任意顏色的「呼吸」模式，以及任意顏色的「反應」模式。
- 使用全區域按鈕指令將覆蓋個別區域設定。

子模式	行為
穩定	該區域將以設定的顏色發光。 在彩虹顏色模式下，燈光會依序循環顯示多種顏色。
呼吸	該區域將以設定的顏色進行脈動閃爍。 在彩虹顏色模式下，該區域將以變換的色彩序列進行脈動閃爍。
反應	燈光將從按下的按鈕以設定的顏色向外綻放。 在彩虹顏色模式下，綻放效果將顯示一系列色彩。



ZL 所有區域降低亮度

L 所有區域選擇子模式

- 目前區域調整速度

個別區域控制：

+ 選擇子模式

+ 選擇區域

+ 增加亮度

+ 降低亮度

所有區域增加亮度 ZR

所有區域選擇顏色 R

所有區域調整速度 +

個別顏色區域選擇：

24 種顏色

彩虹顏色

編輯 LUMECTRA 設定：

波浪

波浪模式會將顏色波紋依設定方向傳送至整個控制器，並包含 2 個區域與 7 種方向。



波浪



背景

備註：

- 在區域間切換時，選中的區域會閃爍 3 次。
- 彩虹顏色將套用至兩個區域。

方向	行為
左	波浪從左向右移動。
右	波浪從右向左移動。
頂端	波浪從頂端向底部移動。
底部	波浪從底部向頂端移動。
垂直反彈	波浪從左到右來回移動。
水平反彈	波浪從頂端向底部上下移動。
反應	每按下一個按鈕，顏色波紋會在控制器上流動，改變控制器的整體顏色。



ZL 所有區域降低亮度

所有區域增加亮度 ZR

L 改變波浪方向

所有區域選擇顏色 R

- 減慢速度

加快速度 +

個別區域控制：

- + 改變波浪方向
- + 選擇區域
- + 增加亮度
- + 降低亮度

個別顏色區域選擇：

- 24 種顏色
- 彩虹顏色

編輯 LUMECTRA 設定：

脈衝

脈動模式具有遍及整個控制器的脈動燈光效果。

備註：

- 脈動模式為單一區域模式，且不包含其他子模式。



ZL 降低亮度

— 減慢速度

⊕ 增加亮度

⊖ 降低亮度

增加亮度 ZR

加快速度 ⊕

顏色選擇：

24 種顏色

彩虹顏色

編輯 LUMECTRA 設定：

動態

動態模式具有一條燈光在控制器上反彈的效果，包含 2 個可自訂區域及 2 種子模式：



動態



背景

備註：

- 在區域間切換時，選中的區域會閃爍 3 次。
- 動態區域與背景區域皆可設定為彩虹顏色。


子模式	行為
設定	動態燈光沿著設定路徑移動。
反應	只有在按下控制器按鈕時，才會觸發動態燈光反應。



 所有區域降低亮度

所有區域增加亮度 





 所有區域選擇子模式

所有區域選擇顏色 

 目前區域調整速度

所有區域調整速度 

個別區域控制：

-  選擇子模式
-  選擇區域
-  增加亮度
-  降低亮度

個別顏色區域選擇：

- 24 種顏色 
- 彩虹顏色 

編輯 LUMECTRA 設定：

反應

反應模式具有從按下的按鈕向外或向內移動的脈動燈光效果。

備註：

- 反應模式為單一區域模式。

子模式	行為
集中	反應燈光會朝按下的按鈕集中。
散發	反應燈光會從按下的按鈕向外散發。



ZL 降低亮度

增加亮度 ZR

- 減慢速度

加快速度 +

+ 增加亮度

顏色選擇：

+ 選擇子模式

24 種顏色

+ 降低亮度

彩虹顏色

支援區域

故障排除

如需最新常見問答、韌體更新與原廠 PowerA 配件的支援資訊，請造訪

PowerA.com/Product-Support/。

問 1. 為什麼我的控制器無法連接到 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 主機？

- 答 1. 確認 USB 線已確實連接到有線控制器和 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 底座。
- 答 2. 連接有線控制器之前，請確認 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 主機已開機並連接至外部顯示器。
- 答 3. 確認您的 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 已安裝最新的系統更新。
- 答 4. 如果已連接耳機或耳麥，請先拔掉耳機或耳麥，並將 USB 線從 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 底座和有線控制器上拔掉。請再次執行「設定」中列出的步驟。

問 2. 為什麼我聽不到音訊？

- 答 1. 請確認 LED 指示燈條未呈紅光或黃光，否則表示控制器的音量已被靜音。若 LED 指示燈條呈紅光或黃光，請按兩下音訊鍵以解除靜音。
- 答 2. 請確認控制器的音量未設為 0%。按住音訊鍵以調高控制器的音量。
- 答 3. 確認耳機或耳麥的功能是否正常。請參閱耳機或耳麥的產品說明書。
- 答 4. 由於 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 主機只允許單一音訊輸出，請確認您只連接一個有線控制器來輸出音訊。

- 答 5. 請確認您的有線控制器已連接至 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 底座，且 LED 指示燈條呈穩定白光。
- 答 6. 請確認耳機或耳麥的 3.5mm 插頭已牢固插入有線控制器的 3.5mm 耳機麥克風插孔。
- 答 7. 請確認 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 主機，或相關遊戲軟體中的音量已開啟。
- 答 8. 如果已連接耳機或耳麥，請先拔掉耳機或耳麥，並將 USB 線從 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 底座和有線控制器上拔掉。請再次執行「設定」和「音訊設定」中列出的步驟。

問 3. 為什麼聊天功能或麥克風沒有作用？

- 答 1. 請確認 LED 指示燈條未呈橙光或黃光，否則表示控制器的麥克風已被靜音。若 LED 指示燈條呈橘光或黃光，請按一下音訊鍵以解除麥克風靜音。
- 答 2. 請參閱遊戲軟體手冊，確認該軟體是否支援聊天功能或麥克風功能。如果支援聊天和麥克風功能，請檢查遊戲軟體功能表中的音訊設定。
- 答 3. 請參閱問題 2 中的其他解決方案。

問 4. 為什麼我的 Nintendo Switch™ 2 主機音訊設定會重置？

- 答 1. 在 Nintendo Switch™ 2 主機上，控制器被拔除或主機關機時，音訊設定會重置。

問 5：為什麼 Lumectra 燈光沒有亮起？

- 答 1. 該區域的亮度可能被設定為 0%。進入 Lumectra 程式模式，按下上十字鍵可調高目前區域的亮度，或按 ZR 可調高所有區域的亮度。
- 答 2. Lumectra 燈光可能處於關閉模式。輕按 LED 鍵以切換到下一個燈光模式。
- 答 3. Lumectra 燈光可能處於反應模式。按下任意鍵 (例如 ZL) 以確認 Lumectra 燈光是否亮起。

問 6. 為什麼震動、紅外線攝影機、動態感應或 amiibo™ 功能無法使用？

- 答 1. 本控制器不支援 HD 震動、紅外線攝影機、動態感應、amiibo™ NFC 功能，亦不具備玩家指示燈。

問 7. 我可以將控制器直接連接到 Nintendo Switch™ 2 主機嗎？

- 答 1. 雖然未附贈 USB-C 對 USB-C 線，但您可以使用符合或超過傳輸線規格部分所列電氣規格的 USB-C 對 USB-C 線，將控制器連接至 Nintendo Switch™ 2 主機的 USB-C 插孔。

問 8 .如何將更多有線控制器連接到 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 主機？

- 答 1. 請使用 Nintendo Switch™ 2 或 Nintendo Switch™ 底座上所有可用的 USB-A 插孔。
- 答 2. 使用官方或經授權的 USB 集線器，以增加可用的 USB 插孔數量。

控制器規格

插孔	USB-C
USB 介面	USB 2.0 (12 Mbps)
操作桿介面	12 位元霍爾效應
相容性	Nintendo Switch™ 2、Nintendo Switch™ OLED Model 和 Nintendo Switch™
尺寸	長 149 mm x 寬 105 mm x 高 62 mm
重量	150 g

傳輸線規格

傳輸線	USB-A 轉 USB-C
長度	3 m
重量	75 g
電壓	5 V
電流	正常操作電流為 500 mA，最大電流為 3 A

聯絡/支援

如需查看最新的常見問題解答以及獲得正版 PowerA 配件的支援，請造訪 PowerA.com/Product-Support/。

保固

2 年有限保固：請造訪 PowerA.com/Warranty-Policy/ 了解詳情。

附加法律

© 2026 ACCO Brands。版權所有。PowerA、PowerA 標誌和 Lumectra 是 ACCO Brands 的商標。所有其他註冊和未註冊的商標均係其各自所有者之財產。

USB-C® 是 USB 實現未來論壇的註冊商標。

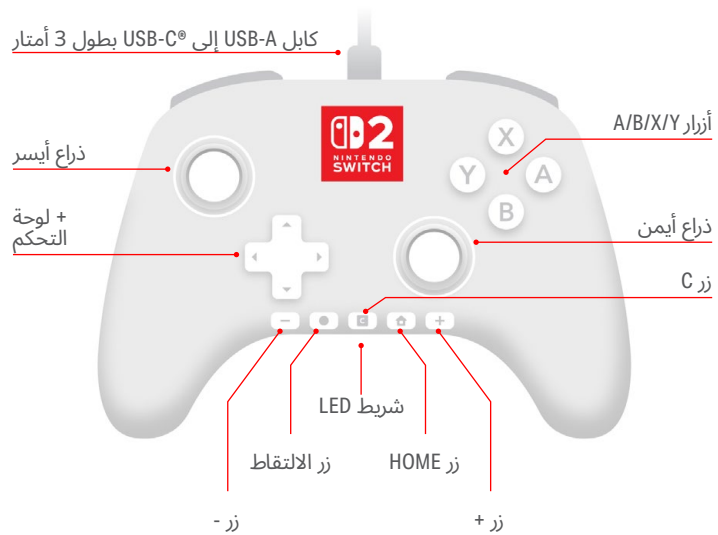
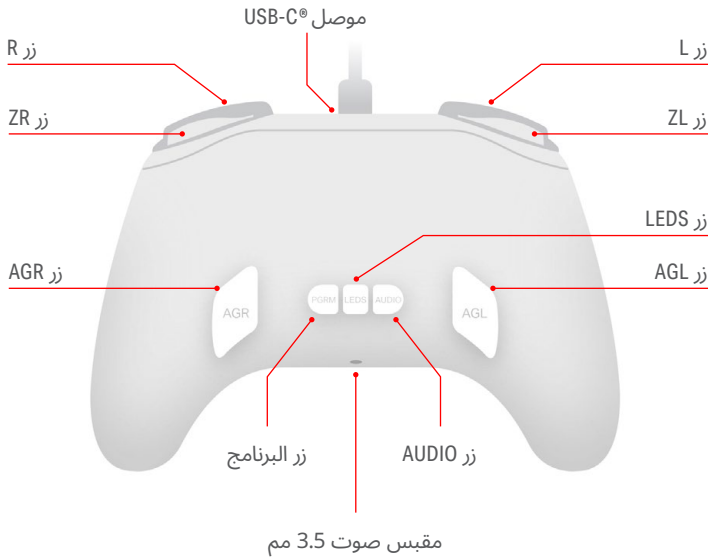
© Nintendo。Nintendo Switch 是 Nintendo 的商標。

HDMI、HDMI High-Definition Multimedia Interface 等詞彙、HDMI 商業外觀及 HDMI 標識均為 HDMI Licensing Administrator, Inc. 的商標或註冊商標。

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

ACCOBRANDS.com | POWERA.com

خريطة وحدة التحكم



4. شغّل الجهاز Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™ بالضغط على زر الطاقة في الجهاز.



5. سيتحول شريط LED في وحدة التحكم إلى اللون الأبيض الثابت للإشارة إلى أنها جاهزة للاستخدام. اتبع التعليمات التي تظهر على الشاشة لبدء اللعب.



ملاحظة:

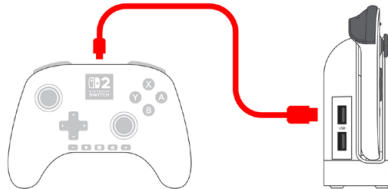
- يُرجى التأكد من أن جهاز Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™ لديك يستخدم آخر تحديث للنظام للحصول على التوافق الأمثل مع وحدات

الإعداد

1. صلّ جهاز Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™ بقاعدة الإرساء.



2. وصل الطرف USB-A من كابل USB بقاعدة إرساء Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™.
3. وصل الطرف USB-C من كابل USB بوحدة التحكم.



المحتويات

- وحدة التحكم السلكية PowerA Advantage لجهاز Nintendo Switch™ 2 مع إضاءة Lumetra
- كابل USB-A إلى USB-C بطول 3 أمتار

التوافق

جهاز Nintendo Switch™ 2	✓
جهاز Nintendo Switch™ - طراز OLED	✓
جهاز Nintendo Switch™	✓
جهاز Nintendo Switch™ Lite	✗

جهاز Nintendo Switch™ 2:

من شاشة "Home" (الصفحة الرئيسية)، حدّد "System Settings" (إعدادات النظام)، و"Audio" (الصوت)، ثم قم بتبديل "Lower Max Headphone Volume" (خفض أقصى مستوى صوت لسماعات الرأس).

جهاز Nintendo Switch™:

من شاشة "Home" (الصفحة الرئيسية)، حدّد "System Settings" (إعدادات النظام)، و"System" (النظام)، و"Lower Max Headphone Volume" (خفض أقصى مستوى صوت سماعات الرأس)، ثم حدّد "On" (تشغيل).

- لا يدعم جهاز Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™ سوى مخرج صوت واحد فقط. وعند توصيل سماعة رأس بوحدة التحكم، سيتم تعطيل الصوت في كل الأجهزة الأخرى، بما في ذلك الأجهزة المتصلة عبر وصلة HDMI®. وعند توصيل أكثر من جهاز صوت USB، سيخرج الصوت من أول جهاز تم توصيله فقط.
- لا تستخدم إعدادات مستوى الصوت العالي لفترة طويلة من الوقت لتجنب الإضرار بالسمع.

إعداد الصوت

للحصول على الصوت، واصل قابس 3.5 مم الخاص بسماعات الرأس في منفذ الصوت 3.5 مم بوحدة التحكم.

**ملاحظة:**

- بعض التطبيقات تدعم وظيفة الميكروفون أو الدردشة فقط. يُرجى التحقق من دليل تسميات البرامج لمعرفة التوافق أو الدعم.
- لتجنب الإضرار بالسمع، يُرجى التأكد من خفض مستوى الصوت في جهاز Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™ قبل ارتداء سماعات الرأس.
- بمجرد التوصيل، ارفع مستوى الصوت ببطء في جهاز Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™ حتى تصل إلى مستوى مريح. يمكنك أيضًا تحديد أقصى مستوى صوت في جهاز Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™:

التحكم السلوكية PowerA. تحقق من جهاز Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™ بحثًا عن أي تحديثات عبر "System Settings" (إعدادات النظام) في قائمة HOME (الصفحة الرئيسية).

- يرجى التأكد من أن وحدة التحكم السلوكية PowerA Advantage لجهاز Nintendo Switch™ 2 مع إضاءة Lumetra تستخدم أحدث البرامج الثابتة. تحقق من الموقع [PowerA.com/Product-Support](https://www.nintendo.com/Product-Support) لمعرفة أي تحديثات محتملة.
- لا تدعم وحدة التحكم هذه صوت الدمدمة عالي الدقة، ولا كاميرا IR، ولا عناصر التحكم في الحركة، ولا تقنية التواصل قريب المدى amiibo™ NFC، ولا مؤشرات LED للاعبين.
- للاستخدام في وضع التلفاز فقط. غير مخصصة للاستخدام مع ألعاب Joy-Con™ 2 أو Joy-Con™ فقط.
- يدعم توصيل حتى 8 وحدات تحكم بجهاز Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™ في نفس الوقت.
- يعتمد عدد وحدات التحكم السلوكية التي يمكن توصيلها على عدد منافذ USB المتاحة في قاعدة إرساء Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™.
- يتم احتساب وحدتي Joy-Con™ 2 أو Joy-Con™ اليمنى واليسرى كوحدة تحكم واحدة. وفي حال إقرانهما بالجهاز، سيُحسبان كوحدة تحكم.
- لا تستخدم الكابل المرفق لأغراض أخرى غير توصيل وحدة التحكم PowerA.
- زر C غير مدعوم على أنظمة Nintendo Switch™.

أزرار التحكم في الصوت

تتميز وحدة التحكم السلوكية PowerA Advantage لجهاز Nintendo Switch™ 2 مع إضاءة بتحكم في الصوت عبر زر الصوت الموجود في الجزء الخلفي من وحدة التحكم. وسيسمح لك زر AUDIO بكتم/إلغاء كتم صوت الميكروفون، وكتم/إلغاء كتم مستوى الصوت، وزيادة/خفض مستوى الصوت، وتغيير وضع معادل الصوت. ويصف الجدول كل أزرار التحكم في الصوت المتاحة ورسائل التنبيه التي تصدرها وحدة التحكم.

ملاحظة:



- عند كتم الصوت عبر الضغط المزدوج على زر AUDIO، يتم كتم كل الأصوات الواردة بما في ذلك صوت اللعبة وصوت الدردشة. وسيظل الميكروفون نشطًا ما لم يتم كتمه بضغط واحدة على زر AUDIO.
- تتوفر 3 أوضاع لمعادل الصوت:
 - Standard (قياسي): تمرير متوازن لصوت الجهاز.
 - Bass Boost (تعزيز الجهير): يُعزز النهاية المنخفضة لخلق صوت جهير أعمق.
 - Immersive (غامر): تحسينات طفيفة في النهايات المنخفضة والعالية لخلق صوت غامر أكثر.

- في أجهزة Nintendo Switch™ 2، سيعاد ضبط إعدادات الصوت عند فصل وحدة التحكم (عبر فصل الجهاز أو إيقاف تشغيله).
- في أجهزة Nintendo Switch™، يتم تذكّر إعدادات الصوت عند فصل وحدة التحكم (عبر فصل الجهاز أو إيقاف تشغيله).
- تتم تعديلات مستوى الصوت بزيادة 10% وهي مستقلة عن تعديلات مستوى الصوت في نظام تشغيل الجهاز. وكل وميض لشريط LED يشير إلى زيادة بمقدار 10%.

زر AUDIO	الإجراء	شريط LED	إشارة سمعية
ضغط واحدة	كتم/إلغاء كتم الميكروفون	برتقالي ثابت عند كتم الصوت	صوت طقطقة عند كتم/إلغاء كتم الميكروفون
ضغطتان	كتم/إلغاء كتم الصوت	أحمر ثابت عند كتم الصوت. إضاءة صفراء ثابتة في حال تم كتم الصوت والميكروفون.	ينبعث صوت صفير عند كتم الصوت أو إلغاء كتمه.
ضغطة طويلة	زيادة مستوى الصوت	وميض برتقالي في أثناء رفع مستوى الصوت	يصدر صوت طقطقة عند بلوغ الحد الأقصى لمستوى الصوت.
ضغط واحدة متبوعة بضغطة طويلة	خفض مستوى الصوت	وميض أحمر في أثناء خفض مستوى الصوت	صوت طقطقة عند الوصول إلى أدنى مستوى للصوت
ثلاث ضغطات	تغيير وضع معادل الصوت: "Standard" (قياسي)، و "Bass Boost" (تعزيز الجهير)، و "Immersive" (غامر)	لا يوجد تغيير	مؤشر صوتي لبيان أن وضع معادل الصوت نشط

أزرار الألعاب المتقدمة

برمجة أزرار الألعاب المتقدمة

1. اضغط على زر PROGRAM لمدة 3 ثوانٍ.



- سيومض شريط LED باللون الأزرق ببطء، مشيرًا إلى أن وحدة التحكم في وضع البرمجة.



2. اضغط على أحد الأزرار التالية التي ترغب في تعيينها لزر الألعاب المتقدمة: A، أو B، أو X، أو Y، أو L، أو R، أو ZL، أو ZR، أو ضغطة ذراع أيسر، أو ضغطة ذراع أيمن، أو +لوحة التحكم.



- سيومض شريط LED بسرعة بلون أزرق.

3. اضغط على زر الألعاب المتقدمة (AGR أو AGL) الذي ترغب في أن يؤدي تلك الوظيفة.



- سيعود شريط LED إلى حالته السابقة مشيرًا إلى أن زر

الألعاب المتقدمة قد تمت برمجته.

4. كرر الأمر مع زر الألعاب المتقدمة الآخر.

ملاحظة: ستظل تعيينات أزرار الألعاب المتقدمة مخزنة في الذاكرة حتى بعد فصل وحدة التحكم الخاصة بك.

إعادة ضبط أزرار الألعاب المتقدمة

1. اضغط على زر PROGRAM لمدة 3 ثوانٍ.

- سيومض شريط LED باللون الأزرق ببطء، مشيرًا إلى أن وحدة التحكم في وضع البرمجة.

2. اضغط إما على AGL أو AGR لإعادة ضبط كل زر على حدة أو اضغط ضغطة طويلة على زر PROGRAM لمدة 5 ثوانٍ لإعادة ضبطهما في وقت واحد.

- سيعود شريط LED إلى حالته السابقة مشيرًا إلى أن زر الألعاب المتقدمة قد أعيد ضبطه.

إضاءة LUMECTRA

توفر إضاءة Lumectra إضاءة RGB قابلة للتخصيص لوحدة التحكم. وتتميز وحدة التحكم هذه بتقنية إضاءة Lumectra RGB الشبكية التي تغطي السطح بالكامل، والتي تُخفي إضاءة Lumectra بينما تكون غير مستخدمة، ما يوفر تصميم غطاء أبيض كلاسيكيًا أنيقًا. وعند تشغيل إضاءة RGB الشبكية، ينبض الغطاء بالحياة بألاف المجموعات اللونية الزاهية و5 أوضاع إضاءة ممتعة.



تحديد اللون



الموجة



النبض



حركة



تفاعلي



إيقاف تشغيل

ملفات التعريف

- ملفا تعريف
 - يتميز كل وضع من أوضاع إضاءة Lumectra بملفي تعريف، بحيث يمكنك التبديل بسهولة بين إعداداتك المفضلة.
 - للتبديل بين ملفي التعريف، اضغط مرتين على زر LEDES في أثناء استخدام وحدة التحكم القياسي. هذه الميزة متاحة لكل وضع من أوضاع إضاءة Lumectra.

السطوع

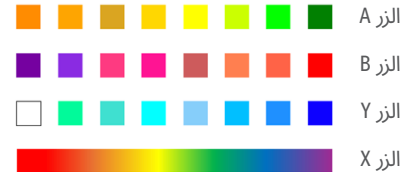
- 11 مستوى سطوع
 - تُستخدم الأزرار ZL وZR و+لوحة التحكم لأعلى، و+لوحة التحكم لأسفل لتغيير مستويات السطوع. تُرجى مراجعة تعليمات كل وضع للاطلاع على وظائف الأزرار المحددة.
 - تتم تعديلات مستوى السطوع بزيادات قدرها 10%.

السرعة

- 3 مستويات للسرعة: بطيئة ومتوسطة وسريعة
 - يُستخدم الزران + و - لتغيير إعدادات السرعة. تُرجى مراجعة تعليمات كل وضع للاطلاع على وظائف الأزرار المحددة.

الألوان

- 24 خيارًا من الألوان الثابتة ولون قوس قزح
 - كل زر من الأزرار A وB وY له 8 خيارات مختلفة من الألوان الثابتة للاختيار منها. ويُستخدم الزر X لتحديد لون قوس قزح:



التراجع عن تعديلات الإضاءة

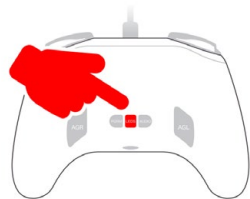
في أثناء التواجد في وضع برنامج Lumetra، اضغط مرتين على زر LEDs للتراجع عن أي تغييرات غير محفوظة. سيؤدي ذلك إلى إعادة وحدة التحكم إلى آخر إعدادات Lumetra المحفوظة.

الدخول إلى وضع برنامج LUMECTRA والخروج منه

1. للدخول إلى وضع برنامج Lumetra، اضغط على زر LEDs في الجزء الخلفي لوحدة التحكم لمدة ثانيتين.
 - ينتشر ضوء أخضر عبر الغطاء للحظات للإشارة إلى أن وحدة التحكم في وضع برنامج Lumetra. وسيتحول شريط LED إلى اللون الأخضر الثابت في أثناء وجوده في وضع برنامج Lumetra.
2. اتبع خطوات التحرير في الأقسام التالية أدناه لضبط إعدادات Lumetra. وبمجرد الاكتمال، اضغط على زر أضواء LEDs في الجزء الخلفي لوحدة التحكم لمدة ثانيتين لحفظ إعدادات Lumetra.
 - سيتحول الغطاء إلى اللون الأخضر وتندفع الإضاءة للداخل نحو شريط LED للإشارة إلى أنه تم حفظ الإعدادات، وأن وحدة التحكم قد خرجت الآن من وضع برنامج Lumetra. ستعود إضاءة Lumetra وشريط LED إلى حالتهما السابقتين.

أوضاع التبديل

- للتبديل بين كل الأوضاع، اضغط سريعًا على زر LEDs. لتعديل إعدادات الوضع المحدد، اتبع الخطوات الواردة في القسم التالي.





ZL خفض مستوى السطوع لكل المناطق

L تحديد الوضع الفرعي لكل المناطق

- تعديل السرعة للمنطقة الحالية

عناصر التحكم لمنطقة فردية:

+ تحديد الوضع الفرعي

+ تحديد منطقة

+ زيادة مستوى السطوع

+ خفض مستوى السطوع

ZR زيادة مستوى السطوع لكل المناطق

R تحديد اللون لكل المناطق

+ تعديل السرعة لكل المناطق

تحديد لون منطقة فردية:

24 لوناً

لون قوس قزح

ملاحظة:

- عند التنقل بين المناطق، ستومض المنطقة المحددة 3 مرات.
- تؤثر تعديلات السرعة فقط على الأوضاع "ثابت" في لون قوس قزح، و"نابض" في أي لون، و"تفاعلي" في أي لون.
- سيؤدي استخدام أوامر زر كل المناطق إلى تجاوز إعدادات المنطقة الفردية.

تعديل إعدادات LUMECTRA:

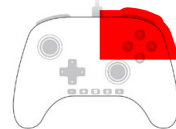
تحديد اللون

يتميز وضع اختيار اللون بـ 4 مناطق قابلة للتخصيص و3 أوضاع فرعية.

الوضع الفرعي	السلوك
ثابت	توهج المنطقة باللون المحدد. في لون قوس قزح، ستتحرك الإضاءة عبر مجموعة من الألوان.
نابض	ستنبض المنطقة للداخل والخارج باللون المحدد. في لون قوس قزح، ستنبض المنطقة للداخل والخارج بتسلسل متغير من الألوان.
تفاعلي	ستندفع الأضواء للخارج من الزر الذي يتم ضغطه باللون المحدد. في لون قوس قزح، ستعرض الاندفاعات مجموعة من الألوان.



المنطقة 1



المنطقة 2



المنطقة 3



المنطقة 4



ZL خفض مستوى السطوع لكل المناطق

L تغيير اتجاه الموجة

- خفض السرعة

عناصر التحكم لمنطقة فردية:

+ تغيير اتجاه الموجة

+ تحديد منطقة

+ زيادة مستوى السطوع

+ خفض مستوى السطوع

ZR زيادة مستوى السطوع لكل المناطق

R تحديد اللون لكل المناطق

+ زيادة السرعة

تحديد لون منطقة فردية:

••••• 24 لوناً

••••• لون قوس قزح

ملاحظة:

عند التنقل بين المناطق، ستومض المنطقة المحددة 3 مرات.

• لون قوس قزح يستحوذ على كلتا المنطقتين.

الاتجاه	السلوك
اليسار	تتحرك الموجة من اليسار إلى اليمين.
اليمين	تتحرك الموجة من اليمين إلى اليسار.
الأعلى	تتحرك الموجة من الأعلى إلى الأسفل.
الأسفل	تتحرك الموجة من الأسفل إلى الأعلى.
ارتداد عمودي	تتحرك الموجة جيئة وذهاباً من اليسار إلى اليمين.
ارتداد أفقي	تتحرك الموجة للأعلى وللأسفل من الأعلى إلى الأسفل.
تفاعلي	مع كل ضغطة زر، تمر موجة من الألوان عبر وحدة التحكم مغيرة لون وحدة التحكم بأكملها.

تعديل إعدادات LUMECTRA:

الموجة

يرسل وضع الموجة أمواجاً من الألوان في اتجاهات محددة في كل أنحاء وحدة التحكم، ويتكون من منطقتين و7 اتجاهات.



الموجة



الخلفية



تعديل إعدادات LUMECTRA:

النبض

يتميز وضع النبض بتأثير ضوئي نابض يسري في كل أنحاء وحدة التحكم.

ملاحظة:

- وضع النبض هو وضع أحادي المنطقة ولا يتضمن أوضاعًا فرعية إضافية.

ZL خفض مستوى السطوع

- خفض السرعة

+ زيادة مستوى السطوع

+ خفض مستوى السطوع

ZR زيادة مستوى السطوع

+ زيادة السرعة

تحديد اللون:

24 لونًا

لون قوس قزح



ZL خفض مستوى السطوع لكل المناطق

ZR زيادة مستوى السطوع لكل المناطق

L تحديد الوضع الفرعي لكل المناطق

R تحديد اللون لكل المناطق

- تعديل السرعة للمنطقة الحالية

+ تعديل السرعة لكل المناطق

عناصر التحكم لمنطقة فردية:

+ تحديد الوضع الفرعي

+ تحديد منطقة

+ زيادة مستوى السطوع

+ خفض مستوى السطوع

تحديد لون منطقة فردية:

24 لوناً

لون قوس قزح

تعديل إعدادات LUMECTRA:

حركة

يتميز وضع الحركة بخط من الأضواء يرتد في أنحاء وحدة التحكم، ويتضمن منطقتين قابلتين للتخصيص ووضعين فرعيين:

ملاحظة:

- عند التنقل بين المناطق، ستومض المنطقة المحددة 3 مرات.
- يمكن ضبط منطقتي الحركة والخلفية على لون قوس قزح.

السلوك	الوضع الفرعي
تتبع الحركة مسارًا محددًا.	ضبط
تظهر الحركة فقط استجابةً لضغطات الأزرار على وحدة التحكم.	تفاعلي



حركة



الخلفية



ZL خفض مستوى السطوع

- خفض السرعة

+ زيادة مستوى السطوع

+ تحديد الوضع الفرعي

+ خفض مستوى السطوع

ZR زيادة مستوى السطوع

+ زيادة السرعة

تحديد اللون:

24 لونًا

لون قوس قزح

تعديل إعدادات LUMECTRA:

تفاعلي

يتميز الوضع التفاعلي بتأثير ضوئي نابض يتحرك باتجاه ضغطة كل زر أو بعيدًا عنها.

ملاحظة:

• الوضع التفاعلي هو وضع أحادي المنطقة.

السلوك	الوضع الفرعي
تتحرك الإضاءة التفاعلية باتجاه ضغطة الزر.	باتجاه
تنبثق الإضاءة التفاعلية من ضغطة الزر.	بعيدًا

قسم الدعم

استكشاف الأخطاء وإصلاحها

..... للاطلاع على آخر الأسئلة

الشائعة، ومعرفة البرنامج الثابت، والحصول على الدعم بخصوص ملحقات PowerA الأصلية، تُرجى زيارة الموقع PowerA.com/Product-Support.

س1. لماذا لا تتصل وحدة التحكم الخاصة بي بجهاز Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™؟

- ج1. تأكد من توصيل كابل USB بإحكام بوحدة التحكم السلوكية وقاعدة إرساء جهاز Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™.
- ج2. تأكد من تشغيل جهاز Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™ وتوصيله بشاشة خارجية قبل توصيل وحدة التحكم السلوكية.
- ج3. تأكد من تثبيت آخر تحديث للنظام على جهاز Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™ لديك.
- ج4. إذا تم توصيل سماعات الرأس، فيُرجى فصلها وفصل كابل USB من قاعدة إرساء جهاز Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™ ووحدة التحكم السلوكية. كرر الخطوات المذكورة ضمن "الإعداد".

س2. لماذا لا أسمع الصوت؟

- ج1. تأكد من أن شريط LED ليس أحمر أو أصفر، والذي قد يشير إلى أن الصوت مكتوم في وحدة التحكم. وإذا كان شريط LED أحمر أو أصفر، فاضغط مرتين على زر AUDIO لإلغاء كتم الصوت.
- ج2. تأكد من أن مستوى صوت وحدة التحكم ليس مضبوطًا على 0%. واضغط ضغطة طويلة على زر AUDIO لزيادة مستوى صوت وحدة التحكم.
- ج3. تأكد من أن سماعات الرأس تعمل بشكل صحيح. وارجع إلى دليل المنتج الخاص بسماعات الرأس.
- ج4. تأكد من توصيل وحدة تحكم سلوكية واحدة فقط من أجل إخراج الصوت نظرًا لأن جهاز Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™ يسمح بمخرج صوت واحد فقط.
- ج5. تأكد من أن وحدة التحكم السلوكية لديك متصلة بقاعدة إرساء جهاز Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™، وأن شريط LED يضيء بلون أبيض ثابت.
- ج6. تأكد من توصيل القابس 3.5 مم الخاص بسماعات الرأس بإحكام بمقبس الصوت 3.5 مم في وحدة التحكم السلوكية.
- ج7. تأكد من رفع مستوى الصوت في جهاز Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™ أو تسمية البرنامج إن أمكن.
- ج8. إذا تم توصيل سماعات الرأس، فيُرجى فصلها وفصل كابل USB من قاعدة إرساء جهاز Nintendo Switch™ 2 أو Nintendo Switch™ ووحدة التحكم السلوكية. كرر الخطوات المذكورة ضمن "الإعداد" و"إعداد الصوت".

س3. لماذا لا تعمل الدردشة أو الميكروفون؟

ج1. تأكد من أن شريط LED ليس برتقاليًا أو أصفر، والذي قد يشير إلى أن الميكروفون مكتوم في وحدة التحكم. وإذا كان شريط LED برتقاليًا أو أصفر، فاضغط على زر AUDIO لإلغاء كتم الميكروفون.

ج2. تأكد من أن تسمية البرنامج تدعم وظيفة الدردشة أو وظيفة الميكروفون بالرجوع إلى دليل تسميات البرامج. وإذا كان البرنامج يدعم الدردشة والميكروفون، فتحقق من قائمة تسميات البرامج للتعرف على إعدادات الصوت.

ج3. تُرجى مراجعة الحلول الإضافية في السؤال 2.

س4. لماذا أعيد ضبط إعدادات الصوت لدي في جهاز 2 Nintendo Switch™؟

ج1. في أجهزة 2 Nintendo Switch™، سيُعاد ضبط إعدادات الصوت عند فصل وحدة التحكم (عبر فصل الجهاز أو إيقاف تشغيله).

س5: ما سبب انطفاء إضاءة Lumetra؟

ج1. ربما تم ضبط السطوع على 0% لذلك الوضع أو تلك المنطقة. للدخول إلى وضع برنامج Lumetra، اضغط على "+لوحة التحكم لأعلى" لزيادة سطوع المنطقة الحالية، أو على ZR لزيادة السطوع لكل المناطق.

ج2. قد تكون إضاءة Lumetra في وضع إيقاف التشغيل. اضغط سريعًا على زر LEDs للانتقال إلى وضع الإضاءة التالي.

ج3. قد تكون إضاءة Lumetra في الوضع التفاعلي. اضغط على أي زر (مثل ZL) لمعرفة ما إذا كانت إضاءة Lumetra ستضيء.

س6. لماذا لا يعمل الاهتزاز أو كاميرا الأشعة تحت الحمراء أو أدوات التحكم في الحركة أو تقنية amiibo™؟

ج1. لا تدعم وحدة التحكم هذه صوت الدمدمة عالي الدقة، ولا كاميرا IR، ولا عناصر التحكم في الحركة، ولا تقنية التواصل قريب المدى NFC amiibo™، ولا مؤشرات LED للاعبين.

س7. هل يمكنني توصيل وحدة التحكم مباشرة بجهاز 2 Nintendo Switch™؟

ج1. على الرغم من عدم توفر كابل USB-C إلى USB-C، فمن الممكن توصيل وحدة التحكم بمنفذ USB-C بجهاز 2 Nintendo Switch™ باستخدام كابل USB-C إلى USB-C تشتريه بمعرفتك بشرط أن يفي بالمواصفات الكهربائية للكابل في قسم مواصفات الكابل أو يفوقها.

س8. كيف يمكنني توصيل المزيد من وحدات التحكم السلكية بجهاز 2 Nintendo Switch™ أو Nintendo Switch™؟

ج1. استخدم كل منافذ USB-A المتاحة في قاعدة إرساء جهاز 2 Nintendo Switch™ أو Nintendo Switch™.

ج2. استخدم موزع USB رسميًا أو موزع USB مُرخصًا رسميًا لزيادة عدد منافذ USB المتاحة.

إضافة قانونية

حقوق الطبع والنشر © لعام 2026 مملوكة لشركة ACCO Brands. كل الحقوق محفوظة. PowerA وشعار PowerA Lumectra هي علامات تجارية لشركة ACCO Brands. جميع العلامات التجارية الأخرى المسجلة وغير المسجلة هي ملك لأصحابها.

USB-C® هي علامة تجارية مسجلة لـ "منتدى منفذي USB".

© Nintendo. Nintendo Switch هي علامة تجارية لشركة Nintendo.

تُعد مصطلحات HDMI ، و HDMI High-Definition ، و Multimedia Interface ، والمظهر التجاري HDMI ، وشعارات HDMI ، علامات تجارية أو علامات تجارية مسجلة لشركة HDMI Licensing Administrator, Inc

ACCO Brands USA LLC

Corporate Drive, Lake Zurich, IL 60047 4

ACCOBRANDS.com | POWERA.com

مواصفات الكابل

الموصلات	USB-A إلى USB-C
الطول	3 أمتار
الوزن	75 جم
الجهد	5 فولت
التيار	500 مللي أمبير تيار تشغيل عادي، 3 أمبير كحد أقصى

الاتصال/الدعم

للحصول على الدعم بخصوص ملحقات PowerA الأصلية،
تفضل بزيارة الموقع PowerA.com/Product-Support.

الضمان

ضمان محدود لمدة عامين: تفضل بزيارة الموقع
PowerA.com/Warranty-Policy لمعرفة التفاصيل.

مواصفات وحدة التحكم

الموصل	USB-C
واجهة توصيل USB	USB 2.0 (12 ميجابايت في الثانية)
واجهة توصيل الذراع	مستشعر تأثير هول بدقة 12 بت
التوافق	جهاز Nintendo Switch™ 2، وجهاز Nintendo Switch™ طراز OLED، وجهاز Nintendo Switch™
الأبعاد	149 مم طول × 105 مم عرض × 62 مم عمق
الوزن	150 جم



LUMECTRA™

