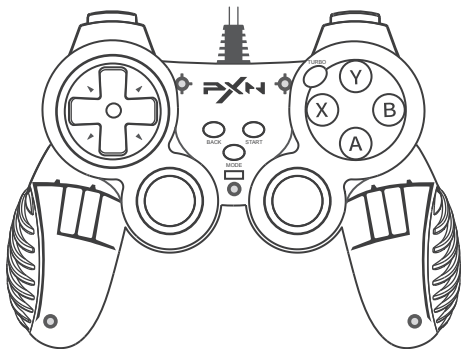


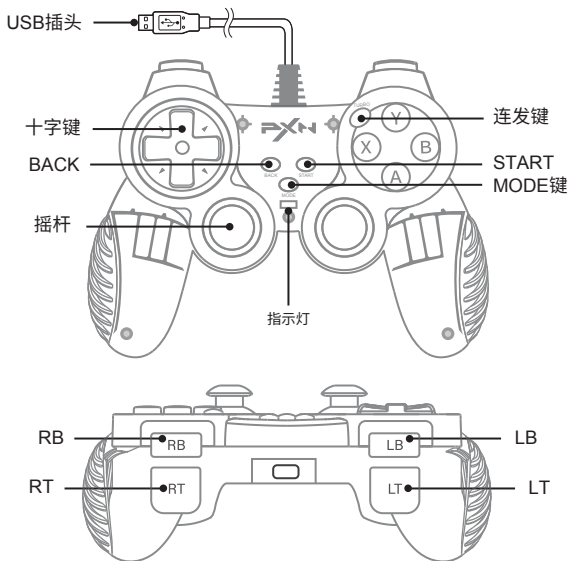
PXN[®] | 2901



快速入门指南

User Manual

产品外观



兼容平台



安卓电视



安卓投影仪



安卓盒子

(*安卓设备需要安卓系统4.4以上,且安装手柄类游戏)



笔记本电脑



台式电脑



PS3主机



SWITCH主机

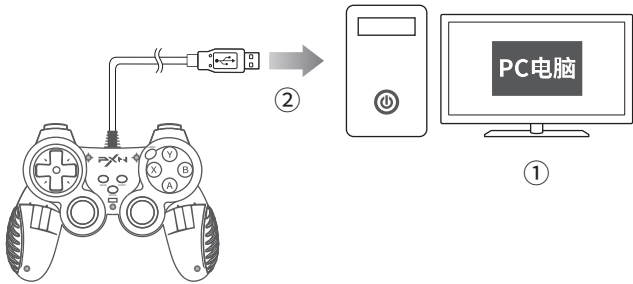
模式说明

模式	适用设备	LED指示灯状态	振动	推荐游戏
PC 360模式	Windows系统 电脑	绿灯长亮	有	手柄类游戏/ Steam游戏
PC 模拟模式		红灯长亮	有	模拟器类游戏
PC 数字模式		红灯熄灭	有	实况足球系列、 FIFA系列等
安卓模式	安卓系统盒子/安卓 电视/安卓投影仪	绿灯长亮	无	腾讯Start 云游戏厅
PS3平台	PS3游戏主机	红灯长亮	无	手柄类游戏
Switch 平台	Switch游戏主机	红灯长亮	有	非体感手柄类 游戏

*手柄振动需要游戏有振动输出。PC模拟/数字模式下振动使用，需要在官网下载安装驱动。

PC电脑使用

- ① 下载安装完手柄类游戏。
- ② 将手柄的USB插头插入电脑的USB口。

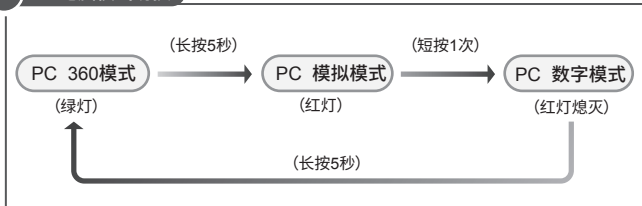


• 手柄检测

在PC电脑使用,可打开电脑游戏控制器进行功能自检,具体如下:

打开控制面板 → 设备和打印机 → 鼠标右键点击 游戏手柄图标 → 游戏控制器设置,点击 属性 进行手柄测试。

PC电脑模式切换



• PC360模式

- 指PC平台的360架构游戏的手柄模式，目前电脑上的游戏大多数为360架构游戏，支持即插即玩。例如NBA2K系列、FIFA系列、极品飞车系列等Steam平台的游戏。

• PC模拟/数字模式

PC模拟模式 (摇杆控制方向)

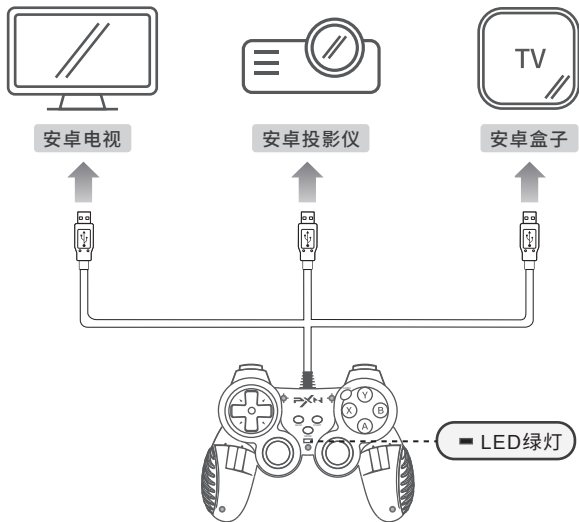
- 可玩经典FC, 街机, PSP, GBA等模拟器游戏, 按键键位需要在游戏内自行设置。

PC数字模式 (十字键控制方向)

- 部分模拟器游戏须切换为数字模式使用手柄进行操作, 连接成功后可玩经典FC, 街机, PSP, GBA模拟器游戏, 按键键位需要在游戏内自行设置。

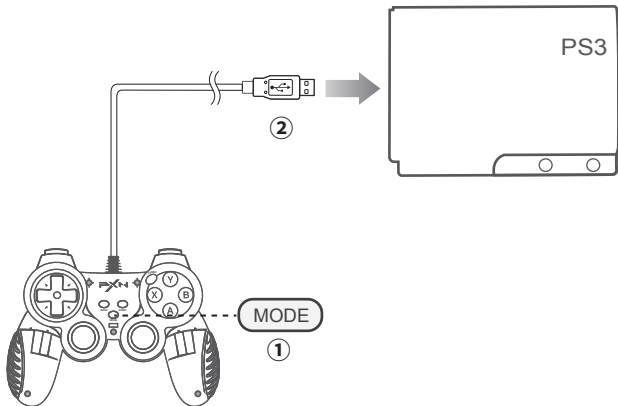
安卓主机使用

- ① 将手柄与安卓设备的USB接口相连, 指示灯亮绿色, 手柄锁定为安卓模式。




PS3主机使用

- ① 手柄关机状态按住手柄 MODE 键将手柄插入PS3主机USB接口连接。
- ② 手柄连接成功，手柄红色指示灯长亮。

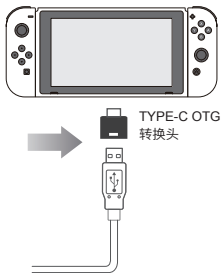


SWITCH主机使用

在Switch主界面下方,选择  设置 → 手柄与感应器 → 点击 Pro手柄的有线连接选项,确保该选项状态为 开启 状态;

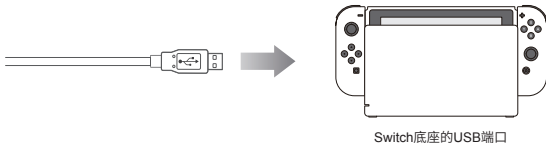
• Switch 主机连接

- ① 将手柄的USB线与Type-C OTG 转换头连接后插入Switch主机的Type-C接口。
(*备注:Type-C OTG 转换头需自行购买)



• Switch 底座连接

- ① 把 Switch 主机放置在底座上,确保已成功连接。
- ② 将手柄的USB线插入Switch底座。



TUBRO功能

可设定为TURBO功能键有：A, B, X, Y, LB, RB, LT, RT

- TURBO功能设定：同时按下“TURBO+功能键”则该键具有TURBO功能
- TURBO功能清除：同时按下“TURBO+功能键” 则取消该键具有的TURBO功能
- TURBO功能-清除全部设置：同时按下“TURBO+BACK”清除所有TURBO功能

注意事项

- 避免强烈振动、不可自行分拆、改装及修理
- 避免水或其它液体进入手柄内部,以免造成损坏
- 避免存放于潮湿、高温、油烟等场所
- 连接和移除设备时,注意用力适中
- 儿童需在成年人的监护下使用本产品

疑难解答

- ! 当手柄出现功能错乱、死机或者其它异常时,可以通过重新插拔手柄,重新连接解决

产品规格

产品型号	PXN-2901
连接方式	USB有线连接, 线长2米
工作电源	DC 5V
工作电流	常态下小于20mA, 振动状态小于120mA
包装尺寸	约 189*148*82 mm
本体尺寸	约 150*110*55 mm
本体重量	约 265 g
使用温度	10-40°C
使用湿度	20~80%

“PXN” is a registered trademark of ShenZhen PXN Electronics Technology Co., Ltd

PS4/PS3 is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

Xbox is a registered trademark of Microsoft Corporation.

SWITC is a registered trademark of Nintendo Co., Ltd.

All trademarks are the property of their respective owner. Technical specifications are subject to change. Information contained herein is subject to change without prior notice.

SHENZHEN PXN ELECTRONICS TECHNOLOGY CO.,LTD. shall not be made liable for any errors that may appear. Please keep this information for later reference.