

SG PROGRAMPAD²

USER'S MANUAL



SV•443





INTRODUCTION

Congratulations! You are now the proud owner of QJ SG **PROGRAMPAD2** joypad. The **SG PROGRAMPAD2** has been designed especially for the new generation of games on the Sega Genesis™ which require you to perform many new and different moves and actions on your joypad. The programmable functions of the **SG PROGRAMPAD2** will make playing your games much easier and will give you the edge in defeating the enemy.

SG PROGRAMPAD2 is the most advanced joypad in the world - use its power well!

C O N T E N T S

1. PROGRAMMABILITY	2
2. 6-BUTTON CONTROL PAD	3
3. CONNECTION	3
4. MAJOR COMPONENTS	4
5. LCD CONTROL PANEL	4
6. LIQUID CRYSTAL DISPLAY	5
7. MODE SELECTION	5
8. AUTO FIRE SELECTION	9
9. ACTION SEQUENCE PROGRAMMING	10
10. ACTION SEQUENCE PLAYBACK	12
11. SLOW MOTION	13
12. FIRE BUTTONS REARRANGEMENT	14
13. TROUBLE SHOOTING	15
14. CAUTION	16

PROGRAMMABILITY

Your new **QJ SG PROGRAMPAD2** is equipped with the latest technological features that can greatly assist you in defeating the most challenging of opponents!

In addition to slow motion, auto fire, an 8-way directional joypad, special 6 button lay-out, and extra rugged construction, we have added the awesome feature of " Programmability " and have already pre-programmed 66 special moves into your joypad for you!

" Programmability " means that you can " Program " a sequence of multi-combination moves into a single button on your **SG PROGRAMPAD2**. Then, by simply touching that button, you can easily perform the recorded action as often as you like.

This pad is jam-packed with preprogrammed moves for a bunch of the most popular games, including Mortal Kombat, Fatal Fury, X-Men, Streets of Rage 2, Street Fighter II CE, Sonic the Hedgehog 2, Jurassic Park and David Robinson's Supreme Court Basketball! See pages 6-7 for a list of all the preprogrammed moves. It even includes the blood code for Mortal Kombat! All of these features have been preprogrammed into your **SG PROGRAMPAD2** and cannot be erased or modified.

In addition, there are six more blank spaces in the program modes for you to create and save your own special moves. The **SG PROGRAMPAD2** uses REAL-TIME programming. This means that it records your moves in the exact sequence and timing as you perform them. It is able to differentiate between split-second actions and those that require a one or two second hold, and will record them exactly as you want.

NOTE : We will often refer to programming as "Action Learning".

6-BUTTON CONTROL PAD

The **SG PROGRAMPAD2** is a 6-button control pad, adding "X, Y and Z buttons", and a MODE key, for future development of more interesting games. Games written for the 3-button control pad may also be played with this control pad.

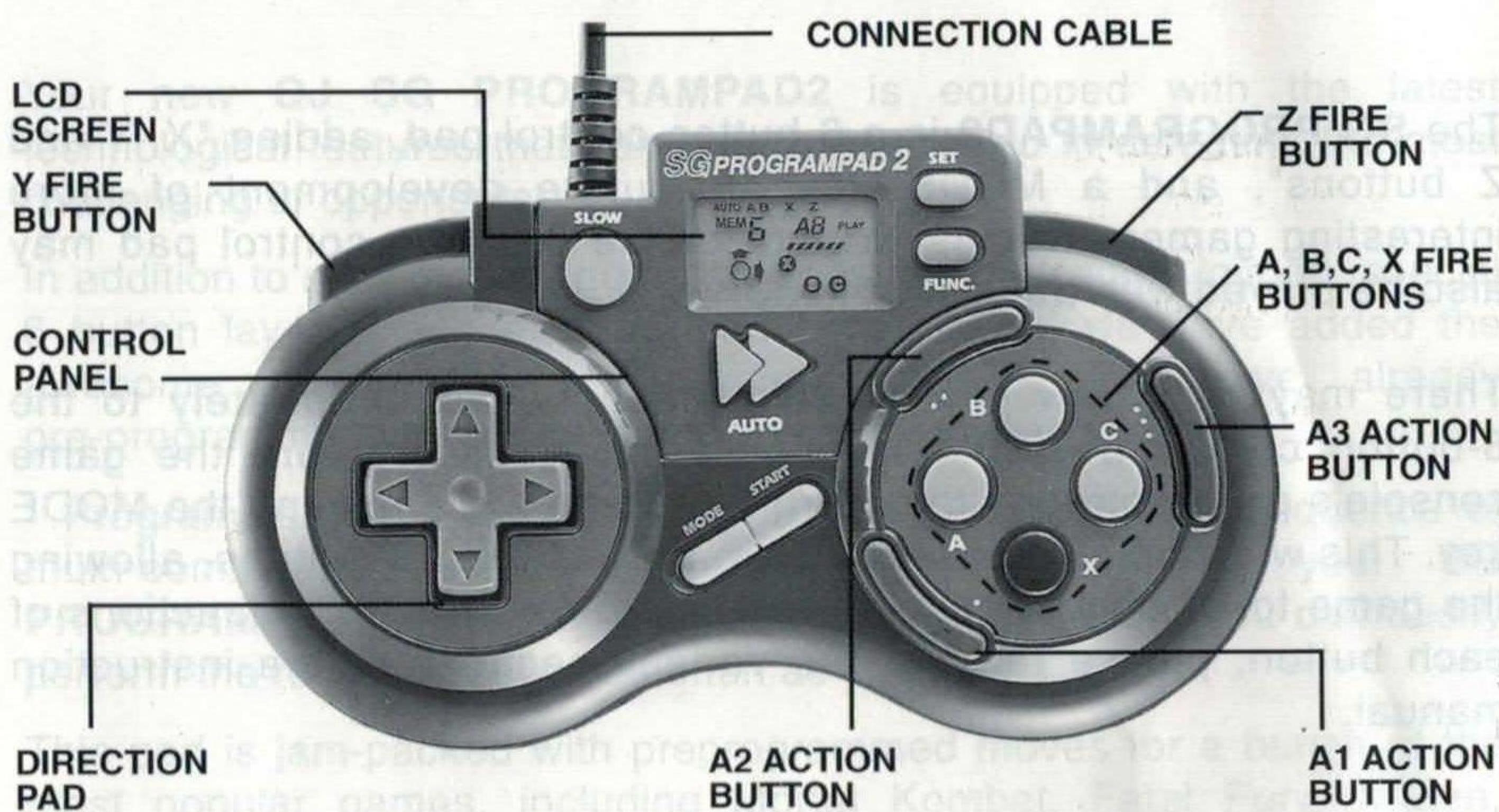
There may be a few games which respond inappropriately to the 6-button control pad. If this should occur, please turn the game console's power off, and then turn it back on while holding the MODE key. This will stop all responses from the X, Y and Z buttons, allowing the game to be played normally. For more details on the functions of each button, please refer to the various sections of the instruction manual.

CONNECTION

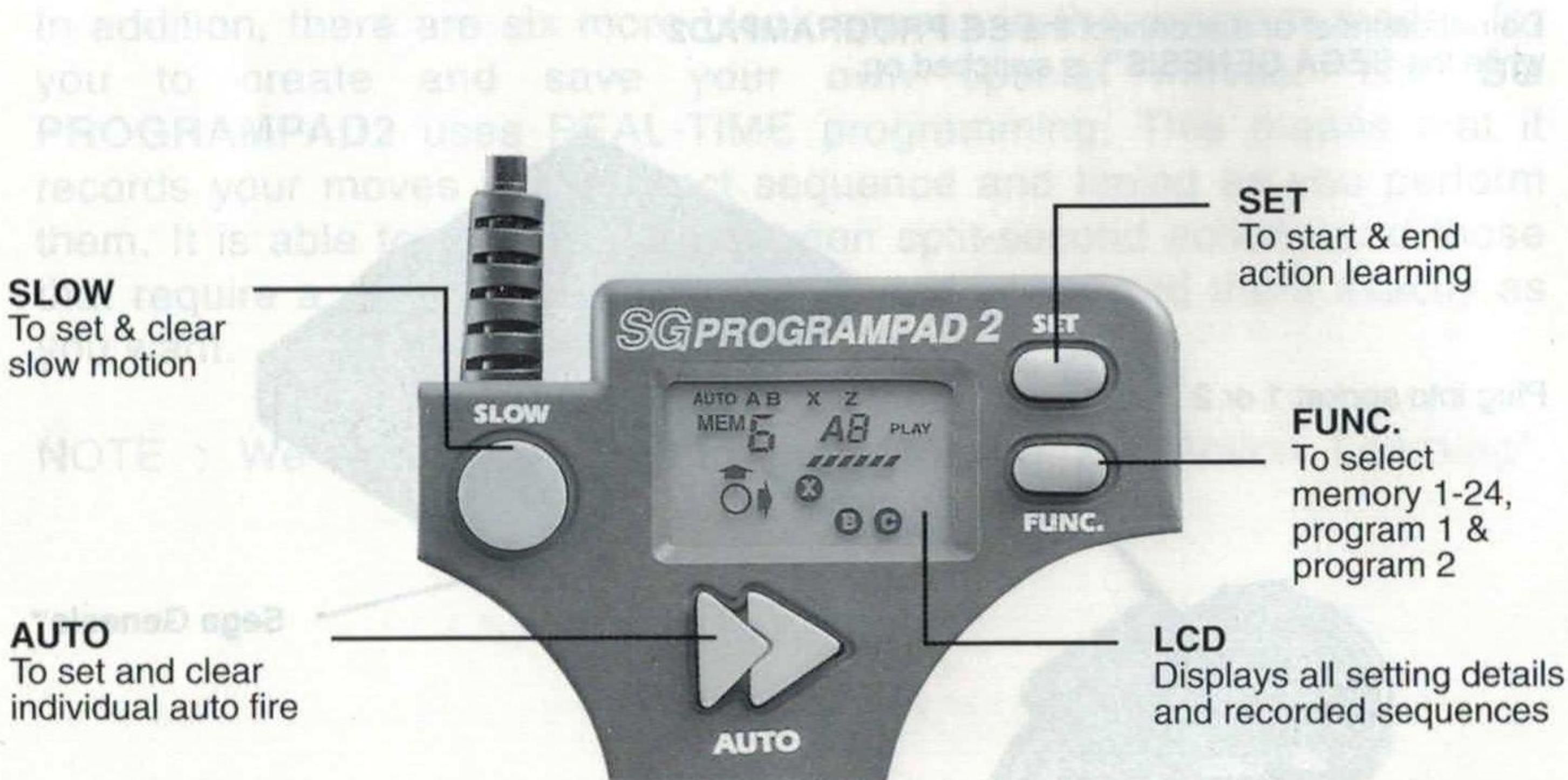
Do not connect or disconnect the **SG PROGRAMPAD2** while the **SEGA GENESIS™** is switched on.



MAJOR COMPONENTS



LCD CONTROL PANEL



SGPROGRAMPAD2

LIQUID CRYSTAL DISPLAY

AUTO FIRE INDICATOR

Shows which fire buttons are set to auto fire

MODE INDICATOR

Memory Mode
Program 1 & 2

KEY INDICATOR

Shows which directional or fire buttons are triggered

ACTION KEY INDICATOR

KEY REARRANGEMENT INDICATOR

SLOW MOTION INDICATOR

PLAYBACK INDICATOR

Turns on during action playback

LEARNING INDICATOR

Turns on during action learning

MEMORY INDICATOR

Shows segments of memory space being used



MODE SELECTION

The SG PROGRAMPAD2 has 26 different modes : **MEMORY 1-24**, **PROGRAM 1 & PROGRAM 2**. You can switch modes to use the different pre-programmed moves at any time.

MEMORY MODES

The SG PROGRAMPAD2 provides 24 built-in modes, MEM. 1 to MEM. 24. In each mode, 3 different multi-combination moves have been stored in the action keys for you. These moves cannot be modified or erased at any time.

You cannot program any of your own combinations in the MEMORY modes. You must use Program 1 or Program 2 to save them.

List of Pre-programmed moves for SV-443

MEMORY	ACTION KEY		
	A1	A2	A3
MORTAL KOMBAT			
1. LIU KANG/JOHNNY/KANO	FIREBALL (LIU KANG)	GREEN FLAME (JOHNNY)	ROLL SPIN (KANO)
2. SONYA/SUB ZERO	RADON RINGS (SONYA)	SQUARE WAVE FLIGHT (SONYA)	THE FREEZE (SUB ZERO)
3. RAIDEN/SCORPION	SUPERMAN (RAIDEN)	TELEPORT (RAIDEN)	DISAPPEARANCE (SCORPION)
FATAL FURY			
4. TERRY	POWER WAVE	SLAM ATTACK	SUPERSHOT KICK
5. ANDY	DRAGON BULLET	BODY SPIN	SHOTGUN KICK
6. JOE/GEESE	SLASH KICK (JOE)	HURRICANE UPPERCUT (JOE)/ VIOLENT WAVE (GEESE)	TIGER KICK (JOE)
7. MICHAEL/DUCK KING	TORNADO UPPERCUT (MICHAEL)	GUEST STRAIGHT PUNCH (MICHAEL)/ HEAD SPIN ATTACK (DUCK)	CANNONBALL ATTACK (DUCK)
8. RICHARD	ROLLING ATTACK	SPIDER KICK	HAND-STAND SCISSORS
9. TUNG FURUE	FLYING WHEEL KICK (BEFORE HE BECOMES BIGGER)	PALM SLAP (BEFORE HE BECOMES BIGGER)/ BODY SPIN ATTACK (WHEN HE BECOMES BIGGER)	CYCLONE SONIC KICK (WHEN HE BECOMES BIGGER)
10. RAIDEN	KILLER FOG	ROCKET ATTACK	---
X-MEN			
11. GAMBIT/ NIGHTCRAWLER	JUMP SLASH (GAMBIT)/ DIVING JUMP (NIGHTCRAWLER)	SPIN SLASH ATTACK (GAMBIT)	TELEPORT (NIGHTCRAWLER)
12. WOLVERINE/CYCLOPS	LUNGING SLASH (WOLVERINE)/ FLYING KICK (CYCLOPS)	SPIN SLASH (WOLVERINE)	OPTIC BLAST (CYCLOPS)

MEMORY	ACTION KEY		
	A1	A2	A3
STREETS OF RAGE 2	BLITZ	JUMP ATTACK	SUPER SLAM (AXEL/BLDZE, WHEN HOLDING AN OPPONENT)
	REAR ATTACK	DROP ATTACK	SUPER SLAM (MAX/SKATE, WHEN HOLDING AN OPPONENT)
STREET FIGHTER II			
15. KEN/RYU	DRAGON PUNCH	FIRE BALL	HURRICANE KICK
16. GUILE/BLANKA/ HONDA/CHUN LI	SONIC BOOM (GUILE)/ ROLLING ATTACK (BLANKA)/ SUMO HEAD BUTT (HONDA)	FLASH KICK (GUILE)/ WHIRLWIND KICK (CHUN LI)	---
17. DHALSIM	YOGA FIRE	YOGA FLAME	TORPEDO
18. ZANGIEF	SPINNING CLOTHESLINE	SPECIAL COMBO MOVES (↑ ← ↓ → ×)	---
19. BALROG	DASH PUNCH (STRAIGHT)	DASH PUNCH (UPPERCUT)	TURN PUNCH
20. VEGA	CLAW ROLL	---	---
21. SAGAT	TIGER UPPERCUT	TIGER SHOT	TIGER KNEE
22. M. BISON	HEAD STOMP	---	PSYCHO CRUSHER
SONIC THE HEDGEHOG 2/ JURASSIC PARK/DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT BASKETBALL	SUPER DASH ATTACK ("SONIC THE HEDGEHOG 2")	JUMP ATTACK ("JURASSIC PARK")	JUMP SHOOT ("DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT BASKETBALL")
MORTAL KOMBAT	BLOOD CODE	---	---
24. (CODE)		PROGRAM 2 Select Auto Fire	---

* BLOOD CODE

Your **SG PROGRAMPAD2** contains a Blood Code for Mortal Kombat in the "A1" button of the "Memory 24" mode. This code will allow the appearance of blood on the screen during fighting.

You must activate this Blood Code by pressing the "A1" button while the "Code of Honor" appears on your TV screen. You will know that the Blood Code has been activated when the following happens:

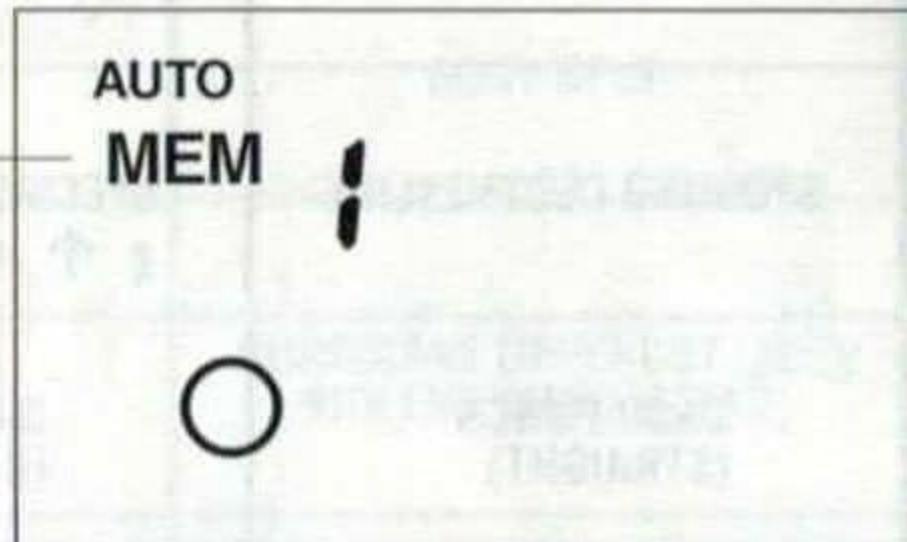
1. A special sound is heard.
2. The background color changes to red.

PROGRAM MODES

The **SG PROGRAMPAD2** provides two program modes. In each mode, you can record and play back three different multi-combination moves which are stored in the action keys. You can switch modes during play to fully utilize the six memory spaces (three in each mode). However, you will lose all that you have stored in memory if you disconnect the **SG PROGRAMPAD2** from the game console.

*When **SG PROGRAMPAD2** is connected to the game console, the LCD will look like this.*

Default mode is MEM. 1



SELECTING A MODE

FUNC.

To change the mode, press each time to shift to another mode.

MODE SHIFTING SEQUENCE

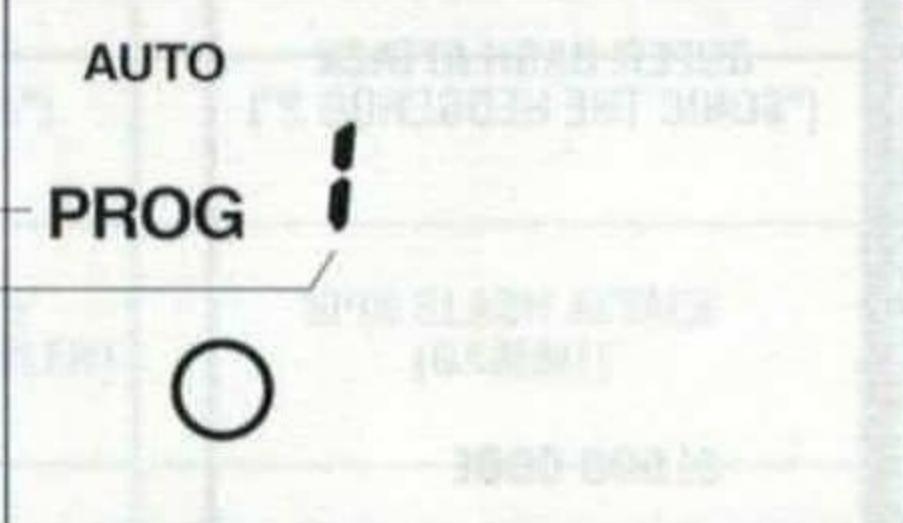
MEMORY MODE 1-24

PROGRAM 1

PROGRAM 2

Program mode

Number of program



AUTO FIRE SELECTION

Select Prog. 1

Start Learning

The six fire buttons (A, B, C, X, Y, Z) can be set to auto fire independently. The setting method is the same in both MEMORY & PROGRAM mode.

SETTING AUTO FIRE

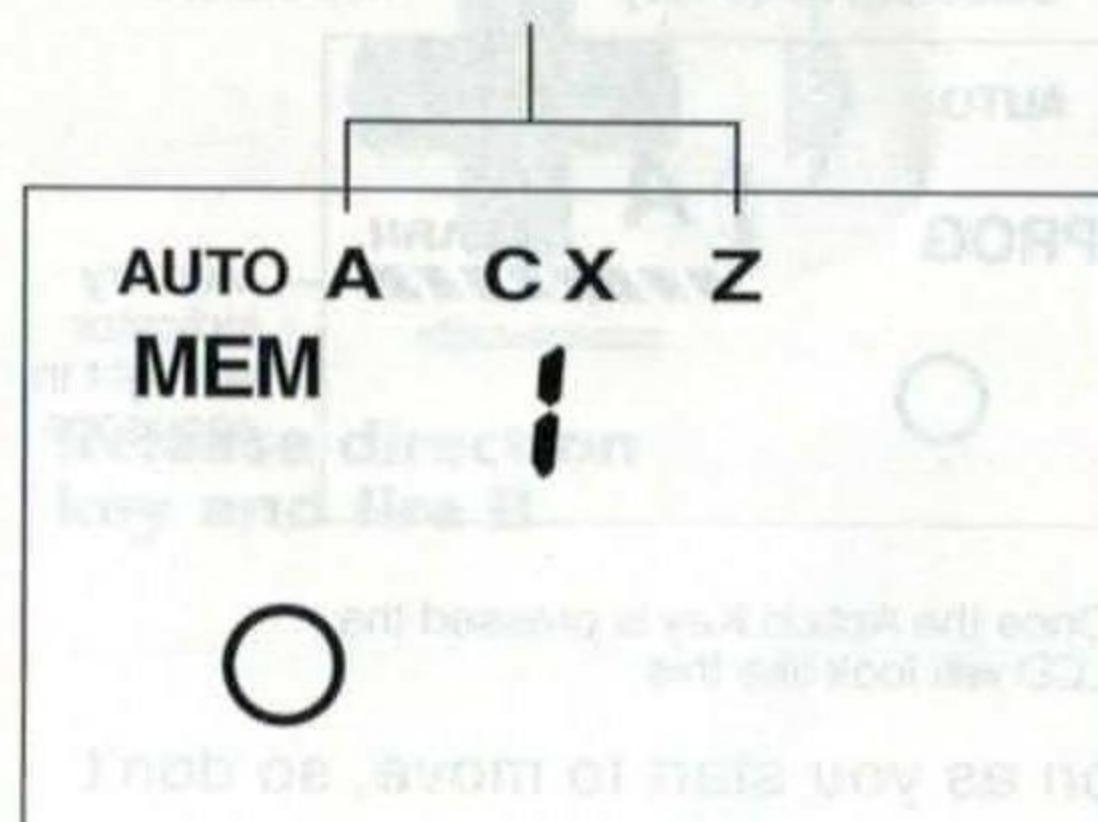
Select A



Press and hold and then select chosen fire button to use Auto Fire function.

E X A M P L E

The displayed letters represent which fire buttons are set to Auto Fire.



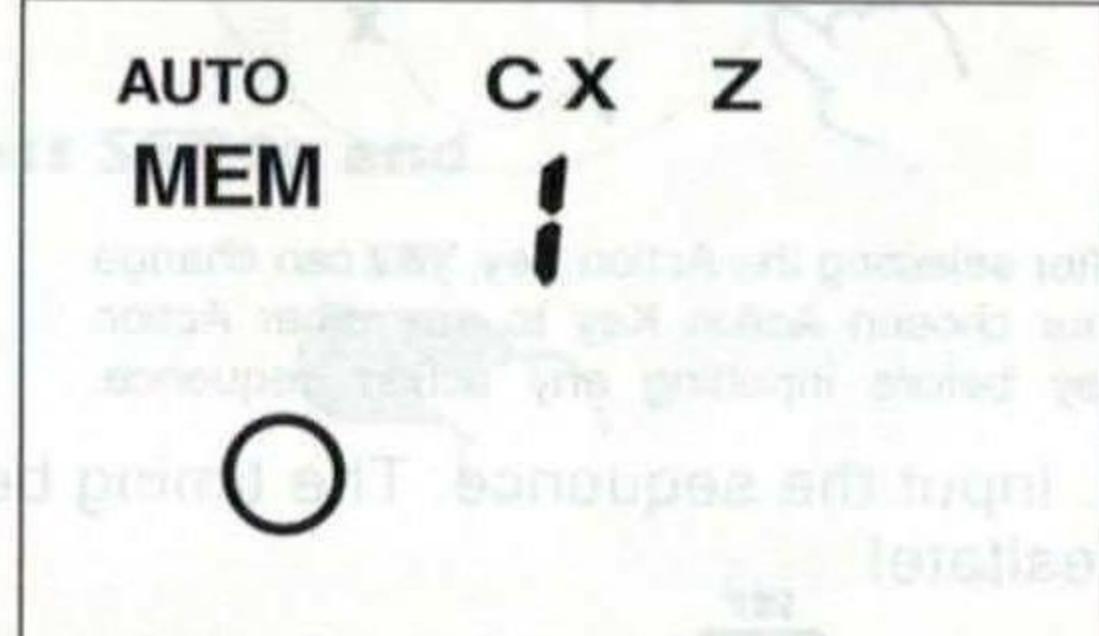
CLEAR AUTO FIRE



Press and hold and then select chosen fire button to clear auto fire.

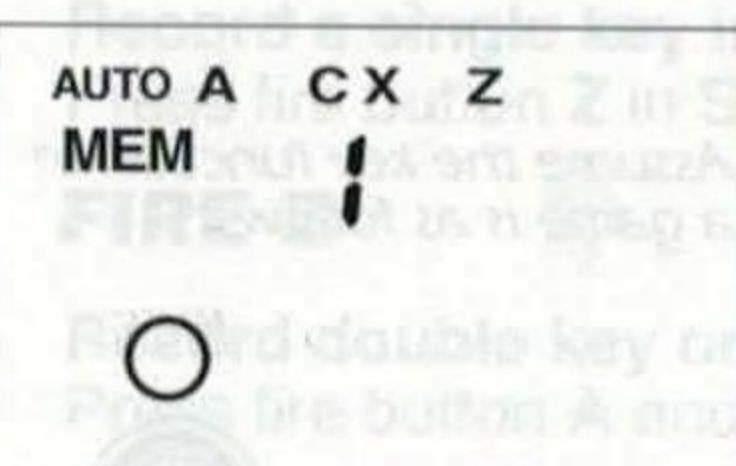
E X A M P L E

To clear the Auto Fire function of the fire button **A**, hold the AUTO key and then press **A** fire button once. The letter **A** on the LCD will then disappear.



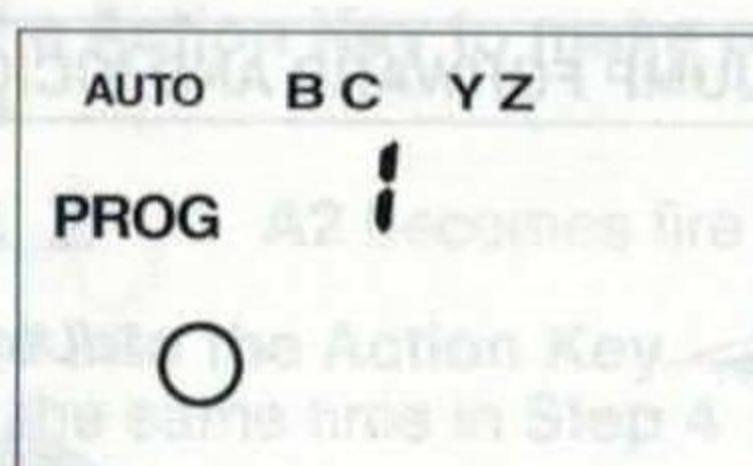
E X A M P L E

You can have various settings of Auto Fire in Memory 1-24, Program 1 and Program 2.



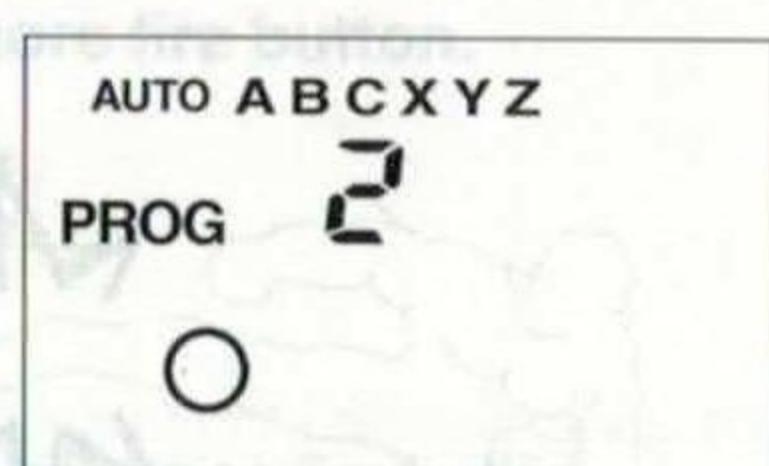
MEMORY MODE

Selected Auto Fire:
A, C, X, Z



PROGRAM 1

Selected Auto Fire:
B, C, Y, Z



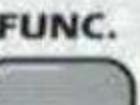
PROGRAM 2

Selected Auto Fire:
A, B, C, X, Y, Z

ACTION SEQUENCE PROGRAMMING

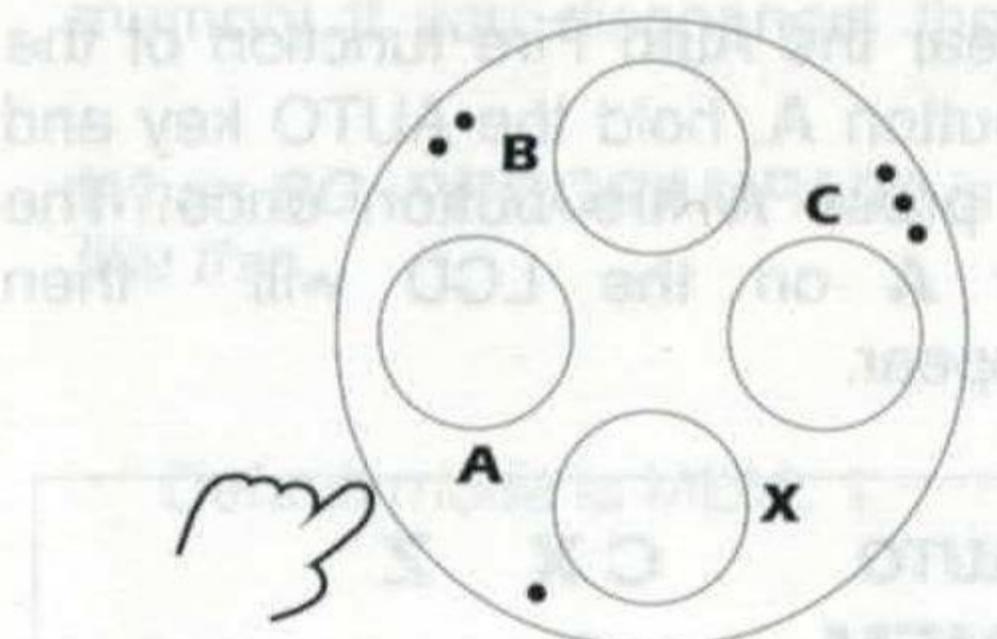
You can program action sequences in the program modes (PROG.1 & PROG.2). Each mode will hold three sequences for playback. You may choose to store any combination of directionals and fire buttons. As discussed earlier, the **SG PROGRAMPAD2** uses REAL-TIME programming, so it will record your combinations exactly how you perform them.

LEARNING PROCEDURE

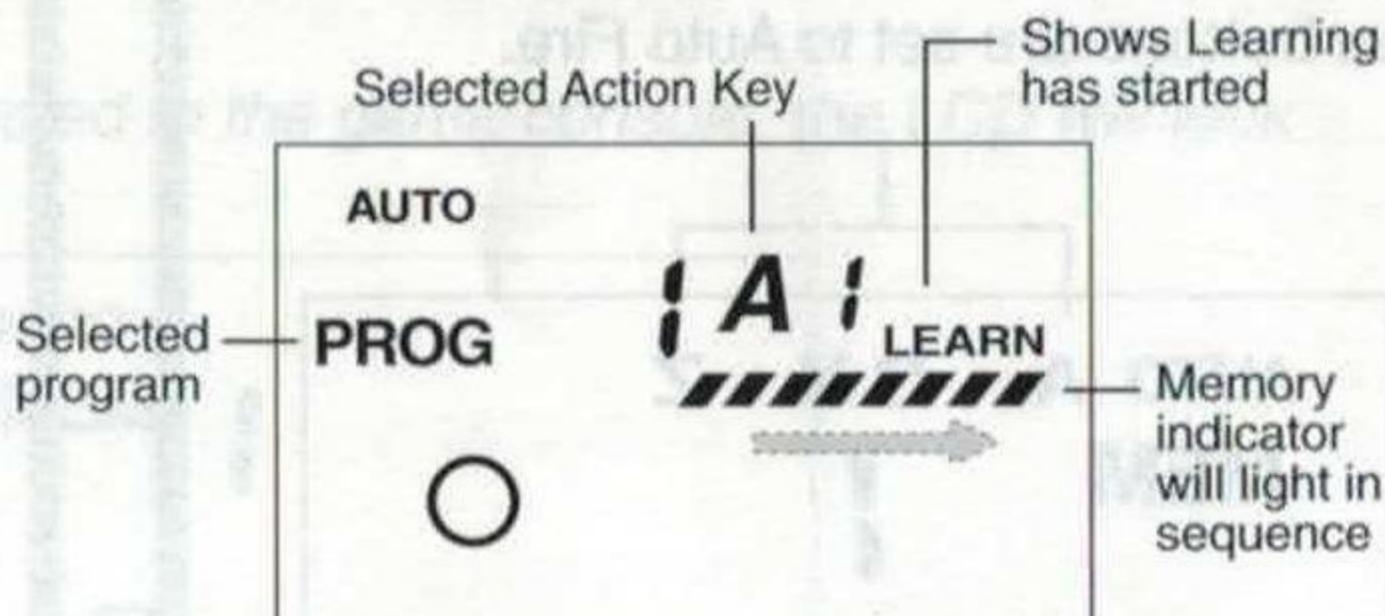
1. Select PROG. 1 or PROG. 2 by pressing 

2. Press  to start learning.

3. Select the Action Key (1,2,3) in which to store the sequence.



After selecting the Action Key, you can change your chosen Action Key to any other Action Key before inputting any action sequence.



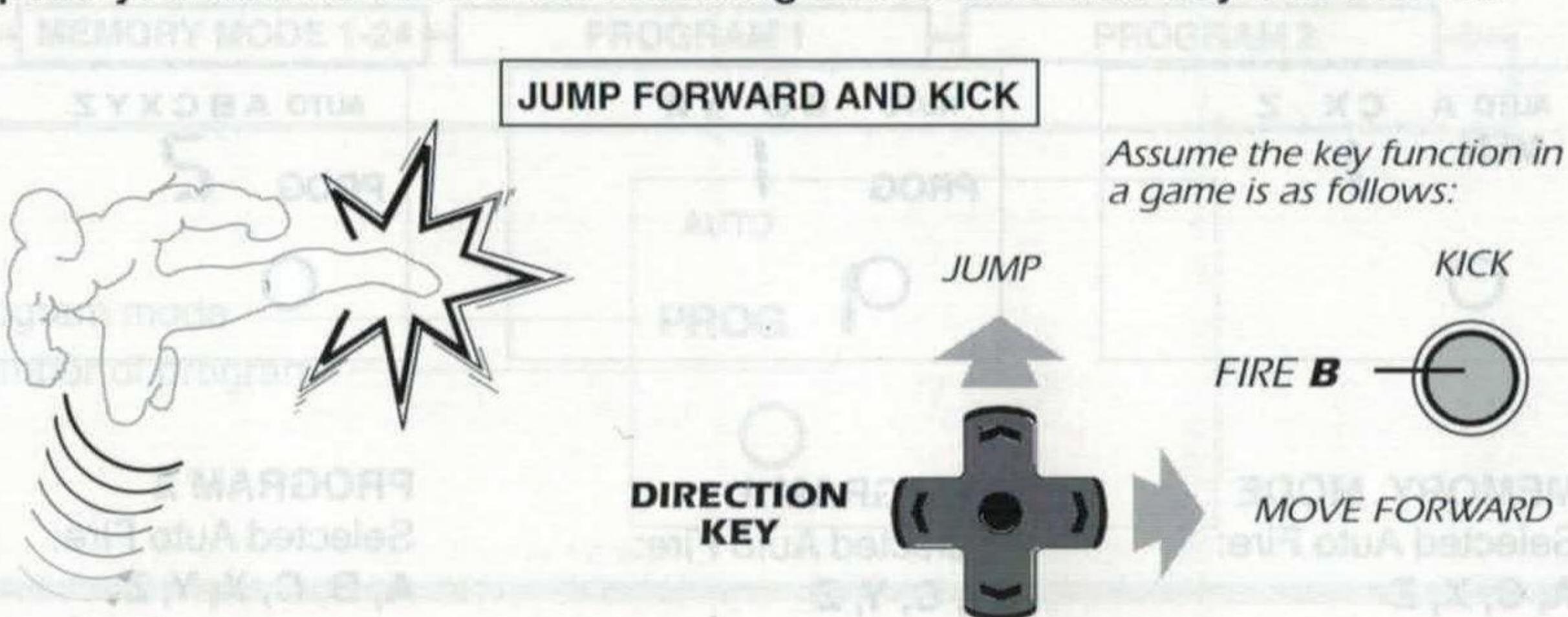
Once the Action Key is pressed the LCD will look like this

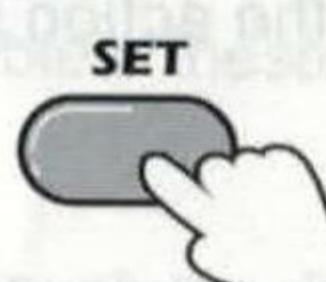
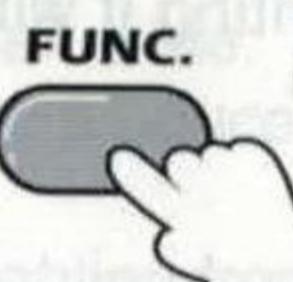
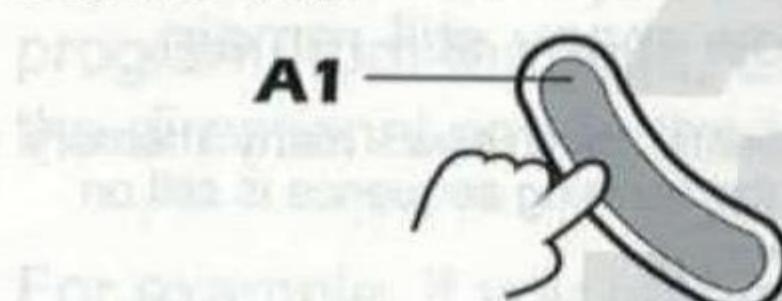
4. Input the sequence. The timing begins as soon as you start to move, so don't hesitate!

5. Press  to end learning. If all the steps are used up, the learning will automatically stop.

E X A M P L E

Suppose you want to record the following action in Action Key 1 of PROG.1

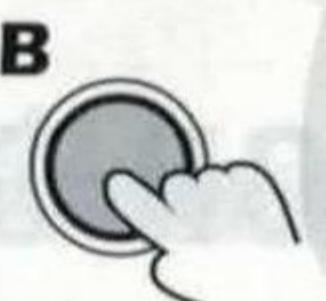
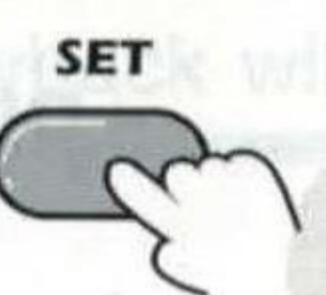


Select Prog.1**Start Learning****Select A1**

For example, if you programmed your sequence to move forward, you would have to press the direction key first and then the fire button.

Input Jump**Input Move Forward****Press Fire B**

(Still holding the joypad)

**Release direction key and fire B****Press SET to end**

* Remember that your sequence is being recorded in **REAL TIME**, so you must perform it correctly or else try again. Watch your TV screen to see if you've achieved the desired action through your motions.

Instead of programming an action sequence, you can program some additional fire buttons to improve your favorite moves and attacks.

Record a single key into the Action Key to make one more fire button.
Press fire button Z in Step 4

FIRE Z → **A 2** A2 becomes fire button Z

Record double key or more into the Action Key.
Press fire button A and Y at the same time in Step 4

FIRE A + **FIRE Y** → **A 2** A2 becomes fire button
A + fire button Y

ATTENTION

The action sequences, keystroke patterns or fire buttons described in the EXAMPLES are **for reference use only**. Please refer to your game manuals to get the right keys.

CLEAR THE ACTION

Press  **SET**, then the button that you want to clear, then  again. You can also clear the action sequence from memory by over-writing it with a new action.

NOTE

MEMORY INDICATOR

Shows how many steps are used in memory in proportion to how many still remain.

Fixed segments indicate the number of memory steps that have been used

Moving segments show how many memory steps remain while the learning sequence is still on

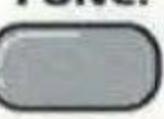


The maximum time interval available between each step while recording is about 4.5 seconds. If none of the keys have been triggered after the time interval, the learning sequence will be automatically stopped.

ACTION SEQUENCE PLAYBACK

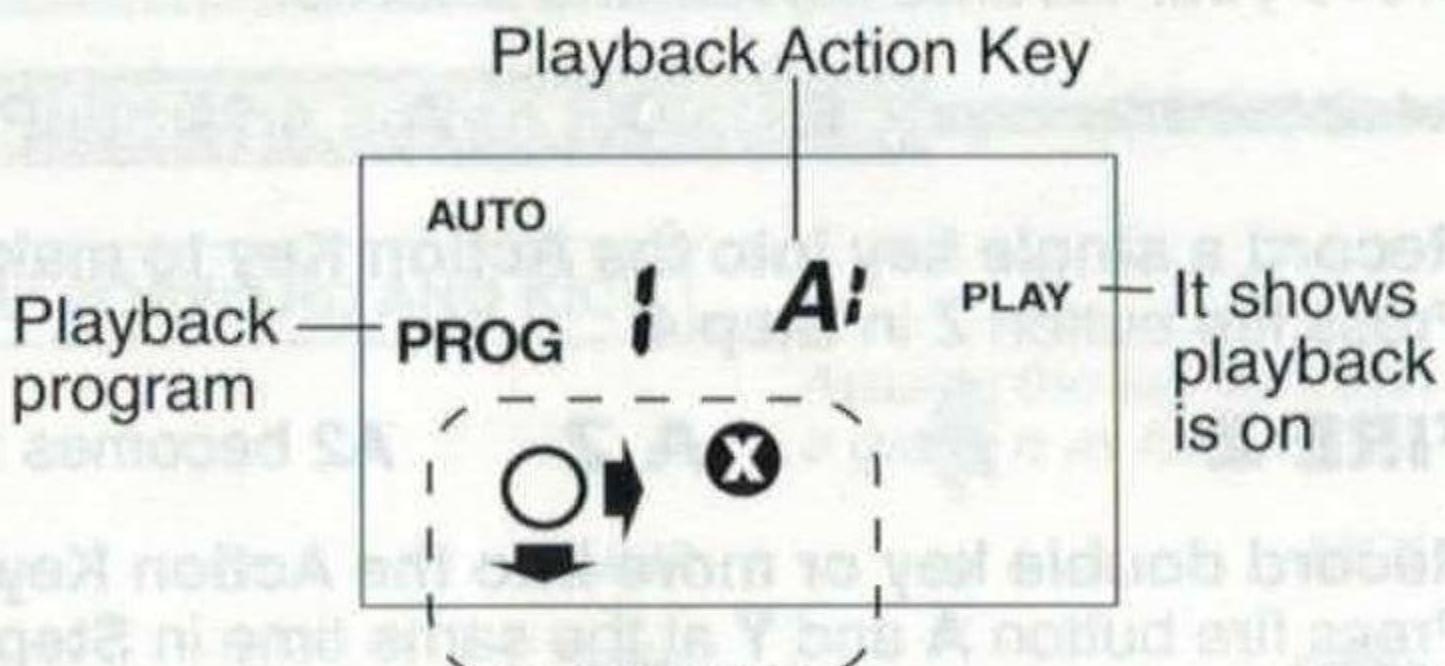
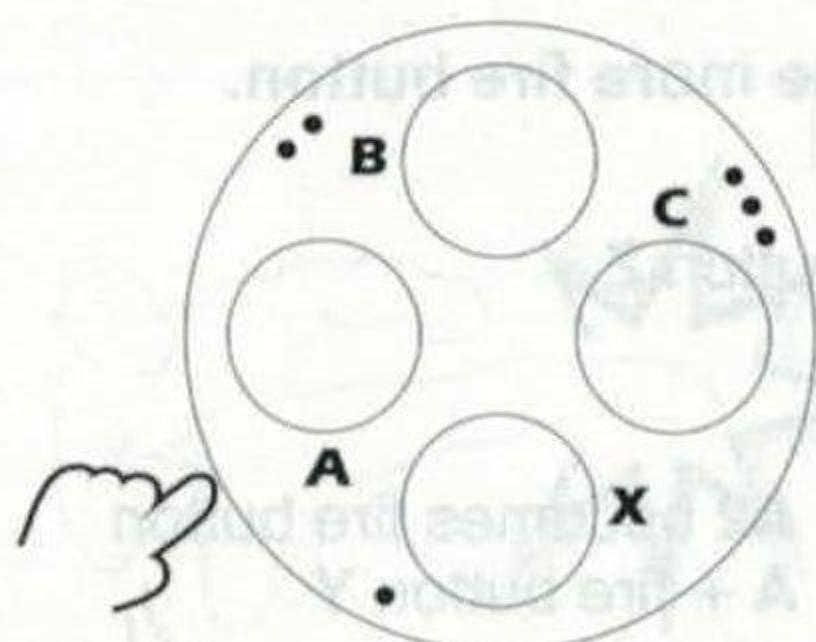
You can playback any of the pre-programmed moves or special moves of your own as often as you like. Here's how to do it :

PLAYBACK PROCEDURE

1. Select which program mode you want by pressing  **FUNC.**.

2. Select and press the Action Key that you want to playback.

You don't have to hold the Action Key until the action is completed. Just simply press and release the Action Key and the action will playback automatically.



You will see the action indicators move in sequence on the LCD screen and at the same time you will see the action being performed by the character on your TV.

Note : To switch modes more quickly, hold down the "FUNC." button.

MIRROR FUNCTION

The pre-programmed moves that have been recorded assume that you're fighting from the left side. However, the mirror function enables these moves to be "mirrored" to produce the same effect from the right side.

If you are fighting from the right side, all you have to do is push the directional pad to the left for your actions to be automatically mirrored.

The same is true if you have programmed your own moves from the right side. If you program from the right, and then you fight from the left, you will also have to push the directional pad to the left to mirror your actions.

For example, if you recorded a fireball in the "A1" button from the right side, but you jumped to the left and are fighting from that side, you can still produce the fireball by pushing the directional to the left and pressing "A1".

SLOW MOTION

Slow Motion is used to slow down the game. This feature can be used in the Memory and Program Modes. The slow down action cannot be recorded in the Action Keys, and the action playback will not be valid in the game during slow motion.

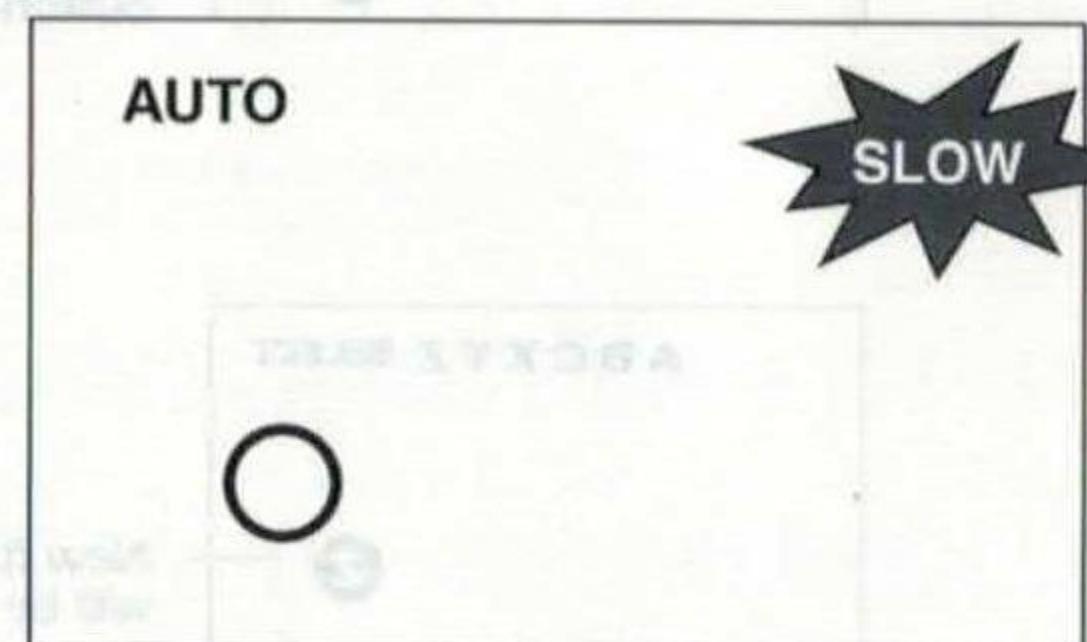
NOTE : Some games do not utilize this feature.

SET SLOW MOTION

Press



to start slow motion.



SLOW

— It will flash to show slow motion is 'ON'.

CLEAR SLOW MOTION

Press



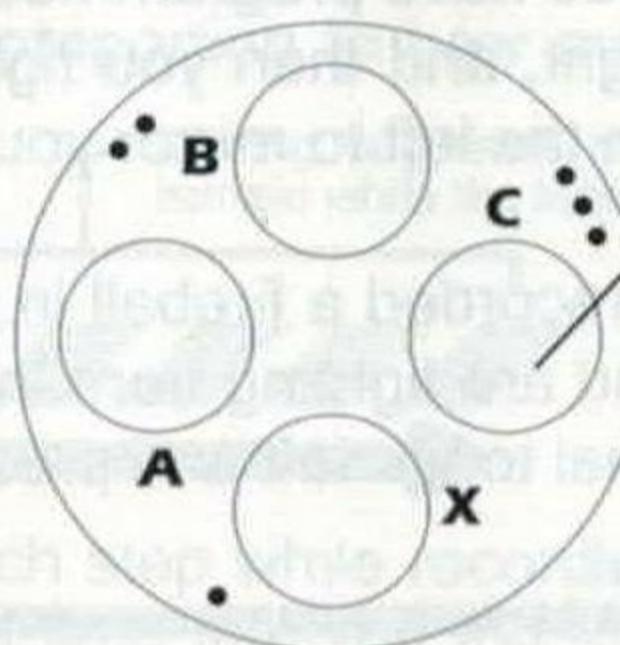
to clear slow motion.

FIRE BUTTONS REARRANGEMENT

This function allows you to rearrange the fire buttons into your favorite layout.

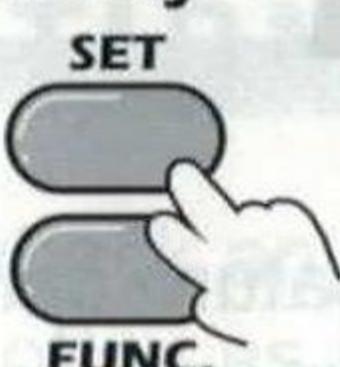
E X A M P L E

Suppose you want to change the "C" fire button to the "Z" fire button.

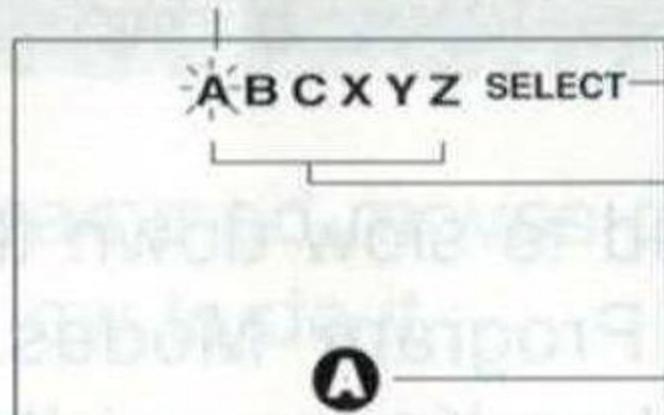


Change to "Z" fire button.

Press "SET" & "FUNC." simultaneously



Selected fire button will flash

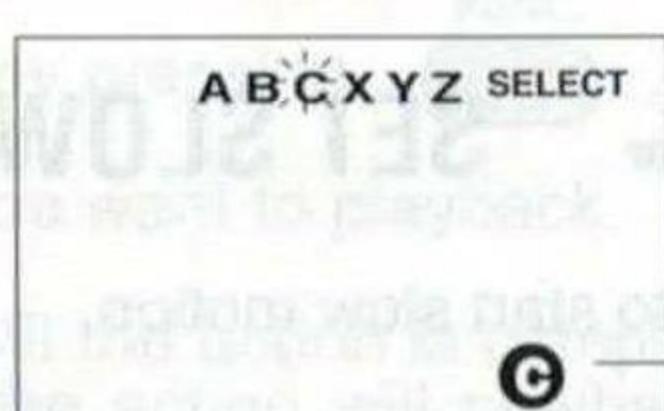


Indicates selection process

Fire buttons correspond to the labels on the joypad

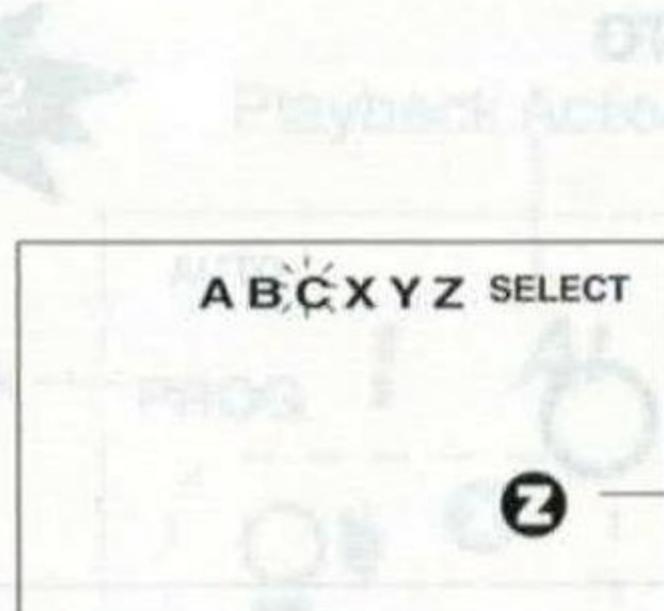
Output of this key

Use direction key to move selection to "C" fire button



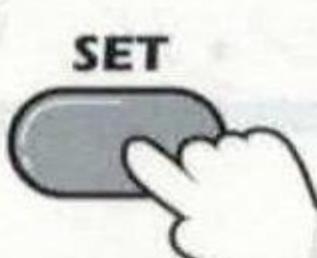
Chosen fire button "C"

Press "Z" fire button.



New fire button "Z" will be indicated

Press SET to end



Note : To switch modes more quickly, hold down the Mode Selection button.

TROUBLE SHOOTING

NO LCD DISPLAY

Reconnect the cable to the game console

FIRE BUTTONS AND JOYSTICK ARE NOT FUNCTIONING

Reconnect the cable to the game console

CANNOT PLAYBACK YOUR PROGRAMMED ACTION

Check that you are in the correct program mode and are pressing the correct action key.

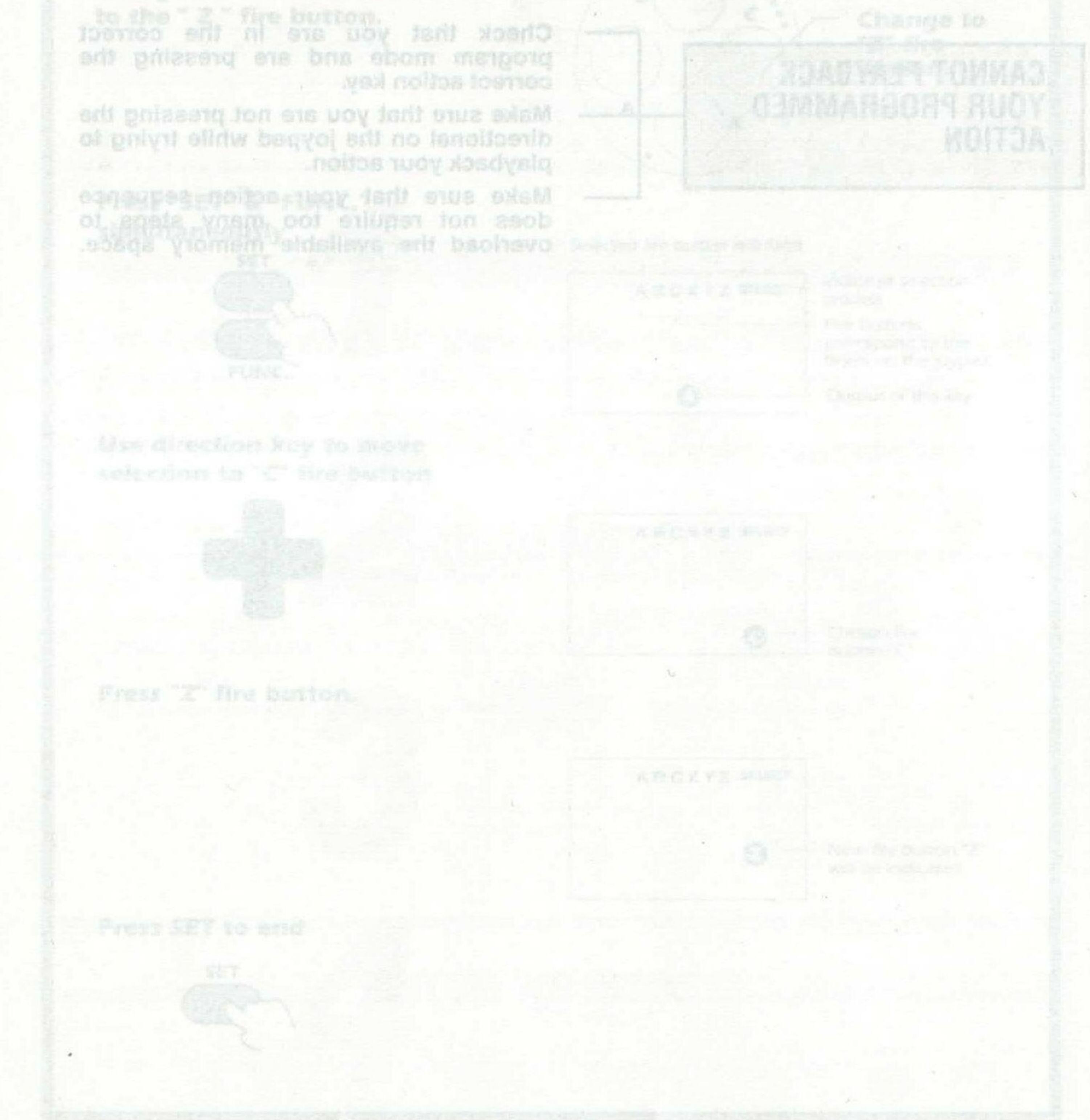
Make sure that you are not pressing the directional on the joypad while trying to playback your action.

Make sure that your action sequence does not require too many steps to overload the available memory space.

1. PROGRAMMBARKEIT	1
2. 6-BUTTON KONTROLL-PAD	3
3. ANSCHLÜSSE	3
4. HAUPTKOMPONENTEN	4
5. LCD KONTROLLE	4
6. FLÜSSIGKRISTALL-ANZEIGE	5
7. MODUSWAHL	5
8. AUTOFEUERWAHL	9
9. PROGRAMMIEREN EINES HANDLUNGSABLAUFS	10
10. WIEDERGABE EINES HANDLUNGSABLAUFS	12
11. ZEITLUPE	13
12. BELEGUNGSÄNDERUNG DER FEUERKNÖPFE	14
13. FEHLERSUCHE	15
14. EMPFEHLUNGEN	16

CAUTION

- Do not apply pressure against the LCD screen, as this may damage the display.
- Do not store in direct sunlight or at extreme temperatures, as this may damage the components.
- Do not pour any liquid on or into **SG PROGRAMPAD2**, as this may damage the components.
- Keep **SG PROGRAMPAD2** clean by wiping off any dust or grime with a dry cloth.



EINLEITUNG

Herzlichen Glückwunsch! Sie sind nun stolzer Besitzer des **QJ SG PROGRAMPAD2**. Dieses **SG PROGRAMPAD2** wurde speziell für die neue Generation von Spielen für Sega Genesis™ entwickelt, die die Ausführung von vielen neuen und unterschiedlichen Bewegungen und Handlungen von einem Joypad verlangen. Die programmierbare Funktion des **SG PROGRAMPAD2** erleichtert einem in höhere Spielstufen zu gelangen, und sie gibt einem die Möglichkeit die Gegner mühelos zu besiegen.
Das **SG PROGRAMPAD2** ist das fortschrittlichste Joypad der Welt - nutzen Sie diesen Vorteil gut!

I N H A L T

1. PROGRAMMIERBARKEIT	2
2. 6-BUTTON KONTROLL-PAD.....	3
3. ANSCHLÜSSE	3
4. HAUPTKOMPONENTEN	4
5. LCD KONTROLLFELD	4
6. FLÜSSIGKRISTALL-ANZEIGE.....	5
7. MODUSWAHL	5
8. AUTOFEUERWAHL.....	9
9. PROGRAMMIEREN EINES HANDLUNGSABLAUFS...	10
10. WIEDERGABE EINES HANDLUNGSABLAUFS	12
11. ZEITLUPE	13
12. BELEGUNGSÄNDERUNG DER FEUERKNÖPFE	14
13. FEHLERSUCHE.....	15
14. EMPFEHLUNGEN	16

PROGRAMMIERBARKEIT

Ihr **SG PROGRAMPAD2** ist mit den neusten technologischen Eingenschaften ausgerüstet, die Ihnen die Möglichkeit geben die herausfordernsten Gegner mühelos zu besiegen!

Zusätzlich zu Zeitlupe, Autofeuer, einem Steuerkreuz für 8-Richtungen, einem speziellen 6-button Layout und einer besonders stabilen Verarbeitung, besitzt das Joypad die unglaublichen Eigenschaften der Programmierbarkeit und der Vorprogrammierung von 66 Spezialmanövern!

Programmierbarkeit bedeutet, daß Sie eine beliebige Bewegungskombination auf einer einzigen Taste Ihres **SG PROGRAMPAD2** abspeichern können. Durch einfaches drücken dieser Taste können dann die einprogrammierten Bewegungen so oft abgerufen bzw. wiederholt werden, wie Sie es wollen.

Dieses Pad ist voll bestückt mit vorprogrammierten Manövern für eine Anzahl der beliebtesten Spiele: Mortal Kombat, Fatal Fury, X-Men, Streets of Rage 2, Street Fighter II CE, Sonic the Hedgehog 2, Jurassic Park und David Robinson's Supreme Court Basketball! Eine Liste der vorprogrammierten Manövern befindet sich auf den Seiten 6-7. Außerdem können Sie für Mortal Kombat den "blood code" aktivieren. Alle diese Eigenschaften sind fest in Ihrem **SG PROGRAMPAD2** installiert und können nicht gelöscht oder verändert werden.

Das ist aber noch nicht alles, denn Sie können Ihre eigenen, kreativen Spezialbewegungen in den 6 freien Programmspeicher selbst einprogrammieren. Das **SG PROGRAMPAD2** arbeitet mit der "Echtzeit-Programmierung", das heißt, daß die zu speichernden Bewegungen in exakt der gleichen Geschwindigkeit und Zeit ausgeführt werden, wie sie eingegeben wurden. Das Gerät kann nämlich Bewegungen zwischen einem Bruchteil einer Sekunde und mehreren Sekunden unterscheiden und führt dementsprechend die Bewegungen so aus, wie Sie es wollen.

6-BUTTON KONTROLL-PAD

Das **SG PROGRAMPAD2** ist ein 6-button Kontroll-Pad mit den zusätzlichen "X, Y und Z Tasten" sowie einer MODUS-Taste. Spiele die für ein 3-Knöpfe Pad geschrieben wurden, können selbstverständlich auch mit dem **SG PROGRAMPAD2** gespielt werden.

Bei einigen Spielen kann es passieren, daß dieses 6-button Kontroll-Pad nicht exakt anspricht, schalten Sie dann bitte Ihre Spielekonsole aus und schalten Sie diese wieder ein, während Sie die MODUS-Taste gedrückt halten. Dieser Vorgang deaktiviert das Ansprechen der zusätzlichen X, Y und Z Tasten und erlaubt es Ihnen mit Ihrem Spiel normal weiter zu spielen. Nährere Informationen über die Funktionen jeder einzelnen Taste erfahren Sie in den entsprechenden Kapiteln dieser Anleitung.

ANSCHLÜSSE

Das **SG PROGRAMPAD2** sollte weder an dem **SEGA GENESIS™** angeschlossen noch von ihm getrennt werden, solange dieser eingeschaltet ist.

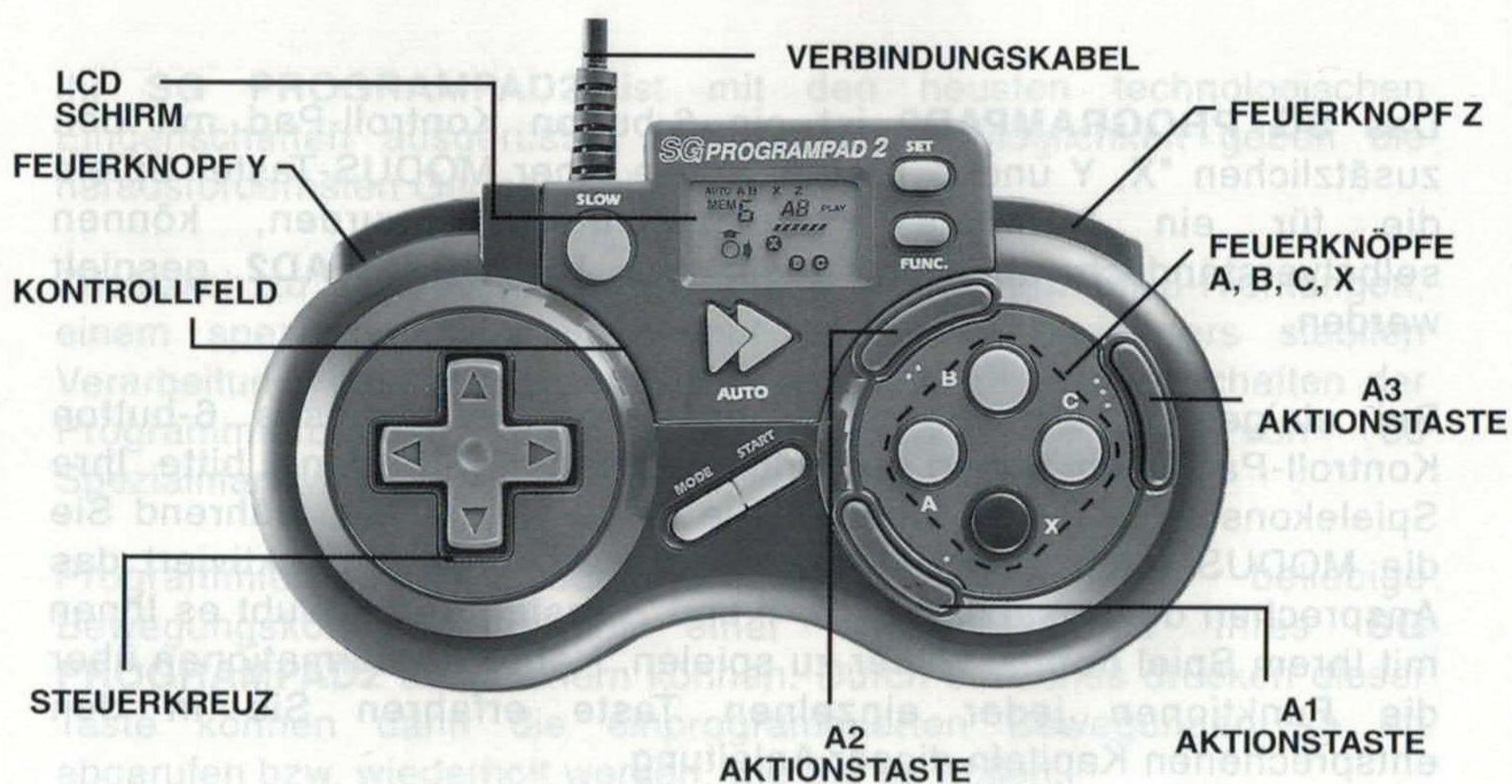
Das **SG PROGRAMPAD2** verfügt über 26 unterschiedliche Modi: MEMORY 1-24, PROGRAM 1 & PROGRAM 2. Sie können jederzeit zwischen diesen einzelnen Modi wechseln, um verschiedene Verarbeitungsmethoden einzusetzen. Diese



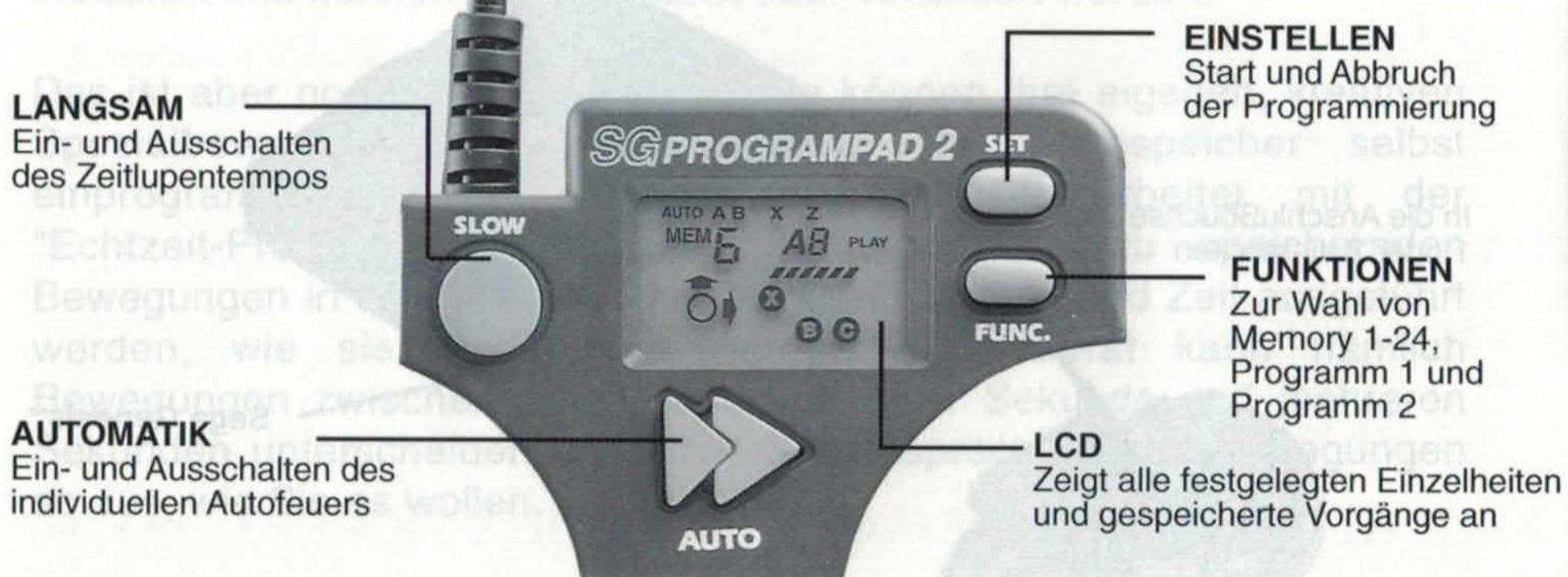
SG PROGRAMPAD2

Sega Genesis™

HAUPTKOMPONENTEN



LCD KONTROLLFELD



FLÜSSIGKRISTALL-ANZEIGE

BELEGUNGSÄNDERUNGSTASTEN-ANZEIGE

AUTOFEUER-ANZEIGE

Zeigt an, welche Feuertasten auf Autofeuer eingestellt sind

AKTIONSTASTEN-ANZEIGE

MODUS-ANZEIGE

Memory-Modus

Programm 1 & 2

TASTEN-ANZEIGE

Zeigt an, welche Richtungs- oder Feuertasten ausgelöst sind

ZEITLUPEN-ANZEIGE

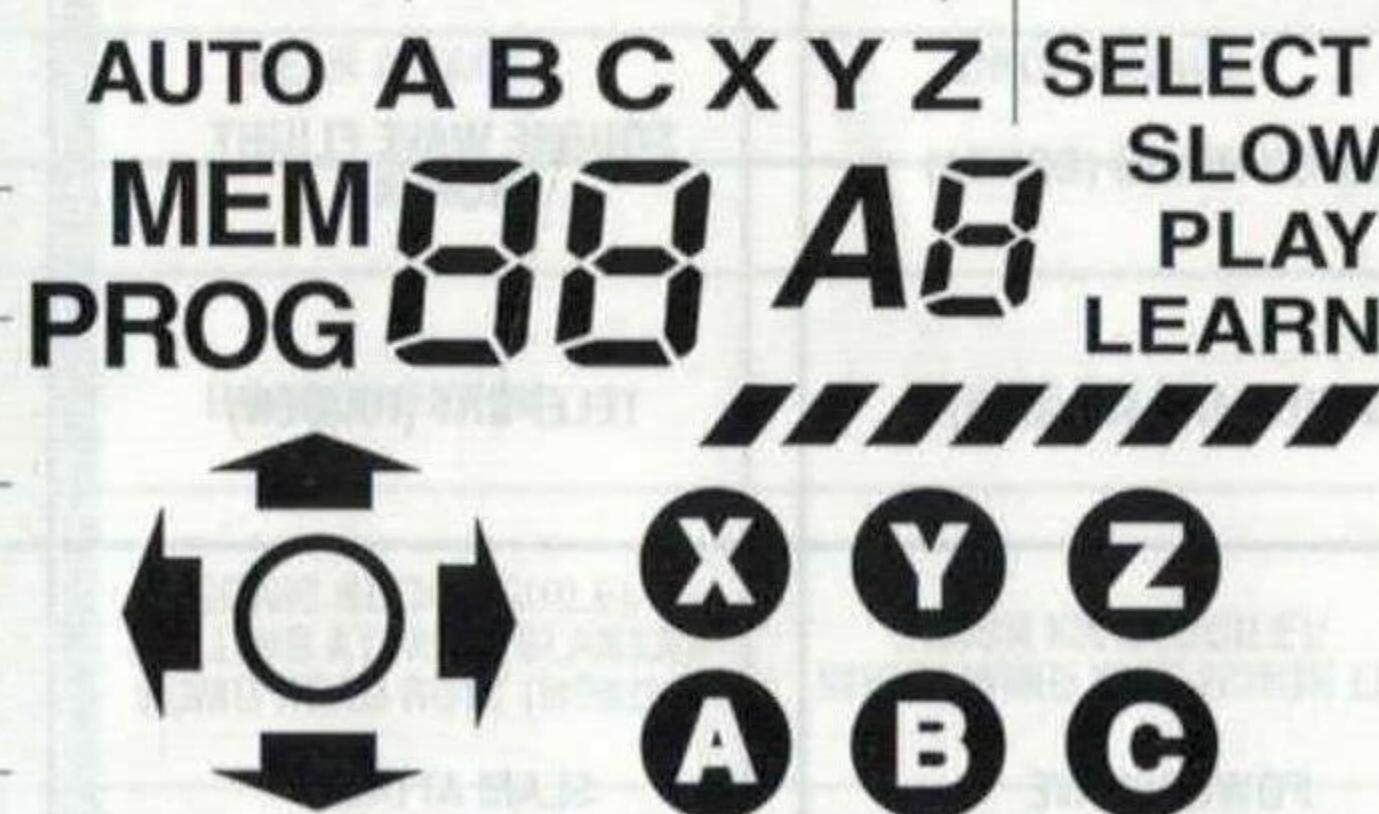
WIEDERGABE-ANZEIGE

Leuchtet bei Wiedergabe der aufgezeichneten Handlungen auf

LERN-ANZEIGE

SPEICHER-ANZEIGE

Zeigt die benutzten Speichersegmente



MODUSWAHL

Das **SG PROGRAMPAD2** verfügt über 26 unterschiedliche Modi : **MEMORY 1-24, PROGRAMM 1 & PROGRAMM 2**. Sie können jederzeit zwischen den einzelnen Modi umschalten, um verschiedene vorprogrammierte Manöver abzurufen.

MEMORY MODUS

Das **SG PROGRAMPAD2** bietet Ihnen 24 fest programmierte Modi zur Auswahl an; Memory 1 bis Memory 24. In jedem Modus wurden 3 verschiedene Kombinationsmanöver unter den Aktionstasten für Sie abgespeichert. Diese Manöver können nicht verändert oder gelöscht werden.

Im **MEMORY** Modus ist es nicht möglich eigene Bewegungssequenzen zu programmieren. Sie müssen Programm 1 oder Programm 2 wählen, um diese Manöver zu speichern.

Liste der vorprogrammierten Manöver des SV-443

MEMORY	AKTIONSTASTEN		
	A1	A2	A3
MORTAL KOMBAT			
1. LIU KANG/JOHNNY/KANO	FIREBALL (LIU KANG)	GREEN FLAME (JOHNNY)	ROLL SPIN (KANO)
2. SONYA/SUB ZERO	RADON RINGS (SONYA)	SQUARE WAVE FLIGHT (SONYA)	THE FREEZE (SUB ZERO)
3. RAIDEN/SCORPION	SUPERMAN (RAIDEN)	TELEPORT (RAIDEN)	DISAPPEARANCE (SCORPION)
FATAL FURY			
4. TERRY	POWER WAVE	SLAM ATTACK	SUPERSHOT KICK
5. ANDY	DRAGON BULLET	BODY SPIN	SHOTGUN KICK
6. JOE/GEESE	SLASH KICK (JOE)	HURRICANE UPPERCUT (JOE)/ VIOLENT WAVE (GEESE)	TIGER KICK (JOE)
7. MICHAEL/DUCK KING	TORNADO UPPERCUT (MICHAEL)	GUEST STRAIGHT PUNCH (MICHAEL)/ HEAD SPIN ATTACK (DUCK)	CANNONBALL ATTACK (DUCK)
8. RICHARD	ROLLING ATTACK	SPIDER KICK	HAND-STAND SCISSORS
9. TUNG FURUE	FLYING WHEEL KICK (BEFORE HE BECOMES BIGGER)	PALM SLAP (BEFORE HE BECOMES BIGGER)/ BODY SPIN ATTACK (WHEN HE BECOMES BIGGER)	CYCLONE SONIC KICK (WHEN HE BECOMES BIGGER)
10. RAIDEN	KILLER FOG	ROCKET ATTACK	
X-MEN			
11. GAMBIT/ NIGHTCRAWLER	JUMP SLASH (GAMBIT)/ DIVING JUMP (NIGHTCRAWLER)	SPIN SLASH ATTACK (GAMBIT)	TELEPORT (NIGHTCRAWLER)
12. WOLVERINE/CYCLOPS	LUNGING SLASH (WOLVERINE)/ FLYING KICK (CYCLOPS)	SPIN SLASH (WOLVERINE)	OPTIC BLAST (CYCLOPS)

MEMORY	AKTIONSTASTEN		
	A1	A2	A3
STREETS OF RAGE 2 13.	BLITZ	JUMP ATTACK	SUPER SLAM (AXEL/BLDZE, WHEN HOLDING AN OPPONENT)
14.	REAR ATTACK	DROP ATTACK	SUPER SLAM (MAX/SKATE, WHEN HOLDING AN OPPONENT)
STREET FIGHTER II' 15. KEN/RYU	DRAGON PUNCH	FIRE BALL	HURRICANE KICK
16. GUILE/BLANKA/ HONDA/CHUN LI	SONIC BOOM (GUILE)/ ROLLING ATTACK (BLANKA)/ SUMO HEAD BUTT (HONDA)	FLASH KICK (GUILE)/ WHIRLWIND KICK (CHUN LI)	FIRE BALL (CHUN LI)
17. DHALSIM	YOGA FIRE	YOGA FLAME	TORPEDO
18. ZANGIEF	SPINNING CLOTHESLINE	SPINNING PILE DRIVER	TURBO-SPINNING CLOTHESLINE
19. BALROG	DASH PUNCH (STRAIGHT)	DASH PUNCH (UPPERCUT)	TURN PUNCH
20. VEGA	CLAW ROLL	BACK FLIP	CLAW DIVE/WALL LEAP
21. SAGAT	TIGER UPPERCUT	TIGER SHOT	TIGER KNEE
22. M. BISON	HEAD STOMP	SCISSOR KICK	PSYCHO CRUSHER
SONIC THE HEDGEHOG 2/ JURASSIC PARK/DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT BASKETBALL 23.	SUPER DASH ATTACK ("SONIC THE HEDGEHOG 2")	JUMP ATTACK ("JURASSIC PARK")	JUMP SHOOT ("DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT BASKETBALL")
MORTAL KOMBAT (STREET FIGHTER II') 24. (CODE)	BLOOD CODE ("MORTAL KOMBAT")	SECRET CODE ("STREET FIGHTER II")	

* BLOOD CODE

Ihr **SG PROGRAMPAD2** enthält einen "Blood Code" für Mortal Kombat, der in der Aktionstaste "**A1**" im **Memory 24**-Modus eingespeichert ist. Dieser Kode ermöglicht es Ihnen, während der Kämpfe das Erscheinen von Blut auf dem Bildschirm sichtbar zu machen.

Der "Blood Code" wird durch drücken der "**A1**"-Taste aktiviert, während der "Code of Honor" auf dem Bildschirm erscheint. Sie wissen, daß der "Blood Code" aktiviert wurde, wenn folgendes eintritt:

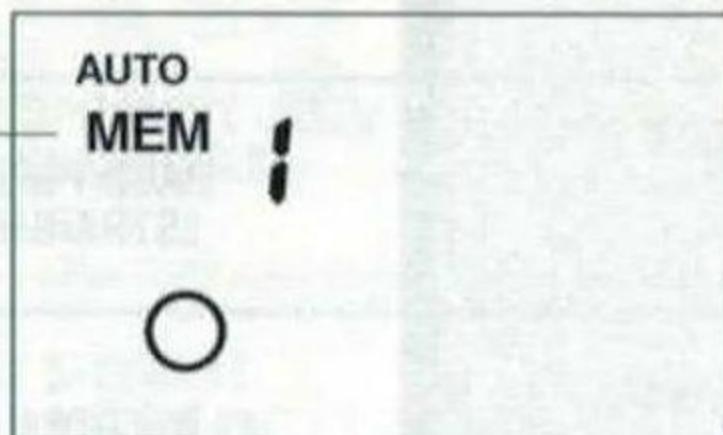
1. Sie hören einen besonderen Ton.
2. Die Hintergrundfarbe wird rot.

PROGRAMM-MODUS

Das **SG PROGRAMPAD2** verfügt über zwei Programm-Modi. In jedem dieser Modi können drei verschiedene Mehrfachkombinationszüge erfasst und wiedergegeben werden, die danach in den Aktionstasten gespeichert werden. Um alle sechs Speicher (je drei pro Modus) zu gebrauchen, kann im Verlauf des Spiels ein Moduswechsel stattfinden. Sie verlieren jedoch den ganzen Speicherinhalt, sobald das **SG PROGRAMPAD2** von der Spielekonsole getrennt wird.

*Wenn das **SG PROGRAMPAD2** mit der Spielekonsole verbunden ist, zeigt die Flüssigkristall-anzeige folgendes an.*

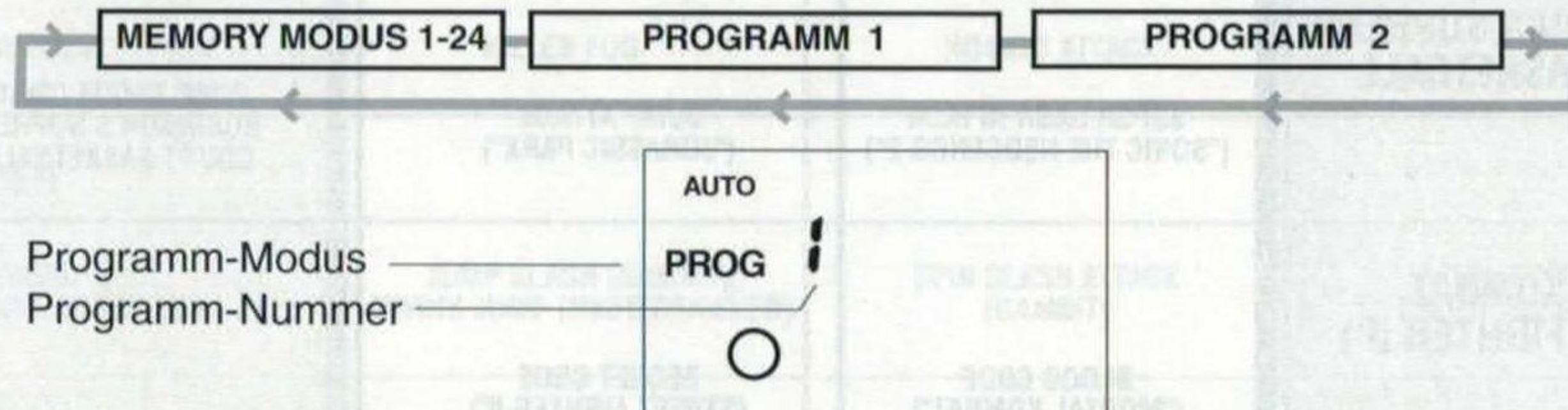
Der Standardmodus ist der MEM. 1-Modus



WAHL EINES MODUS

Ein Moduswechsel erfolgt durch drücken der **FUNC.** Taste.

MODUSWECHSEL-VORGANG



AUTOFEUERWAHL

Die sechs Feuertasten (A, B, C, X, Y, Z) können unabhängig voneinander auf Autofeuer eingestellt werden. Die Einstellung des Autofeuers ist im MEMORY- & PROGRAMM-Modus identisch.

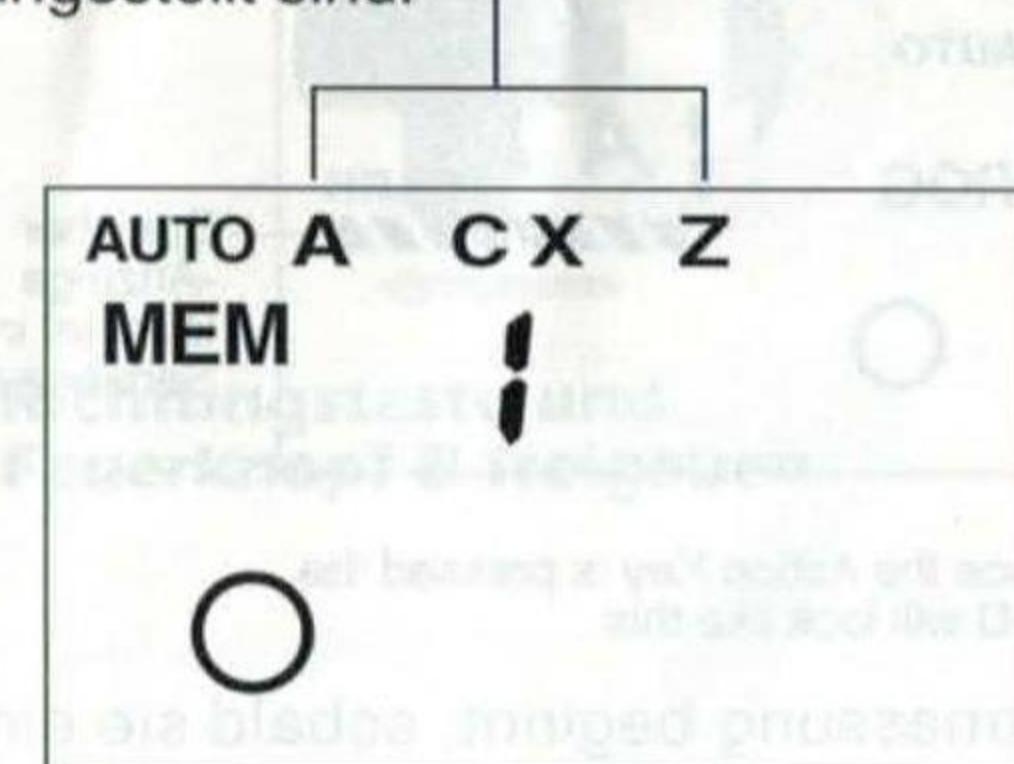
EINSTELLEN DES AUTOFEUERS

AUTO

Die ➤ Taste drücken und halten, danach die gewünschte Feuertaste betätigen, um die Autofeuerfunktion einzustellen.

B E I S P I E L

Die angezeigten Buchstaben zeigen an, welche Feuertasten auf Autofeuer eingestellt sind.



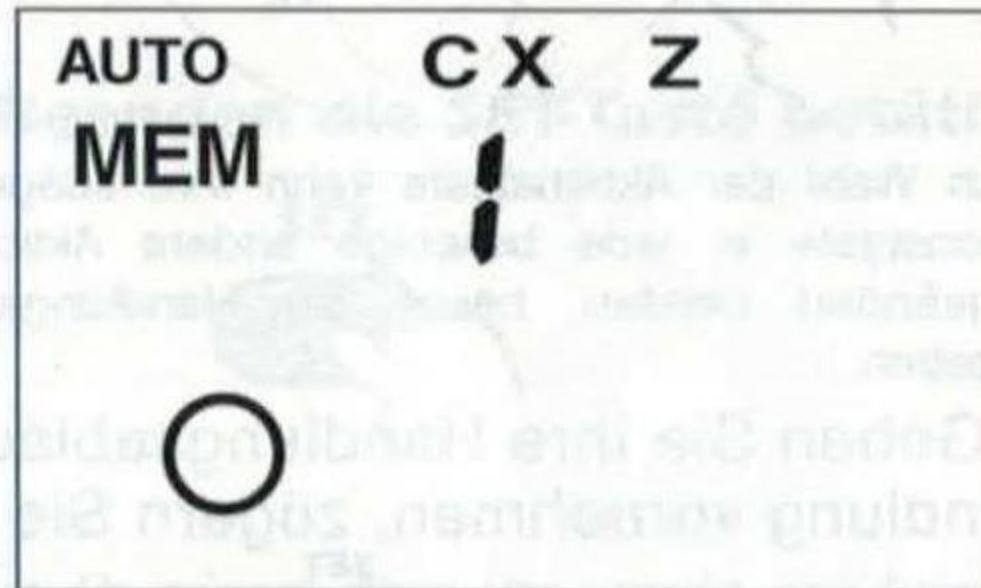
LÖSCHEN DES AUTOFEUERS

AUTO

Die ➤ Taste drücken und halten, danach die gewünschte Feuertaste betätigen, um die Autofeuerfunktion zu löschen.

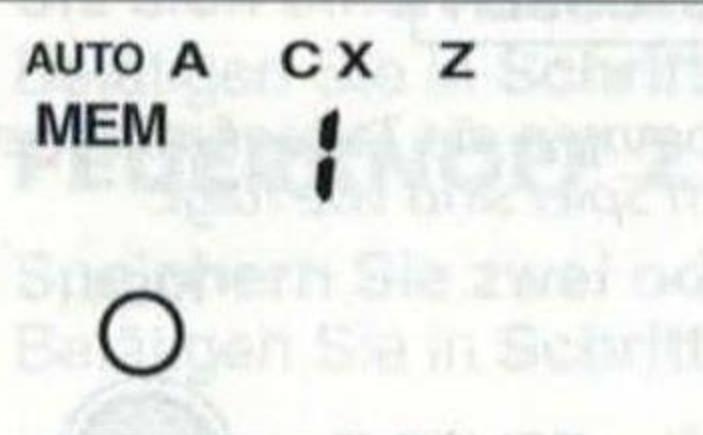
B E I S P I E L

Zum Löschen des Autofeuers der Taste **A**, halten Sie die Auto-Taste gedrückt und betätigen die Taste **A** einmal. Der Buchstabe **A** auf der Flüssigkristallanzeige verschwindet danach.



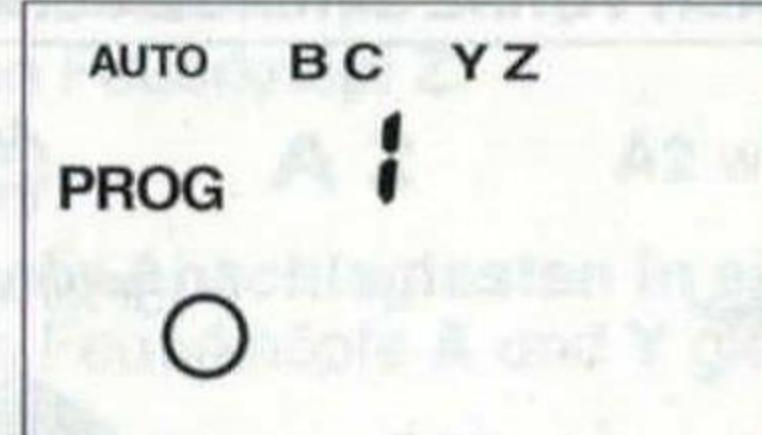
B E I S P I E L

Im Memory 1-24, Programm 1-und Programm 2-Modus sind verschiedene Autofeuerinstellungen möglich.



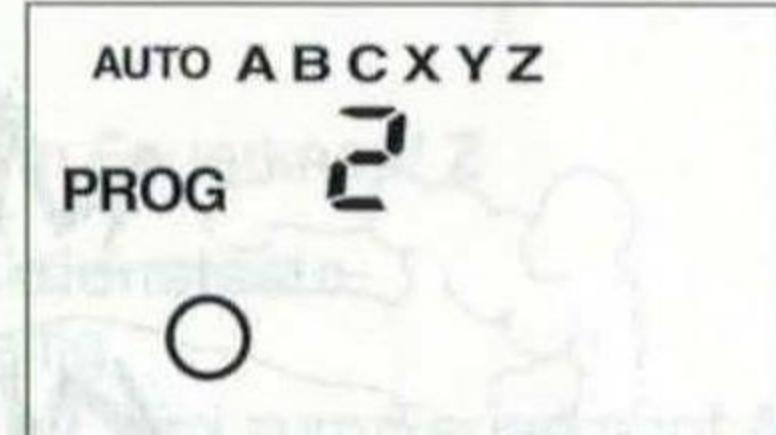
MEMORY MODUS

Gewähltes Autofeuer:
A, C, X, Z



PROGRAMM 1

Gewähltes Autofeuer:
B, C, Y, Z



PROGRAMM 2

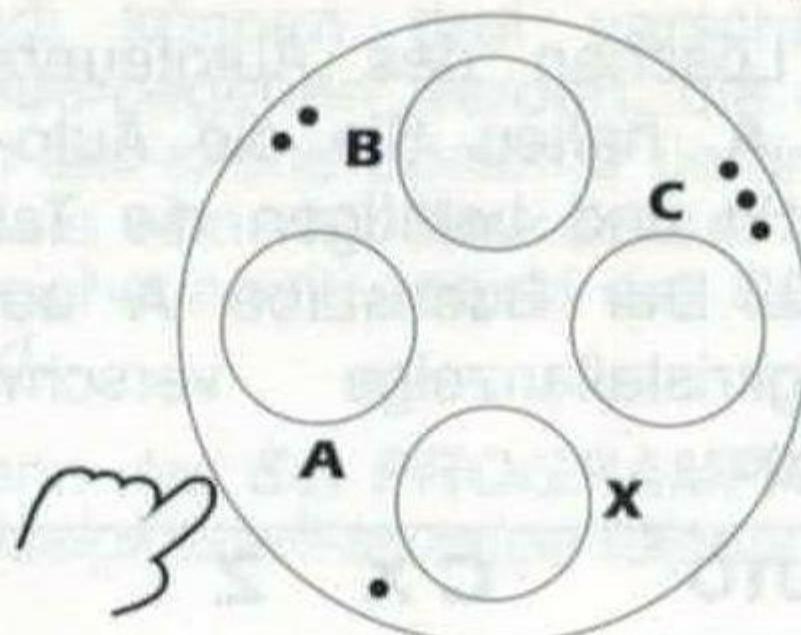
Gewähltes Autofeuer:
A, B, C, X, Y, Z

PROGRAMMIEREN EINES HANDLUNGSABLAUFS

In den Programm-Modi (Programm 1 und Programm 2) können Handlungsabläufe programmiert werden. Jeder Modus kann drei Sequenzen zur Wiedergabe speichern. Sie können dabei jede beliebige Kombination aus Richtungs- und Feuertasten speichern. Wie schon erwähnt, findet das Programmieren in aktueller Zeit statt, d.h. Ihre Kombinationen werden in genau der Art und Weise gespeichert, in der Sie sie ausführen.

LERNVORGANG

1. Zur Wahl von PROG. 1 oder PROG. 2 betätigen Sie die Taste.
2. Zur Aktivierung des Lernvorgangs betätigen Sie die Taste.
3. Wählen Sie die Aktionstaste (1,2 oder 3), in der Sie den Vorgang speichern wollen.



Nach Wahl der Aktionstaste kann Ihre ausgesuchte Aktionstaste in jede beliebige andere Aktionstaste umgeändert werden, bevor Sie Handlungsabläufe eingeben.



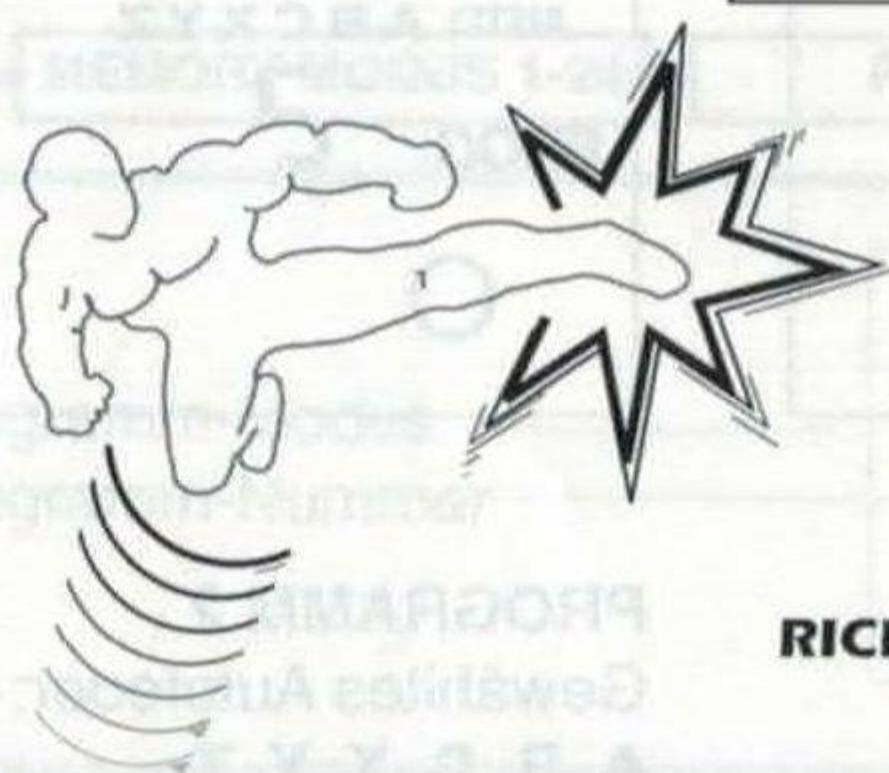
Once the Action Key is pressed the LCD will look like this

4. Geben Sie Ihre Handlungsabläufe ein. Die Zeitmessung beginnt, sobald Sie eine Handlung vornehmen, zögern Sie also nicht!
5. Betätigen Sie die Taste, um den Lernvorgang abzubrechen. Wenn alle Schritte abgelaufen sind, wird der Lernvorgang automatisch ausgeschaltet.

B E I S P I E L

Angenommen Sie wollen das folgende Manöver unter Aktionstaste 1 von PROG. 1 abspeichern.

NACH VORNE SPRINGEN UND ZUSTOSSEN



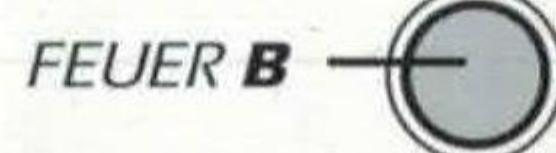
RICHTUNGSTASTE

Angenommen die Tastenfunktionen in einem Spiel sind wie folgt:

SPRINGEN



KICK



FEUER B



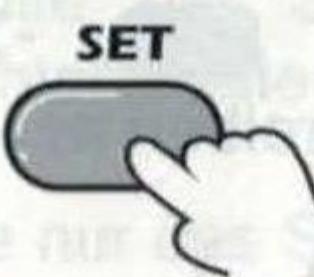
VORWÄRTSBEWEGUNG

B E I S P I E L

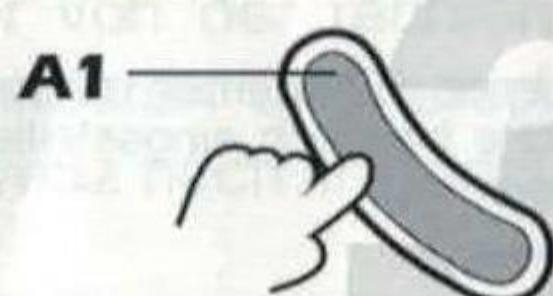
Wählen Sie Prog.1



Lernvorgang aktivieren



Wählen Sie A1



Springen eingeben

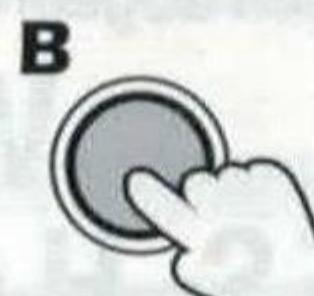


Vorwärtsbewegung eingeben



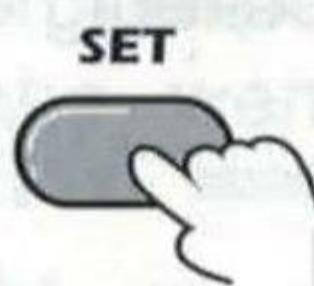
Feuertaste B betätigen

(Sie halten das Steuerkreuz immer noch)



Richtungstaste und Feuerknopf B freigeben

Zum Beenden die SET-Taste betätigen



* Beachten Sie, daß die Sequenz in **REALZEIT** abgespeichert wird. Sie müssen diese also korrekt ausführen oder andernfalls nochmals abspeichern. Beobachten Sie den Bildschirm, um zu kontrollieren, ob der gewünschte Effekt der Manöver erzielt wird.

An Stelle eines Handlungsablaufs können auch zusätzliche Feuerknöpfe programmiert werden. Dadurch können Sie Ihre Lieblingszüge und Angriffe verbessern.

B E I S P I E L

Speichern Sie eine einzige Anschlagtaste in eine Aktionstaste. Damit schaffen Sie sich einen zusätzlichen Feuerknopf.

Betätigen Sie in **Schritt 4** den Feuerknopf Z.

FEUERKNOPF Z

A 2

A2 wird zum Feuerknopf Z

Speichern Sie zwei oder mehr Anschlagtasten in eine Aktionstaste.

Betätigen Sie in **Schritt 4** die Feuerknöpfe A und Y gleichzeitig.

Feuerknopf A

+ Feuerknopf Y

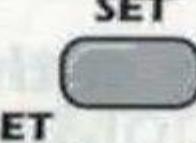
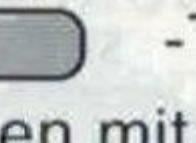
A 2

A2 wird zum Feuerknopf A + Feuerknopf Y

BITTE BEACHTEN

Die in den BEISPIelen beschriebenen Handlungsabläufe, Anschlagtasten-Muster oder Feuerknöpfen dienen lediglich als Hinweis. Zur Wahl der richtigen Anschlagtasten empfehlen wir das Studium der Bedienungsanleitung.

LÖSCHEN DES VORGANGS

Betätigen Sie die  -Taste, danach die zu löschenende Taste und danach nochmals die  -Taste. Der gespeicherte Handlungsablauf kann auch durch überschreiben mit einem neuen Vorgang gelöscht werden.

Anmerkung:

Die Speicher-Anzeige zeigt an, wieviele Speicherschritte benutzt werden und wieviele noch vorhanden sind.

Die fixen Segmente zeigen die Anzahl der Speicherschritte an, die aufgebraucht worden sind.

Sich bewegende Segmente zeigen an, wieviele Speicherschritte bei noch eingestelltem Lernvorgang noch vorhanden sind.



Der längste für jedes Schritt verfügbare Zeitintervall bei der Eingabe beträgt ca. 4,5 Sekunden. Wenn innerhalb dieser Zeitspanne keine der Anschlagtasten betätigt werden, wird der Lernvorgang automatisch abgebrochen.

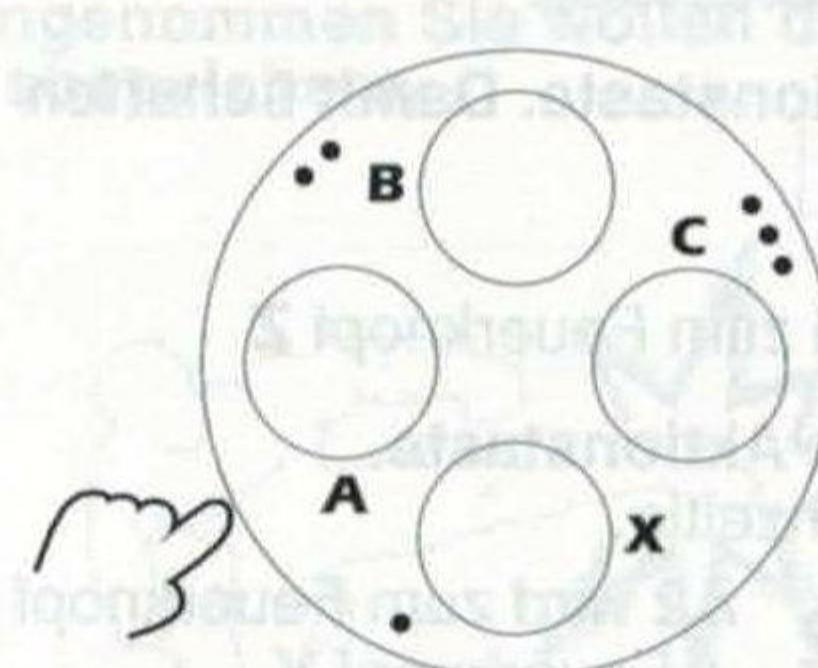
WIEDERGABE EINES HANDLUNGSABLAUFS

Sie können die vorprogrammierten Manöver oder Ihre eigenen Spezialmanöver beliebig oft wiederholen. So wird's gemacht:

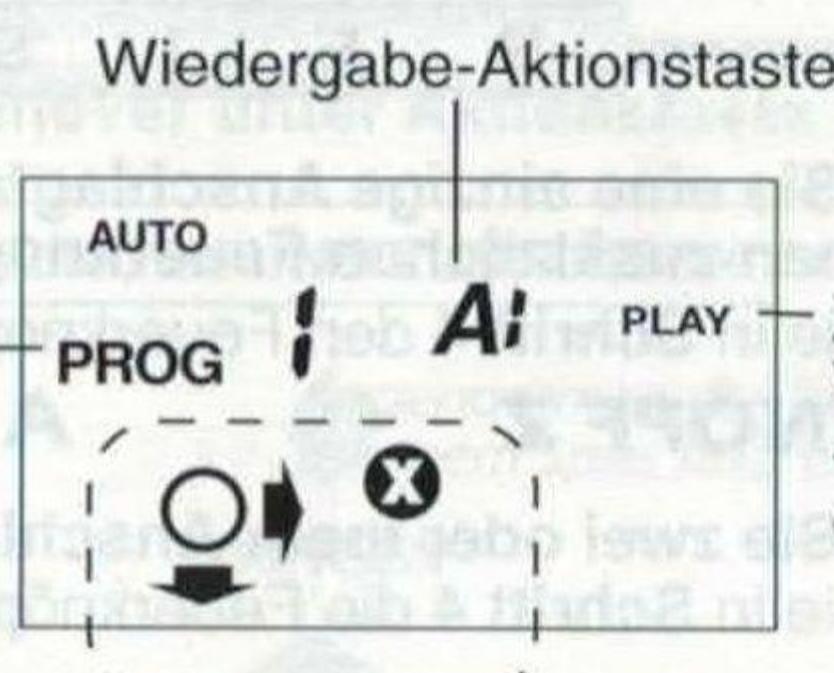
WIEDERGABE-VORGANG

1. Wählen Sie ein Programm-Modus durch betätigen der  Taste.
2. Wählen und betätigen Sie die Aktionstaste, die Sie wiedergeben möchten.

Sie müssen die Aktionstaste nicht gedrückt halten, bis das Manöver beendet ist. Drücken Sie einfach die Aktionstaste und geben Sie diese wieder frei, das Manöver wird automatisch abgespielt.



Wiedergabe-Programm



Wiedergabe-Aktionstaste

Zeigt an, daß die Wiedergabe-funktion eingestellt ist

Sie werden feststellen, daß die Handlungsabläufe auf der LCD-Anzeige in Sequenz gezeigt werden. Gleichzeitig sehen Sie, wie die Handlungen durch den Charakter auf Ihrem Bildschirm ausgeführt werden.

Anmerkung: Halten Sie die "FUNC." Taste gedrückt, um schnell zwischen den Spielmodi umzuschalten.

SPIEGELFUNKTION

Die vorprogrammierten Manöver nehmen an, daß Sie von der linken Seite her kämpfen. Sie können diese Manöver jedoch mit Hilfe der Spiegelfunktion "gespiegelt" ablaufen lassen, so als ob Sie von der rechten Seite aus kämpfen.

Wenn Sie von der rechten Seite aus kämpfen, müssen Sie nur das Steuerkreuz auf die linke Seite drücken; alle Ihre Manöver werden automatisch gespiegelt.

Diese Funktion kann auch dann angewendet werden, wenn Sie Ihre eigenen Manöver von der rechten Seite aus programmiert haben. Wenn Sie von rechts programmieren und anschließend von links kämpfen, müssen Sie ebenfalls das Steuerkreuz nach links drücken, um Ihre Manöver zu spiegeln.

Wenn Sie zum Beispiel einen Feuerball von rechts unter der "A1" Taste abspeichern, jedoch anschließend nach links springen und von dieser Seite aus kämpfen, können Sie dennoch den Feuerball ausführen, indem Sie das Steuerkreuz nach links drücken und "A1" betätigen.

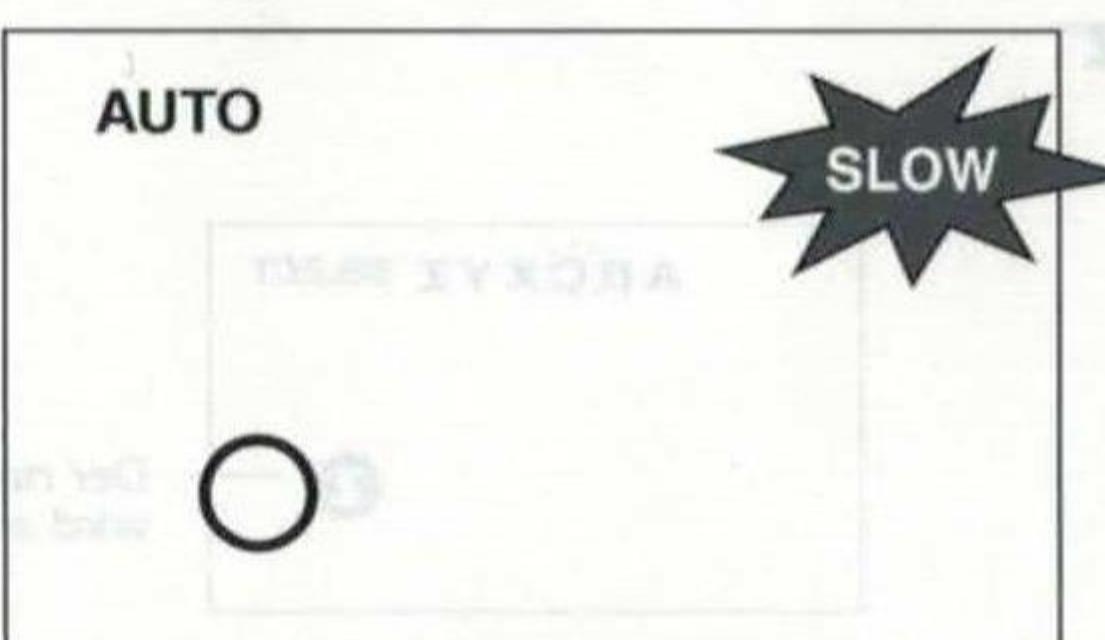
ZEITLUPE

Das Zeitlupentempo dient zum Verlangsamen des Spiels. Diese Eigenschaft kann im Memory-und Programm-Modi ausgeführt werden. Die Zeitlupe kann nicht in die Aktionstasten gespeichert werden, außerdem gibt es keine Handlungs-Wiedergabe wenn die Zeitlupe aktiviert ist.

ANMERKUNG : Einige Spiele sind nicht in der Lage das Zeitlupentempo auszuführen.

EINSTELLEN DES ZEITLUPENTEMPOS

Drücken Sie die  Taste, um die Zeitlupe zu aktivieren.



— Blinkt, um anzudeuten, daß die Zeitlupe "EIN" geschaltet ist.

LÖSCHEN DES ZEITLUPENTEMPOS

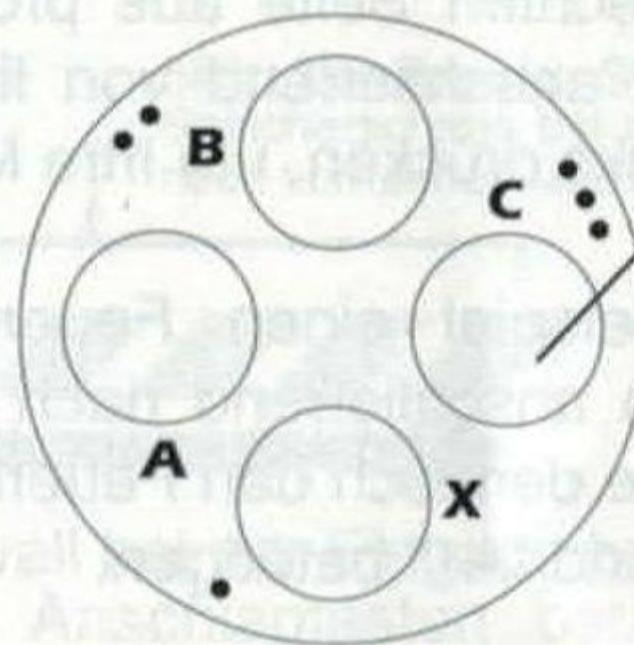
Drücken Sie die  Taste, um das Zeitlupentempo zu löschen.

BELEGUNGSÄNDERUNG DER FEUERKNÖPFE

Diese Funktion ermöglicht es Ihnen die Belegung der Feuerknöpfe neu einzustellen, um dadurch die für Sie optimale Zuordnung zu erreichen.

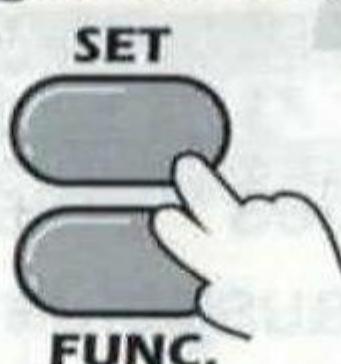
B E I S P I E L

Angenommen Sie möchten den Feuerknopf "C" zum Feuerknopf "Z" machen.

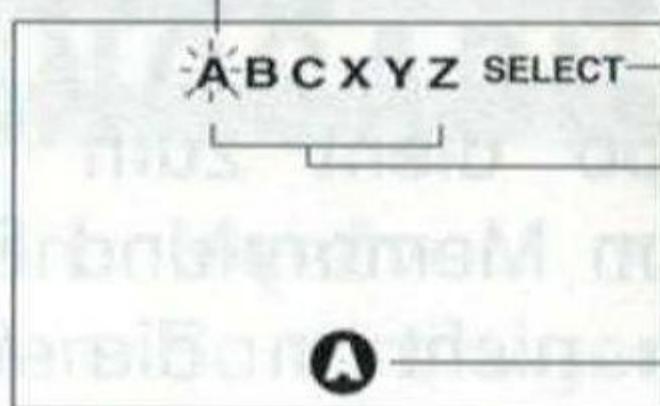


Änderung zum Feuerknopf "Z"

Drücken Sie "SET" & "FUNC." gleichzeitig



Gewählter Feuerknopf blinkt

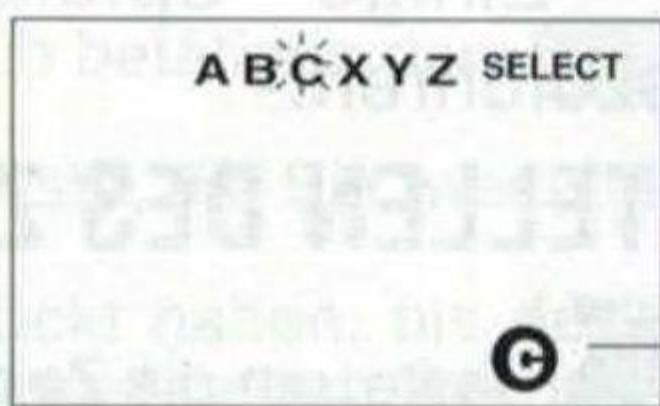


Zeigt an, daß die Änderung aktiviert wurde

Zeigt die vorhandenen Feuerknöpfe an

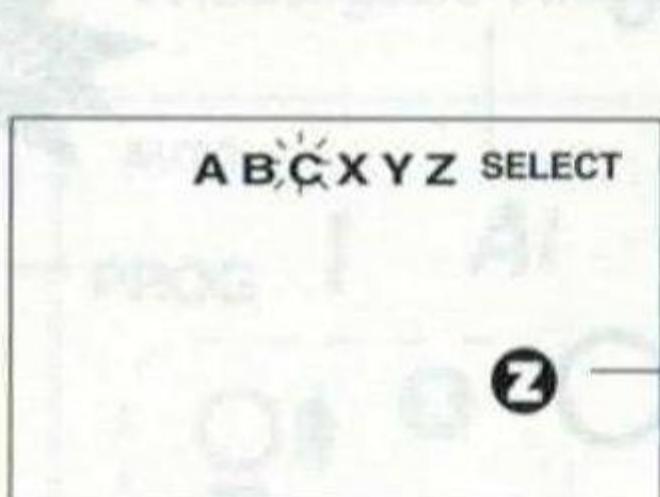
Anzeige der gedrückten Taste

Wählen Sie mit dem Steuerkreuz den Feuerknopf "C"



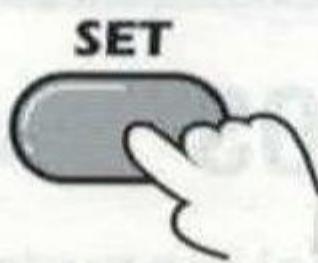
gewählter Feuerknopf "C"

Drücken Sie den Feuerknopf "Z"



Der neue Feuerknopf "Z" wird angezeigt

Zum Beenden drücken Sie bitte SET



FEHLERSUCHE

**Keine
Flüssigkristallanzeige**

Überprüfen Sie die Verbindung zur Spiele-konsole

**Die Feuerknöpfe und
das Steuerkreuz
funktionieren nicht**

Überprüfen Sie die Verbindung zur Spiele-konsole

**Ihr gespeicherter
handlungsablauf kann
nicht wiedergegeben
werden**

Prüfen Sie, ob Sie im richtigen Programm-Modus sind und daß Sie die richtigen Aktionstasten betätigen.

Achten Sie darauf, daß Sie nicht die Richtungstasten auf dem Joypad betätigen, während die Wiedergabe läuft.

Achten Sie darauf, daß Ihr Handlungsablauf nicht zu viele Schritte beinhaltet, damit die vorhandene Speicherkapazität nicht überladen wird.

EMPFEHLUNGEN

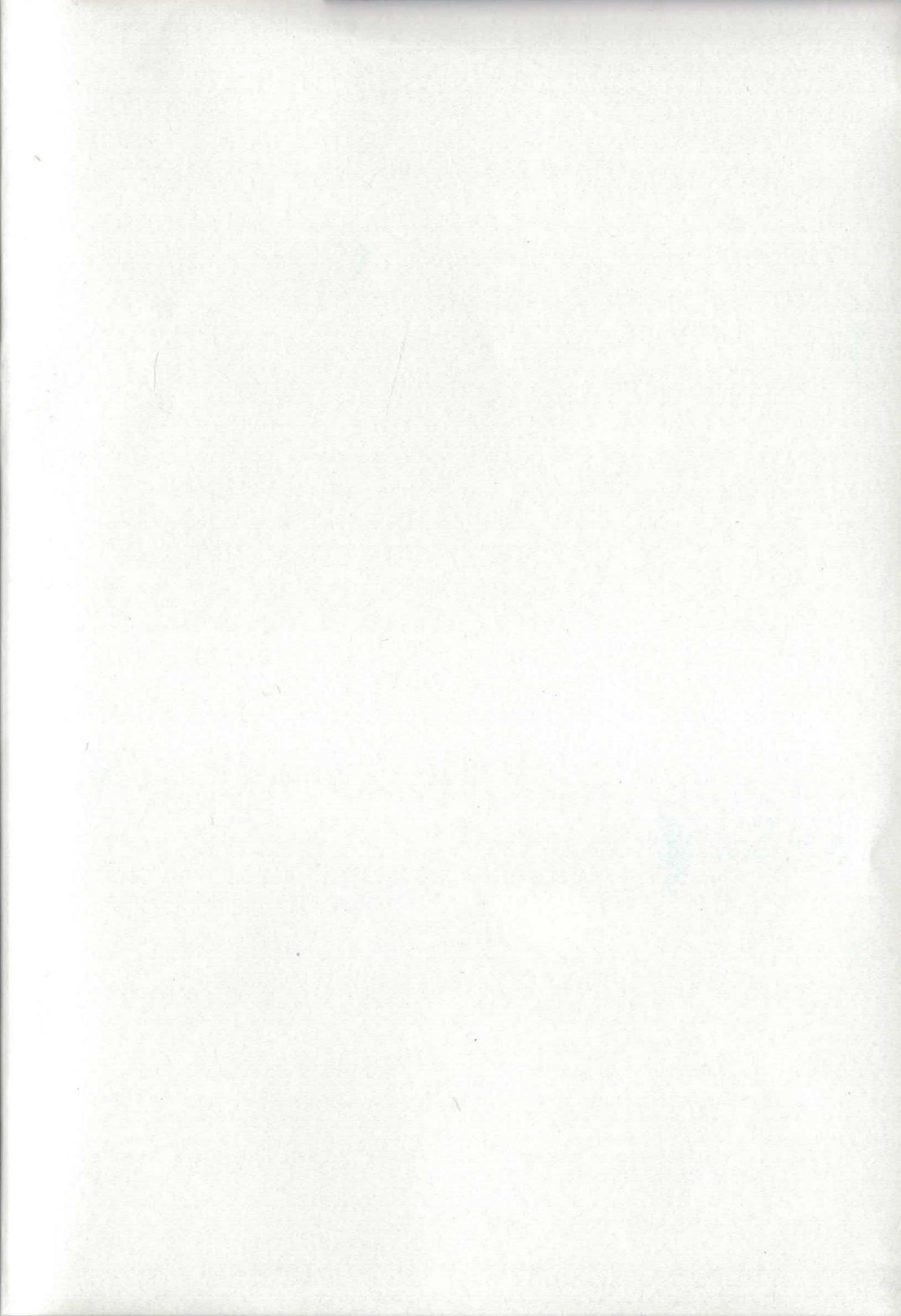
- Üben Sie keinen Druck auf die Flüssigkristallanzeige aus, dies könnte der Anzeige Schaden zufügen.
- Setzen Sie das Gerät keinem direkten Sonnenlicht oder extremen Temperaturen aus, dies könnte die Komponenten beschädigen.
- Giessen Sie keine Flüssigkeiten auf oder ins **SG PROGRAMPAD2**, da dies die Komponenten beschädigen könnte.
- Verwenden Sie ein trockenes Tuch, um Staub und Schmutz vom Gerät abzuwischen.

elb troin si2 heb ,huersb ei2 netloA
bsqvol. moe lus nateslagutnfoir
mudi edatryheftW si2 netfow „neglieted
Drucken Sie „SET“
wlfurustab - esdusach- si2 netriaA
otjhrloß oisre us idoln kusideagnutbnah
snobnssthow - si2 - timelz „Jefanried
jriw nsbuhm“ idoln jekseegahrtaleg2

Wählen Sie mit dem Steuerkreuz
den Farbknopf "C"

Drücken Sie den Farbknopf "Z"

Zum Beenden drücken Sie bitte SET





Mortal Kombat® is a trademark of and licensed from Midway® Manufacturing Company. © 1992 All rights reserved. Used by permission. Acclaim® is a registered trademark of Acclaim Entertainment Inc. © 1993 All rights reserved. Street Fighter II CE is a trademark of Capcom USA. Streets of Rage 2, Jurassic Park, Sonic the Hedgehog 2, David Robinson's Supreme Court, Sega and Genesis are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. X-Men is a trademark of Marvel Entertainment Group, Inc. and licensed to Sega Enterprises, Ltd. Fatal Fury is a trademark of Takara Co. Ltd. Sega Genesis, Sega 16 bit mega drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.