

***hama***®

00034384

[www.hama.com](http://www.hama.com)

***hama***®

Hama GmbH & Co KG  
Postfach 80  
86651 Monheim/Germany  
Tel. +49 (0)9091/502-0  
Fax +49 (0)9091/502-274  
[hama@hama.com](mailto:hama@hama.com)  
[www.hama.com](http://www.hama.com)



**Ultimate PlayStation 2®  
Converter**

## D Kurzanleitung Ultimate Adapter für PS2®

Mit dem Ultimate Adapter können Sie eine handelsübliche PS/2 Tastatur und PS/2 Maus an Ihre Playstation2® anschließen. Dadurch erzielen Sie eine wesentlich verbesserte Steuerung bei First-Person-Shootern (3D-Shootern, Egoshootern) und auch anderen Spielen welche eine genauere Steuerung und vor allem Zielen erfordern.

Die Tastenbelegungen lassen sich natürlich Ihren Bedürfnissen entsprechend anpassen, so dass Sie jeden beliebigen Spielertitel auf Ihre Spielgewohnheiten abstimmen können. Die Programmierung der Tasten ist dabei kinderleicht. Zusätzlich lassen sich die Einstellungen z.B. der Deadzone / Ruhezone verfeinern und individuell einstellen. (siehe weitere Beschreibung!)

### 1. Installation:

#### 1.1 Anschluss der PS/2-Tastatur & PS/2-Maus am Ultimate Adapter:

- Verbinden Sie den PS/2-Anschluss der Maus und der Tastatur mit den Anschlüssen an der Vorderseite des Ultimate Adapters.
- Dabei wird die Maus an den rechten Eingang (grün) und die Tastatur an den linken Eingang (lila) angeschlossen. Die Eingänge sind farblich gekennzeichnet um Ihnen das Verbinden zu erleichtern.

#### 1.2 Anschluss des Ultimate Adapters an Ihre Videospielekonsole:

- Schließen Sie den mit der Maus und Tastatur verbundenen Ultimate Adapter an einen beliebigen Controller-Anschluss Ihrer Konsole an.
- Das Aufleuchten der LEDs Ihrer Tastatur zeigen Ihnen an, dass der Ultimate Adapter funktioniert und die Tastatur, sowie Maus korrekt mit dem Gerät verbunden sind.

### 2. Programmierung:

#### 2.1 Eigene Belegung für die Tastatur und Maus konfigurieren:

- Drücken Sie die Taste "ESC" auf der angeschlossenen Tastatur, die rote Programm LED auf dem Ultimate Adapter fängt an langsam zu blinken.
- Jetzt bestätigen Sie die dementsprechende Taste aus der Zuordnungstabelle die neu programmiert werden soll und dann die Taste auf der Tastatur auf welche die Kontrollertaste/-funktion gelegt werden soll.
- Die rote Programm LED fängt an schneller zu blinken und leuchtet dann dauerhaft rot. Jetzt wird die Funktionalität auf die von Ihnen ausgewählte Taste neu abgelegt.
- Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle anderen Tasten am Controller, die Sie ändern oder auf die Tastatur legen möchten.

#### 2.2 Konfiguration abspeichern:

- Nachdem Sie alle Tasten wie oben konfiguriert haben, besteht die Möglichkeit diese Konfiguration unter F1 - F8 abzuspeichern. Dabei können Sie acht unterschiedliche Konfigurationen abspeichern.
- Drücken Sie dafür die Taste „ESC“, die rote Programm LED fängt an langsam zu blinken.
- Jetzt drücken Sie wahlweise die Taste „F1 - F8“ und die rote Programm LED erlischt. Ihre Konfiguration ist nun gespeichert.

#### 2.3 Konfiguration abrufen:

- Drücken Sie die „ALT“ Taste und die „F1 - F8“ Taste für Ihre jeweilige Konfiguration. Dies kann auch während dem laufenden Spiel vorgenommen werden.

### 3. Weitere Einstellungsmöglichkeiten:

#### 3.1 Einstellung der Mausegeschwindigkeit:

- Es besteht die Möglichkeit die Mausegeschwindigkeit Ihren Bedürfnissen anzupassen.

Dabei können Sie einen Wert zwischen 1 = langsam und 9 = sehr schnell auswählen.

- Drücken Sie die Taste „ESC“ und die rote Programm LED blinkt langsam.
- Drücken Sie nun die Taste „ALT“ und wahlweise die Taste 1-9.
- Die LED erlischt und der Wert ist abgelegt.

#### 3.2 Ruhezone / Deadzone Einstellung:

Von Spiel zu Spiel ist es unterschiedlich wie weit Sie den Analogstick Ihres Controllers in eine Richtung drücken müssen, bevor sich auf dem Bildschirm eine Reaktion ergibt. Dieser minimale und kurze Bereich, in welchem noch keine Aktion ausgeführt wird, obwohl Sie Ihren Analogstick bewegen, nennt man Ruhezone. (Deadzone). Diese Anschlagsensitivität können Sie ebenfalls konfigurieren und in der Gesamtkonfiguration abspeichern.

- Drücken Sie die Taste „ESC“ und die rote Programm LED blinkt langsam.
- Drücken Sie nun die Taste „0-9“ (0 = keine Ruhezone bis 9 = große Ruhezone).
- Die LED erlischt und der Wert ist abgelegt.

Ein Großteil der Spiele funktioniert mit einem Wert zwischen 3-5.

#### 3.3 Invertieren der Maus:

Invertieren der Y-Achse Ihrer Maus (hoch/runter):

#### Aktivieren:

- Drücken Sie die Taste „ESC“ und die rote Programm LED blinkt langsam.
- Drücken Sie die Taste „END“ und die rote Programm LED erlischt.

#### Deaktivieren:

- Drücken Sie die Taste „ESC“ und die rote Programm LED blinkt langsam.
- Drücken Sie die Taste „POS1“ und die rote Programm LED erlischt.

#### 3.4 Vertauschen der Analogstick Funktionen (X & Y Achsen):

Der rechte Analogstick am Controller wird im Normalfall zum Umherschauen/Zielen verwendet, der linke zum Bewegen der Spielfigur. Sogenannte Lightgunshooter wie etwa Silent Scope® benutzen allerdings den linken Analogstick für das Bewegen des Fadenkreuzes. Die nachfolgende Kombination bestimmt daher auf welchen Analogstick die Mausebewegung angewendet wird.

#### Mausebewegung (linker Stick):

- Drücken Sie die Taste „ESC“ und die rote Programm LED blinkt.
- Drücken Sie die Taste „Bild Hoch“ und die LED erlischt.

#### Mausebewegung (rechter Stick):

- Drücken Sie die Taste „ESC“ und die rote Programm LED blinkt.
- Drücken Sie die Taste „Bild runter“ und die LED erlischt.

#### Hinweis:

Der PS2® Ultimate Converter hat die Digital/Analog Modus Funktion, identisch mit der Funktion beim PS2® Controller. Befindet sich der Converter im Digital Modus, funktioniert die Belegung des linken Steuersticks (Standard Konfiguration: W, A, S, D) und des rechten Steuersticks (Standard Konfiguration: I,M,J,L / Mausebewegung) nicht. Drücken Sie in diesem Fall die "ESC" und die "EINFÜGEN" Taste auf der angeschlossenen Tastatur und wechseln Sie so in den Analog Modus zurück, jetzt ist die Standard Konfiguration wieder aktiv.

## 4. Tabellen

### 4.1 Standard Konfiguration (PS2®)

Controller	Tastatur	Maus
Left Stick	W,A,S,D	
Right Stick	I,M,J,L	Mouse Move
X	SPACEBAR	
O	E	
Ⓜ	R	
r	Z	
L1	T	Left Button
R1	F	Right Button
L3	Y	
R3	G	
Start	ENTER	
SELECT	BACKSPACE	
L2	B	
R2	CAPS LOCK	
D-Pad UP	.	
D-Pad Down	,	
D-Pad Left	fl	
D-Pad Right	fr	

### 4.2 Zuordnungstabelle für Programmierung (PS2®)

PS2 Controller	Tastatur	PS2 Controller	Tastatur
	(controller map keys)		(controller map keys)
r	V	Right	fr
Ⓜ	Ü	Left Stick Up	Left ALT+.
X	X	Left Stick Down	Left ALT+,
°	O	Left Stick Left	Left ALT+fl
L1	A	Left Stick Right	Left ALT+fr
L2	S	Right Stick Up	Right ALT+.
L3	D	Right Stick Down	Right ALT+,
R1	L	Right Stick Left	Right ALT+fl
R2	K	Right Stick Right	Right ALT+fr
R3	J		
Select	BACK SPACE		
Start	Enter		
Up	.		
Down	,		
Left	fl		

(Controller Taste entspricht für die Programmierung der dementsprechenden Tastaturtaste)

With the Ultimate Adapter you can connect a PS/2 keyboard and PS/2 mouse usual in trade to your Playstation2®. The result is a considerably improved control as far as First-Person-Shooters (3D-Shooters, Egoshooters) are concerned. This also applies to other games which require particularly aiming and a more precise control.

Of course, the button occupancies can be adapted to your demands so that you can adjust any game title to your game habits. The programming of the buttons is really easy. In addition, the settings of the deadzone / quiet zone e.g. can be refined and adjusted individually. (see further description!)

#### 1. Installation:

##### 1.1 Connecting the PS/2 keyboard & PS/2 mouse to the Ultimate Adapter:

- Connect the PS/2 port of the mouse and of the keyboard to the ports on the front of the Ultimate Adapter.
- The mouse is connected to the right input (green) and the keyboard to the left input (purple). The inputs are marked with colours in order to facilitate the connecting process.

##### 1.2 Connecting the Ultimate Adapter to your video game console:

- Connect the Ultimate Adapter which is connected to the mouse and to the keyboard to any controller port of your console.
- The lighting up of the LEDs of your keyboard indicates that the Ultimate Adapter functions and that the keyboard as well as the mouse are correctly connected to the device.

#### 2. Programming:

##### 2.1 Configure an own occupancy for the keyboard and the mouse:

- Press the button "ESC" on the connected keyboard, the red programme LED on the Ultimate Adapter begins to flash slowly.
- Confirm now the corresponding button on the keyboard or on the mouse with the desired controller function which you want to assign anew. (see table)
- The red programme LED begins to flash faster and then goes out. Now the functionality has been transferred to the button you have chosen.
- Repeat this process for all the other buttons on the controller which you want to change or occupy.

##### 2.2 Store the configuration:

- When you have configured all buttons as described above, you have the possibility to store this configuration under F1 - F8. You can store eight different configurations.
- Press the button "ESC", the red programme LED begins to flash slowly.
- Press now alternatively the button "F1 - F8" and the red programme LED goes out. Your configuration is stored now.

##### 2.3 Recall the configuration:

- Press the "ALT" button and the "F1 - F8" button for your respective configuration. This can also be done during the game.

#### 3. Other setting possibilities:

##### 3.1 Setting of the mouse speed:

- There is the possibility to adapt the mouse speed to your demands. You can select a value between 1 = slow and 9 = very fast.
- Press the button "ESC" and the red programme LED flashes slowly.

- Now press the button "ALT" and alternatively the button 1-9.
- The LED goes out and the value is stored.

### 3.2 Quiet zone / deadzone setting:

It depends on the game how far you have to press the analogue stick of your controller in one direction before you can see a reaction on the screen. This minimal and short period of time during which an action is not yet carried out although you move your analogue stick is called quiet zone (deadzone). You can configure this stroke sensitivity as well and store it in the complete configuration.

- Press the button "ESC" and the red programme LED flashes slowly.
- Now press the button "0-9" (0 = no quiet zone to 9 = big quiet zone).
- The LED goes out and the value is stored.

The majority of the games function with a value between 3-5.

### 3.3 Inverting of the mouse:

Inverting of the y-axis of your mouse (up/down):

#### Activate:

- Press the button "ESC" and the red programme LED flashes slowly.
- Press the button "END" and the red programme LED goes out.

#### Deactivate:

- Press the button "ESC" and the red programme LED flashes slowly.
- Press the button "POS1" and the red programme LED goes out.

### 3.4 Exchanging the analogue stick functions (X & Y axes):

The right analogue stick of the controller is normally used for aiming/looking around, the left one for moving the game figure. However, so-called Lightgunshooters like Silent Scope® use the left analogue stick for moving the cross hairs. The following combination determines therefore to which analogue stick the mouse movement is applied.

#### Mouse movement (left stick)

- Press the button "ESC" and the red programme LED flashes.
- Press the button "Picture Up" and the LED goes out.

#### Mouse movement (right stick)

- Press the button "ESC" and the red programme LED flashes.
- Press the button "Picture Down" and the LED goes out.

#### Note:

"PS2® Ultimate Converter has digital/analog mode function same as the function of the joy pad. As the converter is in digital mode, the left stick (Standard Konfiguration: W, A, S, D) and right stick (Standard Konfiguration: I, M, J, L / mouse move) will be non functioned. Press "ESC" add "INSERT" buttons to switch the mode to become analog mode to get the function back."

## 4. Tables

### 4.1 Standard Konfiguration (PS2)

Controller	Keyboard	Mouse
Left Stick	W,A,S,D	
Right Stick	I,M,J,L	Mouse Move
X	SPACEBAR	
0	E	
Ⓞ	R	
r	Z	
L1	T	Left Button
R1	F	Right Button
L3	Y	
R3	G	
Start	ENTER	
SELECT	BACKSPACE	
L2	B	
R2	CAPS LOCK	
D-Pad UP	.	
D-Pad Down	,	
D-Pad Left	fl	
D-Pad Right	‡	

### 4.2 Different setting possibilities (PS2)

PS2 Controller	Keyboard	PS2 Controller	Keyboard
	(controller map keys)		(controller map keys)
r	V	Right	‡
Ⓞ	Ü	Left Stick Up	Left ALT+.
X	X	Left Stick Down	Left ALT+,
°	O	Left Stick Left	Left ALT+fl
L1	A	Left Stick Right	Left ALT+‡
L2	S	Right Stick Up	Right ALT+.
L3	D	Right Stick Down	Right ALT+,
R1	L	Right Stick Left	Right ALT+fl
R2	K	Right Stick Right	Right ALT+‡
R3	J		
Select	BACK SPACE		
Start	Enter		
Up	.		
Down	,		
Left	fl		

## F Notice d'utilisation du Ultimate Adapter du PS2®

Avec l'adaptateur « Ultimate Adapter » vous pouvez connecter un clavier PS/2 courant et une souris PS/2 d'usage à votre Playstation2®. Il en résulte une commande considérablement améliorée quant aux jeux « First-Person-Shooter » (« 3D-Shooter », « Egoshooter »). Il en est de même pour d'autres jeux qui demandent une commande plus précise.

Bien sûr, vous pouvez adapter les occupations des touches à vos besoins. Vous pouvez adapter chaque titre de jeu à vos habitudes de jeu. La programmation des touches est très simple. En outre, vous pouvez améliorer et ajuster individuellement p. ex. les réglages de la zone de repos/de la zone de mort (voir description suivante !)

### 1. Installation :

#### 1.1 Connecter le clavier PS/2 et la souris PS/2 à l'adaptateur :

- Connectez la borne PS/2 de la souris et du clavier aux bornes se trouvant sur le devant de l'adaptateur.
- La souris est connectée à l'entrée droite (verte) et le clavier à l'entrée gauche (lilas). Les entrées sont marquées avec des couleurs pour que vous puissiez connecter le clavier et la souris plus facilement à l'adaptateur.

#### 1.2 Connecter l'adaptateur à votre coconsole de jeux vidéo :

- Connectez l'adaptateur branché à la souris et au clavier à une borne contrôleur quelconque de votre console.
- L'allumage des DEL de votre clavier indique que l'adaptateur fonctionne et que le clavier ainsi que la souris sont correctement connectés à l'appareil.

### 2. Programmation :

#### 2.1 Configurer une occupation pour le clavier et la souris :

- Appuyez sur la touche « ESC » sur le clavier branché, la DEL programme rouge sur l'adaptateur commence à clignoter lentement.
- Confirmez maintenant la touche correspondante sur le clavier ou sur la souris avec la fonction souhaitée du contrôleur que vous voulez assigner à neuf. (voir tableau).
- La DEL programme rouge commence à clignoter plus rapidement et puis, elle s'éteint. Maintenant, la touche que vous avez sélectionnée a été occupée à neuf.
- Veuillez répéter ce processus pour toutes les autres touches du contrôleur que vous voulez changer ou occuper.

#### 2.2 Stocker la configuration

- Quand vous avez configuré toutes les touches comme décrit ci-dessus, vous avez la possibilité de stocker cette configuration sous F1 - F8. Vous pouvez stocker huit configurations différentes.
- Appuyez pour cela sur la touche « ESC », la DEL programme rouge commence à clignoter lentement.
- Appuyez maintenant sur la touche « F1 - F8 » (au choix) et la DEL programme rouge s'éteint. Votre configuration est maintenant stockée.

#### 2.3 Appeler la configuration :

- Appuyez sur la touche « ALT » et sur la touche « F1 - F8 » pour votre configuration respective. Vous pouvez également faire cela pendant le jeu.

### 3. D'autres possibilités d'ajustage :

#### 3.1 Ajustage de la vitesse de la souris :

- Il existe la possibilité d'adapter la vitesse de la souris à vos besoins.

Vous pouvez sélectionner une valeur entre 1 = lent et 9 = très rapide.

- Appuyez sur la touche « ESC » et la DEL programme rouge clignote lentement.
- Appuyez maintenant sur la touche « ALT » et sur les touches 1-9 (au choix).
- La DEL s'éteint et la valeur est stockée.

#### 3.2. Ajustage de la zone de repos / de la zone de mort :

Il dépend des jeux jusqu'à quel point vous devez presser le stick analogique de votre contrôleur dans une certaine direction jusqu'à ce que vous puissiez voir une réaction sur l'écran. Cette période courte pendant laquelle aucune réaction n'est réalisée bien que vous remuiez le stick analogique est appelée zone de repos (zone de mort). Vous pouvez également configurer cette sensibilité à la frappe et stocker celle-ci dans la configuration globale.

- Appuyez sur la touche « ESC » et la DEL programme rouge clignote lentement.
- Appuyez maintenant sur la touche « 0-9 » (0 = pas de zone de repos jusqu'à 9 = grande zone de repos).
- La DEL s'éteint et la valeur est stockée.

La plupart des jeux fonctionnent avec une valeur entre 3-5.

#### 3.3. Invertir la souris :

Invertir l'axe des y de votre souris (vers le haut/vers le bas) :

#### Activer :

- Appuyez sur la touche « ESC » et la DEL programme rouge clignote lentement.
- Appuyez sur la touche « END » et la DEL programme rouge s'éteint.

#### Désactiver :

- Appuyez sur la touche « ESC » et la DEL programme rouge clignote lentement.
- Appuyez sur la touche « POS1 » et la DEL programme rouge s'éteint.

#### 3.4 Assignment du mouvement de la souris aux sticks analogiques :

Normalement, on utilise le stick analogique droit du contrôleur pour s'orienter ou pour viser ; le stick gauche est utilisé pour mettre la figure en mouvement. Cependant, les « Lightgunshooter » comme p. ex. Silent Scope® utilisent le stick analogique gauche pour mettre le réticule en mouvement. La combinaison suivante détermine pour cette raison auquel stick analogique le mouvement de la souris est appliqué.

#### Mouvement de la souris (stick gauche) :

- Appuyez sur la touche « ESC » et la DEL programme rouge clignote.
- Appuyez sur la touche « Image vers le haut » et la DEL s'éteint.

#### Mouvement de la souris (stick droit) :

- Appuyez sur la touche « ESC » et la DEL programme rouge clignote.
- Appuyez sur la touche « Image vers le bas » et la DEL s'éteint.

#### Attention:

Le convertisseur PS2® « Ultimate Converter » offre la même fonction mode numérique/analogique que le contrôleur PS2®. L'affectation du levier de commande gauche (configuration standard : W, A, S, D) et du levier droit (configuration standard : I, M, J, L / déplacement de la souris) ne fonctionnent pas lorsque le convertisseur est en mode numérique. Appuyez dans ce cas sur les touches « Echap » (Esc) et « Insérer » (Insert) du clavier connecté afin de retourner vers le mode analogique ; la configuration standard est à nouveau active.

## 4. Tableaux

### 4.1 Configuration standard (PS2)

Controller	Keyboard	Mouse
Left Stick	W,A,S,D	
Right Stick	I,M,J,L	Mouse Move
X	SPACEBAR	
O	E	
Ⓞ	R	
r	Z	
L1	T	Left Button
R1	F	Right Button
L3	Y	
R3	G	
Start	ENTER	
SELECT	BACKSPACE	
L2	B	
R2	CAPS LOCK	
D-Pad UP	.	
D-Pad Down	,	
D-Pad Left	f	
D-Pad Right	‡	

### 4.2 Possibilités différentes d'ajustage (PS2)

PS2 Controller	Keyboard (controller map keys)	PS2 Controller	Keyboard (controller map keys)
r	V	Right	‡
Ⓞ	Ü	Left Stick Up	Left ALT+.
X	X	Left Stick Down	Left ALT+,
◦	O	Left Stick Left	Left ALT+f
L1	A	Left Stick Right	Left ALT+‡
L2	S	Right Stick Up	Right ALT+.
L3	D	Right Stick Down	Right ALT+,
R1	L	Right Stick Left	Right ALT+f
R2	K	Right Stick Right	Right ALT+‡
R3	J		
Select	BACK SPACE		
Start	Enter		
Up	.		
Down	,		
Left	f		

## (NL) Korte handleiding Ultimate adapter voor PS2®

Met de Ultimate adapter kunt u een gangbaar PS/2-toetsenbord en een gangbare PS/2-muis op uw Playstation2® aansluiten. Daardoor bereikt u een wezenlijk verbeterde bediening bij First-Person-Shootern (3D-Shootern, Egoshootern) maar ook andere spellen, welke een nauwkeurige besturing en vooral richten verlangen.

De toetsentoekening laat zich uiteraard naar uw wensen configureren, zodat u ieder willekeurig spel op uw speeleigenschappen kunt aanpassen. Het programmeren van de toetsen is zeer eenvoudig. Bovendien kunt u de instellingen, bijv. de "deadzone" / "dode zone", verfijnen en individueel instellen. (zie verdere beschrijving!)

### 1. Installatie:

#### 1.1 Aansluiting PS/2-toetsenbord & PS/2-muis op de Ultimate adapter:

- Sluit de PS/2-aansluiting van de muis en het toetsenbord op de aansluitingen aan de voorzijde van de Ultimate-adapter aan.
- Hierbij wordt de muis op de rechter ingang (groen) en het toetsenbord op de linker ingang (lila) aangesloten. De ingangen zijn van een kleur voorzien om u het aansluiten makkelijker te maken.

#### 1.2 Aansluiting van de Ultimate-adapter op uw video-game-console:

- Sluit de, met de muis en het toetsenbord verbonden Ultimate-adapter, op een willekeurige controller-aansluiting van uw console aan.
- Het oplichten van de LED's van uw toetsenbord bevestigt dat de Ultimate-adapter functioneert en het toetsenbord en de muis correct op het apparaat aangesloten zijn.

### 2. Programmering:

#### 2.1 Eigen toekenning van het toetsenbord en de muis configureren:

- Druk de "ESC"-toets van het aangesloten toetsenbord in, de rode programma LED op de Ultimate-adapter begint langzaam te knipperen.
- Bevestig nu de overeenkomstige toets uit de toekenningstabel die opnieuw geprogrammeerd dient te worden en dan de toets op het toetsenbord, waar de controllertoets/-functie toegekend dient te worden.
- De rode programma LED begint sneller te knipperen en brandt dan continue rood. Nu is de functie aan de door u gekozen toets nieuw toegekend.
- Herhaal deze procedure voor alle andere toetsen op de controller die u wilt veranderen of op het toetsenbord zou willen toekennen.

#### 2.2 Configuratie opslaan:

- Nadat u alle toetsen volgens de bovenstaande procedure geconfigureerd heeft, is het mogelijk deze configuratie onder F1 – F8 op te slaan. Hierbij kunt u drie verschillende configuratie's opslaan.
- Druk de "ESC"-toets in, de rode programma LED begint langzaam te knipperen.
- Druk nu naar keuze de „F1 - F8"-toets in en de rode programma LED gaat uit. Uw configuratie is nu opgeslagen.

#### 2.3 Configuratie activeren:

- Druk de „ALT"-toets en de „F1 - F8"-toets voor uw betreffende configuratie. Dit kan ook tijdens het spel gebeuren.

### 3. Overige instelmogelijkheden:

#### 3.1. Instelling van de muissnelheid:

- Het is mogelijk de muissnelheid aan uw wensen aan te passen. Hierbij kunt u een waarde, tussen 1 = langzaam en 9 = zeer snel, uitkiezen.

- Druk de "ESC"-toets in, en de rode programma LED knippert langzaam.
- Druk nu de „ALT"-toets en naar keuze de 1-9-toets.
- De LED gaat uit en de waarde is opgeslagen.

### 3.2. Deadzone instelling:

Het is van spel tot spel verschillend hoever u de analoge-stick van uw controller in een richting moet drukken voordat er op het beeldscherm een reactie is waar te nemen. Dit minimaal en kort bereik, waarbinnen nog geen actie wordt uitgevoerd, alhoewel u uw analoge-stick beweegt, noemt men de deadzone. ("dode zone"). Deze gevoeligheid kunt u ook configureren en in de totale configuratie opslaan.

- Druk de "ESC"-toets in, en de rode programma LED knippert langzaam.
- Druk nu de „0-9"-toets in (0 = geen deadzone tot 9 = grote deadzone).
- De LED gaat uit en de waarde is opgeslagen.

De meeste spellen werken met een waarde tussen 3-5.

### 3.3. Omkeren van de muis:

Omkeren van de Y-as van uw muis (omhoog/naar beneden):

#### Activeren:

- Druk de "ESC"-toets in, en de rode programma LED knippert langzaam.
- Druk de "END"-toets in, en de rode programma LED gaat uit.

#### Deactiveren:

- Druk de "ESC"-toets in, en de rode programma LED knippert langzaam.
- Druk de "POS1"-toets in, en de rode programma LED gaat uit.

### 3.4. Toekennen van de muisbeweging aan de analoge-sticks:

De rechter analoge-stick op de controller wordt normaliter gebruikt om rond te kijken/richten, de linker om het speelfiguur te bewegen. Zogenaemde Lightgunshooter zoals bijv. Silent Scope® gebruiken echter de linker analoge-stick om het vizier te bewegen. De onderstaande combinatie bepaald daarom op welke analoge-stick de muisbeweging gebruikt wordt.

#### Muisbeweging (linker stick):

- Druk de "ESC"-toets in, en de rode programma LED knippert.
- Druk de "beeld omhoog"-toets in, en de LED gaat uit.

#### Muisbeweging (rechter stick):

- Druk de "ESC"-toets in, en de rode programma LED knippert.
- Druk de "beeld omlaag"-toets in, en de LED gaat uit.

#### Attentie:

De PS2 Ultimate Converter beschikt over een digitale/analoge modus functie, gelijk aan de functie bij de PS2 Controller. Bevindt zich de converter in de digitale modus, dan functioneert de instelling van de linker besturingsstick (standaard configuratie: W, A, S, D) en van de rechter besturingsstick (standaard configuratie: I, M, J, L / muisbeweging niet. In dit geval drukt u de "ESC"- en de "INVIOEGEN"-toets op het aangesloten toetsenbord in en wisselt zo in de analoge modus terug, nu is de standaard configuratie weer actief.

## 4. Tabellen

### 4.1 Standaard configuratie (PS2)

Controller	Toetsenbord	Muis
Linker stick	W,A,S,D	
Rechter stick	I,M,J,L	Muisbeweging
X	SPATIEBALK	
0	E	
Ⓜ	R	
r	Z	
L1	T	Linkertoets
R1	F	Rechertoets
L3	Y	
R3	G	
Start	ENTER	
SELECTEREN	BACKSPACE	
L2	B	
R2	HOOFDLETTERS	
D-pad OMHOOG	.	
D-pad Naar beneden	,	
D-pad Links	fl	
D-pad Rechts	‡	

### 4.2 Toekenningstabel voor het programmeren (PS2)

PS2 Controller	Toetsenbord (controller toetsen toekennen)	PS2 Controller	Toetsenbord (controller toetsen toekennen)
r	V	Rechts	‡
Ⓜ	U	Linker stick omhoog	Links ALT+.
X	X	Linker stick naar beneden	Links ALT+,
°	O	Linker stick links	Links ALT+fl
L1	A	Linker stick rechts	Links ALT+‡
L2	S	Rechter stick omhoog	Rechts ALT+
L3	D	Rechter stick naar beneden	Rechts ALT+,
R1	L	Rechter stick links	Rechts ALT+fl
R2	K	Rechter stick rechts	Rechts ALT+‡
R3	J		
Selecteren	HOOFDLETTERS		
Start	Enter		
Omhoog	.		
Naar beneden	,		
Links	fl		

(Controller-toets komt voor de programmering met de betreffende toetsenbordtoets overeen)

## ① I Brevi istruzioni adattatore per PS2®

Con l'adattatore è possibile connettere alla Playstation2® una comune tastiera PS/2 e un mouse PS/2. In questo modo si ottiene un controllo decisamente migliore per il First-Person-Shooter (Shooter 3D, Egoshootern) e anche per altri giochi che necessitano un controllo e una mira più precisi.

La configurazione dei tasti si può regolare in base alle proprie esigenze in modo da adattarla ogni volta alle diverse abitudini di gioco. La programmazione dei tasti è semplicissima. Inoltre è possibile migliorare le impostazioni, ad es. della deadzone/zona morta e adeguarle alle esigenze individuali (vedi ulteriore descrizione!).

### 1. Installazione:

#### 1.1 Collegamento della tastiera PS/2 e del mouse PS/2 all'adattatore:

- Collegare il connettore PS/2 del mouse e della tastiera agli attacchi sul lato anteriore dell'adattatore.
- Collegare il mouse all'entrata destra (verde) e la tastiera all'entrata sinistra (lilla). Le entrate sono contrassegnate da colori diversi per facilitare il collegamento.

#### 1.2 Collegamento dell'adattatore alla console di gioco:

- Connettere l'adattatore collegato al mouse e alla tastiera a un attacco del controller della propria console.
- L'accensione dei LED sulla tastiera segnala che l'adattatore è in funzione e che la tastiera e il mouse sono collegati correttamente all'apparecchio.

### 2. Programmazione:

#### 2.1 Configurare la propria occupazione per la tastiera e il mouse:

- Premere il tasto "ESC" sulla tastiera collegata, il LED del programma rosso sull'adattatore comincia a lampeggiare lentamente.
- Confermare dalla tabella di assegnazione il tasto che deve essere riprogrammato, quindi il tasto sulla tastiera su cui deve essere impostato il tasto / la funzione del controller.
- Il LED rosso del programma comincia a lampeggiare più velocemente, quindi rimane acceso a luce rossa fissa. La funzione viene così memorizzata sul tasto selezionato.
- Ripetere questo procedimento per tutti gli altri tasti del controller che si desidera modificare o impostare sulla tastiera.

#### 2.2 Memorizzazione della configurazione:

- Dopo aver configurato tutti i tasti come descritto sopra, è possibile memorizzare questa configurazione con F1 - F8. Si possono memorizzare tre configurazioni diverse.
- Premere il tasto "ESC", il LED del programma rosso comincia a lampeggiare lentamente.
- Premere quindi i tasti "F1 - F8", il LED si spegne. La configurazione è così memorizzata.

#### 2.3 Richiamo della configurazione:

- Premere quindi il tasto "ALT" e i tasti "F1 - F8" per la configurazione corrispondente. Questa operazione può essere effettuata anche durante la sessione di gioco.

### 3. Altre possibilità di installazione:

#### 3.1 Impostazione della velocità del mouse:

- È possibile adeguare la velocità del mouse alle proprie esigenze. Si può scegliere un valore tra 1 = lento e 9 = molto veloce.

- Premere il tasto "ESC", il LED del programma rosso comincia a lampeggiare lentamente. Tenere premuto il tasto "ALT" e a scelta il tasto 1-9.
- Il LED si spegne e il valore è memorizzato.

#### 3.2 Impostazione della zona morta / deadzone:

A seconda del gioco, varia la pressione che si deve effettuare sullo stick analogico del controller in una direzione, prima che si verifichi una reazione sullo schermo. Questo spazio minimo e breve in cui non è stata ancora eseguita nessuna azione benché si muova lo stick analogico, è denominata zona morta (deadzone). La sensibilità di pressione può essere configurata e memorizzata nella configurazione generale.

- Premere il tasto "ESC", il LED del programma rosso comincia a lampeggiare lentamente.
- Premere quindi il tasto "0-9" (0 = nessuna zona morta fino a 9 = grande zona morta).
- Il LED si spegne e il valore è memorizzato.

La maggior parte dei giochi funziona con un valore tra 3 e 5.

#### 3.3 Inversione del mouse:

Inversione dell'asse Y del mouse (alto/basso):

##### Attivazione:

- Premere il tasto "ESC", il LED del programma rosso comincia a lampeggiare lentamente.
- Premere il tasto "END", il LED rosso si spegne.

##### Disattivazione:

- Premere il tasto "ESC", il LED del programma rosso comincia a lampeggiare lentamente.
- Premere il tasto "POS1", il LED rosso si spegne.

#### 3.4 Assegnazione del movimento del mouse agli stick analogici:

Di regola lo stick analogico destro del controller viene utilizzato per esplorare/mirare, il sinistro per muovere i personaggi. I cosiddetti lightgunshooter come Silent Scope® utilizzano lo stick analogico sinistro per il movimento del reticolo. La seguente combinazione determina quindi su quale stick analogico viene applicato il movimento del mouse.

##### Movimento del mouse (stick sinistro):

- Premere il tasto "ESC", il LED del programma rosso lampeggia.
- Premere il tasto "Immagine in alto", il LED si spegne.

##### Movimento del mouse (stick destro):

- Premere il tasto "ESC", il LED del programma rosso lampeggia.
- Premere il tasto "Immagine in basso", il LED si spegne.

##### Avvertenza:

Nel convertitore PS2 la funzione digitale/analogica è identica a quella del controller PS2. Se il convertitore si trova in modalità digitale, funziona l'occupazione dello stick sinistro (configurazione standard: W, A, S, D) e non quella dello stick destro (configurazione standard: I, M, J, L / movimento del mouse). In questo caso premere il tasto "ESC" e il tasto "INS" sulla tastiera collegata e tornare alla modalità analogica; ora la configurazione standard è nuovamente attiva.



#### 4. Tabelle

##### 4.1 Configurazione standard (PS2)

Controller	Tastiera	Mouse
Stick sinistro	W,A,S,D	
Stick destro	I,M,J,L	Mossa mouse
X	SPACEBAR	
0	E	
Ⓞ	R	
r	Z	
L1	T	Pulsante sinistro
R1	F	Pulsante destro
L3	Y	
R3	G	
Start	ENTER	
SELECT	BACKSPACE	
L2	B	
R2	CAPS LOCK	
D-Pad SU	.	
D-Pad Giù	,	
D-Pad Sinistra	f	
D-Pad Destra	‡	

##### 4.2 Tabella di assegnazione per la programmazione (PS2)

PS2 Controller	Tastiera (tasti mappa controller)	PS2 Controller	Tastiera (tasti mappa controller)
r	V	Destra	‡
Ⓞ	Û	Stick sinistro su	Sinistra ALT+
X	X	Stick sinistro giù	Sinistra ALT+,
°	O	Stick sinistro a sinistra	Sinistra ALT+f
L1	A	Stick sinistro a destra	Sinistra ALT+‡
L2	S	Stick destro su	Destra ALT+
L3	D	Stick destro giù	Destra ALT+,
R1	L	Stick destro a sinistra	Destra ALT+f
R2	K	Stick destro a destra	Destra ALT+‡
R3	J		
Select	BACK SPACE		
Start	Enter		
Su	.		
Giù	,		
Sinistra	f		

(Per la programmazione il tasto del controller corrisponde al relativo tasto della tastiera)

#### E I Istruzioni brevi per el adattador Ultimate para PS2®

El adaptador Ultimate permite la conexión de un teclado convencional PS/2 y de un ratón PS/2 a su Playstation2®. Ello procura un control notablemente mejor en los First-Person-Shooters (3D-Shooters, Egshooters) y en otros juegos en los que se exige un control más exacto y sobre todo buena puntería.

La ocupación de las teclas se puede adaptar a sus necesidades, de modo que podrá ajustar cada juego a sus costumbres. La programación de las teclas es muy sencilla. Además, los ajustes de, p. ej., Deadzone / Zona de descanso se pueden afinar y realizar individualmente. (Véase la descripción posterior)

##### 1. Instalación:

###### 1.1 Conexión del teclado PS/2 y del ratón PS/2 al adaptador Ultimate:

- Enchufe los ratón y teclado PS/2 a las conexiones del lado delantero del adaptador Ultimate.
- El ratón se conecta a la entrada derecha (verde) y el teclado a la izquierda (lila). Las entradas están identificadas mediante colores para hacerle más fácil la conexión.

###### 1.2 Conexión del adaptador Ultimate a la consola de juegos de vídeo:

- Conecte el adaptador Ultimate con el ratón y el teclado conectados en él a cualquier conexión del control de su consola.
- Los LEDs de su teclado se iluminan para indicar que el adaptador Ultimate funciona y que el teclado y el ratón están correctamente conectados al aparato.

##### 2. Programación:

###### 2.1 Configurar la ocupación personal de teclado y ratón:

- Pulse la tecla "ESC" del teclado conectado, el LED rojo de programación del adaptador Ultimate empieza a parpadear lentamente.
- Confirme ahora la tecla de la tabla de asignación que desee programar de nuevo y, seguidamente, la tecla del teclado que desee ocupar con la función de la tecla del control.
- El LED rojo de programación empieza a parpadear más deprisa para lucir permanentemente en rojo a continuación. La funcionalidad ha sido ahora transferida a la tecla elegida por Usted.
- Repita este proceso con todas las demás teclas del control que desee cambiar o cuya funcionalidad desee transferir al teclado.

###### 2.2 Guardar la configuración:

- Una vez configuradas todas las teclas como se ha explicado anteriormente, existe la posibilidad de guardar esta configuración como F1 - F8. Podrá guardar tres configuraciones diferentes.
- Para ello, pulse la tecla "ESC", el LED rojo de programación empieza a parpadear lentamente.
- Pulse ahora una de las teclas "F1 - F8", el LED rojo de programación se apaga. La configuración se ha guardado.

###### 2.3 Llamar la configuración:

- Pulse la tecla "ALT" y una de las teclas "F1 - F8" para la configuración correspondiente. Estos se puede hacer también durante el juego.

##### 3. Otras posibilidades de ajuste:

###### 3.1 Ajuste de la velocidad del ratón:

- Existe la posibilidad de ajustar la velocidad del ratón a sus necesidades. Para ello, puede elegir entre un valor de 1 = lento y 9 = muy rápido.

- Pulse la tecla "ESC", el LED rojo de programación parpadea lentamente.
- Pulse ahora la tecla "ALT" y una de las teclas 1-9.
- El LED se apaga y el valor se guarda.

### 3.2 Ajuste de la zona de descanso / Deadzone:

El recorrido que debe realizar en una dirección el stick analógico de su control para obtener una reacción en la pantalla varía de juego a juego. Esta reducida zona en la que aún no se ejecuta ninguna acción pese a estar moviendo el stick analógico se llama zona de descanso. (Deadzone). Esta sensibilidad al tope se puede configurar también y guardar en la configuración global.

- Pulse la tecla "ESC", el LED rojo de programación parpadea lentamente.
- Pulse ahora la tecla "0-9" (0 = sin zona de descanso hasta 9 = zona de descanso grande).
- El LED se apaga y el valor se guarda.

La mayoría de los juegos funciona con un valor entre 3-5.

### 3.3 Inversión del ratón:

Invertir el eje Y de su ratón (arriba/abajo):

#### Activar:

- Pulse la tecla "ESC", el LED rojo de programación parpadea lentamente.
- Pulse la tecla "END", el LED rojo de programación se apaga.

#### Desactivar:

- Pulse la tecla "ESC", el LED rojo de programación parpadea lentamente.
- Pulse la tecla "POS1", el LED rojo de programación se apaga.

### 3.4 Asignación del movimiento del ratón a los sticks analógicos:

El stick analógico del control se suele utilizar para explorar/apuntar, el izquierdo para mover la figura del juego. Los así llamados "Lightgunshooter", como Silent Scope®, utilizan en cambio el stick analógico izquierdo para mover la mirilla. La combinación resultante determina entonces en qué stick analógico se aplica el movimiento del ratón.

#### Movimiento del ratón (stick izquierdo):

- Pulse la tecla "ESC", el LED rojo de programación parpadea.
- Pulse la tecla "Página arriba", el LED se apaga.

#### Movimiento del ratón (stick derecho):

- Pulse la tecla "ESC", el LED rojo de programación parpadea.
- Pulse la tecla "Página abajo", el LED se apaga.

#### Nota:

El convertidor Ultimate para PS2 tiene la función de modo digital/análogo, idéntica a la función del control PS2. Si el convertidor se encuentra en el modo digital, funciona la ocupación del stick izquierdo del control (configuración por defecto: W, A, S, D) y no la del stick derecho del control (configuración por defecto: I,M,J,L / movimiento del ratón). En este caso, pulse las teclas "ESC" e "INSERTAR" en el teclado conectado para volver al modo analógico: la configuración por defecto está de nuevo activada.

## 4. Tablas

### 4.1 Configuración por defecto (PS2)

Control	Teclado	Ratón
Left Stick	W,A,S,D	
Right Stick	I,M,J,L	Mouse Move
X	SPACEBAR	
0	E	
Ⓜ	R	
r	Z	
L1	T	Left Button
R1	F	Right Button
L3	Y	
R3	G	
Start	ENTER	
SELECT	BACKSPACE	
L2	B	
R2	CAPS LOCK	
D-Pad UP	.	
D-Pad Down	,	
D-Pad Left	fj	
D-Pad Right	±	

### 4.2 Tabla de asignación para la programación (PS2)

PS2 Control	Teclado	PS2 Control	Teclado
	(controller map keys)		(controller map keys)
r	V	Right	±
Ⓜ	Û	Left Stick Up	Left ALT+-
X	X	Left Stick Down	Left ALT+,
°	O	Left Stick Left	Left ALT+fj
L1	A	Left Stick Right	Left ALT+±
L2	S	Right Stick Up	Right ALT+-
L3	D	Right Stick Down	Right ALT+,
R1	L	Right Stick Left	Right ALT+fj
R2	K	Right Stick Right	Right ALT+±
R3	J		
Select	BACK SPACE		
Start	Enter		
Up	.		
Down	,		
Left	fj		

(Durante la programación, la tecla control se refiere a la tecla correspondiente del teclado)

## ► I Breve manual do Adaptador Ultimate para PS2®

Com o adaptador Ultimate pode ligar um teclado PS/2 convencional e rato PS/2 à sua Playstation2®. Assim obtém um comando bastante melhor nos jogos tipo First-Person-Shooter (shooter 3D, Egoshooter) e também outros jogos, que exijam um comando mais preciso para todos os alvos.

A ocupação dos botões pode naturalmente ser adaptada às suas necessidades, para que possa definir cada um dos seus jogos preferidos de acordo com os seus hábitos de jogo. A programação dos botões é extremamente fácil. Adicionalmente pode refinar e ajustar individualmente as configurações p.ex. da deadzone/ zona morta. (ver outra descrição!)

### 1. Instalação:

#### 1.1 Ligação do teclado PS/2 e rato PS/2 ao adaptador Ultimate:

- Ligue a entrada PS/2 do rato e o teclado às ligações na parte dianteira do adaptador Ultimate.
- Assim o rato é ligado na entrada direita (verde) e o teclado na entrada esquerda (lilás). As entradas são identificadas por cores para lhe facilitar a ligação.

#### 1.2 Ligação do adaptador Ultimate à sua consola de jogos de vídeo:

- Ligue o adaptador Ultimate, ligado com o rato e o teclado, a uma das entradas no controlador da sua consola.
- Ao acender o LED do seu teclado, tal indica que o adaptador Ultimate funciona e que, tanto o rato como o teclado foram correctamente ligados ao aparelho.

### 2. Programação:

#### 2.1 Configurar uma ocupação própria para o teclado e o rato:

- Prima a tecla "ESC" do teclado ligado e o LED vermelho de programação no adaptador Ultimate começa a piscar lentamente.
- Agora confirme o botão correspondente da tabela de classificação que deve ser reprogramado e, de seguida, a tecla do teclado à qual deve ser atribuída a função/botão do controlador.
- O LED vermelho começa a piscar mais rapidamente e, de seguida, fica continuamente aceso a vermelho. A funcionalidade da tecla por si escolhida foi reocupada.
- Repita este processo para todos os outros botões no controlador que pretenda alterar ou atribuir ao teclado.

#### 2.2 Memorizar a configuração:

- Após ter configurado todos os botões como é descrito acima, existe a possibilidade de memorizar esta configuração em F1 - F8. Pode memorizar três configurações diferentes.
- Para tal prima a tecla "ESC" e o LED vermelho de programação começa a piscar lentamente.
- Agora pode premir opcionalmente a tecla "F1 - F8" e o LED vermelho de programação apaga-se. A sua configuração está memorizada.

#### 2.3 Chamar a configuração:

- Prima a tecla "ALT" e "F1 - F8" para a sua respectiva configuração.
- Isto também pode ser efectuado durante o decorrer do jogo.

### 3. Outras possibilidades de ajuste:

#### 3.1 Ajuste da velocidade do rato:

- Existe a possibilidade de adaptar a velocidade do rato às suas necessidades. Aqui pode seleccionar um valor entre 1 = lento e 9 = muito rápido.

- Prima a tecla "ESC" e o LED vermelho de programação começa a piscar lentamente.
- Prima agora a tecla "ALT" e, opcionalmente, as teclas 1-9.
- O LED apaga-se e o valor é registado.

#### 3.2 Ajuste da zona morta/ deadzone:

De jogo para jogo é diferente o quanto deve pressionar o stick analógico do seu controlador numa determinada direcção, antes de haver uma reacção no ecrã. Esta zona mínima e breve, na qual ainda não foi efectuada nenhuma acção apesar de movimentar o stick analógico, chama-se zona morta. (Deadzone). Pode, se necessário, ajustar esta sensibilidade e memorizar nas configurações totais.

- Prima a tecla "ESC" e o LED vermelho de programação começa a piscar lentamente.
- Prima agora as teclas de "0-9" (0 = sem zona morta até 9 = zona morta grande).
- O LED apaga-se e o valor é registado.

Uma grande parte dos jogos funciona com um valor entre 3-5.

#### 3.3 Inversão do rato:

Inversão do eixo Y do seu rato (para cima/para baixo):

##### Activar:

- Prima a tecla "ESC" e o LED vermelho de programação começa a piscar lentamente.
- Prima a tecla "END" e o LED vermelho de programação apaga-se.

##### Desactivar:

- Prima a tecla "ESC" e o LED vermelho de programação começa a piscar lentamente.
- Prima o botão "POS1" e o LED vermelho de programação apaga-se.

#### 3.4 Atribuição do movimento do rato ao stick analógico:

O stick analógico direito no controlador é, normalmente, utilizado para as perspectivas/para apontar e o esquerdo para movimentar as figuras do jogo. Os chamados jogos Lightgun como Silent Scope® utilizam sobretudo o stick analógico esquerdo para movimentar a mira. A seguinte combinação determina por isso em que stick analógico é aplicado o movimento do rato.

##### Movimento do rato (stick esquerdo):

- Prima a tecla "ESC" e o LED vermelho de programação pisca.
- Prima a tecla "Imagem para cima" e o LED apaga-se.

##### Movimento do rato (stick direito):

- Prima a tecla "ESC" e o LED vermelho de programação pisca.
- Prima a tecla "Imagem para baixo" e o LED apaga-se.

##### Nota:

O conversor Ultimate PS2 possui a função de modo digital/analógico, idêntica à função no controlador PS2. Se o conversor de encontrar no modo digital, a ocupação do stick esquerdo de comando (configuração padrão: W, A, S, D) e do stick direito de comando (configuração padrão: I,M,J,L / movimento do rato) não funciona. Neste caso, prima as teclas "ESC" e "INSERIR" no teclado ligado e retorne ao modo analógico, voltando a ficar activa a configuração padrão.

## 4. Tabelas

### 4.1 Configuração padrão (PS2)

Controlador	Teclado	Rato
Left Stick	W,A,S,D	
Right Stick	I,M,J,L	Mouse Move
X	SPACEBAR	
O	E	
@	R	
r	Z	
L1	T	Left Button
R1	F	Right Button
L3	Y	
R3	G	
Iniciar	ENTER	
SELECT	BACKSPACE	
L2	B	
R2	CAPS LOCK	
D-Pad UP	.	
D-Pad Down	,	
D-Pad Left	fl	
D-Pad Right	‡	

### 4.2 Tabela de classificação para programação (PS2)

PS2 Controlador	Teclado (controller map keys)	PS2 Controlador	Teclado (controller map keys)
r	V	Right	‡
@	Ü	Left Stick Up	Left ALT+.
X	X	Left Stick Down	Left ALT+,
°	O	Left Stick Left	Left ALT+fl
L1	A	Left Stick Right	Left ALT+‡
L2	S	Right Stick Up	Right ALT+.
L3	D	Right Stick Down	Right ALT+,
R1	L	Right Stick Left	Right ALT+fl
R2	K	Right Stick Right	Right ALT+‡
R3	J		
Select	BACK SPACE		
Iniciar	Enter		
Up	.		
Down	,		
Left	fl		

(o botão do controlador corresponde, para efeitos de programação, à respectiva tecla do teclado)