

Listet die auf dem System installierten Gamecontroller auf. Wenn Sie einen Gamecontroller testen, konfigurieren oder neu kalibrieren möchten, markieren Sie ihn und klicken auf **Eigenschaften**.

Aktualisiert die Informationen in der Liste **Gamecontroller**.

[Klicken Sie hier, um einen neuen Gamecontroller hinzuzufügen.](#)

[Klicken Sie hier, um den markierten Gamecontroller zu entfernen.](#)

[Klicken Sie hier, um diesen Gamecontroller zu testen oder zu kalibrieren.](#)

[Klicken Sie hier, um die Problembehandlung von Windows 2000 zu starten.](#)

Listet die Controllerkennungen und die den einzelnen Kennungen derzeit zugewiesenen Gamecontroller sowie den Anschluss auf, an den der Gamecontroller angeschlossen ist.

Gibt an, dass für dieses Gerät ein vom Hersteller zusammengestelltes Eigenschaftenfenster verfügbar ist. Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die Standardeinstellungen des Systems zu verwenden.

[Klicken Sie hier, um die Kennung des markierten Gamecontrollers zu ändern.](#)

Wählen Sie aus der Liste den Anschluss aus, der dem Gamecontroller zugewiesen werden soll.

Listet die Gamecontroller sowohl nach Typ (z. B. 2-Tasten-Flugsteuerknüppel) als auch nach Produktnamen auf, z. B. Microsoft SideWinder (Autom Erkenn.). Wählen Sie den genauen Produktnamen Ihres Gamecontrollers, sofern er aufgeführt wird.

Falls der Produktnamen Ihres Gamecontrollers nicht genannt wird, klicken Sie auf **Hinzufügen**, um die entsprechenden Treiber zu installieren, oder auf **Benutzerdefiniert**, um selbst einen Gamecontroller zu erstellen.

Klicken Sie hier, um den Hardware-Assistenten zu öffnen. Wenn Sie über einen Installationsdatenträger verfügen, können Sie den Treiber für den Gamecontroller mit Hilfe des Assistenten installieren.

Klicken Sie hier, um die Eigenschaften des Gamecontrollers festzulegen, wenn kein Installationsdatenträger zur Verfügung steht und der Controller nicht in der Liste **Gamecontroller** enthalten ist.

Gibt an, wie viele Achsen der Gamecontroller hat. Abgesehen von einigen Ausnahmen ermöglichen zweiachsige Gamecontroller in der Regel Auf-/Abbewegungen und Vorwärts-/Rückwärtsbewegungen. Dreiachsige Gamecontroller bieten meist eine Drosselklappensteuerung. Vierachsige Gamecontroller verfügen in der Regel über eine Drosselklappen- und eine Seitenrudersteuerung.

Gibt an, dass die dritte Achse Seitenruder oder Pedale darstellt.

Gibt an, dass die dritte Achse eine Z-Achse ist.

Gibt an, wie viele Tasten der Gamecontroller hat.

Gibt an, dass der Controller für die Simulation eines Flugsteuerknüppels ausgelegt ist.

Gibt an, dass der Controller über eine berührungsempfindliche Richtungssteuerung mit normalerweise zwei bis vier Tasten verfügt.

Gibt an, dass es sich bei dem Controller um ein Lenkrad handelt.

Dient zur Eingabe eines Namens für den benutzerdefinierten Gamecontroller. Dieser Name wird in der Liste der auf dem Computer verfügbaren Controller angezeigt.

Gibt an, dass es sich bei dem Controller um einen Joystick handelt.

Wählen Sie eine Controllerkennung aus, die dem in der Liste **Gamecontroller** aufgeführten Controllernamen zugewiesen wird.

Bei manchen Spielen müssen Sie dem Gamecontroller die Controllerkennung 1 zuweisen.

Zeigt die ausgewählte Controllerkennung an. Um dieser Kennung einen Gamecontroller zuzuweisen, klicken Sie in der Liste **Gamecontroller** auf den Controllernamen.

Listet die verfügbaren Gamecontroller auf. Klicken Sie auf den Controller, den Sie der ausgewählten Kennung zuweisen möchten, und klicken Sie dann auf **OK**.

Gibt an, dass der Gamecontroller über eine Ruder- oder Pedalsteuerung verfügt, oder aktiviert eventuell angeschlossene separate Ruder oder Pedale.

Setzt die Gerätesteuierungen auf die Standardeinstellungen zurück. Bei USB-Controllern werden die Einstellungen vom Gerät übernommen, während für andere Controller allgemeine, auf dem Controllertyp basierende Einstellungen verwendet werden.

Klicken Sie hier, um den Gamecontroller zu kalibrieren. Beim Kalibrieren legen Sie den Bewegungsbereich für die Achsen des Gamecontrollers fest.

Dient zum Testen des Bewegungsbereichs. Wenn Sie nicht alle vier Ecken des Testfeldes erreichen, versuchen Sie, den Gamecontroller neu zu kalibrieren.

Dient zum Testen des Bewegungsbereichs. Wenn Sie die Ober- und Unterkante des Testfeldes nicht erreichen, versuchen Sie, den Gamecontroller neu zu kalibrieren.

Dient zum Testen des Coolie-Hats des Gamecontrollers, falls ein solcher vorhanden ist. Sie können maximal vier Coolie-Hats testen. Der erste Coolie-Hat ist rot, der zweite blau, der dritte schwarz und der vierte grün. Falls diese Funktion nicht erwartungsgemäß reagiert, klicken Sie auf die Schaltfläche **Problembehandlung**, um Unterstützung bei der Lösung des Problems zu erhalten.

Dient zum Testen der Gamecontrollertasten. Drücken Sie die einzelnen Tasten nacheinander. Die Nummern der Tasten werden vom Hersteller des Gamecontrollers festgelegt.

