

Zeigt eine Liste der installierten Gamecontroller sowie ihren jeweiligen Status an. Wenn Sie einen Controller testen, konfigurieren oder neu kalibrieren möchten, markieren Sie seinen Namen in der Liste und klicken auf **Eigenschaften**.

Klicken Sie hier, um einen neuen Gamecontroller hinzuzufügen.

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

Entfernt den ausgewählten Gamecontroller.

Klicken Sie hier, um diesen Gamecontroller zu testen, zu konfigurieren oder zu kalibrieren.

Zeigt eine Liste der Controllerkennungen für jeden auf dem Computer installierten Gamecontroller an. Sie können die Kennungen der einzelnen Gamecontroller ändern.

Zeigt eine Liste der auf dem Computer installierten Gamecontroller an.

Zeigt eine Liste der Controllerkennungen und der jeweils zugeordneten Gamecontroller an.

Klicken Sie hier, um den der ausgewählten Kennung zugeordneten Gamecontroller zu ändern.

Gibt den für den Gamecontrolleranschluss verwendeten Anschluss an (falls erforderlich).

Ermöglicht es anderen Geräten, z. B. dem Modem, den aktuellen Vorgang des Gamecontrollers zu unterbrechen. Bei aktiviertem Kontrollkästchen kann jedoch die Reaktion des Gamecontrollers beeinträchtigt werden.

Deaktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn der Joystick in einem Spiel nicht einwandfrei funktioniert.

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn das Modem bei Onlinespielen nicht einwandfrei funktioniert, oder wenn Sie während der Verwendung des Gamecontrollers Netzwerk- oder andere Hardwareprobleme feststellen.

Zeigt eine Liste von Gamecontrollern nach Typ (z. B. 2-Tasten-Flugsteuerknüppel) und nach Produktname (z. B. Microsoft SideWinder 3D Pro) an. Wählen Sie, wenn möglich, den Produktnamen des von Ihnen verwendeten Gamecontrollers aus.

Falls der Produktname oder Typ Ihres Gamecontrollers nicht aufgelistet wird, klicken Sie auf **Hinzufügen**, um die entsprechenden Treiber zu installieren, oder auf **Benutzerdefiniert**, um die Features des Treibers anzugeben.

Klicken Sie hier, wenn Ihr Gamecontroller nicht aufgelistet ist und Sie über eine Installationsdiskette verfügen. Klicken Sie im nächsten Dialogfeld auf **Diskette** und folgen dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Klicken Sie hier, wenn Ihr Gamecontroller nicht aufgelistet ist und Sie nicht über eine Installationsdiskette verfügen. Dies ermöglicht es Ihnen, die Eigenschaften Ihres Controllers anzugeben.

Gibt die Zahl der Achsen des Gamecontrollers an. Abgesehen von einigen Ausnahmen bieten zweiachsige Gamecontroller in der Regel Auf-Ab-Bewegung und Seitwärtsbewegung. Dreiachsige Gamecontroller bieten meist eine Drosselklappensteuerung. Vierachsige Gamecontroller haben in der Regel eine Schubkontrolle und ein Seitenruder.

Gibt die Zahl der Tasten des Gamecontrollers an.

Gibt die Art des Gamecontrollers an, den Sie einrichten.

Gibt an, dass Sie einen Gamecontroller bestimmt haben.

Gibt an, dass der Gamecontroller über eine berührungsempfindliche Richtungssteuerung verfügt, die Bewegungen in acht Richtungen erlaubt. Solche Gamecontroller verfügen normalerweise über zwei bis vier Tasten.

Gibt an, dass der Gamecontroller ein Lenkrad sowie ein Gas- und ein Bremspedal hat.

Gibt an, dass der Joystick über einen Coolie-Hat verfügt. Mit einem Coolie-Hat können Sie die Position oder Perspektive festlegen, aus der Sie ein Objekt auf dem Bildschirm betrachten möchten.

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

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

Zeigt die Controllerkennung an, die Sie dem ausgewählten Gamecontroller zuweisen können. Klicken Sie auf die Pfeile, um die Controllerkennung zu ändern.

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.

Zeigt eine Liste der verfügbaren Gamecontroller an.

Zeigt den Bewegungsspielraum für die Achsen 1 und 2 an. Um für Ihren Gamecontroller den Bewegungsspielraum für die Achsen 1 und 2 (meist X und Y) zu kalibrieren, folgen Sie den Anweisungen im Bereich **Kalibrierungsinformationen**.

Zeigt den Bewegungsspielraum für Achse 3 an. Um für Ihren Gamecontroller den Bewegungsspielraum für Achse 3 zu kalibrieren, folgen Sie den Anweisungen im Bereich **Kalibrierungsinformationen**.

Zeigt den Bewegungsspielraum für Achse 4 an. Um für Ihren Gamecontroller den Bewegungsspielraum für Achse 4 zu kalibrieren, folgen Sie den Anweisungen im Bereich **Kalibrierungsinformationen**.

Zeigt den Bewegungsspielraum für Achse 5 an. Um für Ihren Gamecontroller den Bewegungsspielraum für Achse 5 zu kalibrieren, folgen Sie den Anweisungen im Bereich **Kalibrierungsinformationen**.

Zeigt den Bewegungsspielraum für Achse 6 an. Um für Ihren Gamecontroller den Bewegungsspielraum für Achse 6 zu kalibrieren, folgen Sie den Anweisungen im Bereich **Kalibrierungsinformationen**.

Zeigt die Position des Coolie-Hats an, während Sie ihn nach oben, links, rechts und unten bewegen. Um den Coolie-Hat des Gamecontrollers zu kalibrieren, folgen Sie den Anweisungen im Bereich **Kalibrierungsinformationen**.

Gibt an, dass der Gamecontroller über ein Ruder oder Pedale verfügt oder dass separate Ruder oder Pedale angeschlossen wurden. Klicken Sie hier, um sicherzustellen, dass das Ruder oder die Pedale bei Ihren Spielen funktionieren.

Klicken Sie hier, um den Gamecontroller zu kalibrieren. Beim Kalibrieren stellen Sie den Bewegungsspielraum für die Achsen des Gamecontrollers ein. Falls der Gamecontroller über einen Coolie-Hat verfügt, können Sie auch diese Funktion kalibrieren.

Zeigt den Bewegungsspielraum für die Achsen 1 und 2 an. Um für Ihren Gamecontroller den Bewegungsspielraum für die Achsen 1 und 2 (meist X und Y) zu kalibrieren, folgen Sie den Anweisungen im Bereich **Kalibrierungsinformationen**.

Zeigt den Bewegungsspielraum für Achse 3 an. Um für Ihren Gamecontroller den Bewegungsspielraum für Achse 3 zu kalibrieren, folgen Sie den Anweisungen im Bereich **Kalibrierungsinformationen**.

Zeigt den Bewegungsspielraum für Achse 4 an. Um für Ihren Gamecontroller den Bewegungsspielraum für Achse 4 zu kalibrieren, folgen Sie den Anweisungen im Bereich **Kalibrierungsinformationen**.

Beschreibt die einzelnen Schritte des Kalibrierungsvorgangs.

Dient zum Testen des Bewegungsspielraumes für Achse 1 und 2. Versuchen Sie, alle vier Ecken des Testfeldes zu erreichen.
Wenn die Achsen 1 und 2 nicht einwandfrei reagieren, versuchen Sie, den Gamecontroller erneut zu kalibrieren.

Dient zum Testen des Bewegungsspielraumes für Achse 3. Versuchen Sie, mit dem Achsencontroller auf dem Gamecontroller den oberen und den unteren Rand des Testfeldes zu erreichen. Wenn Achse 3 nicht einwandfrei reagiert, versuchen Sie, den Gamecontroller erneut zu kalibrieren.

Dient zum Testen des Bewegungsspielraumes für Achse 4. Versuchen Sie, den oberen und den unteren Rand des Testfeldes zu erreichen. Wenn Achse 4 nicht einwandfrei reagiert, versuchen Sie, den Gamecontroller erneut zu kalibrieren.

Dient zum Testen des Bewegungsspielraums für Achse 5. Versuchen Sie, den oberen und den unteren Rand des Testfeldes zu erreichen. Wenn Achse 5 nicht einwandfrei reagiert, versuchen Sie, den Gamecontroller erneut zu kalibrieren.

Dient zum Testen des Bewegungsspielraumes für Achse 6. Versuchen Sie, den oberen und den unteren Rand des Testfeldes zu erreichen. Wenn Achse 6 nicht einwandfrei reagiert, versuchen Sie, den Gamecontroller erneut zu kalibrieren.

Dient zum Testen des Coolie-Hats des Gamecontrollers, falls ein solcher vorhanden ist. Um den Coolie-Hat zu testen, bewegen Sie ihn nach oben, links, rechts und unten. Wenn der Coolie-Hat nicht einwandfrei reagiert, versuchen Sie, den Gamecontroller erneut zu kalibrieren.

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

Klicken Sie nach jedem Schritt zum Kalibrieren des Coolie-Hats hier, oder drücken Sie jeweils die EINGABETASTE.

Kehrt zum vorherigen Schritt des Kalibrierungsvorgangs zurück. Die aktuelle Achse bleibt entweder unkalibriert oder wird auf die vorherigen Kalibrierungswerte zurückgesetzt.

Springt zum nächsten zu kalibrierenden Steuerelement, d. h., der aktuelle Kalibrierungsschritt wird übersprungen. Die aktuelle Achse bleibt entweder unkalibriert oder wird auf die vorherigen Kalibrierungswerte zurückgesetzt.

Klicken Sie nach jedem Schritt zum Kalibrieren des Coolie-Hats hier, oder drücken Sie jeweils die EINGABETASTE.

Kehrt zum vorherigen Schritt des Kalibrierungsvorgangs zurück. Die aktuelle Achse bleibt entweder unkalibriert oder wird auf die vorherigen Kalibrierungswerte zurückgesetzt.

Springt zum nächsten zu kalibrierenden Steuerelement, d. h., der aktuelle Kalibrierungsschritt wird übersprungen. Die aktuelle Achse bleibt entweder unkalibriert oder wird auf die vorherigen Kalibrierungswerte zurückgesetzt.

Zeigt an, auf welchen Laufwerken neue Spiele installiert werden können und wie viel Speicherplatz für Spiele zur Verfügung steht. Der Prozentsatz für den von Spielen belegten Speicherplatz kann auf ausgeschlossenen Laufwerken nicht geändert werden.

Stellt die standardmäßigen Prozentsätze für den Speicherplatz wieder her, der auf allen Laufwerken von Spielen belegt werden kann.

Passt die Größe des Speicherplatzes an, der von Spielen belegt werden kann.

Zeigt zusätzliche Informationen darüber an, wie Voice-Chat aktiviert und verwendet wird.

Zeigt eine Liste der Spiele an, die Sie spielen können, während Sie sich gleichzeitig mit Bekannten unterhalten, die ebenfalls online sind.

Diese Datei ist nicht zum Durchsuchen vorgesehen.

