

Zeigt die Spielsteuerungen an, die auf Ihrem System installiert sind. Wählen Sie eine Steuerung, um diese zu testen, konfigurieren oder neu zu kalibrieren, und klicken Sie danach auf **Eigenschaften**.

Klicken Sie hierauf, um eine neue Spielsteuerung hinzuzufügen.

Klicken Sie hierauf, um die gewählte Spielsteuerung zu entfernen.

Klicken Sie hierauf, um diese Spielsteuerung zu testen, zu konfigurieren oder zu kalibrieren.

Zeigt die Steuerungs-IDs für jede Spielsteuerung, die Sie installiert haben, an. Sie können die ID, der jede Spielsteuerung zugeordnet ist, ändern.

Zeigt die Spielsteuerungen an, die auf Ihrem System installiert sind.

Zeigt die Steuerungs-IDs und die Spielsteuerungen an, die zurzeit jeder ID zugeordnet sind.

Klicken Sie nach der Auswahl einer Steuerungs-ID hierauf, um die Spielsteuerung zu ändern, die dieser ID zugeordnet ist.

Wählen Sie einen Anschlusstreiber aus dieser Liste, falls ein Anschlusstreiber für den Anschluss Ihrer Spielsteuerung notwendig ist.

Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen, falls Sie Probleme mit Ihrem Modem haben, während Sie Online Spiele ausführen.

Zeigt Spielsteuerungen nach Typ (2-Tasten-Flugsteuerknüppel) und nach Produktnamen (Microsoft SideWinder 3D Pro) an. Wählen Sie den spezifischen Produktnamen Ihrer Spielsteuerung.

Falls der Produktnamen oder Typ Ihrer Spielsteuerung nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Hinzufügen**, um Treiber dafür zu installieren. Klicken Sie auf **Benutzerdefiniert**, um Ihren eigenen Produktnamen zu erstellen.

Klicken Sie hierauf, falls Ihre Spielsteuerung nicht in der Liste der Steuerungen aufgeführt ist.

Gibt an, wie viele Achsen Ihre Spielsteuerung besitzt. 2-Achsen-Spielsteuerungen steuern in der Regel horizontale und vertikale Bewegungen. 3-Achsen-Spielsteuerungen haben zusätzlich eine Schubkontrolle. 4-Achsen-Spielsteuerungen haben zusätzlich eine Schub- und Ruderkontrolle.

Gibt an, wie viele Tasten Ihre Spielsteuerung besitzt.

Falls Ihre Spielsteuerung mehr als nur ein einfacher Joystick ist, wählen Sie eine dieser Optionen.

Gibt an, dass Sie eine Steuerung für Flugsimulatorprogramme verwenden.

Gibt an, dass Sie eine auf Berührung reagierende Steuerung verwenden, die sich in 8 Richtungen bewegt und normalerweise zwei bis vier Tasten besitzt.

Gibt an, dass Ihre Steuerung ein Lenkrad sowie Gas- und Bremspedale besitzt.

Gibt an, dass Ihre Spielsteuerung einen Coolie-Hat besitzt. Ein Coolie-Hat ermöglicht Ihnen, die Position oder Richtung anzugeben, von der aus ein Objekt auf dem Bildschirm gesehen werden kann.

Stellt Ihnen ein Feld zur Verfügung, in das Sie einen Namen für die benutzerdefinierte Spielsteuerung eingeben können. Dieser Name erscheint dann im Dialogfeld **Spielsteuerungen** in der Liste **Steuerungen**.

Wählen Sie eine Spielsteuerung, die Sie dieser Steuerungs-ID zuordnen.

Bei einigen Spielen muss die Spielsteuerung auf Geräte-ID 1 festgelegt werden.

Zeigt Spielsteuerungen nach Typ (2-Tasten-Flugsteuerknüppel) und nach Produktnamen (Microsoft SideWinder 3D Pro) an. Wählen Sie den spezifischen Produktnamen Ihrer Spielsteuerung.

Zeigt den Bewegungsspielraum für die Achsen 1 und 2 an. Folgen Sie den Anweisungen unter **Kalibrierungsinformationen**, um den Bewegungsspielraum Ihrer Spielsteuerung für die Achsen 1 und 2 (normalerweise X und Y) festzulegen.

Zeigt den Bewegungsspielraum für die Achse 3 an. Folgen Sie den Anweisungen unter **Kalibrierungsinformationen**, um den Bewegungsspielraum Ihrer Spielsteuerung für Achse 3 festzulegen.

Zeigt den Bewegungsspielraum für die Achse 4 an. Folgen Sie den Anweisungen unter **Kalibrierungsinformationen**, um den Bewegungsspielraum Ihrer Spielsteuerung für Achse 4 festzulegen.

Zeigt den Bewegungsspielraum für die Achse 5 an. Folgen Sie den Anweisungen unter **Kalibrierungsinformationen**, um den Bewegungsspielraum Ihrer Spielsteuerung für Achse 5 festzulegen.

Zeigt den Bewegungsspielraum für die Achse 6 an. Folgen Sie den Anweisungen unter **Kalibrierungsinformationen**, um den Bewegungsspielraum Ihrer Spielsteuerung für Achse 6 festzulegen.

Zeigt die Position des Coolie-Hats an, wenn Sie diesen nach oben, links, rechts oder unten bewegen. Folgen Sie den Anweisungen unter **Kalibrierungsinformationen**, um den Coolie-Hat Ihrer Spielsteuerung zu kalibrieren.

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Ruderkontrolle**, falls an Ihrer Spielsteuerung eine Ruderkontrolle oder Pedalen angeschlossen sind. Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen auch, falls Sie eine eigene Ruderkontrolle oder Pedalen an Ihrer Spielsteuerung angeschlossen haben, um fehlerfreies Funktionieren zu gewährleisten.

Klicken Sie hierauf, um Ihre Spielsteuerung zu kalibrieren, wodurch der Bewegungsspielraum für Ihre Spielsteuerung festgelegt wird. Falls Ihre Spielsteuerung einen Coolie-Hat besitzt, können Sie diesen ebenfalls kalibrieren.

Zeigt den Bewegungsspielraum für die Achsen 1 und 2 an. Folgen Sie den Anweisungen unter **Kalibrierungsinformationen**, um den Bewegungsspielraum Ihrer Spielsteuerung für die Achsen 1 und 2 (normalerweise X und Y) zu kalibrieren.

Zeigt den Bewegungsspielraum für die Achse 3 an. Folgen Sie den Anweisungen unter **Kalibrierungsinformationen**, um den Bewegungsspielraum Ihrer Spielsteuerung für Achse 3 zu kalibrieren.

Zeigt den Bewegungsspielraum für die Achse 4 an. Folgen Sie den Anweisungen unter **Kalibrierungsinformationen**, um den Bewegungsspielraum Ihrer Spielsteuerung für Achse 4 zu kalibrieren.

Dieser Text zeigt Ihnen jeden Schritt des Kalibrierungsprozesses an.

Wird verwendet, um den Bewegungsspielraum für die Achsen 1 und 2 zu testen. Versuchen Sie, alle vier Ecken des Testfeldes zu erreichen. Falls die Achsen 1 und 2 nicht richtig reagieren, versuchen Sie, die Spielsteuerung neu zu kalibrieren.

Wird verwendet, um den Bewegungsspielraum für Achse 3 zu testen. Versuchen Sie, das obere und untere Ende des Testfeldes zu erreichen. Falls Achse 3 nicht richtig reagiert, versuchen Sie, die Spielsteuerung neu zu kalibrieren.

Wird verwendet, um den Bewegungsspielraum für Achse 4 zu testen. Versuchen Sie, das obere und untere Ende des Testfeldes zu erreichen. Falls Achse 4 nicht richtig reagiert, versuchen Sie, die Spielsteuerung neu zu kalibrieren.

Wird verwendet, um den Bewegungsspielraum für Achse 5 zu testen. Versuchen Sie, das obere und untere Ende des Testfeldes zu erreichen. Falls Achse 5 nicht richtig reagiert, versuchen Sie, die Spielsteuerung neu zu kalibrieren.

Wird verwendet, um den Bewegungsspielraum für Achse 6 zu testen. Versuchen Sie, das obere und untere Ende des Testfeldes zu erreichen. Falls Achse 6 nicht richtig reagiert, versuchen Sie, die Spielsteuerung neu zu kalibrieren.

Wird verwendet, um den Coolie-Hat Ihrer Spielsteuerung zu testen. Um den Coolie-Hat zu testen, bewegen Sie ihn nach oben, links, rechts oder unten. Falls dieser nicht richtig reagiert, versuchen Sie, die Spielsteuerung neu zu kalibrieren.

Testet Ihre Spielsteuerungstasten. Betätigen Sie immer nur eine Taste. Die Nummerierung der Tasten wird vom Hersteller Ihrer Spielsteuerung vorgegeben.

Drücken Sie nach jedem Schritt bei der Kalibrierung des Coolie-Hats diese Taste oder die EINGABETASTE.

Kehrt zum vorherigen Schritt des Kalibrierungsprozesses zurück. Die aktuelle Achse wurde entweder nicht kalibriert oder nimmt den ursprünglichen Wert wieder an.

Bewegt sich zur nächsten Taste, ohne den aktuellen Kalibrierungsschritt durchzuführen. Die aktuelle Achse wurde entweder nicht kalibriert oder nimmt den ursprünglichen Wert wieder an.

Drücken Sie nach jedem Schritt bei der Kalibrierung des Coolie-Hats diese Taste oder die EINGABETASTE.

Kehrt zum vorherigen Schritt des Kalibrierungsprozesses zurück. Die aktuelle Achse wurde entweder nicht kalibriert oder nimmt den ursprünglichen Wert wieder an.

Bewegt sich zur nächsten Taste, ohne den aktuellen Kalibrierungsschritt durchzuführen. Die aktuelle Achse wurde entweder nicht kalibriert oder nimmt den ursprünglichen Wert wieder an.

