

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 das Dialogfeld **Erweiterte Einstellungen** anzuzeigen, in dem Sie das bevorzugte Gerät auswählen können.

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

Klicken Sie hier, um den Windows-Ratgeber zu starten.

Listet die Controller-IDs und die den einzelnen IDs derzeit zugewiesenen Gamecontroller sowie den Anschluss auf, an den der Gamecontroller angeschlossen ist.

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

Klicken Sie hier, um die ID des markierten Gamecontrollers zu ändern.

Wählen Sie einen Gameport aus der Liste aus, um ihn dem Gamecontroller zuzuweisen.

Zeigt eine Liste von Gamecontrollern nach Typ (z. B. 2-Tasten-Flugsteuerknüppel) und nach Produktname (z. B. Microsoft SideWinder [Automatische Erkennung]) an. Wählen Sie den genauen Produktnamen Ihres Gamecontrollers, sofern er aufgeführt wird.

Falls der Produktname oder Typ Ihres Gamecontrollers nicht aufgelistet wird, klicken Sie auf **Benutzerdefiniert**, um einen Gamecontroller zu erstellen, oder installieren Sie die Treibersoftware für dieses Gerät.

Klicken Sie hier, um den Hardware-Assistenten zu öffnen, der es Ihnen ermöglicht, den Treiber für den Gamecontroller zu installieren, falls Sie über einen Installationsdatenträger verfügen.

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 doppelachsige Gamecontroller in der Regel Auf-/Ab-Bewegungen und Vorwärts-/Rückwärtsbewegungen. Dreiachsige Gamecontroller bieten meist eine Drosselklappensteuerung. Vierachsige Gamecontroller haben in der Regel eine Drosselklappe und ein Seitenruder.

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 verfügt und normalerweise zwei bis vier Tasten aufweist.

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

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 den benutzerdefinierten Gamecontroller. Dieser Name wird in der Liste der verfügbaren, auf Ihrem Computer installierten Controller angezeigt.

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

Wählen Sie eine Controller-ID aus, die dem in der Liste **Gamecontroller** aufgeführten Controllernamen zugewiesen wird.
Bei manchen Spielen müssen Sie dem Gamecontroller die Controller-ID 1 zuweisen.

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

Listet die verfügbaren Gamecontroller auf. Klicken Sie auf den Controller, den Sie als bevorzugtes Gerät für ältere Anwendungen festlegen möchten, und klicken Sie dann auf **OK**.

Gibt an, dass der Gamecontroller über ein Ruder oder Pedale 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 Assistenten für die Gerätekalibrierung zu starten. Hierdurch wird der Bewegungsbereich für die Achsen des Gamecontrollers festgelegt.

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

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

Dient zum Testen des POVs (Point-of-view) des Gamecontrollers, falls ein solcher vorhanden ist. Sie können maximal vier POVs testen. Der erste POV 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 Tasten des Gamecontrollers. Drücken Sie die einzelnen Tasten nacheinander. Die Tastennummerzuweisungen werden vom Hersteller des Gamecontrollers festgelegt.

