

Einführung in den Spielgeräte-Profiler

Mit dem Spielgeräte-Profiler können Sie benutzerdefinierte Spieleinstellungen (Profile) für Ihre digitalen Microsoft SideWinder-Spielgeräte erstellen. Sie können beliebig viele Profile für jede Gerät-/Spiel-Kombination definieren und dann ein Standardprofil festlegen, das bei jedem Spielstart automatisch geladen wird.

Der Spielgeräte-Profiler kann Ihnen zu einer optimalen Handhabung Ihrer bevorzugten Spiele verhelfen!

{button ‚AL(` profiles`)} Siehe auch

Übersicht über das Erstellen eines Profils

Ein Profil wird in drei Schritten erstellt:

- 1 Wählen Sie das Spielgerät aus, für das Sie ein Profil erstellen wollen.
- 2 Ordnen Sie diesem Gerät mindestens ein Spiel zu.
- 3 Erstellen Sie mindestens ein Profil für jede Gerät-/Spiel-Kombination.
 - Profile für das Microsoft SideWinder Game pad können den Game pad-Tasten einzelne PC-Tastaturbelegungen oder Game pad-Makros oder beides zuweisen.
 - Profile für den Microsoft SideWinder 3D Pro-Joystick können den Joystick-Tasten nur einzelne Tastaturbelegungen zuweisen.

Tips

- Nach Auswahl eines Gerätes aus der Liste von Geräten, Spielen und Profilen zeigt der Spielgeräte-Profiler allgemeine Informationen über die Vorgehensweise beim Erstellen eines Profils an.
- Das jeweils zuerst für eine bestimmte Gerät-/Spiel-Kombination erstellte Profil wird automatisch zum Standardprofil für diese Gerät-/Spiel-Kombination.
- In der Liste von Geräten, Spielen und Profilen ist das Standardprofil mit einer gelben Markierung hervorgehoben.
- Nachdem Sie mindestens ein Profil für eine Gerät-/Spiel-Kombination erstellt haben, können Sie den Spielgeräte-Profiler schließen. Die PC-Tastatur- und Makrobelegungen Ihres Standardprofils stehen Ihnen anschließend nach jedem Spielstart zur Verfügung.

{button „AL(` profiles;AddGame')}` Siehe auch

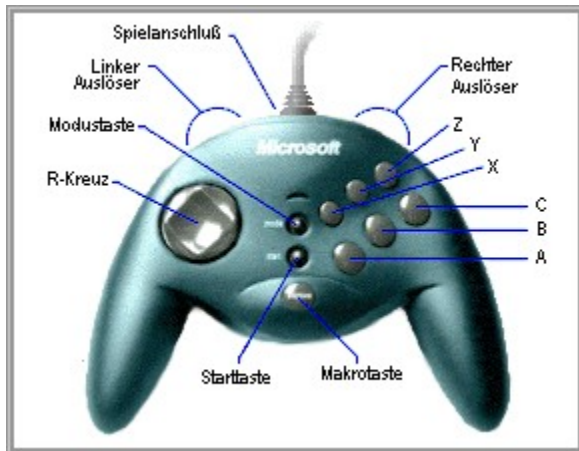
Übersicht über SideWinder Game pad-Makros

Mit dem Spielgeräte-Profilier können Sie eine (als "Makro" bezeichnete) besondere Folge von Game pad-Tastenbetätigungen einer einzelnen Taste des SideWinder Game pads zuweisen.

Um das Makro in Ihrem Spiel auszuführen, verwenden Sie die Makrotaste auf dem SideWinder Game pad wie die UMSCHALTTASTE. Halten Sie die M-Taste (Makrotaste) gedrückt, während Sie die Game pad-Taste drücken, der Sie das Makro zugewiesen haben.

Jeder der folgenden Tasten des SideWinder Game pads läßt sich ein Makro zuweisen:

- Tasten A, B und C
- Tasten X, Y und Z
- Linker und rechter Auslöser



Ein SideWinder Game pad-Makro kann folgendes enthalten:

- Betätigungen des R-Kreuzes in alle Richtungen
- Betätigungen aller Game pad-Tasten (Tasten 1-8), die Ihr Spiel unterstützt. Falls beispielsweise ein Spielprogramm einen Joystick mit nur zwei Tasten unterstützt, können die SideWinder Game pad- Makros nur Betätigungen der Game pad-Tasten A (Taste 1) und B (Taste 2) beinhalten.

Ein Makro für das SideWinder Game pad kann folgende Elemente nicht enthalten:

- Ein anderes Makro.
- Betätigungen von Game pad-Tasten, denen PC-Tastaturbelegungen zugeordnet sind.
- Betätigungen von Game pad-Tasten, die von Ihrem Spiel nicht unterstützt werden.

Tips

- Sie können ein und derselben Taste des SideWinder Game pads sowohl eine PC-Tastaturbelegung als auch ein Makro zuweisen.
- Falls Ihr Makro Betätigungen von Game pad-Tasten enthält, die Ihr Spielprogramm nicht unterstützt, werden diese Tastaturbelegungen von Ihrem Spielprogramm ignoriert (selbst dann, wenn sie im Anzeigebereich der Makroaufzeichnung sichtbar sind). Deshalb wird ein solches Makro nicht auf die von Ihnen beabsichtigte Weise funktionieren. Die in diesem Zusammenhang wichtigen Details entnehmen Sie bitte der zum jeweiligen Spiel gehörenden Dokumentation.

{button ,AL(' macros')} Siehe auch

Makrosymbole

Wenn Sie ein Makro für Ihr SideWinder Game pad aufzeichnen, zeigt der Spielgeräte-Profiler für jede auf dem SideWinder Game pad gedrückte Taste ein Symbol an. Diese Symbole stellen folgendes dar:

- Die auf dem SideWinder Game pad jeweils gedrückte Taste. Ein L steht beispielsweise für den linken Auslöser und A für die Taste A.
- Einen Hinweis darauf, ob eine flüchtige oder eine anhaltende Bewegung aufgezeichnet wurde. (Die Dauer des jeweiligen Drückens einer Taste legt die Intensität der gewünschten Bewegung fest, wobei zwischen flüchtigen und anhaltenden Bewegungen unterschieden wird.)
- Einen Hinweis darauf, ob Sie Tasten gleichzeitig oder nacheinander gedrückt haben.

Nach dem Aufzeichnen eines Makros können Sie es auf verschiedene Weise testen:

- Sie überprüfen anhand einer Folge von in Ihrer Spieldokumentation aufgeführten Bewegungen, ob das dafür erstellte Makro dieser Folge entspricht.
- Sie probieren das Makro in Ihrem Spiel aus, um herauszufinden, ob es die gewünschten Ergebnisse erzielt.

Flüchtige Bewegungen

Ein reliefähnliches Symbol mit Umrißlinie bedeutet, daß Sie eine Taste für weniger als eine Sekunde drückten. Die folgenden Symbole zeigen beispielsweise, daß Sie das R-Kreuz rechts kurz gedrückt haben, es dann losgelassen und anschließend die Taste A gedrückt haben.



Anhaltende Bewegungen

Ein flächig ausgefülltes oder schwarzes Symbol bedeutet, daß Sie eine Taste für mindestens eine Sekunde drückten. Die folgenden Symbole zeigen beispielsweise, daß Sie das R-Kreuz rechts gedrückt hielten, es dann losgelassen und anschließend die Taste A gedrückt haben.



Loslassen von Tasten

Ein Komma zwischen den Symbolen bedeutet, daß Sie alle zu einem Zeitpunkt gedrückten Tasten losgelassen haben, bevor Sie die nächste Taste drückten. Die folgenden Symbole zeigen beispielsweise, daß Sie das R-Kreuz oben kurz gedrückt haben, es dann losließen, die A-Taste gedrückt hielten, sie losließen und anschließend die B-Taste gedrückt hielten.



Simultane Tastenanschläge

Ein Pluszeichen zwischen den Symbolen bedeutet, daß Sie zwei oder mehr Tasten gleichzeitig gedrückt haben. Die folgenden Symbole zeigen beispielsweise, daß Sie gleichzeitig die Tasten A und B gedrückt haben (und gedrückt hielten).



Tips

- Wenn ein Flächensymbol durch ein Pluszeichen mit einem Reliefsymbol verbunden ist, bedeutet dies, daß Sie zunächst die dem Flächensymbol entsprechende Taste gedrückt und in dieser Stellung gehalten haben, anschließend die dem Reliefsymbol entsprechende Taste für kurze Zeit gedrückt und dann beide Tasten losgelassen haben.
- Falls Sie Betätigungen von Game pad-Tasten, die von Ihrem Spiel nicht unterstützt werden, in Ihre Makrodefinition aufnehmen, werden diese Betätigungen von Tasten von Ihrem Spielprogramm ignoriert (selbst dann, wenn sie im Anzeigebereich der Makroaufzeichnung sichtbar sind). Deshalb wird ein solches Makro nicht auf die von Ihnen beabsichtigte Weise funktionieren. Die in diesem Zusammenhang wichtigen Details entnehmen Sie bitte der zum jeweiligen Spiel gehörenden Dokumentation.

{button ,AL(` macros')} Siehe auch

Verwenden Ihrer Profile zusammen mit Ihren Spielprogrammen


Nachdem Sie mindestens ein Profil für eine bestimmte Gerät-/Spiel-Kombination erstellt haben, wird das Standardprofil bei jedem Spielstart automatisch geladen. Die Einstellungen Ihres Standardprofils können Sie in folgender Weise benutzen:

- So ist es Ihnen möglich, Bewegungen Ihres Spiels, die Sie zuvor mit Hilfe der PC-Tastatur durchführten, jetzt durch Drücken einer Spielgerättaste des SideWinder Game pads oder des SideWinder-Joysticks, der die entsprechenden PC-Tastaturbelegungen zugewiesen wurden, auszulösen.
- Um ein für das SideWinder Game pad definiertes Makro zu verwenden, halten Sie die Makrotaste (M-Taste) auf Ihrem SideWinder Game pad gedrückt, während Sie die Game pad-Taste drücken, der Sie das Makro zugewiesen haben.

{button ,AL(`profiles')} Siehe auch

So definieren Sie eine Zuordnung zwischen einem Spiel und einem Spielgerät

Mit den folgenden Schritten legen Sie eine Gerät-/Spiel-Kombination fest.

- 1 Klicken Sie auf , um den Spielgeräte-Profilen anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie in der Liste der Geräte, Spiele und Profile (in der oberen linken Ecke) auf das Gerät, dem Sie Ihr Spiel zuordnen möchten.
- 3 Klicken Sie auf **Spiel hinzufügen**.
- 4 Geben Sie im Feld **Titel des Spiels** den Namen des Spiels ein. Unter diesem Namen erscheint das Spiel später in der Liste der Geräte, Spiele und Profile.
- 5 Wählen Sie im Feld **Suchen in** das Laufwerk und den Ordner aus, die zusammen die Stelle beschreiben, an der sich die ausführbare Datei Ihres Spiels befindet.
- 6 Wählen Sie aus der Dateiliste die ausführbare Datei Ihres Spiels aus. Der Dateiname endet normalerweise mit der Erweiterung .EXE oder .COM.
Falls Sie den Pfad- und Dateinamen der ausführbaren Datei Ihres Spiels kennen, können Sie beide auch direkt im Feld **Dateiname** eingeben.
- 7 Klicken Sie auf **OK**.


Anmerkung

- Ihr Spiel kann durch eine MS-DOS-Stapeldatei (normalerweise mit der Dateinamenerweiterung .BAT) gestartet werden. In diesem Fall müssen Sie den Namen der ausführbaren Datei Ihres Spiels kennen, um eine Zuordnung zwischen dem Spiel und einem Spielgerät zu definieren.

{button ‚AL(`AddGame;profiles')}` Siehe auch

So definieren Sie eine Zuordnung zwischen Spielgerättaste und Tastaturanschlag

Mit den folgenden Schritten definieren Sie eine Zuordnung zwischen einer Spielgerättaste und einer PC-Tastaturbelegung.


- 1 Klicken Sie auf , um den Spielgeräte-Profilen anzuzeigen.
Stellen Sie sicher, daß Sie bereits eine Zuordnung zwischen dem Spiel und einem Spielgerät definiert und mindestens ein Profil für diese Gerät-/Spiel-Kombination erstellt haben.
- 2 Klicken Sie in der Liste der Geräte, Spiele und Profile auf das Profil, das Sie bearbeiten möchten.
- 3 Klicken Sie auf **Taste**.
- 4 Drücken Sie die Taste auf Ihrem Game pad oder Joystick, der Sie einen Tastaturanschlag zuordnen möchten.
- 5 Betätigen Sie die Taste(n) der PC-Tastatur.
Anmerkung: Ihr Tastaturanschlag kann eine oder zwei Tasten umfassen. Im letztgenannten Fall müssen Sie die Tasten simultan drücken, wie z.B. STRG+T.
- 6 Klicken Sie auf **Speichern**.
- 7 Um einer weiteren Spielgerättaste einen Tastaturanschlag zuzuweisen, wiederholen Sie die Schritte 4 bis 6.

Tips

- Um eine Zuordnung zwischen Spielgerättaste und Tastaturanschlag zu löschen, klicken Sie auf die entsprechende Taste im Abbild Ihres SideWinder-Spielgeräts und anschließend auf **Tastenbelegung löschen**.
- Stellen Sie sicher, daß Ihr Spiel die Betätigung der PC-Tastatur unterstützt, während Sie ein Spielgerät verwenden. Einige Spiele sperren die Tastatureingabe, wenn ein Game pad oder ein Joystick als Spielsteuerung ausgewählt ist.

{button „AL(` keystrokes;profiles')} Siehe auch

So kopieren Sie ein Profil

- 1 Klicken Sie auf , um den Spielgeräte-Profilierer anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie in der Liste der Geräte, Spiele und Profile auf das Profil, das Sie kopieren möchten.
- 3 Klicken Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Kopieren**.
- 4 Klicken Sie in der Liste der Geräte, Spiele und Profile auf das Spiel, dem Sie das kopierte Profil zuordnen möchten.

Wenn Ihr Spiel mehr als einem Gerät zugeordnet ist, stellen Sie sicher, daß Sie auf den Eintrag unterhalb des richtigen Geräts klicken.


- 5 Klicken Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Einfügen**.

Anmerkungen

- Kopierte Profile lassen sich nur auf Spiele anwenden, die dieselben Tastaturanschläge und Game pad-Tastenbelegungen verwenden.
- Beim Kopieren von Profilen müssen die den beiden involvierten Spielen zugeordneten Geräte dem selben Typ angehören. Wenn Sie beispielsweise zwei SideWinder Game pads verwenden, können Sie ein Profil von einem in ein anderes kopieren, Sie können jedoch kein Game pad-Profil in ein Spiel kopieren, das den SideWinder 3D Pro-Joystick verwendet.

{button ,AL(`copy;profiles`)} Siehe auch

So erstellen Sie ein neues Profil


- 1 Klicken Sie auf , um den Spielgeräte-Profilen anzuzeigen. Stellen Sie sicher, daß Sie das Spiel bereits einem Spielgerät zugeordnet haben.
- 2 Klicken Sie in der Liste der Geräte, Spiele und Profile auf das Spiel, für das Sie ein Profil erstellen möchten. Wenn Ihr Spiel unter mehr als einem Gerät aufgelistet wird, stellen Sie sicher, daß Sie auf den Eintrag unterhalb des richtigen Geräts klicken.
- 3 Klicken Sie auf **Neues Profil**.
- 4 Geben Sie in der Liste der Geräte, Spiele und Profile einen Namen für das Profil in das dafür vorgesehene Feld ein, beispielsweise Ihren eigenen Namen.
- 5 Weisen Sie gegebenenfalls den Tasten auf Ihrem Spielgerät die gewünschten Tastaturanschläge zu. (Siehe auch unter den entsprechenden Themen.)
- 6 Zeichnen Sie gegebenenfalls ein Makro für das SideWinder Game pad auf. (Siehe auch unter den entsprechenden Themen.)
- 7 Klicken Sie auf **Speichern**.

Tips

- Sie können mehrere Profile für dieselbe Gerät-/Spiel-Kombination erstellen. So ließe sich beispielsweise bei einem Kampfspiel für jeden Spieldarsteller ein separates Profil erstellen.
- Sie können einem Spiel auch dadurch ein neues Profil zuordnen, indem Sie es aus einem anderen Spiel kopieren. Als Kopie erstellte Profile funktionieren nur, wenn die beiden beteiligten Spielprogramme dieselben Tastaturbelegungen und Game pad-Tastenbelegungen verwenden.
- Das jeweils zuerst für eine bestimmte Gerät-/Spiel-Kombination erstellte Profil wird automatisch zum Standardprofil für diese Gerät-/Spiel-Kombination.

{button ,AL(`AddGame;macros;keystrokes;copy')}` Siehe auch

So heben Sie die Zuordnung zwischen einem Spiel und einem Gerät auf


- 1 Klicken Sie auf , um den Spielgeräte-Profilen anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie in der Liste der Geräte, Spiele und Profile auf das Spiel, dessen Zuordnung Sie aufheben möchten. Wenn Ihr Spiel unter mehr als einem Gerät aufgelistet wird, stellen Sie sicher, daß Sie auf den Eintrag unterhalb des richtigen Geräts klicken.
- 3 Klicken Sie auf **Löschen**.

Anmerkung

- Wenn Sie die Zuordnung zwischen einem Spiel und einem bestimmten Gerät aufheben, löschen Sie auch alle Profile für diese Gerät-/Spiel-Kombination.


{button ‚AL(`delete;AddGame')}` Siehe auch

So heben Sie die Zuordnung zwischen einer Spielgerättaste und einem Tastaturanschlag auf

- 1 Klicken Sie auf , um den Spielgeräte-Profilen anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie in der Liste der Geräte, Spiele und Profile auf das Profil, das Sie bearbeiten möchten.
- 3 Klicken Sie auf **Taste**.
- 4 Drücken Sie die Taste auf Ihrem Game pad oder Joystick, für die Sie die Zuordnung eines Tastaturanschlags aufheben möchten.
- 5 Klicken Sie auf **Taste löschen** und anschließend auf **Speichern**.

{button ‚AL(` keystrokes')} Siehe auch

So löschen Sie ein Profil


- 1 Klicken Sie auf , um den Spielgeräte-Profilen anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie in der Liste der Geräte, Spiele und Profile auf das Profil, das Sie löschen möchten.
- 3 Klicken Sie auf **Löschen**.

Anmerkung

- Falls Sie das einzige, für ein bestimmtes Spiel vorhandene Profil löschen, hebt der Spielgeräte-Profilen auch die Zuordnung zwischen Spiel und Spielgerät auf. Um diese Gerät-/Spiel-Kombination zu erhalten, müssen Sie ein neues Profil erstellen, bevor Sie das alte Profil löschen.


{button ,AL(`delete`)} Siehe auch

So löschen Sie ein Makro für ein SideWinder Game pad

- 1 Klicken Sie auf , um den Spielgeräte-Profilen anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie in der Liste der Geräte, Spiele und Profile auf das Profil, das Sie bearbeiten möchten.
- 3 Klicken Sie auf **Weitere Optionen**.
- 4 Klicken Sie in der Game pad-Abbildung auf die Taste, der das zu löschende Makro zugewiesen ist.
- 5 Klicken Sie im Bereich für die Makroaufzeichnung auf **Löschen**.


{button ,AL(`delete;macros')}` Siehe auch

So bearbeiten Sie ein vorhandenes Profil

- 1 Klicken Sie auf , um den Spielgeräte-Profilierer anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie in der Liste der Geräte, Spiele und Profile auf das Profil, das Sie bearbeiten möchten.
- 3 Weisen Sie gegebenenfalls weiteren Tasten auf Ihrem Spielgerät die gewünschten Tastaturanschläge zu. Bearbeiten oder löschen Sie gegebenenfalls die vorhandenen Zuordnungen.
- 4 Zeichnen Sie gegebenenfalls weitere Makros für das SideWinder Game pad auf. Bearbeiten oder löschen Sie gegebenenfalls die vorhandenen Makros.
- 5 Klicken Sie auf **Speichern**.

{button ,AL(`profiles;keystrokes;macros')} Siehe auch

So verschieben Sie ein Profil zwischen Spielen




- 1 Klicken Sie auf , um den Spielgeräte-Profilen anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie in der Liste der Geräte, Spiele und Profile auf das Profil, das Sie einem anderen Spiel zuordnen möchten.
- 3 Klicken Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Ausschneiden**.
- 4 Klicken Sie auf das Spiel, zu dem Sie das ausgeschnittene Profil verschieben möchten.
- 5 Klicken Sie im Menü **Bearbeiten** auf **Einfügen**.

Anmerkungen

- Ausgeschnittene Profile lassen sich nur von Spielen übernehmen, die dieselben Tastaturanschläge und Game pad-Tastenbelegungen verwenden.
- Beim Verschieben von Profilen müssen die den beiden involvierten Spielen zugeordneten Geräte dem selben Typ angehören. Wenn Sie beispielsweise zwei SideWinder Game pads verwenden, können Sie ein Profil von einem zum anderen verschieben; Sie können jedoch kein Game pad-Profil zu einem Spiel verschieben, das den SideWinder 3D Pro-Joystick verwendet.

{button ,AL(`profiles`)} Siehe auch

So zeichnen Sie ein Makro für das SideWinder Game pad auf


- 1 Klicken Sie auf , um den Spielgeräte-Profilen anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie in der Liste der Geräte, Spiele und Profile auf das Profil, das Sie bearbeiten möchten.
- 3 Klicken Sie auf **Weitere Optionen**.
- 4 Klicken Sie in der Game pad-Abbildung auf die Game pad-Schaltfläche, der Sie ein Makro zuweisen möchten.
- 5 Um die Aufzeichnung zu starten, klicken Sie auf die Schaltfläche .
- 6 Drücken Sie die Game pad-Tasten in der gewünschten Reihenfolge, um auf diese Weise die für Ihr Makro benötigte Folge von Tastenanschlägen festzulegen.
- 7 Um die Aufzeichnung zu beenden, klicken Sie auf die Schaltfläche .
- 8 Geben Sie im Textfeld unterhalb der Schaltfläche **Makroname löschen** einen Namen für Ihr neues Makro ein.

Tips

- Um das Makro zu löschen und von neuem zu beginnen, klicken Sie im Bereich für die Makroaufzeichnung auf die graue Schaltfläche **Löschen**.
- Um den Namen des Makros zu löschen, klicken Sie auf die grüne Schaltfläche **Makroname löschen**.
- Wenn Sie ein gerade aufgezeichnetes Makro nicht speichern möchten, klicken Sie auf **Abbrechen**.
- Sie können derselben Game pad-Taste sowohl einen Tastaturanschlag als auch ein Game pad-Makro zuweisen.


{button ,AL(` macros;profiles')} Siehe auch

So benennen Sie ein Spiel oder ein Profil um

- 1 Klicken Sie auf , um den Spielgeräte-Profilen anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie in der Liste der Geräte, Spiele und Profile mit der rechten Maustaste auf das Spiel bzw. das Profil, das Sie umbenennen möchten.
- 3 Klicken Sie im Kontextmenü auf **Umbenennen**.
- 4 Geben Sie einen neuen Namen für das Spiel oder Profil ein.
- 5 Klicken Sie auf **Speichern**.

{button ,AL(`AddGame;profiles')}` Siehe auch

So speichern Sie ein Profil


- 1 Klicken Sie auf , um den Spielgeräte-Profilen anzuzeigen.
- 2 Erstellen Sie ein neues Profil, oder bearbeiten Sie ein vorhandenes.
- 3 Klicken Sie auf **Speichern**.

Tip

- Sie können dasselbe Profil auch einem anderen Spiel oder Gerät zuordnen, indem Sie die Befehle **Kopieren** und **Einfügen** aus dem Menü **Bearbeiten** verwenden. Das Profil arbeitet jedoch nur mit Spielen, die dieselben Tastaturanschläge und Game pad-Tastenbelegungen verwenden.

{button ,AL(`profiles`)} Siehe auch

So legen Sie ein Standardprofil für ein Spiel fest


- 1 Klicken Sie auf , um den Spielgeräte-Profilen anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie in der Liste der Geräte, Spiele und Profile auf das Profil, das Sie als Standardprofil Ihres Spiels festlegen möchten.
- 3 Achten Sie auf die Markierung des Kontrollkästchens **Dieses Profil beim Start von Spiel laden** und aktivieren Sie es gegebenenfalls.
- 4 Klicken Sie auf **Speichern**.

Tip

- Wenn Sie nur ein einziges Profil für ein Spiel definiert haben, wird dieses automatisch als Standardprofil festgelegt.

{button ‚AL(`profiles`)} Siehe auch

So wechseln Sie im laufenden Spiel das Profil

- 1 Klicken Sie auf , um den Spielgeräte-Profilen anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Profil, das Sie verwenden möchten, und klicken Sie anschließend auf **Als Standard**.
- 3 Drücken Sie die Tastenkombination ALT+TAB, um zu Ihrem Spiel zurückzukehren (das ausgewählte Profil wird automatisch verwendet).

Tip

- Da sich mehrere Profile für dasselbe Spiel erstellen lassen, können Sie auch im laufenden Spiel die Profile wechseln (auf ähnliche Weise, wie Sie zwischen den Darstellern wechseln).
- Einige Spielprogramme unterstützen die unter Windows 95 mit der Tastenkombination ALT+TAB verbundene Funktionalität nicht. Wenn Sie unter diesen Umständen ALT+TAB drücken, reagieren solche Spielprogramme möglicherweise nicht mehr.

{button ,AL(`profiles`)} Siehe auch

So führen Sie ein Makro für ein SideWinder Game pad aus

- Halten Sie die Makrotaste (M-Taste) auf dem SideWinder Game pad gedrückt, während Sie die Game pad-Taste drücken, der Sie das Makro zugewiesen haben.

{button ,AL(`profiles;macros')}} Siehe auch

So lösen Sie den einer Game pad-Taste zugewiesenen Tastaturanschlag aus

- Drücken Sie die Taste des SideWinder Game pads oder SideWinder-Joysticks, der Sie den Tastaturanschlag zugewiesen haben.

{button ,AL(` keystrokes;profiles')} Siehe auch

Geben Sie den Namen ein, unter dem Sie Ihr Spiel aufrufen möchten. Dieser könnte der Titel des Spiels oder ein von Ihnen definierter Spitzname für Ihr Spiel sein.

Um den Dateinamen der ausführbaren Datei Ihres Spielprogramms anzugeben, geben Sie den Dateinamen in das Textfeld **Dateiname** ein, oder suchen Sie nach dem Dateinamen mit Hilfe des Kombinationsfelds **Suchen in**.

Öffnen Sie den Ordner, in dem sich die ausführbare Datei Ihres Spielprogramms befindet. Deren Datei endet normalerweise mit der Erweiterung .EXE oder .COM.

Um einen Ordner auf einem anderen Laufwerk zu öffnen, klicken Sie im Kombinationsfeld **Suchen in** auf die gewünschte Stelle. Der Inhalt des ausgewählten Laufwerks oder Ordners wird unterhalb des Kombinationsfelds angezeigt.

Klicken Sie hierauf, um die Zuordnung zwischen diesem Spiel und dem Gerät, das Sie im Spielgeräte-Profil ausgewählt haben, zu speichern.

Sie möchten dieselben Profile für ein Spiel auf Ihrem Computer und im Netzwerk verwenden

Dazu müssen Sie mit dem Spielgeräte-Profilierer Ihrem Spielgerät zwei Dateinamen zuordnen:

- Den Namen der ausführbaren Spieldatei auf der Festplatte Ihres Computers.
- Den Namen der ausführbaren Spieldatei auf dem Netzlaufwerk.

Wenn Sie eine Zuordnung zwischen einem Spiel und einem Gerät vornehmen, müssen Sie dem Spielgeräte-Profilierer den Dateinamen des Spiels angeben und die Stelle bezeichnen, wo die Dateien des Spielprogramms zu finden sind.

Tips

- Um die Profile einer Spielkopie zur anderen Spielkopie zu übertragen, verwenden Sie die Befehle **Kopieren** und **Einfügen** im Menü **Bearbeiten**.
- Sie können eine im Netz befindliche Spielkopie leichter identifizieren, wenn Sie im Dialogfeld **Spiel hinzufügen** dem Spielnamen eine entsprechende Bezeichnung voranstellen, beispielsweise "Netz-Microsoft Flugsimulator".

{button ,AL(`copy;AddGame')}` Siehe auch

Ihr Makro für das SideWinder Game pad funktioniert nicht

Versuchen Sie folgendes:

- Das Profil, in dem Ihr Makro enthalten ist, muß als Standardprofil gesetzt sein. Vergewissern Sie sich dessen mit Hilfe des Spielgeräte-Profilers.
- Öffnen Sie das Profil, das Sie für diese Gerät-/Spiel-Kombination verwenden, und stellen Sie sicher, daß Sie das Makro einer Game pad-Taste zugewiesen haben. Sie können dies überprüfen, indem Sie auf die entsprechende Taste der Game pad-Abbildung auf dem Bildschirm klicken. Wenn der Taste ein Makro zugewiesen ist, erscheinen die zugehörigen Makrosymbole im Anzeigebereich für die Makroaufzeichnung.
- Üben Sie zunächst die mit dem Makro beabsichtigte Bewegung im Spiel, um die richtige Ablaufsteuerung zu erlernen. Versuchen Sie anschließend, Ihr Makro mit dem Spielgeräte-Profiler erneut aufzuzeichnen. (Wenn das Spiel beispielsweise statt einer anhaltenden eine flüchtige Bewegung erfordert, kann Ihr Makro nicht funktionieren.)
- Stellen Sie sicher, daß die von Ihnen als Makro gespeicherte Bewegung auch von Ihrem Spiel verwendet wird. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation zu Ihrem Spiel.
- Ist das von Ihnen verwendete Profil von einem anderen Spiel kopiert worden, stellen Sie sicher, daß beide Spiele dieselben Bewegungen verwenden. Ein Makro, das in dem einen Spiel funktioniert, funktioniert möglicherweise in dem anderen Spiel nicht.

{button ,AL(`macros')} Siehe auch

Ihre Zuordnungen von Tastaturanschlägen und Spielgerättasten funktionieren nicht

Versuchen Sie folgendes:

- Das Profil, in dem Ihre Zuordnung zwischen Tastaturanschlägen und Spielgerättaste enthalten ist, muß als Standardprofil gesetzt sein. Vergewissern Sie sich dessen mit Hilfe des Spielgeräte-Profilers.
- Stellen Sie sicher, daß Sie den Spieltasten nur Tastaturanschläge zuweisen, die nicht bereits von Ihrem Spiel verwendet werden.
- Öffnen Sie das Profil, das Sie für diese Gerät-/Spiel-Kombination verwenden. Stellen Sie sicher, daß der Spielgerättaste die richtigen Tastaturanschläge zugewiesen sind. Vergleichen Sie die Zuordnung auch mit den entsprechenden Informationen in der jeweiligen Dokumentation zu Ihrem Spiel.

Anmerkung: Ihr Tastaturanschlag kann eine oder zwei Tasten umfassen. Im letztgenannten Fall müssen Sie die Tasten simultan drücken, beispielsweise mit der Tastenkombination STRG+T.

- Stellen Sie sicher, daß Ihr Spiel die Betätigung der PC-Tastatur zuläßt, während Sie ein Spielgerät verwenden. Einige Spiele sperren die Tastatureingabe, wenn ein Game pad oder ein Joystick als Spielsteuerung ausgewählt ist.
- Verwenden Sie Ihre Zuordnungen von Tastaturanschlägen und Spielgerättasten nur innerhalb Ihres Spielprogramms. Wenn Sie versuchen, diese Zuordnungen außerhalb Ihres Spiels zu verwenden (beispielsweise in einem Hilfefenster), funktionieren sie möglicherweise nicht.

{button ‚AL(` keystrokes`)} Siehe auch

Ihr Spiel oder Profil wird nicht angezeigt

Versuchen Sie folgendes:

- Stellen Sie sicher, daß Sie eine Zuordnung Ihres Spiel und dem zu verwendenden Spielgerät vorgenommen haben. Achten Sie auch darauf, daß Sie mindestens ein Profil für diese Gerät-/Spiel-Kombination erstellt haben. Möglicherweise haben Sie ein Profil für das richtige Spiel erstellt, aber das Spiel ist dem falschen Gerät zugeordnet.
- Nachdem Sie ein Profil erstellt oder bearbeitet haben, stellen Sie sicher, daß Sie die Ergebnisse speichern, indem Sie auf **Speichern** klicken.

{button ‚AL(`AddGame`)} Siehe auch

Ihr Spielgerät oder Profil wird nicht angezeigt

Der Spielgeräte-Profilierer unterstützt nur die digitalen Microsoft-Spielgeräte, die unter Windows 95 installiert worden sind. Falls Ihr digitales Microsoft Spielgerät nicht in der Liste des Spielgeräte-Profilierers angezeigt wird, stellen Sie sicher, daß die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Ihr SideWinder Game pad ist sicher mit dem 15-Pin-Spielanschluß Ihres Computers verbunden. Wenn Sie mehrere SideWinder Game pads angeschlossen haben, stellen Sie sicher, daß alle Game pads (einschließlich des ersten) fest miteinander verbunden sind.
- Falls Ihr Computer mit einer Netzwerkkarte ausgestattet ist, ist kein Game pad (oder eine andere Spielvorrichtung) an den 15-Pin-Netzwerkanschluß angeschlossen.
- Die grüne Leuchtanzeige auf Ihrem SideWinder Game pad ist eingeschaltet. Drücken Sie gegebenenfalls einmal die Modus-Taste, um die Leuchtanzeige einzuschalten.
- Wenn Sie über mehrere miteinander verbundene SideWinder Game pads verfügen, sind automatisch alle Game pad-Leuchtanzeigen eingeschaltet. Sollte eine der Leuchtanzeigen ausgeschaltet sein, besteht möglicherweise ein Hardware-Problem mit diesem Game pad. In diesem Fall wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler.
- Ihre Hardware erfüllt die folgenden Voraussetzungen, die notwendig sind, um die gleichzeitige Verwendung mehrerer SideWinder Game pads zu unterstützen:
 - IBM-PC-kompatibler Computer mit 486DX/66 -Prozessor (oder höher), 8 MB RAM und 6 MB freiem Speicherplatz auf der Festplatte, auf dem das Betriebssystem Windows 95 installiert ist.
 - IBM-PC-kompatibler Spielanschluß, konfiguriert mit der E/A-Geräteadresse 201.
- Die Game pad-Tasten funktionieren nach Vorschrift.

Klicken Sie auf , um die **Eigenschaften des Spielgeräts** anzuzeigen.

Wählen Sie das Gerät aus der Liste aus, das Sie überprüfen möchten, und klicken Sie anschließend auf **Test**. (Wenn Sie mehrere Game pads verwenden, können Sie alle gleichzeitig auswählen.) Drücken Sie eine Taste auf Ihrem Game pad, und stellen Sie sicher, daß die entsprechende Taste auf dem Bildschirm aufleuchtet.

Wenn die Steuerung Ihres Game pads unter der Kontrolle der **Eigenschaften des Spielgeräts** funktioniert, das Gerät aber nicht mit Ihren Spielen zusammenarbeitet, sind Ihre Spiele möglicherweise nicht mit dem SideWinder Game pad kompatibel. Sie können der Datei README.TXT auf der SideWinder Game pad-Diskette eine Liste aller Spiele entnehmen, deren Inkompatibilität mit dem SideWinder Game pad bekannt ist. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation zu Ihrem Spiel.

- Windows 95 ist richtig für Ihren Spielanschluß konfiguriert.
{button ,I(' profiler.hlp>trbl', `gctrbCheckGamePortConfig')} Ich möchte die Konfiguration meines Spielanschlusses überprüfen.

{button ,AL(`testing')} Siehe auch

So überprüfen Sie die Konfiguration Ihres Spielanschlusses

- 1 Klicken Sie auf **Start**, zeigen Sie auf **Einstellungen**, klicken Sie auf Systemsteuerung, und doppelklicken Sie anschließend auf **System**.
- 2 Klicken Sie auf **Geräte-Manager**.
- 3 Klicken Sie auf **Modelle nach Typ anzeigen**.
- 4 Klicken Sie in der Liste der Hardware-Komponenten auf **Audio-, Video- und Game-Controller**, um die Liste an dieser Stelle zu erweitern.

Ist ein rotes X oder ein gelbes Ausrufezeichen (!) neben dem Joystick-Spielanschluß zu sehen?

{button ,JI(` profiler.hlp>trbl',`gctrbGamePortConflictYes')}} Ja

{button ,JI(` profiler.hlp>trbl',`gctrbGamePortConflictNo')}} Nein

button , Alink(testing)} Siehe auch

So überprüfen Sie, ob ein Ressourcenkonflikt zwischen dem Spielanschluß und einem anderen Gerät vorliegt

- 1 Klicken Sie auf **Joystick-Spielanschluß** und anschließend auf **Eigenschaften**.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**, und stellen Sie sicher, daß das Kontrollkästchen **Ausgangskonfiguration** aktiviert ist.
- 3 Klicken Sie auf die Registerkarte **Ressourcen**, und stellen Sie sicher, daß in der Liste der **Gerätekonflikte** nur der Eintrag "Keine Konflikte" angezeigt wird
Wenn ein Gerätekonflikt gemeldet wird, ist Ihr Computer nicht richtig installiert. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation zu Ihrem Audio oder Game Controller, oder wenden Sie sich an Ihren Computerhändler.

{button ‚AL(`testing`)} Siehe auch

Ihr Spielanschluß ist richtig für Windows 95 konfiguriert


Sollten sich dennoch weitere Probleme ergeben, konsultieren Sie die Dokumentation zu Ihrem Audio- oder Game-Controller, oder wenden Sie sich an Ihren Computerhändler.

{button ,AL(`testing`)} Siehe auch

Das Spiel verwendet nicht das gewünschte Profil

Wenn Sie mehr als ein Profil für eine bestimmte Gerät-/Spiel-Kombination erstellt haben, möchten Sie möglicherweise die aktuelle Festlegung des Standardprofils ändern. Das Standardprofil für eine bestimmte Gerät-/Spiel-Kombination wird automatisch geladen, wenn Sie Ihr Spiel starten.

So ändern Sie das Standardprofil

- 1 Klicken Sie auf , um den Spielgeräte-Profilen anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie in der Liste der Geräte, Spiele und Profile auf das Profil, das Sie zum Standardprofil machen möchten. Wenn Ihr Spiel unter mehr als einem Gerät aufgelistet wird, stellen Sie sicher, daß Sie auf den Eintrag unterhalb des richtigen Geräts klicken.
- 3 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Dieses Profil beim Start von Spiel laden**.
- 4 Klicken Sie auf **Speichern**.

{button ‚AL(`profiles`)} Siehe auch

Taste A

Taste A entspricht der Taste 1 eines Standard-Joysticks. (Es handelt sich im allgemeinen um den Joystick-Auslöser) Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, wie Ihr jeweiliges Spiel die Taste 1 verwendet.

Taste B

Taste B entspricht der Taste 2 eines Standard-Joysticks. Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, wie Ihr jeweiliges Spiel die Taste 2 verwendet.

Taste C

Taste C funktioniert folgendermaßen:

- Falls Ihr Spiel für Windows 95 entworfen wurde, entspricht die Taste C der Joystick-Taste 3. Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, wie Ihr jeweiliges Spiel die Taste 3 verwendet.
- Die Taste C hat keine Bedeutung, wenn Sie Ihr Spiel in einem MS-DOS-Fenster unter Windows 95 ausführen.

Taste X

Taste X funktioniert folgendermaßen:

- Falls Ihr Spiel für Windows 95 entworfen wurde, entspricht die Taste X der Joystick-Taste 4.
- Wenn Sie Ihr Spiel in einem MS-DOS-Fenster unter Windows 95 ausführen, entspricht Taste X der Joystick-Taste 3.

Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, wie Ihr jeweiliges Spiel die Tasten 3 oder 4 verwendet.

Taste Y

Taste Y funktioniert folgendermaßen:

- Falls Ihr Spiel für Windows 95 entworfen wurde, entspricht die Taste Y der Joystick-Taste 5.
- Wenn Sie Ihr Spiel in einem MS-DOS-Fenster unter Windows 95 ausführen, entspricht Taste Y der Joystick-Taste 4.

Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, wie Ihr jeweiliges Spiel die Tasten 4 oder 5 verwendet.

Taste Z

Taste Z funktioniert folgendermaßen:

- Falls Ihr Spiel für Windows 95 entworfen wurde, entspricht die Taste Z der Joystick-Taste 6. Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, wie Ihr jeweiliges Spiel die Taste 6 verwendet.
- Die Taste Z hat keine Bedeutung, wenn Sie Ihr Spiel in einem MS-DOS-Fenster unter Windows 95 ausführen.

Kalibrieren

Der Ausdruck wird benutzt, um die manuelle Festlegung der Joystick-Mittelstellung, des Bewegungsspielraums von Joystick, Schubkontrolle und Ruder sowie die Einstellung der Richtungen für den Coolie-Hat-Schalter zu beschreiben.

Microsoft SideWinder Game pad und Microsoft SideWinder 3D Pro-Joystick werden automatisch kalibriert. Um einen Standard-Joystick zu kalibrieren, verwenden Sie die **Eigenschaften des Spielgeräts**.

Steuerung

Mit diesem Ausdruck beziehen sich die meisten Spiele auf das Eingabegerät, mit dem das jeweilige Spiel kontrolliert wird.

Sie könnten beispielsweise einen Joystick, ein Game pad, eine Tastatur oder eine Maus als Steuerung für ein bestimmtes Spiel auswählen.

Standardprofil

Als Profil wird eine Gruppe von angepaßten Einstellungen für eine besondere Gerät-/Spiel-Kombination bezeichnet. Das Standardprofil wird automatisch geladen, wenn Sie ein bestimmtes Spiel starten. In der Anzeige des Spielgeräte-Profilers ist das zum Standardprofil gehörende Kontrollkästchen **Dieses Profil beim Starten des Spiels laden** aktiviert.

Sie können beispielsweise mehrere Profile für Microsoft Fury3 in Verbindung mit einem SideWinder Game pad erstellen und dann eines als das Standardprofil festlegen. Wenn Sie Computerspiele mit mehreren Personen unter Verwendung mehrerer SideWinder Game pads spielen, kann jede Person ein Standardprofil für ihr Game pad wählen.

Digitaler Übersteuerungsmodus

Die Betriebsart Ihres SideWinder Game pads, die Ihnen ermöglicht, das Game pad selber anstelle der mit ihm verbundenen Geräte zu verwenden.

Wenn sich Ihr SideWinder Game pad im digitalen Übersteuerungsmodus befindet, ist die grüne Leuchtanzeige auf dem Game pad eingeschaltet.

R-Kreuz

Die Taste auf Ihrem Game pad, mit deren Hilfe Sie sich in bis zu acht verschiedene Richtungen innerhalb Ihres Spiels bewegen können: nach oben, nach unten, nach links und nach rechts sowie in die vier diagonalen Richtungen.

Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, ob Ihr jeweiliges Spiel alle acht Richtungen unterstützt.

Ausführbare Spieldatei

Die Datei, die Ihr jeweiliges Spiel startet. Normalerweise handelt es sich um eine Datei mit einer EXE- oder COM-Namenserweiterung)

Um jedesmal, wenn Sie ein Spiel starten, das (Ihre persönlichen Einstellungen enthaltende) Standardprofil des Spiels zu laden, muß der Spielgeräte-Profilierer die ausführbare Datei des Spiels kennen.

Spielanschluß

Die Buchse an der Rückseite des SideWinder Game pads, mit der Sie ein anderes Spielgerät anschließen können. Folgende Verbindungen sind möglich:

- Anschluß von bis zu drei weiteren SideWinder Game pads. (Die Geräte werden jeweils in Reihe miteinander verbunden.)
- Anschluß eines einzelnen anderen Spielgeräts am ersten SideWinder Game pad.

Gerät-/Spiel-Kombination

Jedes Profil, das Sie mit Hilfe des Spielgeräte-Profilers erstellen, betrifft sowohl ein bestimmtes Spiel als auch ein besonderes Spielgerät oder eben eine "Gerät/Spiel -Kombination".

Für jede Gerät-/Spiel-Kombination können Sie beliebig viele verschiedene Profile erstellen. Beispielsweise können Sie und ein Freund separate Profile für ein Spiel in Verbindung mit einem SideWinder Game pad erstellen. Wenn Sie für ein Spiel mehrere miteinander verbundene SideWinder Game pads verwenden, können Sie für jedes Game pad eines oder mehrere Profile erstellen.

Zuordnung zwischen PC-Tastatur und Spielgerättaste

Falls Sie eine typische Bewegung innerhalb Ihres Spiels unter Verwendung von einer oder zwei Tasten der PC-Tastatur realisieren, haben Sie die Möglichkeit, diese Betätigung der PC-Tastatur einer Taste Ihres SideWinder-Spielgeräts zuzuweisen. Auf diese Weise definieren Sie eine "Zuordnung zwischen PC-Tastatur und Spielgerättaste".

Linker Auslöser

Der linke Auslöser funktioniert folgendermaßen:

- Falls Ihr Spiel für Windows 95 entworfen wurde, entspricht der linke Auslöser der Joystick-Taste 7. Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, wie Ihr jeweiliges Spiel die Taste 7 verwendet.
- Der linke Auslöser hat keine Bedeutung, wenn Sie Ihr Spiel in einem MS-DOS-Fenster unter Windows 95 ausführen.

Leuchtanzeige

Die grüne Leuchtanzeige auf dem SideWinder Game pad zeigt die aktuelle Game pad-Betriebsart an:

- Bei eingeschalteter Leuchtanzeige befindet sich das Game pad im digitalen Übersteuerungsmodus und ist deshalb spielbereit.
- Bei ausgeschalteter Leuchtanzeige befindet sich das Game pad im Durchgangsmodus. Dies bedeutet, daß Sie ein an Ihr SideWinder Game pad angeschlossenes Gerät verwenden können. Das Game pad selber läßt sich dann nicht benutzen.

Makro

Makros sind Folgen von Game pad-Tastenanschlägen. Mit Hilfe des Spielgeräte-Profilers können Sie eine Folge von SideWinder Game pad-Tastenanschlägen einer der Game pad-Tasten zuweisen. Um das Makro in Ihrem Spiel auszuführen, verwenden Sie die Makrotaste auf dem SideWinder Game pad wie eine UMSCHALT-Taste. Halten Sie die Makrotaste gedrückt, während Sie die Game pad-Taste drücken, der Sie das Makro zugewiesen haben.

Makrotaste

Die Makrotaste (M-Taste) auf Ihrem Game pad ermöglicht Ihnen, mit dem Spielgeräte-Profilier aufgezeichnete Makros abzuspielen.

Um ein Makro abzuspielen, halten Sie die Makrotaste gedrückt, und drücken Sie dann die Game pad-Taste (A, B, C, X, Y, Z, den linken oder rechten Auslöser), der Sie das Makro zugewiesen haben.

Modustaste

Drücken Sie die Modustaste, um zwischen den beiden folgenden Betriebsarten zu wechseln.

- **Digitale Übersteuerung**
Bei eingeschalteter Leuchtanzeige befindet sich Ihr SideWinder Game pad im digitalen Übersteuerungsmodus und ist deshalb spielbereit.
- **Durchgang**
Bei ausgeschalteter Leuchtanzeige befindet sich Ihr SideWinder Game pad im Durchgangsmodus. Dies bedeutet, daß Sie ein an Ihr SideWinder Game pad angeschlossenes Gerät verwenden können. Das Game pad selber läßt sich dann nicht benutzen.

Durchgangsmodus

Die Betriebsart Ihres SideWinder Game pads, die Ihnen ermöglicht, die an Ihr SideWinder Game pad angeschlossenen Geräte anstelle des Game pads selbst zu verwenden.

Wenn sich Ihr SideWinder Game pad im digitalen Übersteuerungsmodus befindet, ist die grüne Leuchtanzeige auf dem Game pad ausgeschaltet.

Profil

Eine Gruppe von personalisierten Einstellungen für eine bestimmte Gerät-/Spiel-Kombination. Mit Hilfe eines Profils lassen sich jeweils für ein bestimmtes Spielprogramm die Funktionen der Tasten auf Ihrem Spielgerät festlegen. Ein Profil kann folgende Elemente enthalten:

- Spielbewegungen, die durch Betätigungen der PC-Tastatur ausgelöst werden. Wenn Ihr Spiel weniger als acht Steuerungstasten unterstützt und Sie die PC-Tastatur für Bewegungen innerhalb Ihres Spiels verwenden (wie beispielsweise die Tastenkombination STRG+T, um Torpedos abzuschießen), dann können Sie auf die Tastatur verzichten, indem Sie die den Spielbewegungen entsprechenden Tastaturanschläge den zusätzlichen Tasten auf Ihrem SideWinder Game pad oder Ihrem SideWinder 3D Pro-Joystick zuweisen.
- Makros. Wenn Sie das SideWinder Game pad verwenden, können Sie eine (als "Makro" bezeichnete) Folge von Game pad-Tastenanschlägen einer einzelnen Taste des SideWinder Game pads zuweisen.

Rechter Auslöser

Der rechte Auslöser funktioniert folgendermaßen:

- Falls Ihr Spiel für Windows 95 entworfen wurde, entspricht der rechte Auslöser der Joystick-Taste 8. Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, wie Ihr jeweiliges Spiel die Taste 8 verwendet.
- Der rechte Auslöser hat keine Bedeutung, wenn Sie Ihr Spiel in einem MS-DOS-Fenster unter Windows 95 ausführen.

Starttaste

Wenn Ihr Spielprogramm geladen ist, drücken Sie die Starttaste, um das Spiel zu starten (oder erneut zu starten). Die Starttaste funktioniert nur bei Spielen, die das SideWinder Game pad ausdrücklich unterstützen.

