Saitek

SST Programming Software

BEDIENUNGSANLEITUNG

PROGRAMMIERSOFTWARE SST

Einführung

Willkommen bei SST (Saitek Smart Technology) - einer leistungsstarken Software, die die Funktionalität Ihres Saitek-Controllers erhöht.

Die meisten modernen Spiele besitzen eigene Bildschirme für die Konfigurationseinstellung, aber mit Hilfe der SST-Software können Sie:

- die Anzahl der Funktionen erhöhen, die Sie den Steuerelementen Ihres Controllers zuweisen können, indem Sie Umschaltstatus und mehrere Modi nutzen;
- Profile f
 ür Ihre bevorzugten PC-Spiele erstellen und speichern, sodass Sie sie sp
 äter laden k
 önnen, um Ihren Controller damit zu konfigurieren, wenn Sie das Spiel spielen wollen;
- Ihrem Saitek-Controller Tastatur- und Mausbefehle zuweisen, um PC-Spiele zu spielen, die keine Gamepads oder Joysticks unterstützen.

Die ersten Schritte

Sie sollten die SST-Software bereits installiert und Ihren Controller zum ersten Mal angeschlossen haben - falls das noch nicht geschehen ist, installieren Sie die SST-Software von der Installations-CD von Saitek und schließen das USB-Kabel Ihres Controllers an einen der freien USB-Anschlüsse Ihres Computers an.

Nachdem Sie Ihren Controller angeschlossen haben, können Sie jetzt mit der Programmierung beginnen. Der SST Profile Editor - das Werkzeug, mit dessen Hilfe Sie Ihrem Controller Funktionen zuweisen - wird automatisch angezeigt.

Anschließend wird jedes Mal in der Taskleiste neben der Uhr ein Symbol angezeigt, wenn Sie Ihren Controller anschließen. Dieses Symbol ist

der so genannte Profile Launcher, und es sieht wie folgt aus:

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Controller-Symbol (dabei kann es sich abhängig davon, welchen Controller Sie einsetzen, um einen Joystick, ein Steuerrad, ein Gamepad usw. handeln). Sie sehen das rechts dargestellte Popup-Menü:

Mit Clear Profile (Profil löschen) löschen Sie eines Ihrer Controller-Profile vollständig;

Mit Clear Startup (Startup löschen) löschen Sie ein Profil, das als Startup-Profil eingerichtet wurde (weitere Informationen finden Sie in den nachfolgenden Absätzen)

Der Profile Editor öffnet den auf der nächsten Seite gezeigten Bildschirm. Beachten Sie bitte, dass in diesem Beispiel der Controller X52 Pro verwendet wird. Die

Verfahrensweise bei der Programmierung ist jedoch für alle Saitek-Controller genau dieselbe. Der einzige Unterschied ist, dass jeder Saitek-Controller über einen eigenen Funktionsumfang verfügt - Tasten, Hutschalter, Trigger usw. -, der darauf ausgelegt ist, spezielle Funktionen in Spielen auszuführen.

Mit Control Panel (Steuerfeld) werden die Test- und Kalibrierungsbildschirme für Ihren Controller angezeigt.



(😹 📑 🕩 14:20

🗋 🞽 🖬 🔹 Flight (Control System	(52Pro)			- 😸 🎒 🌘	
Mode 1	×	Mode 2	×	Mode 3	>	< *
	•		Mode 1 5		Mode 1	5 E
Mode 1		Mode 2		Mode 3		
Second Trigger		Second Trigger		Second Trigger		_
			5		B	5
Launch		Launch		Launch		
			5		2	5
Fire A		Fire A		Fire A		_
			5		ž	5
Fire B		Fire B		Fire B		_
			5		2	5
Fire C		Fire C		Fire C		
4 m					,	1 1

Tipp: Der Profile Editor kann auch über Start > Alle Programme > Saitek SD6 Programming Software > Profile Editor gestartet werden.

Falls Sie mehrere Saitek-Controller gleichzeitig angeschlossen haben, wird für jeden

Controller ein eigenes Symbol angezeigt. Wenn Sie Ihren Mauszeiger über das kleine Symbol bewegen, erscheint ein Popup-Tooltip, der Ihnen mitteilt, auf welchen Controller sich das Symbol bezieht.



Über www.saitek.com gelangen Sie auf unsere Website.

Profile Editor

Einfache Befehle oder Tastenanschläge

Alle Spiele weisen verschiedenen Tasten oder Tastenkombinationen der Tastatur zahlreiche spielspezifische Befehle zu. Mit Hilfe des Profile Editors können Sie veranlassen, dass sich die Knöpfe auf Ihrem Controller wie die Tasten auf der Tastatur verhalten.

Einen Tastaturbefehl für einen Knopf oder ein Steuerelement programmieren Klicken Sie in der Spalte für die Knöpfe und Steuerelemente auf die Stelle unmittelbar unterhalb

des Namens des Knopfes, den Sie programmieren wollen.

Im Beispiel haben wir auf die Stelle unmittelbar unterhalb des Triggers geklickt.

Mode 1	Mode 2
SPACE	Trigger
< III + 🥌 Second Trigger	Second Trigger
Launch	Launch

Der Cursor beginnt zu blinken. Daran erkennen Sie, dass Sie einen Tastenanschlag eingeben können.

Nehmen Sie als Beispiel an, wir programmieren den Controller für ein Spiel und wollen den Trigger verwenden, um eine Waffe abzufeuern. In dem Spiel ist dafür die Leertaste auf der Tastatur vorgesehen. Drücken Sie also die Leertaste auf der Tastatur. Sie erscheint in der Zeile auf dem Bildschirm wie oben gezeigt.

Mode 1	Mode 2	Tipp: Fehle
Untitled SPACE	Trigger = Untitled	oder Taste möch
Second Trigger	Second Trigger	auf de Taste klicke Liste
Launch	Launch	Delet Wenr Taste

Wenn das in Ordnung ist, klicken Sie einfach auf das grüne Häkchen rechts neben dem Cursor. Nachdem Sie den Tastenanschlag festgelegt und auf das grüne Häkchen

geklickt haben, fordert Sie der Editor auf, Ihrem Befehl einen Namen zu geben. Ihr Bildschirm sollte jetzt wie folgt aussehen:

Die Software teilt uns jetzt mit, dass der Trigger, wenn er gedrückt wird, den Leertastenbefehl der Tastatur ausführt. Dieser Befehl hat bei der Aufforderung zur Namenseingabe den Namen "Fire" erhalten.

Wenn Sie den Tastenanschlag umbenennen wollen, zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf das Wort "Fire" und klicken einmal mit der linken Maustaste. Sie sehen, dass das Wort jetzt hervorgehoben dargestellt ist. Jetzt können Sie den neuen Namen für diesen Befehl eingeben. In diesem Fall haben wir den Namen "Fire Weapon" **Tipp:** Wenn Sie einen Fehler gemacht haben oder einen zugewiesenen Tastenanschlag löschen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu löschenden Tastenanschlag und klicken in der Dropdown-Liste auf die Option Delete (Löschen).

Wenn Sie alle Tastenanschläge aus der Zeile löschen wollen, klicken Sie auf Clear All (Alle löschen).

Mode 1	Mode 2
SPACE	Trigger = Fire
Second Trigger	Second Trigger
Launch	Launch

Mode 1	Mode 2
Trigger = Fire Weapon	Trigger = Fire Weapon
Second Trigger	Second Trigger
Launch	Launch

vergeben, aber Sie können dem von Ihnen angelegten Befehl jeden beliebigen Namen zuweisen.

Drücken Sie die Eingabetaste, nachdem Sie den gewünschten Befehlsnamen eingegeben haben. Der Name wird wie auf dem rechts gezeigten Bildschirm aktualisiert.Damit haben Sie den ersten Befehl für Ihren Controller erstellt.

Befehle für Maus-Scrollrad und Hotkeys

Neben Tastenanschlägen und Mausklicks können Sie auch einen Befehl programmieren, um die Scrollrad-Funktion der Maus oder die Multimedia-Hotkeys der Tastatur zu aktivieren. Um diese Art von Befehlen hinzuzufügen, klicken Sie auf ein Feld, um einen Tastenanschlag einzugeben, und klicken dann mit der rechten Maustaste, um ein Kontextmenü anzuzeigen - in diesem Dropdown-Menü finden Sie die Optionen Mouse Scroll Wheel (Maus-Scrollrad) und Hotkey. Sie haben die Möglichkeit, Befehle für das Aufwärts- oder Abwärtsrollen für das Mausrad zu programmieren. Wenn Sie die Option Hotkey auswählen, wird ein neues Fenster mit einer Auswahl von Hotkey-Befehlen geöffnet. Wählen Sie den Befehl, den Sie diesem Knopf zuweisen wollen, und klicken Sie auf OK.

Mehrere Tastenanschläge/Kombinierte Tastenanschläge

Bei der Programmierung von Befehlen sind Sie nicht auf einzelne Tastenanschläge eingeschränkt. Sie können in einen Befehl beliebig viele Tasten einbinden, oder auch kombinierte Tasten, wie beispielsweise Strg+F. Die Vorgehensweise ist dieselbe wie bei der Eingabe von einzelnen Tastenanschlägen - Sie drücken einfach nur die Tasten, die Sie

in dem Befehl programmieren wollen.

In dem rechten Beispiel haben wir den Befehl Strg F eingegeben.

Wenn Sie sicherstellen wollen, dass Tastenanschläge gleichzeitig erfolgen, klicken Sie mit der rechten Maustaste,

klicken auf Quantize Time (Zeitquantisierung) und legen eine Zeitverzögerung von 0.000 Sekunden fest.

Das kontextabhängige Programmiermenü

Bevor Sie weitermachen, sollten Sie sich unbedingt dieses Dropdown-Menü genauer ansehen. Es gibt zahlreiche Auswahlmöglichkeiten:

Latched (Eingeklinkt): Ermöglicht, dass sich der Knopf wie eine

"Tastenanschlagwiederholung" verhält, wenn diesem Knopf ein Befehl zugewiesen wurde.



Untitled

Tipp: Beachten Sie, dass die im Editor aufgezeichneten Tastencodes genau so ausgeführt werden, wie Sie sie eingegeben haben. Wenn Sie also Strg drücken und 5 Sekunden warten, bevor Sie F drücken, wird der Befehl genau so ausgeführt, wenn Sie ihn in einem Spiel anwenden. Wenn der Knopf als Umschalt-Taste eingerichtet wurde und dann auf "Latched" (Eingeklinkt) gesetzt wird, verhält er sich mehr wie die Großstelltaste der Tastatur. Sie drücken ihn einmal, um ihn zu aktivieren, und erneut, um ihn zu deaktivieren - weitere Informationen finden Sie unten. Unprogrammed (Nicht programmiert): Entfernt alle programmierten Befehle und bewirkt, dass sich der Knopf wie ein normaler Knopf des Spiele-Controllers verhält. Fall back (Zurück): Standardmäßig werden alle Befehle, die

Mode 1	Mode 2		
Trigger = Fire Weapon	Trigger = Throw grenade		
Second Trigger	Second Trigger		

Tipp: Im Allgemeinen ist es nicht sinnvoll, einen Knopf als "Latched" zu programmieren, es sei denn, Sie wollen einen Befehl einrichten, der ständig wiederholt wird, bis Sie ihn beenden.

Tipp: Ein Knopf kann mit einzelnen Tastenanschlägen programmiert werden, die Programmierung kann aufgehoben werden, und der Knopf kann die Tastenschläge aus einem anderen Modus oder Umschaltstatus übernehmen.

Sie im Grundmodus oder im Umschaltstatus für einen Knopf programmieren, automatisch in andere Modi oder Umschalt-Status übernommen. Wenn "Fall back" markiert ist, ist dies der Fall. Möglicherweise wollen Sie jedoch einzelnen Knöpfen in unterschiedlichen Modi unterschiedliche Befehle zuweisen.

Dazu geben Sie einen neuen

Tastenanschlag oder eine Folge von Tastenanschlägen in das Feld für den Knopf ein, wie nachfolgend gezeigt. New Key Presses (Neue Tastenanschläge): Ermöglicht Ihnen,

Tastenanschläge für einen neuen Befehl einzugeben, wie in den obigen Beispielen gezeigt.

New Macro (Neues Makro) ist die Option, die wir als nächstes anklicken. Siehe unten.

New Advanced Command (Neuer fortgeschrittener Befehl): Bietet mehr Optionen, wie unter anderem Wiederholfunktionen, die später beschrieben werden.

Delete Unused Commands (Nicht genutzte Befehle löschen): Wenn Sie

Standardmäßig gehen andere Modi oder Umschaltstatus zurück auf Modus 1. Sie können sie jedoch so programmieren, dass sie in andere Modi oder Umschaltstatus zurückgehen, wie nachfolgend erklärt.

Tipp: Die Befehle, die wir zuvor erstellt haben, sind unter dem Menüeintrag Delete Unused Commands (Nicht verwendete Befehle löschen) aufgelistet. Wir können sie entweder bei der Programmierung anderer Knöpfe wieder verwenden, oder sie einzeln oder alle löschen.

Tipp: Sie brauchen beide Befehlstypen, weil ein Makro nicht unterbrochen werden kann, außer durch Drücken eines anderen Befehls auf dem Controller. Eine einfache Abfolge von Tastenanschlägen, wie im obigen Beispiel gezeigt, kann dagegen unterbrochen werden, indem der Knopf losgelassen wird. Dies könnte abhängig von dem gespielten Spiel wichtig sein. Tastenanschläge für Knöpfe programmieren, erstellen Sie möglicherweise mehr Befehle, als Sie später tatsächlich nutzen. Wenn Sie mit den Befehlen zufrieden sind, die Sie für alle Knöpfe in allen Modi und Umschalstatus eingegeben haben, und auf Delete Unused Commands (Nicht genutzte Befehle löschen) klicken, erkennt die Programmiersoftware alle Befehle, die Sie nicht nutzen, listet sie auf und bietet Ihnen die Möglichkeit, sie zu löschen. Beachten Sie bitte, dass Sie nur die Befehle löschen können, die Sie selbst erstellt haben. **Neues Makro**

	Latched
	Unprogrammed
1	Fall Back
1	New Key Presses
1	New Macro
EI.	New Advanced Command
×	Delete Unused Commands
0	<do nothing=""></do>

Tipp: Wie bei

zwischen den

während der

Eingabe

grundlegenden

Tastenfolgen wird

Tastenanschlägen

Makroaufzeichnung

übernommen, es sei

denn. Sie ändern die

Abfolgezeiten. Wie

nachfolgend erklärt.

das geht, ist

genau wie bei der

auch die Verzögerung

Nachdem die grundlegenden Typen der Tastenanschläge beschrieben wurden, wollen wir jetzt einen weiteren Tastaturbefehl betrachten - das Makro. Ein Makro ist eine Folge von Tastenanschlägen, die über einen einzigen Knopfdruck ausgeführt werden können.

Vielleicht denken Sie jetzt, das sei dasselbe wie mehrere Tastenanschläge, die dem Trigger zugewiesen werden, wie im obigen Beispiel gezeigt. Dies ist jedoch nicht der

Fall. Um die verschiedenen Tastenanschläge aus dem obigen Beispiel wirklich auszuführen, müssen Sie den zugewiesenen Knopf drücken, bis alle Befehle aktiviert wurden. Wird die



obige Folge jedoch als Makro programmiert, müssen Sie den zugewiesenen Knopf nur ein einziges Mal drücken. Die

Tastenanschläge werden automatisch aktiviert.

Das Erstellen eines Makros ist mit dem Erstellen einer Tastenfolge vergleichbar. Um ein Makro zu erstellen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Feld für den Knopf, dem Sie das Makro zuweisen wollen, und wählen im Dropdown-Menü den Eintrag New Macro (Neues Makro). Sie sehen, wie der Cursor in dem Feld blinkt, genau wie bei einem grundlegenden Befehl. Jetzt geben Sie Ihre Tastenfolge ein, genau wie Sie sie während des Spiels über die Tastatur eingeben



würden. Sie sehen, dass die Tasten schattiert dargestellt sind, womit gekennzeichnet wird, dass sie Teil eines Makros und nicht nur eine grundlegende Tastenfolge sind. Klicken Sie auf das grüne Markierungshäkchen, nachdem Sie mit der Eingabe der gewünschten Makrofolge fertig sind. Wie bei den Tastenanschlägen fordert der Editor Sie auf, Ihrem Befehl einen Namen zuzuordnen. Nachdem Sie dem Makro einen Namen gegeben haben, drücken Sie die Eingabetaste auf der Tastatur. Fortgeschrittene Befehle

Zurück zum Dropdown-Menü, das angezeigt wird, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeile für einen Knopf klicken. Dort finden Sie die Option New Advanced Command (Neuer fortgeschrittener Befehl). Das rechts gezeigte Fenster wird geöffnet. Jedes Fenster stellt einen anderen Status des Knopfs dar, dem Sie den fortgeschrittenen Befehl zuweisen wollen. Wenn Sie den Knopf drücken, dem der Befehl zugewiesen ist, wird die Tastenfolge aus der Zeile Press (Drücken) ausgeführt. Tastenanschläge, die in der Zeile Repeat (Wiederholen) stehen, erfolgen so lange, wie

Sie den Knopf, dem sie zugeordnet sind, gedrückt halten.

Tastenanschläge in der Spalte Release (Freigeben) erfolgen, sobald Sie den Knopf loslassen, dem der fortgeschrittene Befehl zugeordnet ist. Der Unterschied bei der Zeile Release (Freigeben) ist jedoch, dass sich mehrere Tastenanschläge wie ein Makro verhalten und automatisch ausgeführt werden, ohne dass Sie Tasten gedrückt halten. Anders als die anderen Eingabefenster für Tastenanschläge erzeugt jede Taste beim Drücken im Befehlseingabefenster hier zwei Instanzen des Tastenanschlags - wie im Beispiel rechts gezeigt. Das liegt daran, dass beim Drücken einer Taste auf einer Tastatur eigentlich zwei Signale erzeugt werden - eines, wenn Sie die Taste drücken, und eines, wenn Sie sie loslassen. In dem Beispiel sehen Sie, dass die Taste S 0,046 Sekunden lang gedrückt wurde, und die Taste D 0,046 Sekunden lang (0,248 - 0,202).

Anders als bei anderen Anzeigen von Tastenfolgen erkennen Sie hier, dass unter jedem Tastenanschlag

Command Na	ame	Test					
Press							Macro [
S	S	D	D	D	D		
0.000	0.046	0.202	0.248	0.357	0.435		
Repeat							Macro [
S	S	S	D	D	D	D	CTRL
0.093	1.108	1.233	2.358	2,436	2.889	2.982	16.040
Release							
D	D	D	D	A	A		
0.000	0.062	0.343	0.452	0.811	0.920		

Tipp: Sie können die Tastenfolge ganz einfach als Makro einrichten, indem Sie oben rechts in jeder Zeile das Kontrollkästchen Macro (Makro) markieren.

Tipp: Um das Timing für jede Tastenfolge anzupassen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Taste, die angepasst werden soll, klicken dann mit der rechten Maustaste und wählen Set Delay (Verzögerung festlegen). Jetzt geben Sie die genaue Zeit an, nach der der Tastenanschlag aktiviert werden soll. Beachten Sie, dass dies die Zeit ist, die vergangen ist, seit die erste Taste in der Tastenfolge gedrückt wurde. eine Zahl steht, die die Zeit in Sekunden ab dem Zeitpunkt angibt, zu dem Sie die erste Taste der Folge gedrückt haben.

Mit dem Advanced Editor könnten Sie beispielsweise einen Befehl einrichten, der eine Rakete startet, wenn Sie die Taste drücken. Dann könnten Sie in eine Kameraansicht aus Perspektive der Rakete und 4,5 Sekunden später auf eine Kameraansicht aus Perspektive des Feinds umschalten. Wenn Sie den Knopf loslassen, könnte er Sie wieder zurück auf Ihre Cockpit-Ansicht schalten.

Offensichtlich ist dies nur ein hypothetisches Beispiel, aber Sie erhalten damit eine Vorstellung davon, welche Möglichkeiten Ihnen der Advanced Editor bietet.

Umschaltstatus/Modi

Bei den meisten programmierbaren Saitek-Controllern sind die Umschaltmodi standardmäßig implementiert. Dabei handelt es sich um eine Funktion, mit der Sie die Anzahl der Befehle, die Sie jedem Knopf zuweisen können, "verdoppeln" können. So wie die Punkt-Taste auf Ihrer Tastatur einen Doppelpunkt erzeugt, wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, können Sie auch jedem der Knöpfe auf Ihrem Controller einen zweiten Befehl zuweisen.

Wenn Ihr Controller bereits mehrere Umschaltstatus implementiert hat, erkennen Sie dies daran, dass im Profil-Editor mehrere Spalten angezeigt werden.

Jede Spalte enthält eine eigene Befehlsmenge, die den Knöpfen Ihres Controllers zugewiesen ist, wenn der Umschaltstatus aktiviert wird. Im Beispiel rechts sehen Sie, dass wir den Trigger im Modus 1 auf "Fire Weapon" gesetzt haben, und in Modus 2 auf "Landing Gear".

Jeder Controller benutzt eine andere Methode, um zwischen den Umschaltstatus zu wechseln, entweder über einen Modusschalter oder über einen vorgegebenen "Umschalt"-Knopf.

Im obigen Beispiel wird der erste Umschaltstatus - Modus 2 - eingeleitet, indem mit dem Modusauswahlschalter des Controllers "Mode 2" (Modus 2) ausgewählt wird. Ein neues Funktionsmerkmal der Programmiersoftware von Saitek ist. dass Sie gegebenenfalls zusätzliche Umschaltstatus erstellen können. Dazu klicken Sie in der Spalte ganz rechts auf "Create Shiftstate" (Umschaltstatus anlegen). Sie werden aufgefordert, dem neuen Umschaltstatus einen Namen zu geben. Im nachfolgenden Beispiel nennen wir ihn "Mode 4". Damit wurde eine neue

Tipp: Beachten Sie, dass wenn Ihr Controller über "Modi" verfügt, diese vom Profil-Editor als Umschaltstatus behandelt werden (z.B. X45, X52, X52 Pro, Aviator, Pro Gamer Command Unit, Gamepads).

Mode 1	Mode 2		
Trigger = Fire Weapon	Trigger = Landing Gear		
Second Trigger	Second Trigger		
Launch	Launch		

Mode 4	×	Click to name shiftstate.	Tipp: Ein Knop
	Mode 1 🖪	Click to select fallback shiftsta	zum Umschalt
		Click to add shift command. (O	mehr für norma Befehle progra
Fire C		Click to select shift buttons.	werden. Damit Konflikte zwisc
Trigger = Fire Weapon	*		in unterschiedl
	5		vermieden wer

den Sie nopf n nicht nmiert ollen en den Knöpfe hen en.

X Click to name shiftstate.

Click to select fallback shiftsta

Click to add shift command. (C

Click to select shift buttons.

Spalte angelegt, in der die in Modus 4 eingeleiteten

Mode 4

Air-to-ground

A

Steuerelemente angezeigt werden. Um diesen Modus nutzen zu können, müssen wir noch auswählen, mit welchem Controllerknopf er aktiviert wird. Klicken Sie mit der

111

Trigger = Fire Weapon

linken Maustaste links neben "Click to select shift buttons" (Klicken, um Umschaltknöpfe auszuwählen) - ein Dropdown-Menü mit allen auf Ihrem Controller vorhandenen Knöpfen wird angezeigt. Wählen Sie einfach den Knopf aus, der diesen Umschaltstatus aktivieren soll. Im nachfolgenden Beispiel haben wir "Fire C" ausgewählt. Ein weiteres neues Funktionsmerkmal ist die Möglichkeit, einen Tastenanschlag zu programmieren, der eingeleitet wird, wenn Sie in diesen Umschaltstatus

wechseln. In einigen Flugsimulationen werden beispielsweise unterschiedliche Gefechtsszenarien (Luft/Luft, Luft/Boden usw.) aktiviert, indem verschiedene Tasten auf der Tastatur gedrückt werden. Jetzt können Sie dieses Szenario so programmieren, dass es einem anderen Umschaltstatus Ihres Controllers sowie den spezifischen Funktionen der in diesem Umschaltstatus programmierten Knöpfe zugeordnet wird.

Um den Tastenanschlag zu programmieren, klicken Sie



mit der linken Maustaste in die Spalte Shift State (Umschaltstatus) links von der Option "Click to add shift command" (Klicken, um Umschaltbefehl hinzuzufügen). Sie werden aufgefordert, dem Befehl einen Namen zu geben. Geben Sie den Namen des Befehls ein, klicken Sie in das Feld darunter und geben Sie den Tastenanschlag ein. Jetzt klicken Sie auf das grüne Markierungshäkchen.

Nun können Sie auch den Umschaltstatus auswählen, in den Sie von diesem Modus aus zurückgelangen. Dazu markieren Sie das Feld unterhalb des Namens des Umschaltstatus und wählen den gewünschten Umschaltstatus aus der Dropdown-Liste aus.

Sie können Umschaltstatus auch löschen - selbst die Standard-Umschaltstatus Ihres Controllers -, indem Sie auf das Markierungskreuz rechts vom Modusnamen klicken.

Schließlich können Sie den Namen eines Umschaltstatus ändern. Klicken Sie einfach auf das Namensfeld oben in der Spalte und geben dann den neuen Namen ein.

Hutschalter/POV-Schalter (Point-of-View, Sichtsteuerung) programmieren

Die meisten von SST unterstützten Controller verfügen über einen Hut- oder POV-Schalter. Auf den Joysticks und Pads wird ein POV-Schalter im Allgemeinen als Möglichkeit genutzt, um die verschiedenen Ansichten aus einem Cockpit in einem Flugsimulator oder in einem Egoshooter-Spiel zu durchlaufen; Sie können ihm aber

beliebige Funktionen zuweisen. Wenn der POV-Schalter unprogrammiert bleibt, verhält er sich entweder als Standard-POV oder als Menge aus vier Knöpfen, abhängig davon, in welche Richtung er geschoben wird, aber das kann ganz einfach geändert werden.

POV 1 = Mouse	POV 1 = Mouse ↔ □		
¢ [POV 2		
Throttle Hat	Throttle Hat		
	4		

Um mit der Programmierung des POV zu beginnen.

schieben Sie einfach Ihren Mauszeiger über das Feld des POV, den Sie programmieren wollen. Sie sehen, dass rechts oben in der Ecke des Feldes ein Pfeil angezeigt wird. Klicken Sie auf diesen Pfeil. Ein Dropdown-Menü wird angezeigt.

Wie bei den Befehlen für die Knöpfe können Sie auch hier Unprogrammed (Nicht

programmiert) oder Fall Back (Zurück) auswählen. Sie haben auch die Möglichkeit, dass sich der POV als Menge programmierbarer Knöpfe (die Anzahl wird festgelegt, indem Sie 8 way (8-Wege) oder 4 way (4-Wege) auswählen) oder als Maus verhält. Wenn Sie Bands (Bänder) auswählen, sehen Sie für jede Bewegungsrichtung des POV ein neues Feld. Sie können genau wie Knöpfe programmiert werden.



anderes angegeben.

Tipp: Denken Sie daran, dass Sie zwar die Funktionen

ändern können, es aber einige Knöpfe gibt, die in allen

Umschaltstatus dieselben Funktionen behalten sollten.

Fall Back bedeutet, dass die programmierten Befehle

Umschaltstatus gehen, es sei denn, es wurde etwas

eines Umschaltstatus standardmäßig in einen anderen

Ihrer Knöpfe in unterschiedlichen Umschaltstatus

Wenn Sie festlegen, den POV so einzustellen, dass er als Maus funktioniert, erhalten Sie die rechts gezeigte Option.

Damit können Sie die Empfindlichkeit der beiden Mausachsen mit dem mittleren Schieberegler oder die Empfindlichkeit der einzelnen Bewegungsachse mit den Schiebereglern für horizontale und vertikale Bewegung festlegen.

Achsenprogrammierung (Kreisel, Einstellräder usw.)

Die letzten programmierbaren Teile Ihres Controllers sind die Achsen. Dabei handelt es sich grundsätzlich um alles, was eine Bewegungsfreiheit auf Ihrem Controller hat, wie etwa Ruderhebel, Gashebel oder Kreiselschalter.

Sie können die Achsen auf Ihrem Controller mit Tastaturbefehlen programmieren, so

wie Knöpfe und Hutschalter. Allgemein kann man sagen, die Hauptachsen des Controllers sollten ihre Funktion als Achsen beibehalten, weil sie einfach die meisten Spiele standardmäßig sowieso erkennen. Einige Spiele unterstützen jedoch überhaupt keine Controller (Sie könnten also den Stick so konfigurieren, dass er zum Beispiel vorgibt, Teil der Tastatur zu sein), und durch eine Programmierung der Achsen funktioniert der Controller möglicherweise im Spiel - andernfalls nicht.

Der erste Schritt bei der Programmierung einer Achse ist, sie in den Banded-Modus zu versetzen. Im Profil-Editor klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die entsprechende Achse (oder Sie klicken mit der linken Maustaste auf den kleinen Pfeil rechts im Feld für die Achse). Wählen Sie aus der Dropdown-Liste den Eintrag Bands (Bänder).

Ihr Mauszeiger ändert seine Form und sieht jetzt aus wie eine horizontale Linie mit einem vertikalen Doppelpfeil, der die Linie kreuzt. Hinweis: Klicken Sie noch nicht auf irgendetwas! Wir müssen die Achse in Banded-Bereiche unterteilen, so dass wir diesen

Bereichen Tastaturbefehle zuweisen können. In diesem Beispiel erstellen wir ein einfaches Programm, das bewirkt, dass das Drehen des Kreisels in die eine Richtung den Tastenanschlag "A" erzeugt, und das Drehen in die andere Richtung den Tastenanschlag "B".

Zuerst müssen wir Banded-Bereiche erstellen - dazu verwendet man die Maus. Die horizontale Linie mit dem Pfeil weist darauf hin, dass Sie einen "Split-Punkt" setzen, wo Sie zum nächsten Mal in diesem Bereich klicken.

Im Bild rechts haben wir einen Split-Punkt an der 70 %-Markierung der Achsenskala angelegt.

Sie sollten jetzt auch einen zweiten Split-Punkt erstellen und dann auf das mittlere Symbol klicken, wodurch die Bereiche gleichmäßig verteilt werden.

	Rotary 1						
e	⊟ ŀ+8 ŀ+0	Ok	Cancel				
	Rotary 1 0% - 70%						
se							
m							
)	Rotary 1 70% - 100%						

Jetzt klicken Sie auf OK, um die Aufteilungspositionen einzurichten.

Nachdem Sie auf OK geklickt haben, können Sie Tastenanschläge, Makros oder fortgeschrittene Befehle für diese Bereiche programmieren, genau wie für jeden Knopf auf dem Controller.

Anhand des Beispiels mit ,A' und ,B' von oben erhalten wir das unten rechts gezeigte Beispiel.

Warum haben wir nicht einfach einen Split-Punkt angelegt, so dass der Achsenbereich halbiert worden wäre, und dann den beiden Bereichen die

Tastenanschläge zugeordnet? Das ist ganz einfach: Man braucht eine Position, in der sich die Achse im Ruhezustand befindet und keine Tastaturbefehle ausführt. Im obigen Beispiel werden der mittleren Position des Bereichs keine Befehle zugewiesen. Das liegt daran, dass Sie immer ein Band in der Mitte der Achsenbewegung haben müssen, dem kein Befehl zugewiesen wird (häufig auch als Totzone bezeichnet), unabhängig davon, welchen Controller

Twist = E Sensitivit	Direction y	al Axis	
Twist +			
Twist -			

Sie verwenden oder welche Achse Sie programmieren. Sie können beliebig viele Teilstücke erzeugen, aber wenn Sie zu viele anlegen, kann das kompliziert werden. **Richtungsachse**

Ein neues Funktionsmerkmal ist die Möglichkeit, eine Achse so zu programmieren, dass sie unterschiedliche Tastenanschläge einleitet, abhängig davon, in welche Richtung sie bewegt wird. Dazu wählen Sie das Feld wie oben beschrieben aus und wählen den Eintrag "Directional axis" (Richtungsachse). Anschließend können Sie Tastenanschläge für jede Bewegungsrichtung dieser Achse programmieren. Der Schieberegler für die Empfindlichkeit ermöglicht Ihnen, festzulegen, wie oft der programmierte Tastenanschlag für einen bestimmten Bewegungsbereich der Achse ausgeführt wird.

Mausemulation

Sie können eine Achse auch so programmieren, dass sie die Bewegungen des Mauszeigers emuliert. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Achse, die die Mausbewegung nachbilden soll. Das folgende Menü wird angezeigt: Klicken Sie auf die Option Mouse X Axis (X-Achse der Maus), damit diese Achse die Links/Rechts-Bewegung der Maus darstellt, und auf die Option Mouse Y Axis (Y-Achse der Maus), wenn sie die Auf/Ab-Bewegung darstellen soll. Nachdem eine der Optionen für die Mausachse ausgewählt ist, wird ein Schieberegler angezeigt, der die Empfindlichkeit der Mausbewegungen steuert. Die Einstellung ganz links ist die langsamste, die Einstellung ganz rechts die schnellste.

Das Profil speichern

Nachdem Sie alle gewünschten Befehle zugewiesen haben, müssen Sie das Profil speichern, so dass Sie später wieder darauf zugreifen können. Klicken Sie auf das Symbol "Save" (Speichern) oben im Profile Editor und klicken Sie dann auf "Save" (Speichern). Wie beim Speichern einer Datei auf Ihrem Computer fragt der Profile Editor nach, wo und unter welchem Namen das Profil gespeichert werden soll. Verändern Sie den Speicherort des Profils nicht - es muss in dem Verzeichnis abgelegt

Rotary	1 0% - 33% = <mark>AB ke</mark> ypress
Rotary	1 33% - 67%
Rotary	1 67% - 100% = AB keypress
В	

werden, das sich bereits in dem Speicherfenster befindet, oder in einem Unterordner davon. Als Name für das Profil wird am besten der Name des Spiels gewählt, für das Sie das Profil angelegt haben. Nachdem Sie der Datei einen geeigneten Namen zugeordnet haben, klicken Sie auf "Save" (Speichern), um das Profil zu speichern.



Sensitivity

Sensitivity

Rotary 1 = Mouse X

Rotary 2 = Mouse Y

Das Profil aktivieren

Um das Profil zu aktivieren, klicken Sie einfach auf das kleine Controller-Symbol neben der Uhr. Sie sehen, dass das von Ihnen gespeicherte Profil ganz oben im Popup-Menü angezeigt wird. In dem nachfolgenden Beispiel erkennen Sie, dass wir das Profil unter dem Namen ,Test' abgespeichert haben.

Klicken Sie auf Ihr Profil. Sie sehen, dass das kleine Controller-Symbol jetzt mit einem grünen Hintergrund angezeigt wird, d.h. es wurde ein Profil in den Controller geladen.

Falls Sie das Profil irgendwann aus Ihrem Controller entfernen wollen, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste auf das Controller-Symbol und klicken auf Clear Profile (Profil löschen). Das grüne Feld verschwindet, d.h. im Controller sind keine Befehle mehr geladen.

Gegebenenfalls können Sie festlegen, dass ein von Ihnen festgelegtes Profil beim Starten von Windows automatisch in Ihren Controller geladen wird. Dazu

klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das kleine Controller-Symbol neben Ihrer Uhr, um das Profil-Menü anzuzeigen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Profil, das festgelegt werden soll, und wählen Sie "Set as Startup Profile" (Als Start-Profil festlegen). Wenn Sie diese Einstellung irgendwann löschen wollen, wählen Sie "Clear Startup" (Starteinstellung löschen) im Profile-Menü.

Das Profil testen

Nachdem Sie das Profil aktiviert haben, können Sie es testen. Am besten öffnen Sie dazu Wordpad in Windows - wenn Sie die Tasten auf Ihrem Controller drücken, erscheinen die zugeordneten Tastenanschläge in Wordpad. Beachten Sie bitte, dass dies nur mit grundlegenden Tasten funktioniert, die Sie normalerweise auch in einer Textverarbeitung benutzen, d. h. Buchstaben, Ziffern oder Satzzeichen. Die

Funktionstasten (F1, F2 usw.), Umschalt-, Alt- und Strg-Tasten werden auch in keinem Textverarbeitungsdokument angezeigt.

Das Profil ausdrucken

Nachdem alles in Ihrem Controller programmiert ist, stellen Sie vielleicht fest, dass Sie vergessen haben, welche Befehle Sie den einzelnen Knöpfen zugewiesen haben, insbesondere, wenn Sie Umschaltmodi verwendet haben. Um Ihnen zu helfen, sich zu erinnern, haben wir eine Druckfunktion in die SST-Software aufgenommen, die Seiten ausgibt, die die Knöpfe/Hutschalter/Achsen des Controllers und die ihnen zugewiesenen Befehle auflisten. Beachten Sie jedoch, dass dies nur dann sinnvoll ist, wenn Sie Ihren Befehlen Namen zugewiesen haben, wie im Abschnitt über einfache Tastenanschläge in diesem Handbuch beschrieben.

Um Ihr Profil auszudrucken, laden Sie es einfach in den Profile Editor und klicken auf das Druckersymbol rechts oben auf Ihrem Bildschirm.

Tipp: Einige Controller, wie etwa der X52 oder der X52 Pro, verfügen bereits über Steuerelemente für die Mausachsen. Weil wir in unserem Beispiel den X52 Pro verwenden, müssen Sie, wenn Sie eine andere Achse als Mausachse programmieren wollen, zuerst sicherstellen, dass die Programmierung für die X- und Y-Achsen der Maus entfernt wird.

Saitek

SST Programming Software

www.saitek.com

01/06/07