

World of Joysticks Keyboard & Maus-Emulator

Standard Edition 1.57 - Benutzerhandbuch

In dieser Anleitung wird beispielhaft Das Xbox 360-Standardgamepad von Speedlink verwendet. Alle Kontrollelemente des Gamepad und der Benutzeroberfläche sind nummeriert, diese Nummerierung wird in folgender Beschreibung verwendet.

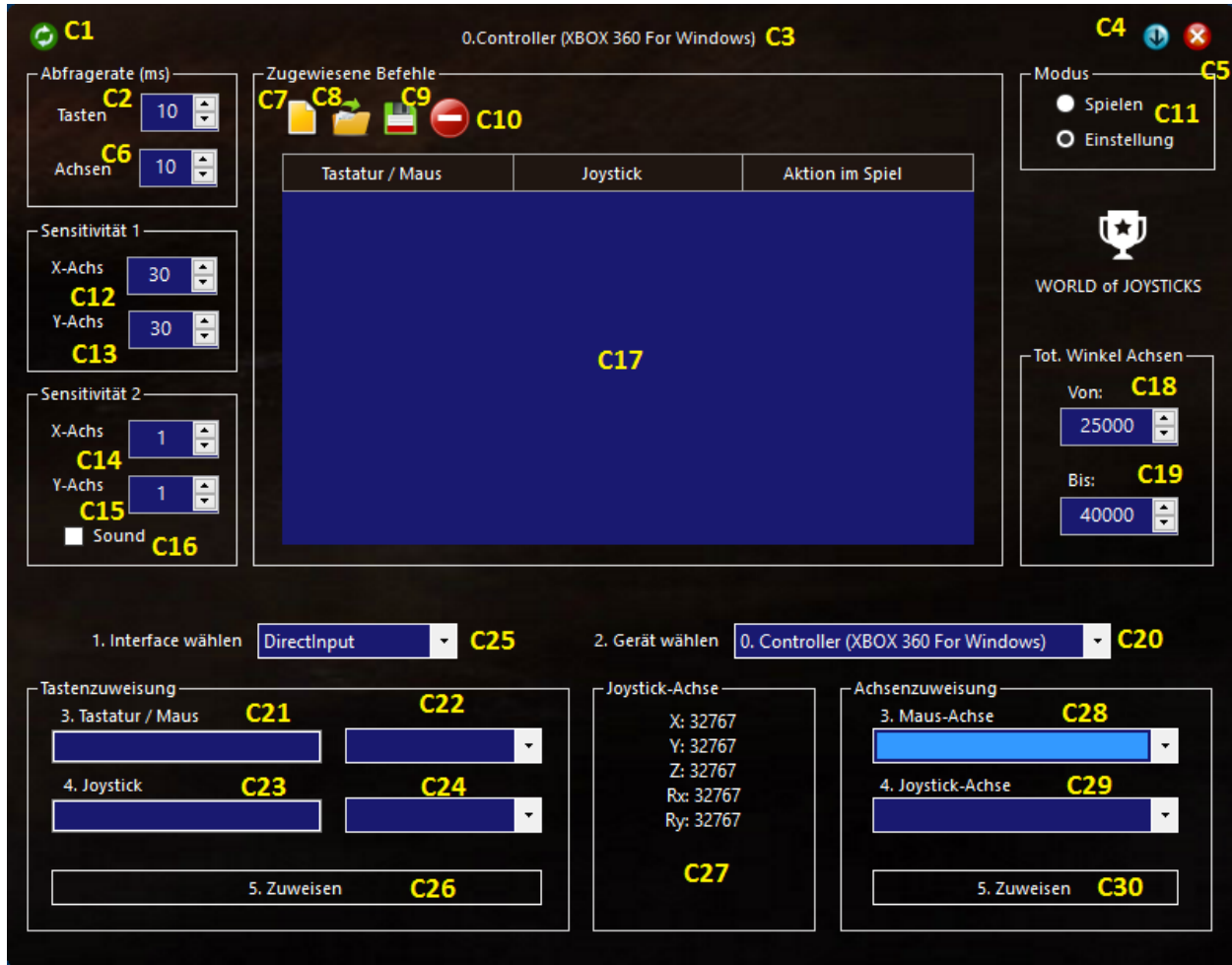
Vorderansicht



Rückansicht



Benutzeroberfläche



1. Mit dem Gamecontroller verbinden

- a) Einen oder mehrere Gamecontroller an den PC anschließen, bevor WoJ gestartet wird.
- b) Es wird empfohlen, Herstellertreiber der Gamecontroller von CD oder Herstellerwebseite zu installieren. Zwar installiert Windows oftmals selbstständig seine Standardtreiber, aber es muss bedacht werden, dass der Gerätenamen im Standard- und im Herstellertreiber unterschiedlich sein kann. Deswegen wird WoJ meist nicht in der Lage sein, Konfigurationsprofile zu laden, die mit einem anderen Treiber erstellt wurden.
Natürlich wird es mit jeglichem Treiber möglich sein, eigene Konfigurationsprofile zu erstellen.
- c) WOJ starten. Mit [C25] ein Interface auswählen. DirectInput - ein universelles Interface für alle Gamecontroller, unterstützt aber keine Vibration bei Xbox 360-Geräten. XInput - ein spezielles Interface von Microsoft für Xbox 360-Geräte, bei denen

dieser Modus Vibration ermöglicht und separate Achsen für beide Analog-Schultertasten existieren. Wird ein Xbox 360-Controller verwendet, sollte XInput gewählt werden, ansonsten DirectInput. In der normalen Konfiguration können die Interfaces nicht gleichzeitig verwendet werden. Um mit Geräten verschiedener Interfaces gleichzeitig zu spielen, muss DirectInput verwendet werden. Der XInput-Modus unterstützt bis zu vier Xbox 360-Controller gleichzeitig. Nach der Wahl des Interface findet das Programm alle relevanten Geräte, zeigt sie unter [C3] an, unter [C20] kann eines gewählt werden. Sollte das Programm vor dem Anschließen von Controllern gestartet worden sein, drücken sie für die erneute Suche die [C1]-Schaltfläche.

2. Die Funktionalität der Gamecontroller überprüfen

Zunächst muss unter [C20] ein Gamecontroller ausgewählt werden. Es ist möglich, Eingaben mehrerer Gamecontroller einem einzigen Konfigurationsprofil zuzuweisen, um mit mehreren Gamecontrollern gleichzeitig zu spielen. In dieser Anleitung werden wir zeigen, wie Eingaben eines einzigen Geräts zugewiesen werden, aber das Gleiche kann auch für Mehrere getan werden, nachdem sie unter [C20] ausgewählt wurden.

Bewege die Analogsticks/Steuerknüppel [A1, A3] und drücke auf alle Tasten, einige von ihnen verhalten sich als Achsen. Auf der Anzeige [C27] werden die Zustände aller Achsen angezeigt. Um Zuweisungen machen zu können, muss man wissen, welches Bedienelement welcher Achse entspricht.

Bei diesem Gerät gibt es neben den beiden Analogsticks (X,Y und Rx,Ry) noch Analogtrigger [B1, B2] für die Z-Achse (+/-).

Hinweis: Einige Gamecontroller haben umschaltbare Eingabemodi, die die Zuweisung von Achsen und Tasten beeinflussen können, deshalb sollte erst einmal der richtige Modus gewählt werden.

Bei diesem Gamepad sind die Tasten [A6, und A7] solche Umschalter. Das Gerät hat auch normale Tasten [A4, A5, A8, A9, A10, A11, B3, B4] und ein Steuerkreuz (auch Point Of View (POV) Switch genannt)[A2].

3. Eine Joysticktaste einer Tastaturtaste zuweisen

- a) Setze den Cursor ins Eingabefeld [C21], indem du darauf klickst.
- b) Drück eine Taste auf der Tastatur, ihr Name wird in [C21] erscheinen.
- c) Setze den Cursor ins Eingabefeld [C23], indem du darauf klickst.
- d) Drück eine Taste auf dem Gamecontroller, ihr Name wird in [C23] erscheinen.
- e) Drück die Schaltfläche [C26] um die Zuweisung zu tätigen, das Zuweisungs paar wird in der Tabelle [C17] angezeigt.

f) Optional kann auf die letzte Spalte von [C17] geklickt werden, um den Namen dieser Aktion im Spiel anzugeben.

4. Eine Joysticktaste einer Maustaste zuweisen

- a) Klick mit der zuzuweisenden Maustaste auf das Eingabefeld [C21], der Name der benutzten Maustaste wird dort erscheinen.
- b) Setze den Cursor ins Eingabefeld [C23], indem du darauf klickst.
- c) Drück eine Taste auf dem Gamecontroller, ihr Name wird in [C23] erscheinen.
- d) Drück die Schaltfläche [C26] um die Zuweisung zu tätigen, das Zuweisungspaar wird in der Tabelle [C17] angezeigt.
- e) Optional kann auf die letzte Spalte von [C17] geklickt werden, um den Namen dieser Aktion im Spiel anzugeben.

5. Eine Joysticktaste einer Mausembewegung zuweisen

- a) Setze den Cursor ins Eingabefeld [C21], indem du darauf klickst.
- b) Bewege das Mausembewegung hoch oder runter, die Bezeichnung dafür wird in [C21] erscheinen.
- c) Setze den Cursor ins Eingabefeld [C23], indem du darauf klickst.
- d) Drück eine Taste auf dem Gamecontroller, ihr Name wird in [C23] erscheinen.
- e) Drück die Schaltfläche [C26] um die Zuweisung zu tätigen, das Zuweisungspaar wird in der Tabelle [C17] angezeigt.
- f) Optional kann auf die letzte Spalte von [C17] geklickt werden, um den Namen dieser Aktion im Spiel anzugeben.

6. Festlegen einer Taste zur Umschaltung der Achsensensitivität

- a) Wähle unter [C22] den Eintrag "Empfindlichkeit (1/2)" aus, der Name wird in [C21] angezeigt.
- b) Setze den Cursor ins Eingabefeld [C23], indem du darauf klickst.
- c) Drück eine Taste auf dem Gamecontroller, ihr Name wird in [C23] erscheinen.
- d) Drück die Schaltfläche [C26] um die Zuweisung zu tätigen, das Zuweisungspaar wird in der Tabelle [C17] angezeigt.
- e) Optional kann auf die letzte Spalte von [C17] geklickt werden, um den Namen dieser Aktion im Spiel anzugeben.

7. Eine Joysticktaste einer Mausembewegung zuweisen

- a) Wähle unter [C22] eine Mausembewegungsrichtung (Mouse Move Up/Down/Left/Right) aus, der Name wird in [C21] angezeigt.
- b) Setze den Cursor ins Eingabefeld [C23], indem du darauf klickst.
- c) Drück eine Taste auf dem Gamecontroller, ihr Name wird in [C23] erscheinen.

- d) Drück die Schaltfläche [C26] um die Zuweisung zu tätigen, das Zuweisungspaar wird in der Tabelle [C17] angezeigt.
- e) Optional kann auf die letzte Spalte von [C17] geklickt werden, um den Namen dieser Aktion im Spiel anzugeben.

8. Eine POV-Switch(Steuerkreuz)-Richtung einer Tastatur- oder Maustaste zuweisen

Alle Elemente, die in den Schritten 3,4,5,6 und 7 besprochen wurden, können dem POV-Switch [A2] zugewiesen werden.

Drücke ihn daher anstelle einer Taste des Gamecontrollers in eine der Richtungen, auch Diagonale sind möglich.

Weise 8 Richtungen des POV-Switchs zu (Up, Down, Left, Right, UpLeft, UpRight, DownRight, DownLeft). Für Diagonale können mehrere Zuweisungen gemacht werden, um zwei gleichzeitige Tastendrücke zu simulieren. Z.B. können die Tastaturtasten 'Hoch' und 'Links' beide der Richtung UpLeft zugewiesen werden. Etwa, um ein Fahrzeug diagonal nach oben links zu bewegen, wenn die Mittelstellung zwischen den Richtungen gedrückt wurde.

9. Eine Analogstick-Achse (+\ -) einer Tastatur- oder Maustaste zuweisen

Alle Elemente, die in den Schritten 3,4,5,6 und 7 besprochen wurden, können den Achsen der Analogsticks zugewiesen werden (einer Erhöhung oder Minderung). Anstelle eine Taste des Gamecontrollers zu drücken, wird eine Achsenrichtung unter [C24] gewählt. Wird dann der Analogstick oder Analogtrigger bewegt, verhält er sich wie die zugewiesene Taste statt als Achse.

10. Gamecontroller-Eingaben im DirectInput-Modus Vibration zuweisen

Wähle unter [C22] den Eintrag "Vibration" aus. Sollte dieser Eintrag nicht vorhanden sein, unterstützt das Gerät keine Vibration oder es handelt sich um ein XInput-Gerät.

Das Menü "Vibrationseinstellungen" wird dadurch geöffnet.



Hier kann zwischen zwei Vibrationseinstellungen gewählt werden: Eine fürs Schießen, die andere fürs Fahren (von Fahrzeugen wie Panzern oder Autos). Die Vibration kann auch manuell mithilfe von vier Dropdown-Menüs angepasst werden. Nach der Einstellung muss das "Versuchen"-Schaltfeld geklickt werden, um die Einstellungen zu prüfen. Schließlich wird "Fertig" angeklickt, dadurch schließt sich das Fenster und im Feld [C21] wird der Codename der Vibration angezeigt. Nun kann per [C23] oder [C24] die Gamecontroller-Eingabe gewählt werden, der die Vibration per Klicken auf [C26] zugewiesen wird.

11. Gamecontroller-Eingaben im XInput-Modus Vibration zuweisen

Wähle unter [C22] den Eintrag "Vibration" aus.

Das Menü "Vibrationseinstellungen" wird dadurch geöffnet.



Hier kann zwischen zwei Vibrationseinstellungen gewählt werden: Eine fürs Schießen, die andere fürs Fahren (von Fahrzeugen wie Panzern oder Autos). Die Vibration kann auch manuell mithilfe von drei Dropdown-Menüs angepasst werden. Nach der Einstellung muss das "Versuchen"-Schaltfeld geklickt werden, um die Einstellungen zu prüfen. Schließlich wird "Fertig" angeklickt, dadurch schließt sich das Fenster und im Feld [C21] wird der Codename der Vibration angezeigt. Nun kann per [C23] oder [C24] die Gamecontroller-Eingabe gewählt werden, der die Vibration per Klicken auf [C26] zugewiesen wird.

12. Eine Joystick-Achse einer Maus-Achse zuweisen

- Wähle eine Maus-Achse aus der Liste [C28]. Die Achse als invertiert zu wählen kann in Flugsimulatoren nützlich sein.
- Wähle eine Joystick-Achse aus der Liste [C28].
- Drück die Schaltfläche [C30] um die Zuweisung zu tätigen, das Zuweisungspaar wird in der Tabelle [C17] angezeigt.
- Optional kann auf die letzte Spalte von [C17] geklickt werden, um den Namen dieser Aktion im Spiel anzugeben.

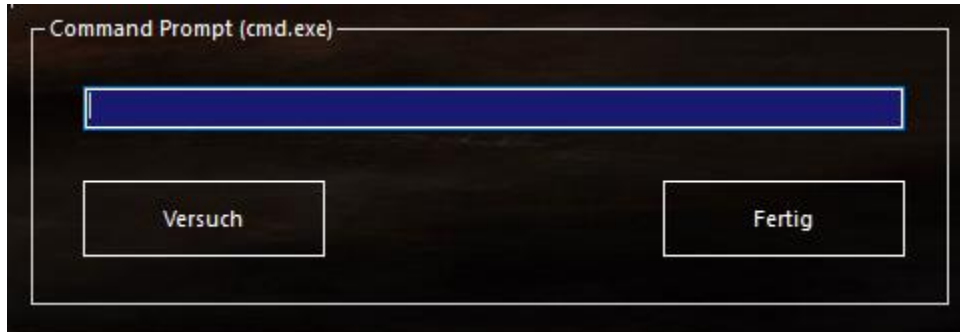
13. Die Radiofunktionen einer mit dem Gamecontroller kontrollieren

Alle Gamecontroller-Eingaben, die unter [C23] und [C24] verfügbar sind, können zugewiesen werden, um die unter [C22] wählbaren Radiofunktionen zu steuern:

Radio (Play/Stop umschalten), Radio pausieren/fortfahren, Radio Stop, Nächstes Radio, Voriges Radio, Radio Stumm, Mehr Lautstärke und Weniger Lautstärke.

14. Zuweisung von Kommandozeileneingaben

- a) Wähle unter [C22] den Eintrag "CMD-Eingabe" aus. Das Fenster "Eingabeaufforderung" wird geöffnet:



- b) Gib einen beliebigen Windows-Befehl ein (z.B. "calc" um den Taschenrechner zu öffnen)
c) Durch Anklicken von "Versuchen" kann der Befehl in einem externen Kommandozeilenfenster geprüft werden.
d) Klick auf "Fertig" um den Befehl zu übernehmen.
e) Nun kann per [C23] oder [C24] die Gamecontroller-Eingabe gewählt werden, der der Befehl per Klicken auf [C26] zugewiesen wird. Er wird zuunterst in die Liste [C17] eingetragen.

15. Die Abfragerate des Gamecontrollers einstellen (für Tastatur-und Maussimulation)

Die Abfragerate deines Gamecontrollers für die Tastatursimulation kann unter [C2] festgelegt werden, für die Maussimulation unter [C6]. Für die Verarbeitung von Tastatur- und Mauseaktionen werden zwei verschiedene Threads verwendet. Mit den Werten kann zwischen 1 bis 100 Millisekunden experimentiert werden.

16. Mit einer dafür zugewiesenen Gamecontroller-Taste die Sensibilität der Maus-Achsen umschalten

In Schritt 6 haben wir bereits einen virtuellen Umschalter zugewiesen.

Wir können nun die Sensibilität der X- und Y- Maus-Achsen für zwei verschiedene Modi jeweils unter [C12, C13] sowie unter [C14, C15] festlegen. Wenn der zweite Modus fürs präzise Zielen benutzt werden soll, sollten hier niedrigere Werte eingegeben werden.

Um auf den Wechsel in den zweiten Modus hingewiesen zu werden, kann per anwählen von [C16] ein Signalton aktiviert werden. Der Ton kann dem Geschmack entsprechend selbst festgelegt werden, es handelt sich um die Datei "sound.wav" im Installationsordner.

17. Schwellenwert für die Gamecontroller-Achsen

Eine Einstellung ist hier nur nötig, wenn eine Achse mit einer Mittelstellung nicht immer in den Ausgangszustand (normalerweise 32767) zurückkehrt, nachdem der Stick/Trigger losgelassen wurde.

Überprüfe den Maximalwert dieser Abweichung in beide Richtungen und gib die entsprechenden Werte (ggf. leicht erhöht) unter [C18, C19] ein.

Zwischen den eingestellten Werten befindet sich dann der tote Winkel für alle Achsen des Gamecontrollers.

Weil er in der Regel unter 8% liegt und somit das Gameplay nicht beeinflusst, gibt keine separaten Schwellenwerte für jede einzelne Achse des Gamecontrollers.

18. Die beiden Betriebsmodi von World of Joysticks

Mit dem Schalter [C11] kann zwischen Einstellungs- und Spielmodus umgeschaltet werden. Im Spielmodus ist der Zuweisungserstellungsabschnitt verborgen.

19. Umgang mit Konfigurationsdateien

Die Anwendung benutzt Konfigurationsdateien im XML (UTF8)-Format.

Klicke die Schaltfläche [C7] um eine neue Konfigurationsdatei zu erstellen.

Klicke die Schaltfläche [C8] um eine existierende Konfigurationsdatei zu laden.

Klicke die Schaltfläche [C7] um die aktuelle Konfiguration zu speichern.

Wichtiger Hinweis!

In der Konfigurationsdatei werden nicht nur die Zuweisungen, sondern auch die justierbare Werte gespeichert, daher wird die Anwendung anbieten, die Konfiguration zu speichern, wenn solche Einstellungen vorgenommen wurden.

Die Konfigurationsdatei speichert auch den verwendeten Interface-Typ und den/die Namen des/der Gamecontroller(s). So wählt die Anwendung nach dem Laden der Konfiguration das passende Interface.

d) Zuweisungen aus der Zuweisungsliste können gelöscht werden.

Dazu müssen sie in der Liste [C17] per Maus gewählt und per Klick auch die Schaltfläche [C10] gelöscht werden.

20. Zusätzliche Funktionen der Benutzeroberfläche

a) die Schaltfläche [C2] öffnet die Webseite von World of Joysticks.

b) die Schaltfläche [C4] minimiert das Fenster

c) die Schaltfläche [C5] versteckt die Anwendung im System-Tray

d) Per Rechtsklick auf das Tray-Symbol oder jede freie Fläche im Anwendungsfenster kann ein Kontextmenü geöffnet werden.

21. Funktionen des Kontextmenüs

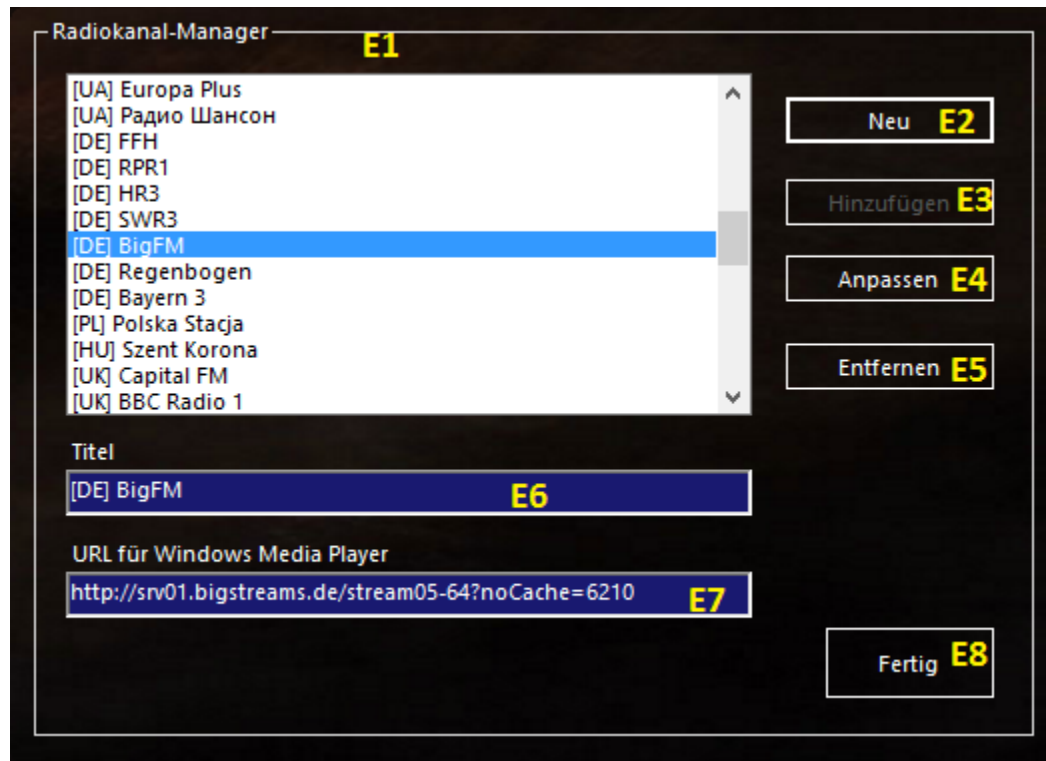


- a) Menüeintrag [D1] öffnet das Anwendungsfenster. Dasselbe kann durch Doppelklicken auf das Tray-Icon geschehen.
- b) Menüeintrag [D2] schaltet die Abfrage von Eingaben der Gamecontroller ab/an. Das kann hilfreich sein, wenn der Gamecontroller zeitweise abgeschaltet werden soll.
- c) Menüeintrag [D3] ermöglicht die Wahl der Sprache der Benutzeroberfläche.
- d) Menüeintrag [D4] schaltet den automatischen Start der Anwendung mit Windows an/ab.
- e) Menüeintrag [D5] öffnet die Webseite von World of Joysticks.
- f) Menüeintrag [D6] beendet die Anwendung komplett.
- g) Menüeintrag [D7] aktiviert automatisch den ersten Gamecontroller, sobald er per USB verbunden wird.
- h) Menüeintrag [D8] öffnet das Radio-Untermenü.
- i) Menüeintrag [D9] öffnet die Dropdown-Liste zur Wahl einer Radiostation. Der erste Menüeintrag in dieser Auswahl schaltet das Radio komplett ab.
- k) Menüeintrag [D10] startet oder stoppt die Radio-Wiedergabe.
- l) Menüeintrag [D11] pausiert die Radio-Wiedergabe.
- m) Menüeintrag [D12] stoppt die Radio-Wiedergabe.
- n) Menüeintrag [D13] schaltet zur nächsten Radiostation aus der Liste.
- o) Menüeintrag [D14] schaltet zur vorigen Radiostation aus der Liste.
- p) Menüeintrag [D15] öffnet den Radiokanal-Manager. Während des Spielmodus nicht verfügbar.
- r) Menüeintrag [D16] öffnet den Lautstärkeregler.
- s) Menüeintrag [D17] schaltet die Stummschaltung des Radios ein oder aus.

22. Radiokanal-Manager

a) Hinzufügen einer neuen Radiostation:

Schaltfläche [E2] anklicken, um eine neue Radiostation hinzuzufügen. Namen und URL der Station jeweils in die Feldern [E6] und [E7] eingeben. Schaltfläche [E2] anklicken, um die neue Radiostation der Liste hinzuzufügen.



b) Eine vorhandene Radiostation ändern:

Die zu ändernde Station in der Liste [E1] wählen. Namen und URL der Station jeweils in den Feldern [E6] und [E7] ändern. Schaltfläche [E2] anklicken, um die Änderungen zu speichern.

c) Eine vorhandene Radiostation löschen:

Die zu löschende Station in der Liste [E1] wählen und die Schaltfläche [E5] anklicken.

d) Mit der Schaltfläche [E8] wird der Manager geschlossen Die unter [E1] gewählte Station wird nach dem Schließen wiedergegeben.

e) Wenn WoJ Aktualisiert wird, wird die Liste der Radiostationen nicht aktualisiert, damit keine Änderungen überschrieben werden.

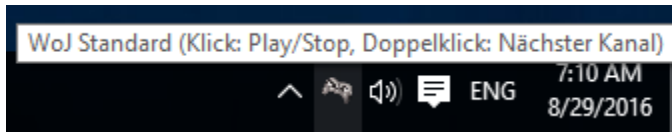
Die Datei, in der WoJ die Stationen speichert ist:

"c:\Benutzer\[Benutzername]\AppData\Roaming\WoJ Emulator Standard Edition\radioChannels.xml"

Die neue Datei nach dem Update ist:

"c:\Benutzer\[Benutzername]\AppData\Roaming\WoJ Emulator Standard Edition\
radioChannelsOrig.xml"

23. Das Radio vom System-Tray aus kontrollieren



- a) Klick auf das WoJ Standard-Icon im Tray um die Radiowiedergabe an-oder auszuschalten.
- b) Per Doppelklick auf das WoJ Standard-Icon im Tray wird die nächste Station aus der Liste wiedergegeben.
- c) Wenn das Radio deaktiviert wurde, funktioniert dies nicht.

24. Automatisches Speichern von Einstellungen

Die Anwendung speichert beim Schließen folgende Einstellungen:

- a) Den Ort der zuletzt geöffneten Konfigurationsdatei.
- b) Die Sprache der Benutzeroberfläche.
- c) Den zuletzt genutzten Modus (Spielen oder Einstellen).
- d) Ob das Anwendungsfenster geöffnet oder im Tray verborgen war.
- e) Autostart
- f) Automatisches Verbinden
- g) Alle Einstellungen des Radios

25. Tipps und Tricks:

- a) die Tastaturtasten sind zu empfindlich – erhöhe den Wert der "Abfragerate".
- b) Mauseichen sind zu empfindlich – verringere die Werte von "Sensibilität 1", wenn das nicht reicht, erhöhe den Wert der "Abfragerate".
- c) Grafische Artefakte während der Mausbewegung – verringere den Wert der "Abfragerate".
- d) Der Text der Benutzeroberfläche kann in folgender Datei modifiziert werden:
"c:\Users\[UserName]\AppData\Roaming\WoJ Emulator Standard
Edition\WoJEmulator_Translations.xml".

Kontakt-E-Mail: janm.arrr.tin@gmail.com

Projekt-Webseite: www.worldofjoysticks.com/de/de.html