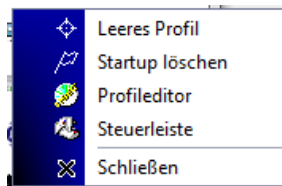
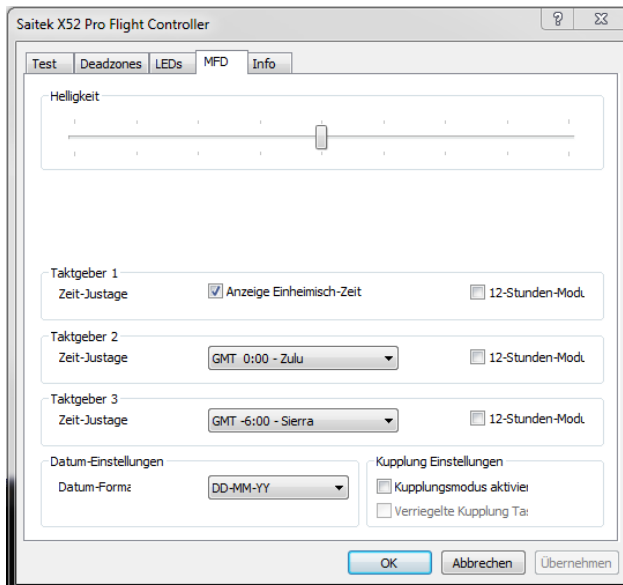


Anleitung für den Einsatz der SaiTek x52 Software für Elite: Dangerous

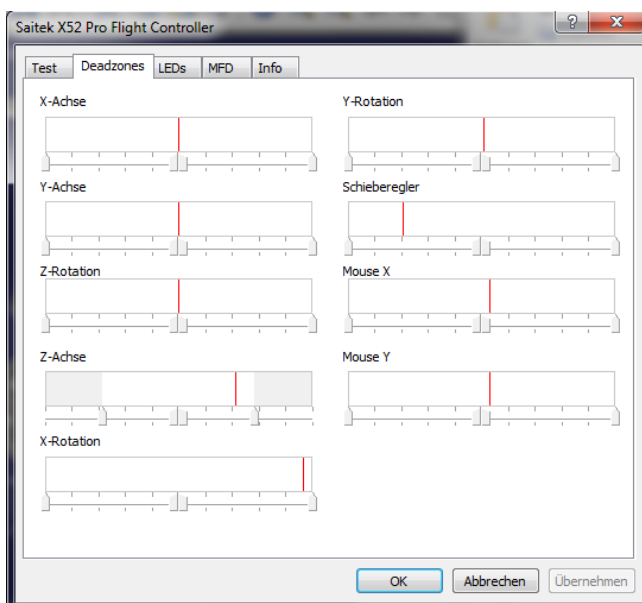
1. SaiTek Software [installieren](#)
2. Über Rechtsklick auf die Software im SystemTray die Option „Steuerleiste“ aufrufen



- a. Auf dem Tab „MFD“ den Haken bei „Kupplungsmodus aktivieren“ entfernen, falls gesetzt.



- b. Ebenfalls interessant kann der Tab „Deadzones“ sein, dort habe ich z.B. die Zonen des Schubreglers so eingestellt, daß ich nicht über die Rasten drüber muss, sondern der Bereich 0-100 innerhalb der Rasten liegt (siehe Z-Achse). Ist aber Geschmackssache. Zum Verstellen einfach die kleinen Pfeile verschieben.



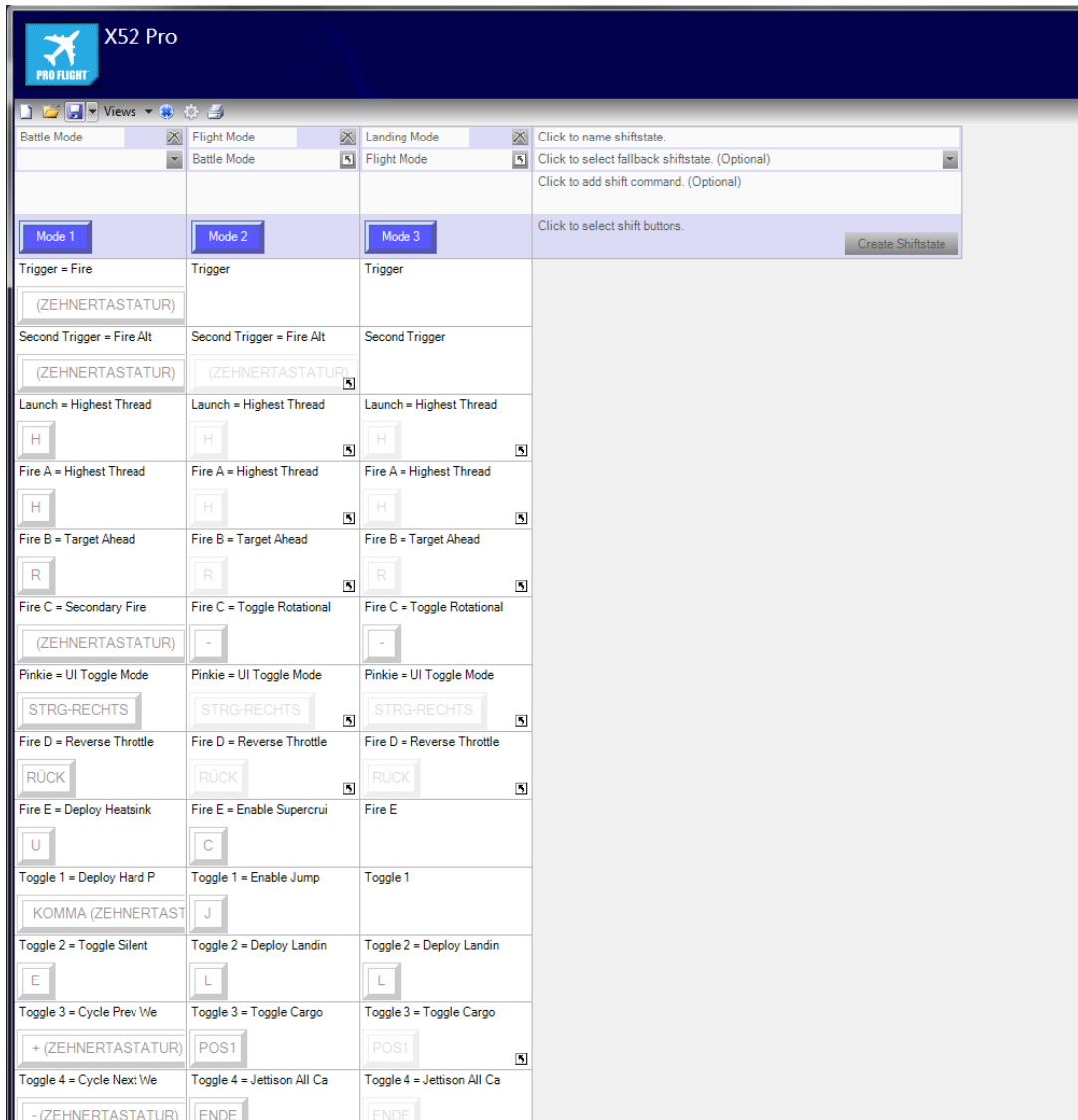
- c. Der Tab „LEDs“ läßt einen die Farben aller Button LEDs umstellen (rot/gelb/grün), das macht Spaß, also unbedingt mal reinschauen.
3. Über Rechtsklick auf die Software im SystemTray die Option „Profileditor“ aufrufen.
Die Profildatei über die Öffnen-Funktion laden (und ggf. nach eigenen Wünschen anpassen).

- a. Über die „Product View“ lässt sich sehr schön sehen welche Taste am Joystick welche Funktion auslöst. Ideal um sich mit dem Stick vertraut zu machen



- b. Die Grid View zeigt dagegen alle Modi im Überblick und ist sehr gut zum Anpassen geeignet, daher beschreibe ich es etwas ausführlicher.
- Für Elite habe ich 3 Modi definiert, wobei der jeweils vorhergehende Modus als Fall Back definiert ist (2. Zeile). Dies hat den Vorteil, daß man einen Modus nicht voll belegen muss. Wenn man in einem Modus keine Funktion definiert sondern die entsprechende Taste auf „Fall back“ (erkennbar an der ausgegrauten Zuweisung aus dem vorherigen Modus in der Übersicht) setzt, dann wird einfach die aus dem vorherigen Modus verwendet. Das spart Arbeit und Hirnzellen. Will man eine Taste in einem Modus dagegen komplett inaktivieren, dann setzt man sie auf „Unprogrammed“ (erkennbar an der fehlenden Zuweisung in der Übersicht). Dazu später noch mehr.

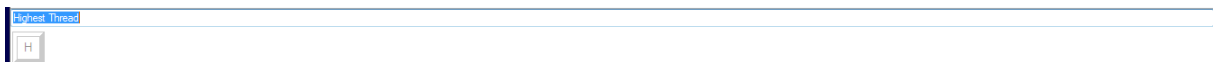
Standardmäßig legt die Software bei einem neuen Profil sogar ganze 6 Modi fest, da man über den „Pinkie Switch“ (Taste für den kleinen Finger vorne am Stick) sogar noch sowas wie eine Shift-Taste hat, wodurch jeder einzelne Modus auch nochmal doppelt belegt werden kann. Ist für mich aber ein bißchen Overkill, daher habe ich die 3 Shift-Modi einfach aus dem Profil gelöscht (über das X neben dem Namen des Modus). Die 3 Hauptmodi reichen mir hier. Über die Felder in der 1. Zeile kann man diesen Namen geben um sie leichter identifizieren zu können, da dieser dann für das jeweils aktive Profil im MFD angezeigt wird (ebenso wie der Funktionsname von betätigten Tasten).



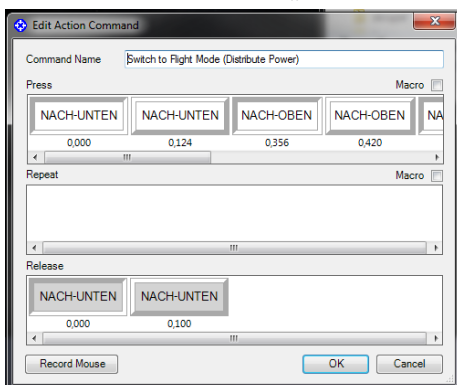
- Für die Definitionen von Funktionen betätigt man am besten immer die gewünschte Taste am Joystick, dann springt die Software direkt zur entsprechenden Stelle, dort kann man dann die Funktion zuweisen (durch Klick in das Feld oder das Kontextmenü). Dann einfach die entsprechende Taste auf der Tastatur drücken...



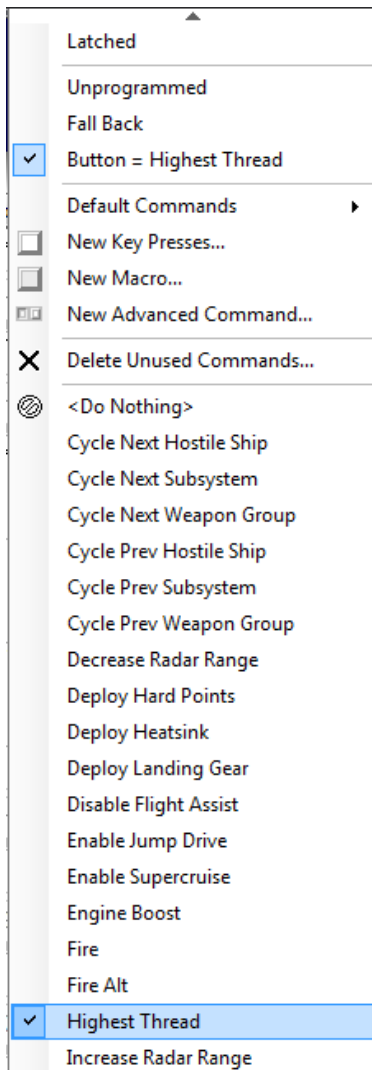
und anschließend einen sprechenden Namen festlegen.



Es ist auch möglich ganze Tastensequenzen oder Makros zu definieren und zuzuweisen. Interessant ist dabei besonders die Funktion „Advanced Command“:



Diese ist nämlich sehr nützlich, wenn man z.B. dem Modus-Umschalter (Drehrad am Stick) eine Aktion zuweisen will. Unter „Press“ werden die Tasten eingetragen die bei der Aktivierung der Funktion ausgelöst werden, unter Release trägt man die Tasten ein, die bei der Deaktivierung ausgelöst werden sollen. Natürlich kann man das auch auf „normale“ Buttons binden. Bindet man das als „Shift Command“ (3. Zeile) auf einen Modus, dann wird beim Aktivieren des Modus (Drehen des Rades) eine bestimmte Sequenz ausgeführt (Press) und beim Wechseln auf einen anderen Modus (erneutes Drehen des Rades) eine andere (Release). Dadurch wechselt der Modus-Schalter nicht nur die Belegung sondern führt auch gleich noch maßgeschneiderte Funktionen dabei aus. Genial ☺.



Zum Kontextmenü:

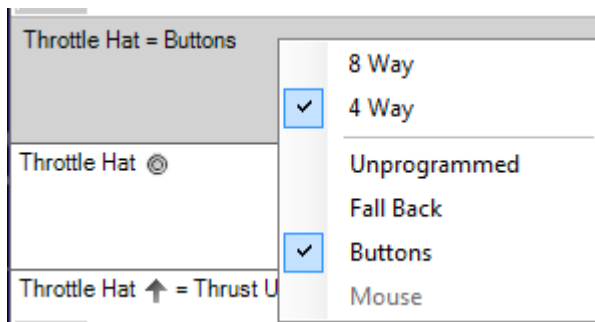
Jede Funktion die man einmal innerhalb eines Profils definiert hat, kann man anschließend über das Kontext-Menü erneut aufrufen und zuweisen. Das ist besonders praktisch, wenn man diese auf eine andere Joystick-Taste oder in einen anderen Modus legen will, man muss diese dann nicht jedes Mal neu definieren. Das spart eine Menge Zeit.

Über die Funktion „latched“ kann man z.B. Funktionen „einrasten“, sie bleiben dann solange aktiv, bis man die Taste erneut drückt.

Über „Unprogrammed“ kann man Zuweisungen von Tasten wieder entfernen und sie so inaktiv setzen. Das ist wichtig, wenn eine Taste in einem Modus auf jeden Fall inaktiv bleiben soll (z.B. keine Waffen im Landemodus abfeuern zu können).

„Fall Back“ aktiviert dagegen die Funktion, die dort auf einem darunterliegenden Modus zugewiesen ist oder im Game direkt, falls es keine weiteren Modi gibt. In meinem Profil läuft die Fall Back Kette so: Modus 3 -> Modus 2 -> Modus 1-> Game. Diese Reihenfolge wird solange abgearbeitet bis eine zugewiesene Funktion gefunden wird (dann wird diese ausgelöst) oder ein „unprogrammed“ in der Kette auftaucht.

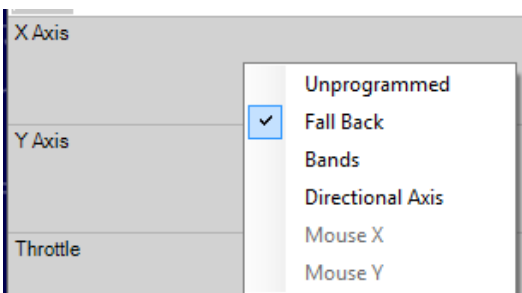
„Button“ selbst übernimmt die Zuweisung der Funktion.



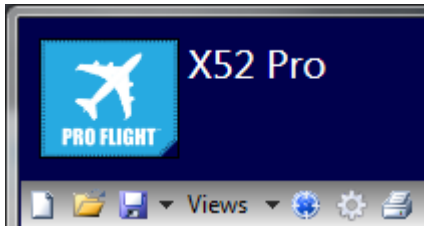
Bei Coolie-Hats kann man über das Kontextmenü festlegen, ob er sich wie 4 Knöpfe (oben/unten/links/rechts) oder 8 Knöpfe (links oben/oben/rechts oben/rechts/rechts unten/unten/links unten/links) verhalten soll. Das ist wichtig, um sie mit einzelnen Funktionen belegen zu können (es erscheinen dann Zuweisungsfelder für die einzelnen Richtungen). Der 4-Way macht am meisten Sinn, da Diagonal-Bewegungen am Coolie oft nicht ganz präzise zu koordinieren sind und man dann versehentlich falsche Funktionen auslöst.

Natürlich kann man hier den Coolie inaktiv setzen, oder auf den „Standard“ (Fall Back).

Ähnliches gilt auch für Achsen, hier gibt es auch noch Spezialfunktionen, die ich aber noch nicht verwendet habe. Achsenkonfiguration überlasse ich dem Spiel.



5. Wenn man fertig ist mit den Profilzuweisungen, dann speichert man das Profil an einem beliebigen Ort ab und aktiviert es über das Fadenkreuz-Symbol neben dem „Views“ Menü.



Das Profil muss jeweils nach jedem PC-Neustart erneut geladen und aktiviert werden (am besten bevor man das Spiel startet).

6. Jetzt kommt der Spaßige Teil. Man muss jetzt im Spiel alle Button-Zuweisungen löschen, da es sonst Konflikte mit der Software gibt. Das gilt zumindest für alle Buttons die man in der Software belegt hat. Buttons die in der Software nicht belegt wurden bzw. die in allen Modi auf „Fall Back“ stehen kann man im Game weiterhin verwenden.

Anschließend muss man allen Funktionen die Tasten auf der Tastatur zuweisen, die man im Profil vorgesehen hat. Ihr könnt versuchen, den Ordner "Bindings" welcher dieser Anleitung beiliegt nach `C:\Users\<dein Windows Benutzername>\AppData\Local\Frontier Developments\Elite Dangerous\Options` zu kopieren und den dortigen Ordner "Bindings" überschreiben (**auf jeden Fall aber ein Backup vorher machen**). Darin befinden nach meiner Analyse ausschließlich die Steuerungs-Zuweisungen im XML-Format, daher müsste sich das eigentlich portieren lassen. Getestet habe ich es aber nicht, also auf jeden Fall vorher ein Backup machen ;)

Weitere wichtige Info: Ich habe heute rausgefunden, daß sich die Modus-Aktionen überhaupt nicht mit den Standardeinstellungen von Teamspeak 3 vertragen. Dies führt zur Dauerauslösung der Tasten und zur Unbenutzbarkeit von TS und Joystick. Wenn man TS schließt, geht es wieder.

Glücklicherweise gibt es eine Lösung: Man startet Teamspeak 3 und stellt unter "Einstellungen" -> "Optionen" -> "Hotkeys" die Box in der rechten, unteren Ecke von "Standard" auf "Nur Tastatur & Maus". Danach funktionieren Joystick und Teamspeak 3 wieder problemlos zusammen :) Und solange man im Teamspeak eh nur Maus bzw. Tastatur als Auslösetasten benutzt, fehlt einem auch nix.

Ich würde daher empfehlen, diese Einstellung immer vorzunehmen falls möglich, sobald man ein Saitek-Profil benutzt, auch wenn das Problem eigentlich nur in bestimmten Konstellationen auftritt.

Ich hoffe, daß ihr mit dieser Anleitung selbstständig Anpassungen an meinem Profil vornehmen oder auch komplett eigene Profile für Eure Lieblingsspiele erstellen könnt. Auch wenn die Software etwas gewöhnungsbedürftig ist, so ist sie doch sehr mächtig und man kann tolle Sachen damit machen.

Viel Spaß damit ☺