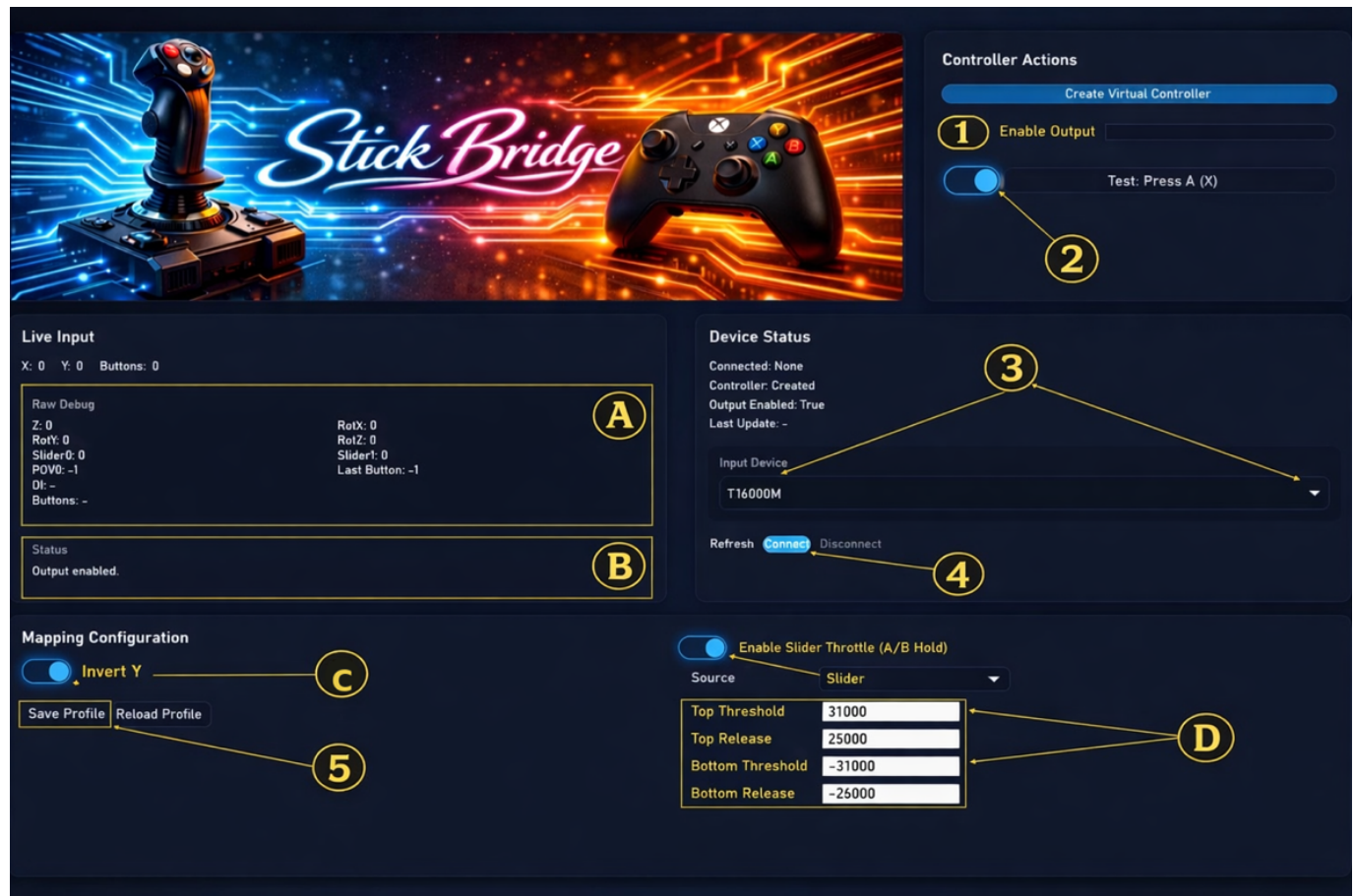


StickBridge – Kurzanleitung (DE)



StickBridge emuliert einen Xbox-Controller, damit du deinen Joystick in Xbox Cloud Gaming (z. B. Microsoft Flight Simulator) nutzen kannst – Plug-and-Play, ohne komplizierte Einrichtung.

Einrichtung (1–5)

- 1) Klicke auf **„Create Virtual Controller“**, um den virtuellen Xbox-Controller zu erstellen.
- 2) Aktiviere **„Enable Output“**, damit StickBridge Eingaben an das Spiel senden darf.
- 3) Wähle in der **„Device-Liste“** deinen angeschlossenen Joystick aus.
- 4) Klicke auf **„Connect“**. (Der Joystick sollte anschließend im Live-/Statusbereich auftauchen.)
- 5) Klicke auf **„Save Profile“**, damit deine Einstellungen gespeichert bleiben.

Einstellungen / Anzeigen (A–D)

- A) **„Input / Live-Fenster“**: Hier siehst du, welche Achsen/Buttons gerade erkannt werden (ideal zum Testen).
- B) **„Status“**: Verbindungs-/Ausgabe-Status und Meldungen (z. B. ob Controller erstellt ist).
- C) **„Invert Y“**: Für Flight Simulator oft sinnvoll. Bei „falscher“ Fluglage einfach umschalten.
- D) **„Throttle / Slider (optional)“**: Aktiviert die Slider-zu-A/B-Emulation (für Joysticks mit Schubregler).

Hinweis zum Schubregler (D)

Wenn du **„Throttle/Slider“** aktivierst, kann ein Schubregler (Slider) als **„A (Gas hoch)“** und **„B (Gas runter)“** arbeiten, weil der emulierte Xbox-Controller keinen echten stufenlosen Throttle-Regler kennt. Du kannst die **„Grenzwerte“** fein einstellen (typisch sind Werte um **±31.000**; bei vielen Joysticks funktionieren **+31.000** oben und **-31.000** unten sehr gut). Je näher du die Schwelle zur Mitte setzt, desto früher wird A/B ausgelöst.

/mnt/data/StickBridge_Guide_DE.docx