

Wyświetla listę kontrolerów gier zainstalowanych w systemie. Jeżeli chcesz przetestować, skonfigurować, lub na nowo skalibrować kontroler, wybierz go i kliknij przycisk **Ważności**.

Kliknij, aby dodaæ nowy kontroler gier.

Kliknij, aby usunąć wybrany kontroler gier.

Kliknij, aby przetestować, skonfigurować, lub skalibrować ten kontroler gier.

Wyświetla listę numerów identyfikacyjnych (ID) zainstalowanych kontrolerów gier. Dla każdego kontrolera gier można zmienić numer ID który jest mu przypisany.

Wyświetla listę kontrolerów zainstalowanych w systemie.

Wyczwietla listę numerów ID i kontrolerów gier którym s¹ one przypisane.

Kliknij tutaj, jeżeli wybrany został numer ID, aby zmienić kontroler do którego jest on przypisany.

Wybierz z tej listy sterownik portu dla twojego kontrolera gier, jeżeli jest on wymagany.

Zlikwiduj zaznaczenie w polu wyboru jeżeli występują kłopoty z modemem podczas używania gry w trybie online.

Wyświetla listę kontrolerów gier ze względu na typ (2-przyciskowy wolant) i nazwę produktu (Microsoft SideWinder 3D Pro).
Jeżeli to możliwe, wybierz określony¹ nazwę twojego kontrolera.

Jeżeli na liście nie występuje nazwa twojego kontrolera, kliknij przycisk **Dodaj inne**, aby zainstalować dla niego sterowniki, lub kliknij przycisk **Nie standardowe**, aby stworzyć własny typ.

Kliknij w tym miejscu, jeżeli kontroler gier nie występuje na liście kontrolerów.

Określa ile osi posiada kontroler gier. Pomimo wyjątków, dwuosiowe kontrolery gier zapewniają zwykle możliwość ruchów: góra-dół i lewo-prawo. Trzy osiowe kontrolery gier zapewniają zwykle pełną swobodę ruchów. Czteroosiowe kontrolery gier, zapewniają dodatkowo funkcję steru.

Określa liczbę przycisków kontrolera.

Wybierz jedn¹ z tych opcji, jeżeli kontroler gier oferuje większy wybór funkcji niż zwykły joystick.

Określa czy kontroler potrafi działać razem z symulatorami lotu.

Określa dotykowy kontroler poruszający się w ośmiu kierunkach i posiadający zwykle od dwóch do czterech przycisków.

Określa czy kontroler posiada kierownicę, peda³ gazu i peda³ hamulca.

Określa czy kontroler posiada możliwość kontroli punktu widzenia (POV). Kontrola punktu widzenia pozwala na określenie pozycji i kierunku pod jakim będzie widoczny obiekt na ekranie.

Zapewnia wolne miejsce na wprowadzenie nazwy niestandardowego kontrolera gier. Ta nazwa pojawi się na liście **Kontrolery** w okienku dialogowym **Kontrolery gier**.

Wybierz kontroler gier, aby przypisać mu ten numer ID.

Niektóre gry wymagają aby kontroler był przypisany do urządzenia o numerze ID 1.

Wyświetla listę kontrolerów gier ze względu na typ (2-przyciskowy wolant) i nazwę produktu (Microsoft SideWinder 3D Pro).
Jeżeli to możliwe, wybierz określony¹ nazwę twojego kontrolera.

Pokazuje zakres ruchów dla osi 1 i 2. Wykonaj instrukcje z pola **Informacje o kalibracji**, aby dokonaæ kalibracji zakresu ruchów dla osi 1 i 2 (zwykle X i Y) kontrolera.

Pokazuje zakres ruchów dla osi 3. Wykonaj instrukcje z pola **Informacje o kalibracji**, aby dokonaæ kalibracji zakresu ruchów dla osi 3 kontrolera.

Pokazuje zakres ruchów dla osi 4. Wykonaj instrukcje z pola **Informacje o kalibracji**, aby dokonaæ kalibracji zakresu ruchów dla osi 4 kontrolera.

Pokazuje zakres ruchów dla osi 5. Wykonaj instrukcje z pola **Informacje o kalibracji**, aby dokonaæ kalibracji zakresu ruchów dla osi 5 kontrolera.

Pokazuje zakres ruchów dla osi 6. Wykonaj instrukcje z pola **Informacje o kalibracji**, aby dokonaæ kalibracji zakresu ruchów dla osi 6 kontrolera.

Pokazuje pozycję punktu widzenia (POV) kiedy jest on przesuwany w górę, dół, lewo, prawo. Wykonaj instrukcje z pola **Informacje o kalibracji**, aby dokonać kalibracji kontroli punktu widzenia.

Wybierz **Ster** jeżeli kontroler gier posiada ster lub peda³y, lub jeżeli osobno pod³1czone s¹ ster lub peda³y, aby mieć pewność, że b¹dzia³a³y prawidł³owo razem z gr¹.

Kliknij tutaj, aby dokonaæ kalibracji kontrolera gier. W trakcie kalibracji ustalone s¹ zakresy ruchów dla osi kontrolera. Jeœli kontroler zapewnia kontrolê punktu widzenia, mo¿na te¿ dokonaæ kalibracji tej w³aœciwoœci.

Pokazuje zakres ruchów dla osi 1 i 2. Wykonaj instrukcje z pola **Informacje o kalibracji**, aby dokonaæ kalibracji zakresu ruchów dla osi 1 i 2 (zwykle X i Y) kontrolera.

Pokazuje zakres ruchów dla osi 3. Wykonaj instrukcje z pola **Informacje o kalibracji**, aby dokonaæ kalibracji zakresu ruchów dla osi 3 kontrolera.

Pokazuje zakres ruchów dla osi 4. Wykonaj instrukcje z pola **Informacje o kalibracji**, aby dokonaæ kalibracji zakresu ruchów dla osi 4 kontrolera.

Ten tekst okreœla ka¿dy krok procesu kalibracji.

Użyj, aby przetestować zakres ruchów dla osi 1 i 2. Postaraj się osiągnąć każdy z czterech narożników pola tekstowego. Jeżeli osie 1 i 2 nie odpowiadają właściwie, należy ponownie dokonać jej kalibracji.

Użyj, aby przetestować zakres ruchów dla osi 3. Postaraj się osiągnąć każdy z czterech narożników pola tekstowego. Jeżeli oś 3 nie odpowiada w rzeczywistości, należy ponownie dokonać jej kalibracji.

Użyj, aby przetestować zakres ruchów dla osi 4. Postaraj się osiągnąć każdy z czterech narożników pola tekstowego. Jeżeli oś 4 nie odpowiada w rzeczywistości, należy ponownie dokonać jej kalibracji.

Użyj, aby przetestować zakres ruchów dla osi 5. Postaraj się osiągnąć każdy z czterech narożników pola tekstowego. Jeżeli oś 5 nie odpowiada w rzeczywistości, należy ponownie dokonać jej kalibracji.

Użyj, aby przetestować zakres ruchów dla osi 6. Postaraj się osiągnąć każdy z czterech narożników pola tekstowego. Jeżeli oś 6 nie odpowiada w rzeczywistości, należy ponownie dokonać jej kalibracji.

Użyj, aby przetestować kontrolę punktu widzenia POV, jeżeli kontroler ją posiada. Aby ją przetestować przesuń punkt widzenia do góry, na dół, w lewo i prawo.

Sprawdza klawisze kontrolera. Wciœnij po kolei ka¿dy z klawiszy. Numery klawiszy s¹ ustalone przez producenta kontrolera.

NaciŹnij ten klawisz, lub ENTER, po kaŹdym kroku kalibracji kontroli punktu widzenia.

Powraca do poprzednich kroków w procesie kalibracji. Bieżąca oś pozostanie albo nie skalibrowana lub zostanie dla niej przywrócone stare wartości kalibracji.

Przechodzi do następnego pola pomijając bieżący krok kalibracji. Bieżąca oś pozostanie nie skalibrowana lub zostanie dla niej przywrócone stare wartości kalibracji.

Naciœnij ten klawisz, lub ENTER, po ka¿dym kroku kalibracji kontroli punktu widzenia POV.

Powraca do poprzedniego kroku w procesie kalibracji. Bieżąca ośce pozostanie albo nie skalibrowana lub zostaną dla niej przywrócone stare wartości kalibracji.

Przechodzi do następnego pola pomijając bieżący krok kalibracji. Bieżąca ośce pozostanie nie skalibrowana lub zostaną dla niej przywrócone stare wartości kalibracji.

