

Enumera los dispositivos de juego instalados y su estado. Si desea probar, configurar o volver a calibrar un dispositivo, haga clic en el nombre correspondiente en la lista y, a continuación, haga clic en **Propiedades**.

Haga clic aquí para agregar un nuevo dispositivo de juego.

Actualiza la información que aparece en la lista **Dispositivos de juego**.

Quita el dispositivo de juego seleccionado.

Haga clic aquí para probar, configurar o calibrar este dispositivo de juego.

Enumera el Id. de cada dispositivo de juego instalado en el equipo. Puede cambiar el Id. al que está asignado cada dispositivo de juego.

Muestra los dispositivos de juego instalados en el equipo.

Enumera los Id. y los dispositivos de juego asignados actualmente a cada uno de ellos.

Haga clic aquí para cambiar el dispositivo de juego asignado al Id. seleccionado.

Especifica el puerto que se utiliza para el dispositivo de juego (si necesita uno).

Permite que otros dispositivos, como el módem, interrumpan el funcionamiento del dispositivo de juego. Sin embargo, al activar esta casilla de verificación puede producirse un retardo en la respuesta del dispositivo de juego.

Desactive esta casilla de verificación si el joystick no funciona correctamente en un juego.

Active esta casilla si el módem no funciona correctamente al jugar partidas en línea o si observa problemas de red o de otro tipo relacionados con el hardware al utilizar el dispositivo de juego.

Enumera los dispositivos de juego tanto por tipo (por ejemplo, palanca de mandos de 2 botones) como por nombre de producto (por ejemplo, Microsoft SideWinder 3D Pro). Si es posible, elija el nombre de producto específico del dispositivo de juego.

Si el nombre de producto o el tipo del dispositivo de juego no aparece en la lista, haga clic en **Agregar otro** para instalar los controladores correspondientes, o haga clic en **Personalizado** para especificar las características del dispositivo.

Haga clic aquí si su dispositivo de juego no aparece en la lista y dispone de un disco de instalación. En el siguiente cuadro de diálogo, haga clic en **Utilizar disco** y, a continuación, siga las instrucciones que aparecen en la pantalla.

Haga clic aquí si su dispositivo de juego no aparece en la lista y no dispone de un disco de instalación. Puede especificar las características de su dispositivo.

Especifica el número de ejes que tiene su dispositivo de juego. Aunque hay excepciones, los dispositivos de juego de dos ejes proporcionan movimiento hacia arriba, hacia abajo y hacia los lados. Los dispositivos de juego de tres ejes proporcionan, por lo general, control de aceleración. Los dispositivos de juego de cuatro ejes proporcionan, por lo general, control de aceleración y timón.

Especifica el número de botones del dispositivo de juego.

Especifica el tipo de dispositivo de juego que está instalando.

Especifica que ya hay designado un dispositivo de juego.

Especifica que el usuario tiene un dispositivo de juego direccional que se mueve en ocho direcciones. Este tipo de dispositivo de juego suele tener de dos a cuatro botones.

Especifica que el dispositivo de juego tiene un volante y pedales de aceleración y frenado.

Especifica que el dispositivo de juego tiene un control de punto de mira (POV, point-of-view). Un control de punto de mira permite especificar la posición o dirección desde la que desea ver un objeto en la pantalla.

Proporciona un espacio para que escriba el nombre de este dispositivo de juego personalizado. Ese nombre aparecerá en la lista de dispositivos disponibles instalados en el equipo.

Especifica que su dispositivo es un joystick.

Muestra el Id. de dispositivo que puede asignar al dispositivo de juego seleccionado. Haga clic en las flechas para cambiar el Id. de dispositivo.

Algunos juegos requieren que se asigne el dispositivo de juego al Id. de dispositivo 1.

Muestra el Id. de dispositivo seleccionado. Para asignar un dispositivo de juego a este Id., haga clic en el nombre del dispositivo en la lista **Dispositivos de juego**.

Enumera los dispositivos de juego disponibles.

Muestra el rango de movimiento de los ejes 1 y 2. Para calibrar el rango de movimiento del dispositivo de juego para los ejes 1 y 2 (normalmente X e Y), siga las instrucciones especificadas en el área Información de calibración.

Muestra el rango de movimiento del eje 3. Para calibrar el rango de movimiento del dispositivo de juego para el eje 3, siga las instrucciones especificadas en el área Información de calibración.

Muestra el rango de movimiento del eje 4. Para calibrar el rango de movimiento del dispositivo de juego para el eje 4, siga las instrucciones especificadas en el área Información de calibración.

Muestra el rango de movimiento del eje 5. Para calibrar el rango de movimiento del dispositivo de juego para el eje 5, siga las instrucciones especificadas en el área Información de calibración.

Muestra el rango de movimiento del eje 6. Para calibrar el rango de movimiento del dispositivo de juego para el eje 6, siga las instrucciones especificadas en el área Información de calibración.

Muestra la posición del control de punto de mira (POV) cuando lo mueve hacia arriba, la izquierda, la derecha o abajo. Para calibrar el control de punto de mira del dispositivo de juego, siga las instrucciones especificadas en el área Información de calibración.

Especifica que el dispositivo de juego tiene un timón o pedales, o que los ha agregado por separado. Haga clic [aquí](#) para asegurarse de que el timón o los pedales funcionarán correctamente en los juegos.

Haga clic aquí para calibrar el dispositivo de juego. La calibración establece el rango de movimiento de los ejes del dispositivo de juego. Si el dispositivo de juego tiene un control de punto de mira (POV), éste también se puede calibrar.

Muestra el rango de movimiento de los ejes 1 y 2. Para calibrar el rango de movimiento del dispositivo de juego para los ejes 1 y 2 (normalmente X e Y), siga las instrucciones especificadas en el área Información de calibración.

Muestra el rango de movimiento del eje 3. Para calibrar el rango de movimiento del dispositivo de juego para el eje 3, siga las instrucciones especificadas en el área Información de calibración.

Muestra el rango de movimiento del eje 4. Para calibrar el rango de movimiento del dispositivo de juego para el eje 4, siga las instrucciones especificadas en el área Información de calibración.

Describe todos los pasos del proceso de calibración.

Prueba el rango de movimiento de los ejes 1 y 2. Intente alcanzar las cuatro esquinas del cuadro de prueba. Si los ejes 1 y 2 no responden correctamente, pruebe a calibrar de nuevo el dispositivo de juego.

Prueba el rango de movimiento del eje 3. Pruebe a alcanzar los extremos superior e inferior del cuadro de prueba utilizando el controlador de eje del dispositivo de juego. Si el eje 3 no responde correctamente, pruebe a calibrar de nuevo el dispositivo de juego.

Prueba el rango de movimiento del eje 4. Pruebe a alcanzar los extremos superior e inferior del cuadro de prueba. Si el eje 4 no responde correctamente, pruebe a calibrar de nuevo el dispositivo de juego.

Se utiliza para probar el rango de movimiento del eje 5. Pruebe a alcanzar los extremos superior e inferior del cuadro de prueba. Si el eje 5 no responde correctamente, pruebe a calibrar de nuevo el dispositivo de juego.

Prueba el rango de movimiento del eje 6. Pruebe a alcanzar los extremos superior e inferior del cuadro de prueba. Si el eje 6 no responde correctamente, pruebe a calibrar de nuevo el dispositivo de juego.

Prueba el control de punto de mira (POV) del dispositivo de juego, si dispone de uno. Para probar el control de punto de mira, muévelo hacia arriba, la izquierda, la derecha y abajo. Si no responde correctamente, pruebe a calibrar de nuevo el dispositivo de juego.

Prueba los botones del dispositivo de juego. Presione los botones del dispositivo de juego de uno en uno. El número de funciones asignadas a un botón viene determinado por el fabricante del dispositivo de juego.

Haga clic aquí, o presione ENTRAR, después de cada paso del proceso de calibración del control de punto de mira.

Regresa al paso anterior del proceso de calibración. El eje actual permanece sin calibrar o vuelve a los valores de calibración anteriores.

Se desplaza al siguiente control que hay que calibrar, saltándose el paso de calibración actual. El eje actual permanece sin calibrar o vuelve a los valores de calibración anteriores.

Haga clic aquí, o presione ENTRAR, después de cada paso del proceso de calibración del control de punto de mira.

Regresa al paso anterior del proceso de calibración. El eje actual permanece sin calibrar o vuelve a los valores de calibración anteriores.

Se desplaza al siguiente control que hay que calibrar, saltándose el paso de calibración actual. El eje actual permanece sin calibrar o vuelve a los valores de calibración anteriores.

Muestra las unidades en las que se pueden instalar juegos nuevos y la cantidad de espacio en disco que éstos pueden utilizar. El porcentaje de espacio en disco asignado a juegos no se puede cambiar en unidades excluidas.

Restaura los porcentajes predeterminados de espacio en disco que se puede utilizar para juegos en todas las unidades.

Ajusta la cantidad de espacio en disco que se puede utilizar para juegos.

Muestra información adicional acerca de cómo activar y utilizar la charla de voz.

Enumera los juegos que puede utilizar al mismo tiempo que habla con sus amigos en línea.

Este archivo no está destinado a ser examinado

