

Lista os controladores de jogo instalados no seu sistema. Se desejar testar, configurar ou recalibrar um controlador, selecione-o e clique em **Propriedades**.

Clique para adicionar um novo controlador de jogo.

Clique para remover o controlador de jogo selecionado.

Clique para testar, configurar ou recalibrar este controlador de jogo.

Lista os identificadores de controlador para cada controlador de jogo instalado. Você pode alterar o identificador atribuído a cada controlador de jogo.

Lista os controladores de jogo instalados em seu sistema.

Lista os identificadores de controlador e os controladores de jogo associados no momento a cada identificador.

Clique nesta opção após selecionar o identificador, para alterar o controlador de jogo a ele associado.

Escolha um driver de porta a partir desta lista caso a sua porta de controlador de jogo necessite de um.

Desmarque a caixa se você tiver problemas com o modem enquanto estiver jogando on-line.

Lista os controladores de jogo tanto por tipo (manche com 2 botões) quanto por nome de produto (Microsoft SideWinder 3D Pro). Se possível, escolha o nome de produto específico do seu controlador de jogo.

Se o nome ou tipo do seu controlador de jogo não estiver listado, clique em **Adicionar outro** para instalar drivers para ele ou clique em **Personalizar** para criar o seu próprio driver.

[Clique aqui](#) se o seu controlador de jogo não estiver na lista de controladores.

Especifica quantos eixos tem o seu controlador de jogo. Com algumas exceções, controladores de jogo com dois eixos geralmente permitem o movimento para cima, para baixo e para os lados. Controladores de jogo com três eixos geralmente adicionam o recurso de acelerador. Controladores de jogo com quatro eixos geralmente adicionam os recursos de acelerador e leme.

Especifica quantos botões tem o seu controlador de jogo.

Selecione uma destas opções se o seu controlador de jogo é mais que um simples joystick.

Especifica que você possui um controlador para programas simuladores de voo.

Especifica que você possui um controlador com direcional, que permite o movimento em oito direções e geralmente tem dois ou quatro botões.

Especifica que você possui um controlador de jogo com volante e pedais de freio e acelerador.

Especifica que o seu controlador de jogo possui ângulo de visão superior. O ângulo de visão superior permite a você especificar a posição ou direção de onde você visualiza um objeto na tela.

Fornece espaço para você digitar um nome para o controlador de jogo personalizado. Este nome aparecerá na lista **Controlador** na caixa de diálogo **Controladores de jogo**.

Selecione um controlador de jogo para associar a este identificador.

Alguns jogos exigem que o controlador de jogo seja associado ao identificador 1.

Lista os controladores de jogo tanto por tipo (manche com 2 botões) quanto por nome de produto (Microsoft SideWinder 3D Pro). Se possível, escolha o nome de produto específico do seu controlador de jogo.

Exibe o alcance de movimento dos eixos 1 e 2. Siga as instruções na área **Informações sobre calibragem** para calibrar o alcance de movimento dos eixos 1 e 2 (geralmente X e Y) do seu controlador de jogo.

Exibe o alcance de movimento do eixo 3. Siga as instruções na área **Informações sobre calibragem** para calibrar o alcance de movimento do eixo 3 do seu controlador de jogo.

Exibe o alcance de movimento do eixo 4. Siga as instruções na área **Informações sobre calibragem** para calibrar o alcance de movimento do eixo 4 do seu controlador de jogo.

Exibe o alcance de movimento do eixo 5. Siga as instruções na área **Informações sobre calibragem** para calibrar o alcance de movimento do eixo 5 do seu controlador de jogo.

Exibe o alcance de movimento do eixo 6. Siga as instruções na área **Informações sobre calibragem** para calibrar o alcance de movimento do eixo 6 do seu controlador de jogo.

Exibe a posição do seu ângulo de visão superior durante a movimentação para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita. Siga as instruções na área **Informações sobre calibragem** para calibrar o alcance de movimento do ângulo de visão superior do seu controlador de jogo.

Selecione **Leme** se o seu controlador de jogo possui leme ou pedais, ou se você tem leme ou pedais a ele anexados, para garantir que eles funcionarão nos seus jogos.

Clique aqui para calibrar o seu controlador de jogo. A calibragem define o alcance de movimento dos eixos do seu controlador de jogo. Se o seu controlador possui ângulo de visão superior, este também poderá ser calibrado.

Exibe o alcance de movimento dos eixos 1 e 2. Siga as instruções na área **Informações sobre calibragem** para calibrar o alcance de movimento dos eixos 1 e 2 (geralmente X e Y) do seu controlador de jogo.

Exibe o alcance de movimento do eixo 3. Siga as instruções na área **Informações sobre calibragem** para calibrar o alcance de movimento do eixo 3 do seu controlador de jogo.

Exibe o alcance de movimento do eixo 4. Siga as instruções na área **Informações sobre calibragem** para calibrar o alcance de movimento do eixo 4 do seu controlador de jogo.

Este texto informa cada etapa do processo de calibragem.

Use esta opção para testar o alcance de movimento dos eixos 1 e 2. Tente alcançar os quatro cantos da caixa de testes. Se os eixos 1 e 2 não responderem corretamente, tente recalibrar o controlador de jogo.

Use esta opção para testar o alcance de movimento do eixo 3. Tente alcançar as bordas superior e inferior da caixa de testes. Se o eixo 3 não responder corretamente, tente recalibrar o controlador de jogo.

Use esta opção para testar o alcance de movimento do eixo 4. Tente alcançar as bordas superior e inferior da caixa de testes. Se o eixo 4 não responder corretamente, tente recalibrar o controlador de jogo.

Use esta opção para testar o alcance de movimento do eixo 5. Tente alcançar as bordas superior e inferior da caixa de testes. Se o eixo 5 não responder corretamente, tente recalibrar o controlador de jogo.

Use esta opção para testar o alcance de movimento do eixo 6. Tente alcançar as bordas superior e inferior da caixa de testes. Se o eixo 6 não responder corretamente, tente recalibrar o controlador de jogo.

Use esta opção para testar o alcance de movimento do ângulo de visão superior, caso exista. Para testar o ângulo de visão superior, mova-o para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita. Se ele não responder corretamente, tente recalibrar o controlador de jogo.

Teste os botões do seu controlador de jogo. Pressione um de cada vez. Os números dos botões são determinados pelo fabricante do controlador de jogo.

Pressione este botão, ou ENTER, após cada etapa de calibragem do ângulo de visão superior.

Volta à etapa anterior do processo de calibragem. O eixo atual permanece não calibrado ou volta ao estado anterior de calibragem.

Avança para o próximo controle a ser calibrado, ignorando a etapa de calibragem atual. O eixo atual permanece não calibrado ou volta ao estado anterior de calibragem.

Pressione este botão, ou ENTER, após cada etapa de calibragem do ângulo de visão superior.

Volta à etapa anterior do processo de calibragem. O eixo atual permanece não calibrado ou volta ao estado anterior de calibragem.

Avança para o próximo controle a ser calibrado, ignorando a etapa de calibragem atual. O eixo atual permanece não calibrado ou volta ao estado anterior de calibragem.

