

Wyświetla listę zainstalowanych w systemie kontrolerów gier. Jeżeli chcesz przetestować, skonfigurować lub zrekalibrować kontroler gier, zaznacz go, a następnie kliknij przycisk **Wypróbuj**.

Aktualizuje informacje wyświetlane na liście **Kontrolery gier**.

Kliknij, aby dodać nowy kontroler gier.

Kliknij, aby usunąć zaznaczony kontroler gier.

Kliknij, aby przetestować lub skalibrować kontroler gier.

Kliknij, aby uruchomić poradnik rozwiązywania problemów Windows 2000.

Wyświetla listę identyfikatorów kontrolerów oraz kontrolery gier obecnie przypisane do każdego identyfikatora i port, w którym kontroler gier jest zainstalowany.

Wskazuje, że dla tego urządzenia jest dostępny arkusz w³aciwoci dostarczony przez producenta. Wyczyœæ to pole wyboru, aby u¿yæ domyœlnych ustawieñ systemowych.



Kliknij, aby zmienić identyfikator (ID) przypisany do kontrolera gier.

Wybierz port z tej listy, aby przypisać go do kontrolera gier.

Wyświetla listę kontrolerów gier zarówno według typów (na przykład 2-przyciskowy wolant) jak i nazw firmowych. Na przykład Microsoft SideWinder (Autorozpoznawanie). Wybierz konkretną nazwę swojego kontrolera gier, jeżeli jest wymieniona.

Jeżeli nazwa lub typ kontrolera gier nie są wymienione, kliknij przycisk **Dodaj inne**, aby zainstalować sterowniki kontrolera gier lub kliknij przycisk **Niestandardowy**, aby utworzyć nowy kontroler gier.

Kliknij, aby otworzyć kreatora dodawania nowego sprzętu, który umożliwia zainstalowanie sterownika gier, jeżeli jest dostępny jego dysk instalacyjny.

Kliknij, aby określić charakterystykę kontrolera gier, jeżeli nie masz dysku instalacyjnego i kontroler nie jest wymieniony na liście Kontrolery gier.

Określa, jak wiele osi ma kontroler gier. Mimo, że istnieją wyjątki, kontrolery dwuosiove zapewniają zwykle ruch do góry, do do³u, do przodu i do ty³u. Trzyosiowe kontrolery gier zapewniają kontrolę przepustnicy. Czteroosiowe kontrolery gier zapewniają kontrolę przepustnicy i steru pionowego.

Określ, że trzecia oś stanowi ster pionowy lub peda<sup>3</sup>y.

Określ, że trzecia oś jest osią z.



Określa, ile przycisków ma kontroler gier.

Określa, że kontroler jest przeznaczony do symulowania działania wolantu lub drążka samolotu.

Określa, że kontroler reaguje kierunkowo na dotyk, co znaczy zwykle, że ma dwa do czterech przycisków.

Określa, że kontroler jest kierownic<sup>1</sup>.

Miejsce na wpisanie nazwy niestandardowego kontrolera gier. Nazwa ta pojawi się na liście dostępnych kontrolerów zainstalowanych w komputerze.

Określa, że komputer jest joystickiem.

Wybierz identyfikator (ID) kontrolera, któremu ma być przypisana nazwa na liście **Kontrolery gier**.

Niektóre gry wymagają<sup>1</sup>, aby kontroler miał przypisany identyfikator ID 1.

Wyświetla wybrany identyfikator (ID) kontrolera. Aby przypisać kontroler gier temu identyfikatorowi ID, kliknij nazwę kontrolera na liście **Kontrolery gier**.



Wyświetla listę dostępnych kontrolerów gier. Kliknij kontroler, który chcesz przypisać wybranemu identyfikatorowi ID, a następnie kliknij przycisk **OK**.

Określa, że kontroler gier ma ster pionowy lub pedały, albo umożliwia dołączenie oddzielnego steru pionowego lub pedałów.

Resetuje regulatory urządzenia do ustawień domyślnych. Dla kontrolerów USB ustawienia są uzyskiwane z samego urządzenia. Dla innych kontrolerów używane są ustawienia uniwersalne zależne od typu używanego kontrolera.

Kliknij, aby skalibrować kontroler gier. Kalibracja ustawia zakres ruchu dla osi kontrolera gier.

Służy do testowania zakresu ruchu. Jeżeli nie możesz dotrzeć do wszystkich czterech rogów pola testowego, spróbuj dokonać rekaliibracji kontrolera gier.

Służy do testowania zakresu ruchu. Jeżeli nie możesz dotrzeć do dolnej i górnej części pola testowego, spróbuj dokonać rekalkibracji kontrolera gier.

Służy do testowania punktu widzenia kontrolera (POV). Można przetestować do czterech punktów widzenia. Pierwszy jest czerwony, drugi niebieski, trzeci czarny, a czwarty zielony. Jeżeli nie ma poprawnej odpowiedzi, kliknij przycisk Rozwiązywanie problemów, aby uzyskać pomoc dotyczącą rozwiązywania problemów.

Testuje przycisk kontrolera gier. Naciskaj pojedynczo każdy przycisk. Przypisanie numerów przycisku jest określa producent kontrolera gier.



