

Visar de spelenheter som är installerade i systemet. Om du vill testa, konfigurera eller kalibrera om en spelenhet markerar du den och klickar på **Egenskaper**.

Uppdaterar den information som visas i listan **Spelenheter**.

Klicka här om du vill lägga till en ny spelenhet.

Klicka här om du vill ta bort den markerade spelenheten.

Klicka här om du vill testa eller kalibrera spelenheten.

Klicka här om du vill starta Felsökaren för Windows 2000.

Visar spelenheternas ID-nummer och vilken enhet som för närvarande är tilldelad till varje nummer. Dessutom visas till vilken port spelenheten är kopplad.

Visar att det finns en egenskapssida från tillverkaren tillgänglig för enheten. Avmarkera kryssrutan om du vill använda systemstandardsidan.



Klicka om du vill byta det ID som har tilldelats till markerad spelenhet.

Välj en port från den här listan om du vill tilldela den till spelenheten.

Visar en lista över spelenheter både efter typ (till exempel flygplansspak med två knappar) och efter produktnamn. Det kan till exempel vara Microsoft SideWinder (automatisk identifiering). Välj namnet på din spelenhet om den finns med i listan.

Om spelenhetens produktnamn eller typ inte finns med i listan klickar du på **Lägg till annan** för att installera drivrutiner för den eller klickar på **Anpassad** för att skapa en spelenhet.

Klicka om du vill starta guiden Lägg till ny maskinvara. Den kan du använda för att installera drivrutinen för spelenheten när du har en installationsdiskett.

Klicka om du vill ange egenskaperna för spelenheten om du saknar installationsdiskett och enheten inte finns med i listan Spelenheter.

Anger hur många axlar spelenheten har. Även om det finns undantag, kan en spelenhet med två axlar normalt röra sig uppåt och nedåt, och fram- och tillbaka. Spelenheter med tre axlar har normalt ett gasreglage. Spelenheter med fyra axlar har normalt ett gasreglage och ett roder.

Anger att den tredje axeln utgörs av roder eller pedaler.

Anger att den tredje axeln är en z-axel.



Anger hur många knappar spelenheten har.

Anger att spelenheten är konstruerad som en flygplansspak.

Anger att spelenheten är av joypad-typ, som vanligen har två till fyra knappar.

Anger att spelenheten är en ratt.

Här kan du skriva namnet på den anpassade spelenheten. Namnet visas i listan över de tillgängliga enheter som är installerade på datorn.

Anger att spelenheten är en joystick.

Välj det ID som ska tilldelas till enhetens namn i listan **Spelenheter**.

Vissa spel kräver att spelenheten är tilldelad till enhets-ID 1.

Visar valt enhets-ID. Om du vill tilldela en spelenhet till ID-numret klickar du på enhetens namn i listan **Spelenheter**.



Listar tillgängliga spelenheter. Klicka på den spelenhet du vill tilldela till valt ID och klicka på **OK**.

Anger att spelenheten har ett roder eller pedaler, eller att ett separat roder eller pedaler har anslutits.

Återställer enhetskontrollerna till standardinställningar. När det gäller USB-enheter hämtas inställningarna från enheterna. För övriga enheter används allmänna inställningar, beroende på enhetstyp.

Klicka här om du vill kalibrera spelenheten. Kalibreringen anger rörelseintervallet för spelenhetens axlar.

Används för att testa rörelseintervallet. Om det inte går att nå alla fyra hörnen i testrutan försöker du kalibrera om spelenheten.

Används för att testa rörelseintervallet. Om det inte går att nå testrutans över- och underkant ska du kalibrera om spelenheten.

Används för att testa spelenhetens POV-kontroll (point of view). Det går att testa upp till fyra POV. Den första POV:n är röd, den andra blå, den tredje svart och den fjärde grön. Om testet inte utförs korrekt klickar du på knappen Felsök för att få hjälp med att lösa problemet.

Testar spelenhetens knappar. Tryck på en knapp i taget. Knappnumren bestäms av spelenhetstillverkaren.



