

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

Atualiza as informações exibidas na lista **Controladores de jogo**.

Clique para adicionar um novo controlador de jogo.

Clique para remover o controlador de jogo selecionado.

Clique para exibir as Configurações avançadas, onde você pode escolher um dispositivo preferencial.

Clique para testar ou calibrar este controlador de jogo.

Clique para iniciar a **Solução de problemas** do Windows.

Lista as identificações de controlador e os controladores de jogo atribuídos no momento a cada identificação, além da porta na qual o controlador de jogo está instalado.



Indica que a folha de propriedades fornecida pelo fabricante está disponível para este dispositivo. Desmarque a caixa de seleção para usar o padrão do sistema.

Clique para alterar a identificação atribuída ao controlador de jogo selecionado.

Escolha uma porta nesta lista a ser atribuída ao controlador de jogo.

Lista os controladores de jogo por tipo (por exemplo, manche com dois botões) e por nome de produto (por exemplo, Microsoft SideWinder [detectar automaticamente]). Escolha o nome do produto específico do controlador de jogo se ele estiver listado.

Se o nome ou tipo de controlador de jogo não estiver listado, clique em **Personalizar** para criar um controlador de jogo ou instalar o software de driver para esse dispositivo.

Clique para abrir o **Assistente para adicionar hardware**, que permite instalar o driver para o controlador de jogo se você tiver um disco de instalação.

Clique para especificar as características do controlador de jogo se você não tiver um disco de instalação e o controlador não estiver relacionado na lista **Controladores de jogo**.

Especifica quantos eixos o controlador de jogo tem. Embora existam exceções, geralmente os controladores de jogo de dois eixos fornecem movimentos para cima, para baixo, para frente e para trás. Os controladores de jogo de três eixos geralmente fornecem um controle de acelerador. Os controladores de jogo de quatro eixos geralmente fornecem um acelerador e um leme.

Especifica que o terceiro eixo é um leme ou pedais.



Especifica que o terceiro eixo é um eixo z.

Especifica quantos botões o controlador de jogo tem.

Especifica que você tem um controlador designado para simular um manche ou joystick.

Especifica que você tem um controlador direcional por toque, que geralmente possui de dois a quatro botões.

Especifica que o controlador é um volante.

Especifica se o controlador de jogo possui um ângulo de visão superior. Esse ângulo permite que você especifique a posição ou direção a partir da qual verá um objeto na tela.

Fornece um espaço para que você digite um nome para o controlador de jogo personalizado. Esse nome será exibido na lista de controladores disponíveis instalados no computador.

Especifica que o controlador é um joystick.



Selecione uma identificação de controlador a ser atribuída ao nome do controlador na lista **Controladores de jogo**.

Alguns jogos requerem que o controlador de jogo seja atribuído à identificação 1 de controlador.

Exibe a identificação do controlador selecionado. Para atribuir um controlador de jogo a essa identificação, clique no nome do controlador na lista **Controladores de jogo**.

Lista os controladores de jogo disponíveis. Clique no controlador ao qual você deseja dar prioridade em aplicativos de legado e, em seguida, clique em **OK**.

Especifica que o controlador de jogo tem um leme ou pedais, ou ativa um leme ou pedais separados que foram anexados.

Redefine os controles de dispositivo com as configurações padrão. Para controladores USB, as configurações são obtidas do próprio dispositivo. Para outros controladores, configurações genéricas são usadas com base no tipo de controlador.

Clique para iniciar o **Assistente para calibragem de dispositivo** que define a faixa de movimentos dos eixos de seu controlador de jogo.

Use para testar a faixa de movimentos. Se você não puder alcançar todos os quatro cantos da caixa de testes, tente recalibrar o controlador de jogo.

Use para testar a faixa de movimentos. Se você não puder alcançar a parte superior e inferior da caixa de testes, tente recalibrar o controlador de jogo.



Use para testar o ângulo de visão superior (POV) do controlador de jogo. Você pode testar até quatro ângulos de visão superior. O primeiro ângulo de visão superior é vermelho, o segundo azul, o terceiro preto e o quarto verde. Se não houver resposta correta, clique no botão **Solucionar problemas** para obter ajuda na solução do problema.

Teste os botões do controlador de jogo. Pressione um botão por vez. O fabricante do controlador de jogo determina as atribuições de número do botão.

