

Lista os controladores de jogo instalados e seus status. Para testar, configurar ou recalibrar um controlador, clique em seu nome na lista e, em seguida, clique em **Propriedades**.

[Clique aqui para adicionar um novo controlador de jogo.](#)

Atualiza as informações que aparecem na lista **Controladores de jogo**.

Remove o controlador de jogo selecionado.

[Clique aqui para testar, configurar ou calibrar este controlador de jogo.](#)

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

Lista os controladores de jogo instalados neste computador.

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



[Clique aqui para alterar o controlador de jogo atribuído ao identificador selecionado.](#)

Especifica a porta usada como porta do controlador de jogo (se for necessário uma).

Permite que outros dispositivos, como o modem, interrompam a operação do controlador de jogo. No entanto, marcar esta caixa de seleção pode ocasionar um atraso na resposta do controlador de jogo.

Desmarque esta caixa de seleção se o joystick não estiver funcionando adequadamente em um jogo.

Marque esta caixa de seleção se o modem não estiver funcionando adequadamente quando você estiver participando de jogos on-line ou se você perceber problemas de rede ou hardware ao usar o 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 3D Pro). Se possível, escolha o nome de produto específico de seu controlador de jogo.

Se o nome ou tipo de controlador de jogo não estiver listado, clique em **Adicionar outro** para instalar seus drivers ou clique em **Personalizar** para especificar os recursos do controlador.

Clique aqui se o controlador de jogo não estiver listado e você tiver um disco de instalação. Na próxima caixa de diálogo, clique em **Com disco** e siga as instruções fornecidas na tela.

Clique aqui se o controlador de jogo não estiver listado e você não tiver um disco de instalação. Você pode especificar as características do controlador.

Especifica o número de eixos do controlador de jogo. Embora haja exceções, os controladores de jogo de dois eixos geralmente permitem uma movimentação vertical e horizontal. Os controladores de jogo de três eixos geralmente fornecem um controle acelerador. Já os controladores de jogo de quatro eixos geralmente fornecem um acelerador e um leme.

Especifica o número de botões do controlador de jogo.



Especifica o tipo de controlador de jogo que você está configurando.

Especifica se há um controlador de jogo designado.

Especifica se você possui um controlador de jogo direcional por toque que se move em oito direções. Este tipo de controlador de jogo geralmente possui de dois a quatro botões.

Especifica se o controlador de jogo possui um volante e pedais de acelerador e de freio.

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 este controlador de jogo personalizado. Este nome aparecerá na lista de controladores disponíveis instalados em seu computador.

Especifica se o controlador é um joystick.

Exibe o identificador que você pode atribuir ao controlador de jogo selecionado. Clique nas setas para alterar o identificador do controlador.

Alguns jogos requerem que o controlador de jogo seja atribuído ao identificador 1.



Exibe o identificador de controlador selecionado. Para atribuir um controlador de jogo a esse identificador, clique no nome do controlador na lista **Controladores de jogo**.

Lista os controladores de jogo disponíveis.

Mostra o intervalo de movimentação dos eixos 1 e 2. Para calibrar o intervalo de movimentação do controlador de jogo para os eixos 1 e 2 (geralmente X e Y), siga as instruções fornecidas na área **Informações sobre a calibragem**.

Mostra o intervalo de movimentação do eixo 3. Para calibrar o intervalo de movimentação do controlador de jogo para o eixo 3, siga as instruções fornecidas na área **Informações sobre a calibragem**.

Mostra o intervalo de movimentação do eixo 4. Para calibrar o intervalo de movimentação do controlador de jogo para o eixo 4, siga as instruções fornecidas na área **Informações sobre a calibragem**.

Mostra o intervalo de movimentação do eixo 5. Para calibrar o intervalo de movimentação do controlador de jogo para o eixo 5, siga as instruções fornecidas na área **Informações sobre a calibragem**.

Mostra o intervalo de movimentação do eixo 6. Para calibrar o intervalo de movimentação do controlador de jogo para o eixo 6, siga as instruções fornecidas na área **Informações sobre a calibragem**.

Mostra a posição do ângulo de visão superior enquanto você se move para cima, para a esquerda, para a direita e para baixo. Para calibrar ângulo de visão superior do controlador de jogo, siga as instruções fornecidas na área **Informações sobre a calibragem**.



Especifica se o controlador de jogo possui um leme ou pedais, ou se você anexou um leme ou pedais separados. Clique aqui para assegurar que o leme ou os pedais funcionarão nos jogos.

Clique aqui para calibrar o controlador de jogo. A calibragem define o intervalo de movimentação dos eixos do controlador de jogo. Se o controlador de jogo possuir um ângulo de visão superior, você também poderá calibrar esse recurso.

Mostra o intervalo de movimentação dos eixos 1 e 2. Para calibrar o intervalo de movimentação do controlador de jogo para os eixos 1 e 2 (geralmente X e Y), siga as instruções fornecidas na área **Informações sobre a calibragem**.

Mostra o intervalo de movimentação do eixo 3. Para calibrar o intervalo de movimentação do controlador de jogo para o eixo 3, siga as instruções fornecidas na área **Informações sobre a calibragem**.

Mostra o intervalo de movimentação do eixo 4. Para calibrar o intervalo de movimentação do controlador de jogo para o eixo 4, siga as instruções fornecidas na área **Informações sobre a calibragem**.

Descreve cada etapa do processo de calibragem.

Testa o intervalo de movimentação dos eixos 1 e 2. Tente chegar aos quatro cantos da caixa de teste. Se os eixos 1 e 2 não responderem corretamente, tente recalibrar o controlador de jogo.

Testa o intervalo de movimentação do eixo 3. Tente chegar às partes superior e inferior da caixa de teste usando o controlador de eixo do controlador de jogo. Se o eixo 3 não responder corretamente, tente recalibrar o controlador de jogo.



Testa o intervalo de movimentação do eixo 4. Tente chegar às partes superior e inferior da caixa de teste. Se o eixo 4 não responder corretamente, tente recalibrar o controlador de jogo.

Use para testar o intervalo de movimentação do eixo 5. Tente chegar às partes superior e inferior da caixa de teste. Se o eixo 5 não responder corretamente, tente recalibrar o controlador de jogo.

Testa o intervalo de movimentação do eixo 6. Tente chegar às partes superior e inferior da caixa de teste. Se o eixo 6 não responder corretamente, tente recalibrar o controlador de jogo.

Testa o ângulo de visão superior do controlador de jogo, se ele tiver um. Para testar o ângulo de visão superior, mova-o para cima, para a esquerda, para a direita e para baixo. Se ele não responder corretamente, tente recalibrar o controlador de jogo.

Testa os botões do controlador de jogo. Pressione um botão do controlador de jogo de cada vez. As atribuições de número de botão são determinadas pelo fabricante do controlador de jogo.

Clique aqui ou pressione ENTER após cada etapa de calibragem do ângulo de visão superior.

Retorna à etapa anterior do processo de calibragem. O eixo atual permanece descalibrado ou retorna aos valores de calibragem anteriores.

Vai para o próximo controle de calibragem, ignorando a etapa de calibragem atual. O eixo atual permanece descalibrado ou retorna aos valores de calibragem anteriores.



Clique aqui ou pressione ENTER após cada etapa de calibragem do ângulo de visão superior.

Retorna à etapa anterior do processo de calibragem. O eixo atual permanece descalibrado ou retorna aos valores de calibragem anteriores.

Vai para o próximo controle de calibragem, ignorando a etapa de calibragem atual. O eixo atual permanece descalibrado ou retorna aos valores de calibragem anteriores.

Exibe as unidades nas quais os novos jogos poderão ser instalados e exibe a quantidade de espaço em disco que pode ser usada pelos jogos. O percentual de espaço em disco usado pelos jogos não pode ser alterado em unidades excluídas.

Restaura os percentuais padrão de espaço em disco que podem ser usados pelos jogos em todas as unidades.

Ajusta a quantidade de espaço em disco que pode ser usada pelos jogos.

Exibe informações adicionais sobre como ativar e usar o bate-papo com voz.

Lista os jogos que podem ser executados enquanto você está conversando com os amigos on-line.



**Este arquivo não se destina à navegação**

