

Список установленных на компьютере игровых устройств. Для проверки, настройки и калибровки устройства выберите его и нажмите кнопку **Свойства**.

Обновление сведений, отображаемых в списке **Игровые устройства**.

Добавление нового игрового устройства.

Удаление выбранного игрового устройства.

Проверка или калибровка игрового устройства.

Вызов средства устранения неисправностей Windows 2000.

Список игровых устройств, связанных с ними идентификаторов и портов, на которых они установлены.

Указывает, что для устройства имеется окно свойств, предоставленное изготовителем. Снимите флажок, что использовать параметры по умолчанию.



Изменение идентификатора для выбранного игрового устройства.

Выберите из этого списка порт, чтобы назначить его игровому устройству.

Список игровых устройств по типам (например, штурвал (2 кнопки)) и по названиям продуктов. Например, Microsoft SideWinder (автообнаружение). Выберите определенный продукт для игрового устройства, если он есть в списке. Если продукт или тип для игрового устройства отсутствует в списке, для установки драйверов устройства нажмите кнопку **Добавить** или для создания устройства нажмите кнопку **Особый**.

Вызов мастера создания нового оборудования, позволяющего установить драйвер для игрового устройства, если для него имеется установочный диск.

Задание характеристик игрового устройства, если нет установочного диска и устройство отсутствует в списке игровых устройств.

Здание числа осей игрового устройства. Хотя бывают исключения, двумерные игровые устройства обычно обеспечивают перемещения вверх, вниз, вперед и назад. Трехмерные игровые устройства обычно обеспечивают управление газом. Четырехмерные устройства обычно обеспечивают управление газом и рулем.

Третья ось обеспечивает управление рулем или педалями.

Третья ось является осью  $z$ .



Здание числа кнопок игрового устройства.

Имеется устройство, предназначенное для имитации штурвала или рукоятки управления самолетом.

Имеется сенсорное устройство, обычно имеющее от двух до четырех кнопок.

Устройство является рулевым колесом.

Поле ввода названия для особого игрового устройства. Оно будет отображаться в списке доступных устройств, установленных на компьютере.

Устройство является джойстиком.

Выбор идентификатора, который нужно связать с именем устройства в списке **Игровые устройства**.  
Для некоторых игр требуется, чтобы имя игрового устройства было связано с идентификатором 1.

Отображение идентификатора выбранного устройства. Чтобы связать игровое устройство с идентификатором, выберите имя устройства в списке **Игровые устройства**.



Список доступных игровых устройств. Выберите устройство, которое нужно связать с выделенным идентификатором, и нажмите кнопку **OK**.

Игровое устройство имеет руль или педали, либо они подключены и их нужно включить.

Восстановление используемых по умолчанию параметров устройства. Для устройств на шине USB параметры загружаются из самого устройства. Для других устройств используются универсальные для каждого типа устройств параметры.

Калибровка игрового устройства. Калибровка задает диапазон перемещений по осям игрового устройства.

Проверка диапазона перемещений. Если не удастся достигнуть каждого из четырех углов поля, попробуйте повторить калибровку игрового устройства.

Проверка диапазона перемещений. Если не удастся достигнуть верхнего или нижнего края поля, попробуйте повторить калибровку игрового устройства.

Проверка переключателя вида для игрового устройства. Имеется возможность проверить до четырех переключателей видов. Первый переключатель - красный, второй - синий, третий - черный, четвертый - зеленый. Если он дает неправильный отклик, для получения справки по устранению неисправности нажмите соответствующую кнопку.

Проверка кнопок игрового устройства. Нажмите по очереди каждую кнопку. Назначение номеров кнопок определяется изготовителем игрового устройства.



