

Lista os controladores de jogo instalados em seu sistema. Se você deseja testar, configurar ou recalibrar um controlador, selecione-o e clique em **Propriedades**.

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 testar ou calibrar este controlador de jogo.

Clique para iniciar o Solucionador de problemas do Windows 2000.

Lista as identificações de controlador e os controladores de jogo atribuídos atualmente a cada identificação e a 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 desta lista para atribuí-la ao controlador de jogo.

Lista os controladores de jogo pelo tipo (por exemplo, manche de 2 botões) e pelo nome do produto. Por exemplo, Microsoft SideWinder (Detectar automaticamente). Escolha o nome do produto específico do controlador de jogo se ele estiver listado.

Se o tipo ou nome do produto do controlador de jogo não estiver listado, clique em **Adicionar outro** a fim de instalar drivers para o controlador de jogo ou clique em **Personalizar** para criar um controlador de jogo.

Clique para abrir o Assistente para adicionar novo 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.

Fornece um espaço para que você digite um nome para o controlador de jogo personalizado. Esse nome aparecerá na lista de controladores disponíveis instalados em seu computador.

Especifica que o controlador é um joystick.

Selecione uma identificação de controlador para atribuí-la 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 que você deseja atribuir à identificação selecionada 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 você tenha instalado.

Redefine os controles de dispositivo para as configurações padrão. Para controladores USB (Universal Serial Bus, barramento serial universal), as configurações são obtidas do próprio dispositivo. Para outros controladores, configurações genéricas são usadas com base no tipo de controlador.

Clique para calibrar o controlador de jogo. A calibragem 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 a visão superior (POV, Point-Of-View) do seu 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. As atribuições de números dos botões são determinadas pelo fabricante do controlador de jogo.

