

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.

Om du klickar på Avancerade inställningar kan du välja en viss enhet.

Klicka här om du vill testa eller kalibrera spelenheten.

Klicka här om du vill starta Felsökaren i Windows.

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 spelport 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 (till exempel Microsoft SideWinder). Välj namnet på din spelenhet om den finns med i listan.

Om spelenhetens produktnamn eller typ inte finns i listan, kan du klicka på **Egen** och definiera en spelenhet eller installera drivrutiner för enheten.

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.

Anger att spelenheten har POV-kontroll (tumknapp). En POV-kontroll används för att ange i vilken riktning eller från vilket håll som du ser ett objekt på skärmen.

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 styrspek.



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 enhet som du ska använda i äldre program, och klicka sedan 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 för att starta guiden Kalibrering av spelenhet, som du använder för att definiera utslagsintervallen för de olika spakarna på enheten.

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. Vilka identifierare som är kopplade till vilka knappar bestäms av tillverkaren av spelkontrollen.

