

Wyświetla listę zainstalowanych w systemie kontrolerów gier. Jeśli chcesz przetestować, skonfigurować lub zrekalibrować kontroler gier, zaznacz go, a następnie kliknij przycisk **Wyświetl**.

Aktualizuje informacje wyświetlane na liście **Kontrolery gier**.

Kliknij, aby dodaæ nowy kontroler gier.

Kliknij, aby usun¹æ zaznaczony kontroler gier.

Kliknij, aby przetestować lub skalibrować kontroler gier.

Kliknij, aby uruchomiæ poradnik rozwiązywania problemów Windows 2000.

Wyświetla listę identyfikatorów kontrolerów oraz kontrolery gier obecnie przypisane do każdego identyfikatora i port, w którym kontroler gier jest zainstalowany.

Wskazuje, że dla tego urządzenia jest dostępny arkusz w³aœciwoœci dostarczony przez producenta. Wyczyœæ to pole wyboru, aby u¿yæ domyœlnych ustawieñ systemowych.



Kliknij, aby zmienić identyfikator (ID) przypisany do kontrolera gier.

Wybierz port z tej listy, aby przypisać go do kontrolera gier.

Wyświetla listę kontrolerów gier zarówno według typów (na przykład 2-przyciskowy wolant) jak i nazw firmowych. Na przykład Microsoft SideWinder (Autorozpoznawanie). Wybierz konkretną nazwę swojego kontrolera gier, jeżeli jest wymieniona.

Jeżeli nazwa lub typ kontrolera gier nie są wymienione, kliknij przycisk **Dodaj inne**, aby zainstalować sterowniki kontrolera gier lub kliknij przycisk **Niestandardowy**, aby utworzyć nowy kontroler gier.

Kliknij, aby otworzyć kreatora dodawania nowego sprzętu, który umożliwia zainstalowanie sterownika gier, jeżeli jest dostępny jego dysk instalacyjny.

Kliknij, aby okreœliæ charakterystykê kontrolera gier, jeœli nie masz dysku instalacyjnego i kontroler nie jest wymieniony na liœcie Kontrolery gier.

Określa, jak wiele osi ma kontroler gier. Mimo, że istnieją wyjątki, kontrolery dwuosiowe zapewniają zwykle ruch do góry, do dołu, do przodu i do tyłu. Trzyosiowe kontrolery gier zapewniają kontrolę przepustnicy. Czterosiowe kontrolery gier zapewniają kontrolę przepustnicy i steru pionowego.

Okreœla, ¿e trzecia œœ stanowi ster pionowy lub peda³y.

Okreœla, ¿e trzecia œœ jest osi¹ z.



Określa, ile przycisków ma kontroler gier.

Określa, że kontroler jest przeznaczony do symulowania działania wolantu lub drążka samolotu.

Określa, że kontroler reaguje kierunkowo na dotyk, co znaczy zwykle, że ma dwa do czterech przycisków.

Określa, że kontroler jest kierownic<sup>1</sup>.

Miejsce na wpisanie nazwy niestandardowego kontrolera gier. Nazwa ta pojawi się na liście dostępnych kontrolerów zainstalowanych w komputerze.

Okreœla, ¿e komputer jest joystickiem.

Wybierz identyfikator (ID) kontrolera, któremu ma być przypisana nazwa na liście **Kontrolery gier**.  
Niektóre gry wymagają<sup>1</sup>, aby kontroler miał<sup>3</sup> przypisany identyfikator ID 1.

Wyświetla wybrany identyfikator (ID) kontrolera. Aby przypisać kontroler gier temu identyfikatorowi ID, kliknij nazwę kontrolera na liście **Kontrolery gier**.



Wyświetla listę dostępnych kontrolerów gier. Kliknij kontroler, który chcesz przypisać wybranemu identyfikatorowi ID, a następnie kliknij przycisk **OK**.

Określa, że kontroler gier ma ster pionowy lub pedały, albo umożliwia dołączenie oddzielnego steru pionowego lub pedałów.

Resetuje regulatory urządzenia do ustawień domyślnych. Dla kontrolerów USB ustawienia są uzyskiwane z samego urządzenia. Dla innych kontrolerów używane są ustawienia uniwersalne zależne od typu używanego kontrolera.

Kliknij, aby skalibrowaæ kontroler gier. Kalibracja ustawia zakres ruchu dla osi kontrolera gier.

S³uży do testowania zakresu ruchu. Jeżeli nie możesz dotrzeæ do wszystkich czterech rogów pola testowego, spróbuj dokonaæ rekaliibracji kontrolera gier.

S³uży do testowania zakresu ruchu. Jeżeli nie możesz dotrzeæ do dolnej i górnej czêœci pola testowego, spróbuuj dokonaæ rekalkbracji kontrolera gier.

S³u¿y do testowania punktu widzenia kontrolera (POV). Mo¿na przetestowaæ do czterech punktów widzenia. Pierwszy jest czerwony, drugi niebieski, trzeci czarny, a czwarty zielony. Jeœli nie ma poprawnej odpowiedzi, kliknij przycisk Rozwi¹zywanie problemów, aby uzyskaæ pomoc dotycz¹c¹ rozwi¹zywania problemów.

Testuje przycisk kontrolera gier. Naciskaj pojedynczo każdy przycisk. Przypisanie numerów przycisku jest okreœla producent kontrolera gier.



