

Listar de installerade spelenheterna och deras status. Om du vill testa, konfigurera eller omkalibrera en spelenhet klickar du på dess namn i listan och sedan på **Egenskaper**.

Klicka här om du vill lägga till en ny spelenhet.

Uppdaterar den information som visas i listan **Spelenheter**.

Tar bort den markerade spelenheten.

Klicka här för att testa, konfigurera eller kalibrera den här spelenheten.

Listar spelenhets-ID för varje spelenhet som är installerad på den här datorn. Du kan ändra ID som varje spelenhet är tilldelad till.

Listar de spelenheter som är installerade på den här datorn.

Listar spelenhets-ID och de spelenheter som är tilldelade till varje ID.

Klicka här för att ändra den spelenhet som är tilldelad till markerat ID.

Anger den port som används för spelenhetsporten (om det behövs en).

Gör att andra enheter, till exempel modemmet, kan avbryta spelenheten. Om du markerar den här kryssrutan kan det dock dröja lite innan spelenheten svarar.

Avmarkera kryssrutan om styrspaken inte fungerar rätt i ett spel.

Markera kryssrutan om modemmet inte fungerar rätt när du spelar spel online eller om du upptäcker nätverks- eller andra maskinvarufel när du använder spelenheten.

Listar spelenheter både efter typ (till exempel flygplansspak med två knappar) och efter produktnamn (till exempel Microsoft SideWinder 3D Pro). Om det är möjligt väljer du spelenhetens specifika produktnamn.

Om spelenhetens produktnamn eller typ inte listas klickar du på **Lägg till annan** för att installera drivrutinerna för den eller klickar du på Anpassad för att ange spelenhetens funktioner.

Klicka här om spelenheten inte visas och du har en installationsdiskett. Klicka på **Diskett finns** i nästa dialogruta och följ sedan anvisningarna på skärmen.

Klicka här om spelenheten inte visas och du inte har en installationsdiskett. Du kan ange spelenhetens egenskaper.

Anger antalet axlar som spelenheten har. Även om det finns undantag ger spelenheter med två axlar vanligen rörelse upp och ned samt sida till sida. Spelenheter med tre axlar ger normalt ett gasreglage. Spelenheter med fyra axlar ger normalt reglage för gas och ett roder.

Anger antalet knappar som spelenheten har.

Anger den spelenhetstyp som du installerar.

Anger att du har en spelenhet.

Anger att du har en rörelseriktad spelenhet som rör sig i åtta riktningar. Den här typen av spelenhet har normalt två till fyra knappar.

Anger att spelenheten har en ratt samt gas- och bromspedaler.

Anger att spelenheten har en point-of-view-kontroll. Med en point-of-view-kontroll kan du ange positionen eller riktningen varifrån du visar ett objekt på skärmen.

Här skriver du namnet på den anpassade spelenheten. Det här namnet visas i listan över tillgängliga spelenheter som är installerade på datorn.

Anger att spelenheten är en styrspak.

Visar spelenhets-ID så att du kan tilldela det till den markerade spelenheten. Klicka på pilarna för att ändra spelenhets-ID.

Vissa spel kräver att spelenheten tilldelas till spelenhets-ID 1.

Visar markerad spelenhets-ID. Du tilldelar en spelenhet till detta ID genom att klicka på enhetens namn i listan **Spelenheter**.

Listar tillgängliga spelenheter.

Visar rörelseomfånget för axel 1 och 2. Du kalibrerar spelenhetens rörelseomfång för axel 1 och 2 (vanligen X- och Y-axeln) genom att följa anvisningarna i området för Kalibreringsinformation.

Visar rörelseomfånget för axel 3. Du kalibrerar spelenhetens rörelseomfång för axel 3 genom att följa anvisningarna i området för Kalibreringsinformation.

Visar rörelseomfånget för axel 4. Du kalibrerar spelenhetens rörelseomfång för axel 4 genom att följa anvisningarna i området för Kalibreringsinformation.

Visar rörelseomfånget för axel 5. Du kalibrerar spelenhetens rörelseomfång för axel 5 genom att följa anvisningarna i området för Kalibreringsinformation.

Visar rörelseomfånget för axel 6. Du kalibrerar spelenhetens rörelseomfång för axel 6 genom att följa anvisningarna i området för Kalibreringsinformation.

Visar positionen på point-of-view-kontrollen när du för den uppåt, till vänster, till höger och nedåt. Du kalibrerar spelenhetens point-of-view-kontroll genom att följa anvisningarna i området Kalibreringsinformation.

Anger att spelenheten har ett roder eller pedaler eller att du har anslutit ett roder eller pedaler separat. Klicka här för att säkerställa att rodret eller pedalerna fungerar i spelen.

Klicka här för att kalibrera spelenheten. Vid kalibrering anges axlarnas rörelseomfång för spelenheten. Om spelenheten har en point-of-view-kontroll kan du även kalibrera den funktionen.

Visar rörelseomfånget för axlarna 1 och 2. Du kalibrerar spelenhetens rörelseomfång för axel 1 och 2 (vanligen X- och Y-axeln) genom att följa anvisningarna i området för Kalibreringsinformation.

Visar rörelseomfånget för axel 3. Du kalibrerar spelenhetens rörelseomfång för axel 3 genom att följa anvisningarna i området för Kalibreringsinformation.

Visar rörelseomfånget för axel 4. Du kalibrerar spelenhetens rörelseomfång för axel 4 genom att följa anvisningarna i området för Kalibreringsinformation.

Beskriver varje steg i kalibreringsprocessen.

Testar rörelseomfånget för axel 1 och 2. Försök nå alla fyra hörnen i testrutan. Om axlarna 1 och 2 inte svarar rätt provar du med att omkalibrera spelenheten.

Testar rörelseomfånget för axel 3. Försök att nå toppen och botten av textrutan genom att använda axelstyrenheterna på spelenheten. Om axel 3 inte svarar rätt provar du med att omkalibrera spelenheten.

Testar rörelseomfånget för axel 4. Försök att nå toppen och botten på testrutan. Om axel 4 inte svarar rätt provar du med att omkalibrera spelenheten.

Använd detta för att testa rörelseomfånget för axel 5. Försök att nå toppen och botten på testrutan. Om axel 5 inte svarar rätt provar du med att omkalibrera spelenheten.

Testar rörelseomfånget för axel 6. Försök att nå toppen och botten på testrutan. Om axel 6 inte svarar rätt provar du med att omkalibrera spelenheten.

Testar spelenhetens point-of-view-kontroll om sådan finns. Du testar point-of-view-kontrollen genom att föra den uppåt, till vänster, till höger och nedåt. Om den inte svarar rätt provar du med att omkalibrera spelenheten.

Testar spelenhetens knappar. Tryck på varje knapp på spelenheten en i taget. Knappnummertilldelningar bestäms av spelenhetens tillverkare.

Klicka här eller tryck på RETUR efter varje kalibrering av point-of-view-kontrollen.

Återgår till det föregående steget i kalibreringsprocessen. Den aktuella axeln förblir okalibrerad eller återställs till de tidigare kalibreringsvärdena.

Flyttar till nästa enhet som ska kalibreras och hoppar över det aktuella kalibreringssteget. Den aktuella axeln förblir okalibrerad eller återställs till de tidigare kalibreringsvärdena.

Klicka här eller tryck på RETUR efter varje kalibrering av point-of-view-kontrollen.

Återgår till det föregående steget i kalibreringsprocessen. Den aktuella axeln förblir okalibrerad eller återställs till de tidigare kalibreringsvärdena.

Flyttar till nästa enhet som ska kalibreras och hoppar över det aktuella kalibreringssteget. Den aktuella axeln förblir okalibrerad eller återställs till de tidigare kalibreringsvärdena.

Visar de enheter på vilka nya spel kan installeras och visar mängden utrymme som kan användas av spelen.
Procenttalet för hur mycket diskutrymme spel kan använda kan inte ändras på uteslutna enheter.

Återställer standardprocentvärdet för det diskutrymme som spel kan använda på alla enheter.

Justerar mängden diskutrymme som kan användas av spel.

Visar ytterligare information om hur du sätter på och använder Röstchat.

Visar de spel som kan spela samtidigt som du samtalar med onlinevänner.

Du kan inte bläddra i den här filen

