

Wyświetla listę zainstalowanych kontrolerów gier i ich stan. Aby testować, konfigurować lub ponownie kalibrować kontroler, kliknij jego nazwę na liście, a następnie kliknij przycisk **Właściwości**.

Kliknij tutaj, aby dodać nowy kontroler gier.

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

Usuwa wybrany kontroler gier.

Kliknij tutaj, aby testować, konfigurować lub kalibrować kontroler gier.

Wyświetla listę identyfikatorów wszystkich kontrolerów gier zainstalowanych na tym komputerze. Można zmienić identyfikator, do którego przypisany jest każdy z kontrolerów gier.

Wyświetla listę zainstalowanych na tym komputerze kontrolerów gier.

Wyświetla listę identyfikatorów kontrolera i aktualnie przypisanych do nich kontrolerów gier.

Kliknij tutaj, aby zmienić kontroler gier przypisany do wybranego identyfikatora.

Określa port używany jako port danego kontrolera gier (jeśli kontroler go wymaga).

Umożliwia innym urządzeniom, takim jak modem, przerwanie operacji kontrolera gier. Zaznaczenie tego pola wyboru może jednak powodować opóźnienia odpowiedzi kontrolera gier.

Wyczyść to pole wyboru, jeżeli joystick nie działa prawidłowo podczas gry.

Zaznacz to pole wyboru, jeżeli modem nie działa prawidłowo podczas gry online albo jeżeli podczas korzystania z kontrolera gier występują problemy ze sprzętem sieciowym lub innym.

Wyświetla listę kontrolerów gier zarówno według typu (na przykład 2-przyciskowy wolant), jak i według nazwy (na przykład Microsoft SideWinder 3D Pro). Jeśli to możliwe, należy wybrać określoną nazwę produktu kontrolera gier.

Jeżeli nazwa produktu lub model danego kontrolera gier nie jest wyświetlany na liście, kliknij przycisk **Dodaj inny**, aby zainstalować jego sterowniki, albo kliknij przycisk **Niestandardowy**, aby określić charakterystykę kontrolera.

Kliknij tutaj, jeśli dany kontroler nie jest wyświetlany na liście, ale masz dysk instalacyjny. W następnym oknie dialogowym kliknij przycisk **Z dysku**, a następnie postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

Kliknij tutaj, jeśli dany kontroler gier nie jest wyświetlany na liście i nie masz dysku instalacyjnego. Można określić charakterystykę kontrolera.

Określa liczbę osi kontrolera gier. Mimo że są wyjątki, dwuosiowe kontrolery gier zazwyczaj zapewniają możliwość ruchu w górę, w dół, w prawo i w lewo. Trójosiowe kontrolery gier na ogół zapewniają sterowanie przepustnicą. Czteroosiowe kontrolery gier zwykle oferują przepustnicę i ster.

Określa liczbę przycisków kontrolera gier.

Określa typ instalowanego kontrolera gier.

Określa, że kontroler gier został zaprojektowany.

Określa, że dany kontroler gier to konsola do gier, sterująca ruchem w ośmiu kierunkach. Kontroler gier tego typu ma zazwyczaj od dwóch do czterech przycisków.

Określa, że dany kontroler gier ma koło kierownicy oraz pedały gazu i hamulca.

Określa, że dany kontroler gier ma przełącznik ustawień widoku. Przełącznik ustawień widoku umożliwia określenie pozycji lub kierunku, z którego ma być oglądany obiekt na ekranie.

Miejsce na wpisanie nazwy danego niestandardowego kontrolera gier. Ta nazwa będzie wyświetlana na liście dostępnych kontrolerów zainstalowanych na tym komputerze.

Określa, że dany kontroler to joystick.

Wyświetla identyfikator kontrolera, który można przypisać do wybranego kontrolera gier. Klikając strzałki, można zmienić identyfikator kontrolera.

Niektóre gry wymagają, aby kontroler gier był przypisany do identyfikatora 1.

Wyświetla wybrany identyfikator kontrolera. Aby przypisać kontroler gier do tego identyfikatora, kliknij nazwę kontrolera na liście **Kontrolery gier**.

Wyświetla listę dostępnych kontrolerów gier.

Pokazuje zakres ruchu wzdłuż osi 1 i 2. Aby skalibrować zakres ruchu danego kontrolera gier wzdłuż osi 1 i 2 (zwykle są to osie X i Y), postępuj według instrukcji w obszarze Informacje o kalibracji.

Pokazuje zakres ruchu wzdłuż osi 3. Aby skalibrować zakres ruchu danego kontrolera gier wzdłuż osi 3, postępuj według instrukcji w obszarze Informacje o kalibracji.

Pokazuje zakres ruchu wzdłuż osi 4. Aby skalibrować zakres ruchu danego kontrolera gier wzdłuż osi 4, postępuj według instrukcji w obszarze Informacje o kalibracji.

Pokazuje zakres ruchu wzdłuż osi 5. Aby skalibrować zakres ruchu danego kontrolera gier wzdłuż osi 5, postępuj według instrukcji w obszarze Informacje o kalibracji.

Pokazuje zakres ruchu wzdłuż osi 6. Aby skalibrować zakres ruchu danego kontrolera gier wzdłuż osi 6, postępuj według instrukcji w obszarze Informacje o kalibracji.

Pokazuje pozycję przełącznika ustawień widoku przy poruszaniu nim w górę, w lewo, w prawo i w dół. Aby skalibrować przełącznik ustawień widoku danego kontrolera gier, postępuj według instrukcji w obszarze Informacje o kalibracji.

Określa, że dany kontroler gier ma ster lub pedały, albo że dołączono osobny ster lub pedały. Kliknij tutaj, aby upewnić się, że ster lub pedały będą działać w grach.

Kliknij tutaj, aby skalibrować dany kontroler gier. Kalibracja ustawia zakres ruchu wzdłuż osi kontrolera gier. Jeśli dany kontroler gier ma przełącznik ustawień widoku, można skalibrować także tę funkcję.

Pokazuje zakres ruchu wzdłuż osi 1 i 2. Aby skalibrować zakres ruchu danego kontrolera gier wzdłuż osi 1 i 2 (zwykle są to osie X i Y), postępuj według instrukcji w obszarze Informacje o kalibracji.

Pokazuje zakres ruchu wzdłuż osi 3. Aby skalibrować zakres ruchu danego kontrolera gier wzdłuż osi 3, postępuj według instrukcji w obszarze Informacje o kalibracji.

Pokazuje zakres ruchu wzdłuż osi 4. Aby skalibrować zakres ruchu danego kontrolera gier wzdłuż osi 4, postępuj według instrukcji w obszarze Informacje o kalibracji.

Opisuje każdy krok procesu kalibracji.

Testuje zakres ruchu wzdłuż osi 1 i 2. Spróbuj osiągnąć wszystkich czterech rogów pola testowego. Jeśli osie 1 i 2 nie reagują prawidłowo, spróbuj skalibrować ponownie kontroler gier.

Testuje zakres ruchu wzdłuż osi 3. Spróbuj osiągnąć dolnego i górnego skraju pola testowego, używając kontrolera tej osi w kontrolerze gier. Jeżeli oś 3 nie reaguje prawidłowo, spróbuj skalibrować ponownie kontroler gier.

Testuje zakres ruchu wzdłuż osi 4. Spróbuj osiągnąć górnego i dolnego skraju pola testowego. Jeżeli oś 4 nie reaguje prawidłowo, spróbuj skalibrować ponownie kontroler gier.

Testuje zakres ruchu wzdłuż osi 5. Spróbuj osiągnąć górnego i dolnego skraju pola testowego. Jeżeli oś 5 nie reaguje prawidłowo, spróbuj skalibrować ponownie kontroler gier.

Testuje zakres ruchu wzdłuż osi 6. Spróbuj osiągnąć górnego i dolnego skraju pola testowego. Jeżeli oś 6 nie reaguje prawidłowo, spróbuj skalibrować ponownie kontroler gier.

Testuje przełącznik ustawień widoku kontrolera gier, jeśli istnieje. Aby przetestować przełącznik ustawień widoku, poruszaj nim w górę, w lewo, w prawo i w dół. Jeżeli przełącznik ustawień widoku nie reaguje prawidłowo, spróbuj skalibrować ponownie kontroler gier.

Testuje przyciski kontrolera gier. Naciśnij po kolei każdy z przycisków kontrolera gier. Numery przypisane przyciskom są określone przez producenta kontrolera gier.

Kliknij tutaj albo naciśnij klawisz ENTER po każdym kroku kalibracji przełącznika ustawień widoku.

Powoduje powrót do poprzedniego kroku procesu kalibracji. Bieżąca oś albo pozostaje nieskalibrowana, albo powraca do poprzednich wartości kalibracji.

Przenosi do następnego formantu do skalibrowania, pomijając bieżący krok kalibracji. Bieżąca oś albo pozostaje nieskalibrowana, albo powraca do poprzednich wartości kalibracji.

Kliknij tutaj albo naciśnij klawisz ENTER po każdym kroku kalibracji przełącznika ustawień widoku.

Powoduje powrót do poprzedniego kroku procesu kalibracji. Bieżąca oś albo pozostaje nieskalibrowana, albo powraca do poprzednich wartości kalibracji.

Przenosi do następnego formantu do skalibrowania, pomijając bieżący krok kalibracji. Bieżąca oś albo pozostaje nieskalibrowana, albo powraca do poprzednich wartości kalibracji.

Wyświetla dyski, na których mogą być instalowane nowe gry, i ilość miejsca na dysku, jaką mogą zająć. Procent miejsca na dysku przeznaczony do użytku gier nie może być zmieniony na dyskach wykluczonych.

Przywraca domyślny procent miejsca na dysku, jaki może być używany przez gry na wszystkich dyskach.

Dopasowuje ilość miejsca na dysku przeznaczonego do użytku gier.

Wyświetla dodatkowe informacje na temat sposobu włączania rozmowy głosowej i korzystania z niej.

Wyświetla listę gier, w które można grać, rozmawiając równocześnie z przyjaciółmi online.

**Ten plik nie jest przeznaczony do przeglądania**

