

Wyświetla listę kontrolerów gier zainstalowanych w systemie. Jeżeli chcesz przetestować, skonfigurować, lub na nowo skalibrować kontroler, wybierz go i kliknij przycisk **Ważności**.

Kliknij, aby dodaæ nowy kontroler gier.

Kliknij, aby usun¹æ wybrany kontroler gier.

Kliknij, aby przetestowaæ, skonfigurowaæ, lub skalibrowaæ ten kontroler gier.

Wyświetla listę numerów identyfikacyjnych (ID) zainstalowanych kontrolerów gier. Dla każdego kontrolera gier można zmieniać numer ID który jest mu przypisany.

Wyświetla listę kontrolerów zainstalowanych w systemie.

Wyświetla listę numerów ID i kontrolerów gier którym s<sup>1</sup> one przypisane.

Kliknij tutaj, jeżeli wybrany został numer ID, aby zmienić kontroler do którego jest on przypisany.

Wybierz z tej listy sterownik portu dla twojego kontrolera gier, jeżeli jest on wymagany.

Zlikwiduj zaznaczenie w polu wyboru jeżeli występuj<sup>1</sup> k<sup>3</sup>opoty z modemem podczas używania gry w trybie online.

Wyświetla listę kontrolerów gier ze względu na typ (2-przyciskowy wolant) i nazwę produktu (Microsoft SideWinder 3D Pro). Jeżeli to możliwe, wybierz określony nazwę twojego kontrolera.

Jeżeli na liście nie występuje nazwa twojego kontrolera, kliknij przycisk **Dodaj inne**, aby zainstalować dla niego sterowniki, lub kliknij przycisk **Nie standardowe**, aby stworzyć własny typ.

Kliknij w tym miejscu, jeżeli kontroler gier nie występuje na liście kontrolerów.

Okreœla ile osi posiada kontroler gier. Pomimo wyj¹tków, dwuosiowe kontrolery gier zapewniaj¹ zwykle moŹliwoœæ ruchów: góra-dół i lewo-prawo. Trzy osiowe kontrolery gier zapewniaj¹ zwykle pe³na swobodê ruchów. Czteroosiowe kontrolery gier, zapewniaj¹ dodatkowo funkcjê steru.

Okreœla liczbê przycisków kontrolera.

Wybierz jedn<sup>1</sup> z tych opcji, jeżeli kontroler gier oferuje większy wybór funkcji niż zwyk<sup>3</sup>y joystick.

Okreœla czy kontroler potrafi dzia³aæ razem z symulatorami lotu.

Określa dotykowy kontroler poruszający się w ośmiu kierunkach i posiadający zwykle od dwóch do czterech przycisków.

Okreœla czy kontroler posiada kierownicê, peda³ gazu i peda³ hamulca.

Okreœla czy kontroler posiada moŹliwoœæ kontroli punktu widzenia (POV). Kontrola punktu widzenia pozwala na okreœlenie pozycji b¹dŹ kierunku pod jakim b¹dzie widoczny obiekt na ekranie.

Zapewnia wolne miejsce na wprowadzenie nazwy niestandardowego kontrolera gier. Ta nazwa pojawi się na liście **Kontrolery** w okienku dialogowym **Kontrolery gier**.

Wybierz kontroler gier, aby przypisać mu ten numer ID.

Niektóre gry wymagają aby kontroler był przypisany do urządzenia o numerze ID 1.

Wyświetla listę kontrolerów gier ze względu na typ (2-przyciskowy wolant) i nazwę produktu (Microsoft SideWinder 3D Pro). Jeżeli to możliwe, wybierz określony<sup>1</sup> nazwę twojego kontrolera.

Pokazuje zakres ruchów dla osi 1 i 2. Wykonaj instrukcje z pola **Informacje o kalibracji**, aby dokonaæ kalibracji zakresu ruchów dla osi 1 i 2 (zwykle X i Y) kontrolera.

Pokazuje zakres ruchów dla osi 3. Wykonaj instrukcje z pola **Informacje o kalibracji**, aby dokonaæ kalibracji zakresu ruchów dla osi 3 kontrolera.

Pokazuje zakres ruchów dla osi 4. Wykonaj instrukcje z pola **Informacje o kalibracji**, aby dokonaæ kalibracji zakresu ruchów dla osi 4 kontrolera.

Pokazuje zakres ruchów dla osi 5. Wykonaj instrukcje z pola **Informacje o kalibracji**, aby dokonaæ kalibracji zakresu ruchów dla osi 5 kontrolera.

Pokazuje zakres ruchów dla osi 6. Wykonaj instrukcje z pola **Informacje o kalibracji**, aby dokonaæ kalibracji zakresu ruchów dla osi 6 kontrolera.

Pokazuje pozycję punktu widzenia (POV) kiedy jest on przesuwany w górę, dół, lewo, prawo. Wykonaj instrukcje z pola **Informacje o kalibracji**, aby dokonać kalibracji kontroli punktu widzenia.

Wybierz **Ster** jeżeli kontroler gier posiada ster lub peda<sup>3</sup>y, lub jeżeli osobno pod<sup>3</sup>lczone s<sup>1</sup> ster lub peda<sup>3</sup>y, aby mieć pewnoœæ, że bêd<sup>1</sup> dzia<sup>3</sup>a<sup>3</sup>y prawid<sup>3</sup>owo razem z gr<sup>1</sup>.

Kliknij tutaj, aby dokonaæ kalibracji kontrolera gier. W trakcie kalibracji ustalone s¹ zakresy ruchów dla osi kontrolera. Je¿eli kontroler zapewnia kontrolê punktu widzenia, mo¿na te¿ dokonaæ kalibracji tej w³œciwoœci.

Pokazuje zakres ruchów dla osi 1 i 2. Wykonaj instrukcje z pola **Informacje o kalibracji**, aby dokonaæ kalibracji zakresu ruchów dla osi 1 i 2 (zwykle X i Y) kontrolera.

Pokazuje zakres ruchów dla osi 3. Wykonaj instrukcje z pola **Informacje o kalibracji**, aby dokonaæ kalibracji zakresu ruchów dla osi 3 kontrolera.

Pokazuje zakres ruchów dla osi 4. Wykonaj instrukcje z pola **Informacje o kalibracji**, aby dokonaæ kalibracji zakresu ruchów dla osi 4 kontrolera.

Ten tekst okreœla ka¿dy krok procesu kalibracji.

Użyj, aby przetestować zakres ruchów dla osi 1 i 2. Postaraj się osiągnąć każdy z czterech narożników pola tekstowego. Jeżeli osie 1 i 2 nie odpowiadają w rzeczywistości, należy ponownie dokonać jej kalibracji.

Użyj, aby przetestować zakres ruchów dla osi 3. Postaraj się osiągnąć każdy z czterech narożników pola tekstowego. Jeżeli oś 3 nie odpowiada w³aœciwie, nale¿y ponownie dokonaæ jej kalibracji.

Użyj, aby przetestować zakres ruchów dla osi 4. Postaraj się osiągnąć każdy z czterech narożników pola tekstowego. Jeżeli oś 4 nie odpowiada w³aœciwie, nale¿y ponownie dokonaæ jej kalibracji.

Użyj, aby przetestować zakres ruchów dla osi 5. Postaraj się osiągnąć każdy z czterech narożników pola tekstowego. Jeżeli oś 5 nie odpowiada w³aœciwie, nale¿y ponownie dokonaæ jej kalibracji.

Użyj, aby przetestować zakres ruchów dla osi 6. Postaraj się osiągnąć każdy z czterech narożników pola tekstowego. Jeżeli oś 6 nie odpowiada w³aœciwie, nale¿y ponownie dokonaæ jej kalibracji.

Użyj, aby przetestować kontrolę punktu widzenia POV, jeżeli kontroler ją posiada. Aby ją przetestować przesuń punkt widzenia do góry, na dół, w lewo i prawo.

Sprawdza klawisze kontrolera. Wciœnij po kolei kaŹdy z klawiszy. Numery klawiszy s<sup>1</sup> ustalone przez producenta kontrolera.

Naciœnij ten klawisz, lub ENTER, po ka¿dym kroku kalibracji kontroli punktu widzenia.

Powraca do poprzednich kroków w procesie kalibracji. Bieżąca ocena pozostanie albo nie skalibrowana lub zostanie dla niej przywrócone stare wartości kalibracji.

Przechodzi do następnego pola pomijając bieżący krok kalibracji. Bieżąca oś pozostanie nie skalibrowana lub zostanie dla niej przywrócone stare wartości kalibracji.

Naciœnij ten klawisz, lub ENTER, po ka¿dym kroku kalibracji kontroli punktu widzenia POV.

Powraca do poprzedniego kroku w procesie kalibracji. Bieżąca odczyt pozostanie albo nie skalibrowana lub zostanie dla niej przywrócone stare wartości kalibracji.

Przechodzi do następnego pola pomijając bieżący krok kalibracji. Bieżąca oś pozostanie nie skalibrowana lub zostanie dla niej przywrócone stare wartości kalibracji.

