Muestra los dispositivos de juegos instalados en el sistema. Si desea probar, configurar o volver a calibrar un dispositivo, selecciónelo y, después, haga clic en **Propiedades**.

Actualiza la información mostrada en la lista **Dispositivos de juego**.

Haga clic aquí para agregar un nuevo dispositivo de juego.

Haga clic aquí para quitar el dispositivo de juego seleccionado.

Haga clic aquí para ver la Configuración avanzada, donde podrá elegir el dispositivo que prefiera.

Haga clic aquí para probar o calibrar este dispositivo de juego.

Haga clic aquí para iniciar el Solucionador de problemas de Windows.

Muestra los Id. de dispositivos y los dispositivos de juego asignados a cada Id., así como el puerto en que el dispositivo de juego está instalado.

Indica que este dispositivo tiene disponible una hoja de propiedades suministrada por el fabricante. Desactive la casilla de verificación para utilizar los valores predeterminados del sistema.

Haga clic aquí para cambiar el Id. asignado al dispositivo de juego seleccionado.

Seleccione en esta lista el puerto de juego que desea asignar al dispositivo de juego.

Enumera los dispositivos de juego tanto por tipo (por ejemplo, palanca de mandos de 2 botones) como por nombre de producto (por ejemplo, Microsoft SideWinder [Auto Detect]). Seleccione el nombre de producto específico del dispositivo de juego si está en la lista.

Si el nombre de producto o el tipo del dispositivo de juego no aparece en la lista, haga clic en **Personalizado** para crear un dispositivo de juego o instalar el software del controlador de este dispositivo.

Haga clic aquí para abrir el Asistente para agregar hardware, que permite instalar el controlador del dispositivo de juego si dispone de un disco de instalación.

Haga clic aquí para especificar las características del dispositivo de juego si no dispone de un disco de instalación y el dispositivo no aparece en la lista Dispositivos de juego.

Especifica cuántos ejes tiene el dispositivo de juego. Aunque hay excepciones, los dispositivos de juego de dos ejes suelen proporcionar movimientos en sentido vertical, horizontal, hacia delante y hacia atrás. Los dispositivos de juego de tres ejes generalmente proporcionan un control de acelerador. Los dispositivos de juego de cuatro ejes suelen proporcionar un control de acelerador y de timón.

Especifica que el tercer eje es un timón o pedales.

Especifica que el tercer eje es un eje z.

Especifica cuántos botones tiene el dispositivo de juego.

Especifica que tiene un dispositivo diseñado para simular el mando de un avión.

Especifica que tiene un dispositivo de dirección por toque, que generalmente tiene de dos a cuatro botones.

Especifica que el dispositivo es un volante.

Especifica que el dispositivo de juego tiene un control de punto de mira (POV, point-of-view). Un control de punto de mira permite especificar la posición o dirección desde la que desea ver un objeto en la pantalla.

Proporciona un espacio para que escriba un nombre del dispositivo de juego personalizado. Este nombre aparecerá en la lista de dispositivos disponibles instalados en el equipo.

Especifica que el controlador es un joystick.

Seleccione el Id. de dispositivo que asignará al nombre de dispositivo en la lista **Dispositivos de juego**.

Algunos juegos requieren que el dispositivo de juego esté asignado al Id. de dispositivo 1.

Muestra el Id. de dispositivo seleccionado. Para asignar un dispositivo de juego a este Id., haga clic en el nombre del dispositivo en la lista **Dispositivos de juego**.

Muestra los dispositivos de juego disponibles. Haga clic en el dispositivo que desea configurar como preferido en aplicaciones antiguas y, a continuación, haga clic en **Aceptar**.

Especifica que el dispositivo de juego tiene un timón o pedales, o activa un timón o pedales independientes conectados.

Restablece los controles del dispositivo en la configuración predeterminada. Para los dispositivos USB, la configuración se obtiene a partir del propio dispositivo. En otros dispositivos, se utiliza una configuración genérica basada en el tipo de dispositivo.

Haga clic aquí para iniciar el Asistente para calibración de dispositivos, que establece el intervalo de movimiento de los ejes del dispositivo de juego.

Se utiliza para probar el intervalo de movimiento. Si no puede alcanzar las cuatro esquinas del cuadro de prueba, intente volver a calibrar el dispositivo.

Se utiliza para probar el intervalo de movimiento. Si no puede alcanzar la parte superior e inferior del cuadro de prueba, intente volver a calibrar el dispositivo.

Se utiliza para probar el control de punto de mira (POV, *Point-of-View*) del dispositivo de juego. Puede probar hasta cuatro controles de POV. El primer control de POV es rojo, el segundo es azul, el tercero es negro y el cuarto es verde. Si no responde correctamente, haga clic en el botón Solucionar problemas para obtener ayuda acerca de cómo resolver el problema.

Prueba los botones del dispositivo de juego. Haga clic en todos los botones, de uno en uno. El fabricante del dispositivo de juego decide qué números tienen asignados los botones.