Muestra una lista de los dispositivos de juego instalados en su PC. Si desea probar, configurar o volver a calibrar un dispositivo, selecciónelo y luego haga clic en **Propiedades**.

Haga clic para agregar un nuevo dispositivo de juego.

Haga clic para quitar el dispositivo de juego seleccionado.

Haga clic para probar, configurar o calibrar este dispositivo de juego.

Muestra una lista de los Id. De cada dispositivo de juego que tiene instalado en su PC. Puede cambiar el Id. que tiene asignado cada dispositivo de juego.

Muestra una lista de los dispositivos de juego instalados en su PC.

Muestra una lista de los Id. y los dispositivos de juego asignados actualmente a cada Id.

Haga clic en esta opción después de seleccionar un Id. de dispositivo para cambiar el dispositivo de juego asignado a éste.

Elija un controlador de puerto de esta lista, si es que el puerto de su dispositivo de juego requiere uno.

Quite la selección de la casilla si tiene problemas con el módem mientras participa en juegos en línea.

Muestra una lista de los dispositivos de juego por tipo (palanca de mandos de 2 botones) y por nombre de producto (Microsoft SideWinder 3D Pro). Si es posible, elija el nombre de producto específico de su dispositivo de juego.

Si el nombre de producto o tipo de su dispositivo de juego no figura en la lista, haga clic en **Agregar otro** para instalar los controladores necesarios o bien en **Personalizado** para crear uno propio.

Haga clic aquí si su dispositivo de juego no figura en la lista de dispositivos.

Especifica cuántos ejes tiene su dispositivo de juego. Aunque hay excepciones, los dispositivos de juego de dos ejes suelen tener movimiento de arriba abajo y de lado a lado. Los dispositivos de juego de tres ejes tienen por lo general un control de aceleración. Los dispositivos de juego de cuatro ejes suelen tener un acelerador y un timón.

Especifica cuántos botones tiene su dispositivo de juego.

Seleccione una de estas opciones si su dispositivo de juego es más que un simple joystick.

Especifica que usted tiene un dispositivo para programas de simulación de vuelo.

Especifica que usted tiene un dispositivo direccional de contacto que se mueve en ocho direcciones y que suele tener de dos a cuatro botones.

Especifica que su dispositivo tiene un volante y pedales de acelerador y freno.

Especifica que su dispositivo de juego tiene un control de punto de mira (PM). Un control de PM le permite especificar la posición o dirección desde la cual ver un objeto en la pantalla.

Le proporciona un espacio para escribir un nombre para el dispositivo de juego personalizado. Este nombre figurará en la lista **Dispositivos** del cuadro de diálogo **Dispositivos de juego**.

Seleccione un dispositivo de juego para asignarlo a este Id. de dispositivo.

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

Muestra una lista de dispositivos de juego por tipo (palanca de mandos de 2 botones) y por nombre de producto (Microsoft SideWinder 3D Pro). Si es posible, elija el nombre de producto específico de su dispositivo de juego.

Muestra la amplitud de movimiento de los ejes 1 y 2. Siga las instrucciones que aparecen en el área **Información de calibración** para calibrar la amplitud de movimiento de los ejes 1 y 2 (por lo general X y Y) de su dispositivo de juego.

Muestra la amplitud de movimiento del eje 3. Siga las instrucciones que aparecen en el área **Información de calibración** para calibrar la amplitud de movimiento del eje 3 de su dispositivo de juego.

Muestra la amplitud de movimiento del eje 4. Siga las instrucciones que aparecen en el área **Información de calibración** para calibrar la amplitud de movimiento del eje 4 de su dispositivo de juego.

Muestra la amplitud de movimiento del eje 5. Siga las instrucciones que aparecen en el área **Información de calibración** para calibrar la amplitud de movimiento del eje 5 de su dispositivo de juego.

Muestra la amplitud de movimiento del eje 6. Siga las instrucciones que aparecen en el área **Información de calibración** para calibrar la amplitud de movimiento del eje 6 de su dispositivo de juego.

Muestra la posición de su control de punto de mira (PM) cuando lo mueve hacia arriba, a la izquierda, a la derecha y hacia abajo. Siga las instrucciones que aparecen en el área **Información de calibración** para calibrar el control de PM de su dispositivo de juego.

Seleccione la opción **Timón** si su controlador de juego tiene un timón o pedales, o si ha agregado un timón o pedales por separado, para asegurarse de que funcionen con sus juegos.

Haga clic en esta opción para calibrar su dispositivo de juego. La calibración establece la amplitud de movimiento de los ejes de su dispositivo de juego. Si su dispositivo de juego tiene un control de punto de mira (PM), también puede calibrar esa característica.

Muestra la amplitud de movimiento de los ejes 1 y 2. Siga las instrucciones que aparecen en el área **Información de calibración** para calibrar la amplitud de movimiento de los ejes 1 y 2 (por lo general X y Y) de su dispositivo de juego.

Muestra la amplitud de movimiento del eje 3. Siga las instrucciones que aparecen en el área **Información de calibración** para calibrar la amplitud de movimiento del eje 3 de su dispositivo de juego.

Muestra la amplitud de movimiento del eje 4. Siga las instrucciones que aparecen en el área **Información de calibración** para calibrar la amplitud de movimiento del eje 4 de su dispositivo de juego.

En este texto se indica cada paso del proceso de calibración.

Use esta opción para probar la amplitud de movimiento de los ejes 1 y 2. Intente llegar a las cuatro esquinas del cuadro de prueba. Si los ejes 1 y 2 no responden correctamente, pruebe a volver a calibrar el dispositivo de juego.

Use esta opción para probar la amplitud de movimiento del eje 3. Intente llegar a las partes superior e inferior del cuadro de prueba. Si el eje 3 no responde correctamente, pruebe a calibrar el dispositivo de juego.

Use esta opción para probar la amplitud de movimiento del eje 4. Intente llegar a las partes superior e inferior del cuadro de prueba. Si el eje 4 no responde correctamente, pruebe a volver a calibrar el dispositivo de juego.

Use esta opción para probar la amplitud de movimiento del eje 5. Intente llegar a las partes superior e inferior del cuadro de prueba. Si el eje 5 no responde correctamente, pruebe a volver a calibrar el dispositivo de juego.

Use esta opción para probar la amplitud de movimiento del eje 6. Intente llegar a las partes superior e inferior del cuadro de prueba. Si el eje 6 no responde correctamente, pruebe a volver a calibrar el dispositivo de juego.

Use esta opción para probar el control de punto de mira (PM) de su dispositivo de juego, si tiene uno. Para probarlo, muévalo hacia arriba, a la izquierda, a la derecha y hacia abajo. Si no responde correctamente, pruebe a volver a calibrar su dispositivo de juego.

Prueba los botones de su dispositivo de juego. Presione cada uno de los botones a la vez. Las asignaciones de números a los botones son determinadas por el fabricante del dispositivo de juego.

Presione este botón, o la tecla ENTRAR, después de cada paso en la calibración del control de punto de mira.

Vuelve al paso anterior en el proceso de calibración. El eje actual permanece sin calibración o retorna los valores predeterminados.

Pasa al siguiente control para calibrar, omitiendo el paso de calibración actual. El eje actual permanece sin calibración o retorna a los valores predeterminados.

Presione este botón, o la tecla ENTRAR, después de cada paso en la calibración del control de punto de mira.

Vuelve al paso anterior en el proceso de calibración. El eje actual permanece sin calibración o retorna a los valores predeterminados.

Pasa al siguiente control para calibrar, omitiendo el paso de calibración actual. El eje actual permanece sin calibración o retorna a los valores predeterminados.