

Visar spelenheter som har installerats på datorn. Välj funktion och därefter **Egenskaper** om du vill prova, konfigurera eller kalibrera en enhet.

Klicka om du vill lägga till en ny spelenhet.

Klicka om du vill ta bort den markerade enheten.

Klicka om du vill prova, konfigurera eller kalibrera enheten.

Visar ID för varje spelenhet som har installerats. Du kan ändra ID som varje spelenhet har tilldelats.

Visar spelenheter som har installerats på datorn.

Visar ID och spelenheter som har tilldelats varje ID.

Klicka här när du vill ändra spelenheten som har tilldelats detta ID.

Välj en portdrivrutin till spelenheten från listan om enheten kräver en portdrivrutin.

Rutan ska lämnas tom om det uppstår problem med modem när du använder online-spel.

Visar spelenheter både efter typ (Flygplansspak med 2 knappar) och efter produktnamn (Microsoft SideWinder 3D Pro). Välj produktnamn på spelenheten om har det.

Om produktnamnet eller typen inte finns i listan, välj **Lägg till annan** för att installera drivrutinerna till spelenheten eller klicka på **Egen** om du vill skapa en egen post.

Klicka här in spelenheten inte finns i listan över spelenheter.

Anger antalet axlar som spelenheten har. Vanligtvis har en styrspak med två axlar funktionerna för sidleds förflyttning samt förflyttning upp och ned. Tre axlars har dessutom ett gas reglage. Fyraxlars spelenheter har förutom gasreglaget oftast ett roder.

Anger antalet knappar på spelkontrollen.

Välj ett av dessa alternativ om spelenheten har fler funktioner än en enkel styrspak.

Anger att du har en spelenhet för flygsimulatorprogram.

Anger att du har en "touch-directional"-enhet som kan förflyttas i åtta riktningar. Enheten har vanligtvis två till fyra knappar.

Anger att spelenheten har ratt, gas- och bromspedal.

Anger att spelenheten har en point-of-view (POV)-kontroll. Med en POV-kontroll kan du ange positionen eller riktningen för hur ett objekt ska visas på skärmen.

Skapar ett utrymme där du kan ange namnet för den egna spelenheten. Namnet kommer att visas i listan i dialogrutan **Spelenheter**.

Välj spelenhet som ska tilldelas detta ID.

Vissa spel kräver att spelenheten tilldelas ID 1.

Visar spelenheter både efter typ (Flygplansspak med 2 knappar) och efter produktnamn (Microsoft SideWinder 3D Pro). Välj produktnamn på spelenheten om har det.

Visar rörelseintervallet för axlarna 1 och 2. Följ instruktionerna i avsnittet **Kalibreringsinformation** om du vill kalibrera rörelseintervallen för axlarna 1 och 2 för spelenheten (vanligtvis X och Y).

Visar rörelseintervallet för axel 3. Följ instruktionerna i avsnittet **Kalibreringsinformation** om du vill kalibrera rörelseintervallet för axel 3 för spelenheten.

Visar rörelseintervallet för axel 4. Följ instruktionerna i avsnittet **Kalibreringsinformation** om du vill kalibrera rörelseintervallet för axel 4 för spelenheten.

Visar rörelseintervallet för axel 5. Följ instruktionerna i avsnittet **Kalibreringsinformation** om du vill kalibrera rörelseintervallet för axel 5 för spelenheten.

Visar rörelseintervallet för axel 6. Följ instruktionerna i avsnittet **Kalibreringsinformation** om du vill kalibrera rörelseintervallet för axel 6 för spelenheten.

Visar positionen för point-of-view (POV)-kontrollen när du flyttar den uppåt, åt vänster, åt höger och nedåt. Följ instruktionerna i avsnittet **Kalibreringsinformation** om du vill kalibrera POV-kontrollen för spelenheten.

Välj **Roder** om spelenheten är utrustad med roder eller pedaler, eller om du har installerat separata roder eller pedaler så att dessa fungerar korrekt tillsammans med spelet.

Klicka här om du vill kalibrera spelenheten. Genom att kalibrera anger du rörelseintervallet för axlarna för spelenheten. Om spelenheten är utrustad med en point-of-view (POV)-kontroll kan du kalibrera denna samtidigt.

Visar rörelseintervallen för axlarna 1 och 2. Följ instruktionerna i avsnittet **Kalibreringsinformation** om du vill kalibrera rörelseintervallen för axlarna 1 och 2 för spelenheten (vanligtvis X och Y).

Visar rörelseintervallet för axel 3. Följ instruktionerna i avsnittet **Kalibreringsinformation** om du vill kalibrera rörelseintervallet för axel 3 för spelenheten.

Visar rörelseintervallet för axel 4. Följ instruktionerna i avsnittet **Kalibreringsinformation** om du vill kalibrera rörelseintervallet för axel 4 för spelenheten.

Texten beskriver varje steg för kalibreringsprocessen.

Använd denna om du vill prova rörelseintervallen för axlarna 1 och 2. Försök att nå de fyra hörnen i rutan. Om inte axlarna 1 och 2 reagerar korrekt, försök att kalibrera spelenheten på nytt.

Använd denna om du vill prova rörelseintervallet för axel 3. Försök att nå över- och underkanten i rutan. Om inte axel 3 reagerar korrekt, försök att kalibrera spelenheten på nytt.

Använd denna om du vill prova rörelseintervallet för axel 4. Försök att nå över- och underkanten i rutan. Om inte axel 4 reagerar korrekt, försök att kalibrera spelenheten på nytt.

Använd denna om du vill prova rörelseintervallet för axel 5. Försök att nå över- och underkanten i rutan. Om inte axel 5 reagerar korrekt, försök att kalibrera spelenheten på nytt.

Använd denna om du vill prova rörelseintervallet för axel 6. Försök att nå över- och underkanten i rutan. Om inte axel 6 reagerar korrekt, försök att kalibrera spelenheten på nytt.

Använd denna om du vill prova point-of-view (POV)-kontrollen. Prova POV-kontrollen genom att flytta den uppåt, åt vänster, åt höger och nedåt. Försök att kalibrera spelenheten på nytt om den inte svarar korrekt.

Prova spelenhetens knappar. Tryck på varje knapp (en åt gången). Tillverkaren av spelenheten bestämmer vilka knappnummer som tilldelas.

Tryck på den här knappen eller retur efter varje steg när du kalibrerar POV-kontrollen.

Går tillbaka till det föregående steget i kalibreringsprocessen. Den aktuella axeln förblir okalibrerad eller så antas de gamla kalibreringsvärdena.

Hoppar över aktuellt kalibreringssteg och fortsätter på efterföljande steg. Den aktuella axeln förblir okalibrerad eller så antas de gamla kalibreringsvärdena.

Tryck på den här knappen eller retur efter varje steg när du kalibrerar POV-kontrollen.

Går tillbaka till det föregående steget i kalibreringsprocessen. Den aktuella axeln förblir okalibrerad eller så antas de gamla kalibreringsvärdena.

Hoppar över aktuellt kalibreringssteg och fortsätter på efterföljande steg. Den aktuella axeln förblir okalibrerad eller så antas de gamla kalibreringsvärdena.

