

Spelkontroll

Michael Anderson
Översättare: Stefan Asserhäll



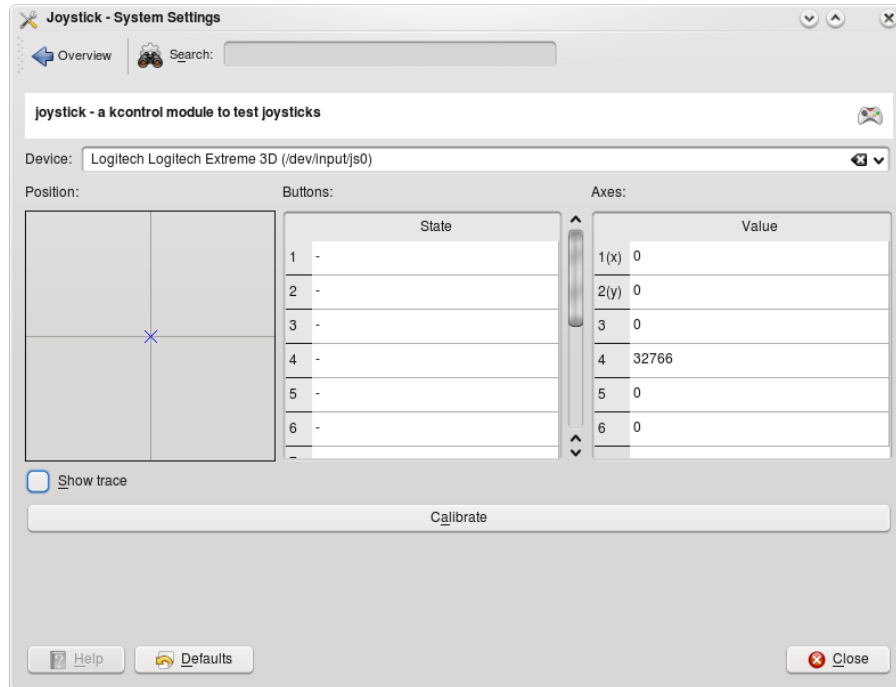
Spelkontroll

Innehåll

1	Kalibrera spelkontroll	4
---	------------------------	---

1 Kalibrera spelkontroll

Den här modulen tillhandahåller ett gränssnitt för att kalibrera en spelkontroll, samt för att se vilka funktioner på spelkontrollen som motsvarar vilken logisk knapp eller axel.



Enhet

Här kan du se enhetens logiska plats. Om du har mer än en spelkontroll kan du också välja vilken du vill ställa in.

Om ingen spelkontroll hittas automatiskt på datorn och du vet att det finns en som är ansluten, kan du skriva in rätt enhetsfil här.

Position

Den uppritade platsen för spelkontrollens X- och Y-axlar. Aktivera **Visa spår** för att rita upp spåret av styrspaken från en punkt till en annan.

TIPS

Om styrspaken inte kan nå alla punkter i diagrammet, eller om den inte centreras korrekt, måste du kalibrera enheten.

Knappar

Ett ställe där du kan se knapparnas nertryckta tillstånd på spelkontrollen, och om knapparna är riktigt avbildade. När en knapp trycks ner, visas **TRYCKT** intill det logiska numret (som datorn ser det) för knappen som trycktes ner.

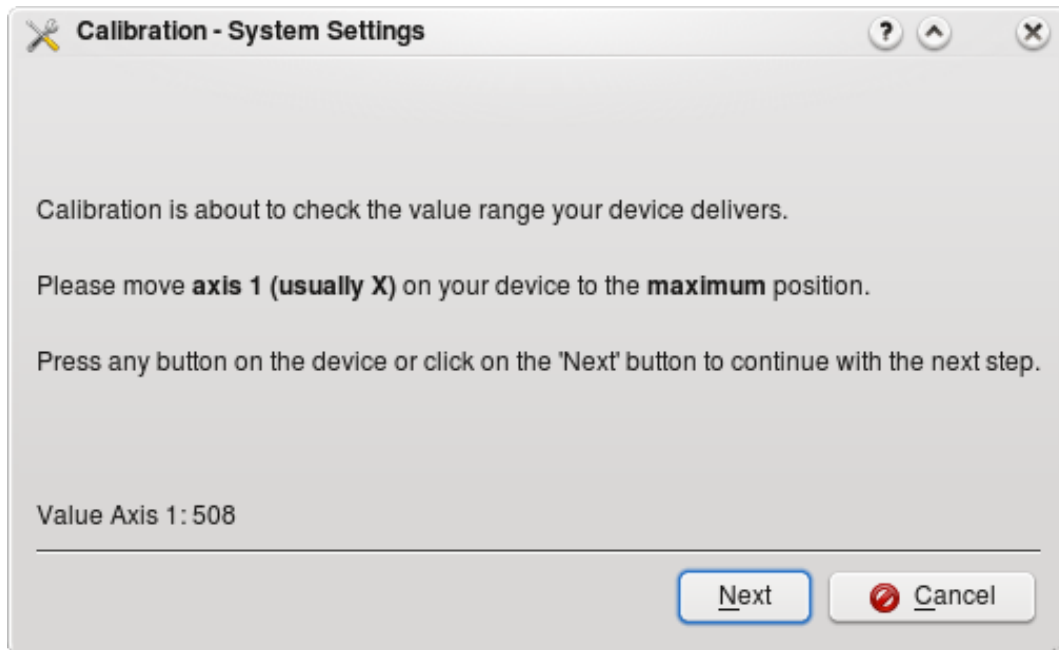
Axlar

Det här visar de numeriska värdena hos axlarnas positioner. Noll är i mitten, och de maximala och minimala värdena beror på spelkontrollen och den specifika axeln.

Kalibrera

Att klicka på **Kalibrera** visar en dialogruta för att kalibrera spelkontrollens alla axlar.

Spelkontroll



Varje axel måste flyttas till den minimala positionen, därefter till mitten, och slutligen till den maximala positionen. En mätare i dialogrutans nedre vänstra hörn hjälper till att avgöra åt vilket håll värdena ökar och åt vilket håll de minskar.