Mando de juegos

Michael Anderson
Traducción: Rocío Gallego
Traductor: Santiago Fernández Sancho

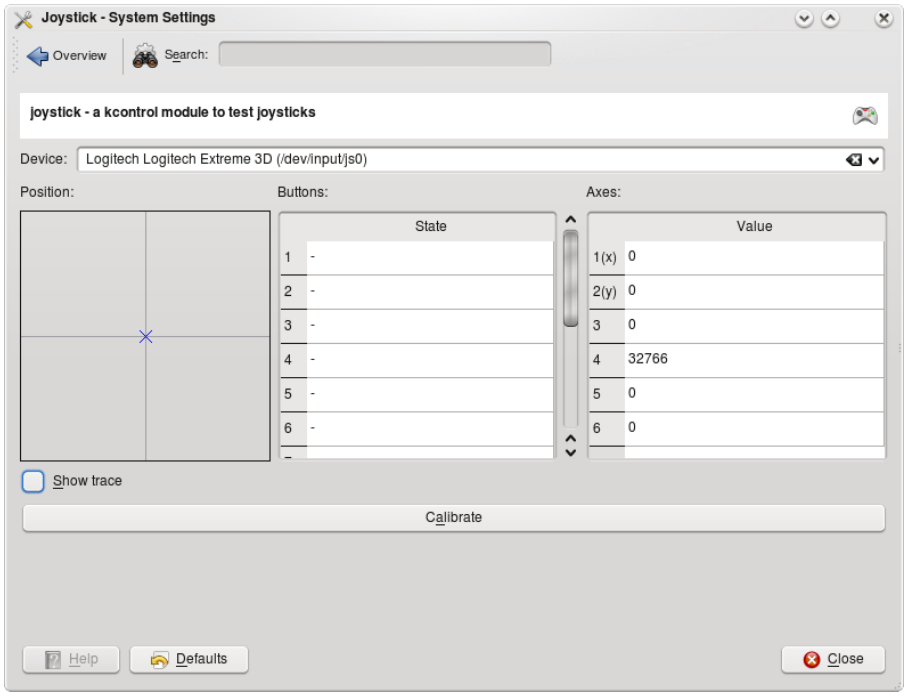
Mando de juegos

Índice

1. Calibrar el mando de juegos **4**

1. Calibrar el mando de juegos

Este módulo proporciona una interfaz para calibrar su mando de juegos y para ver cuáles de sus funciones están mapeadas con un botón lógico o con un eje.



Dispositivo

Aquí puede configurar la dirección lógica del dispositivo. Si tiene más de un mando de juegos, también puede seleccionar cuál de ellos configurar.

Si no se detecta ningún mando de juegos en su equipo y sabe que hay uno conectado, puede introducir aquí el archivo de dispositivo correcto.

Posición

La dirección punteada de los ejes X e Y la palanca del mando de juegos. Active **Mostrar rastro** para dibujar la ruta del joystick de un punto a otro.

> SUGERENCIA
> Si el joystick no puede alcanzar cada punto del gráfico, o si no se centra correctamente, necesitará calibrar su dispositivo.

Botones

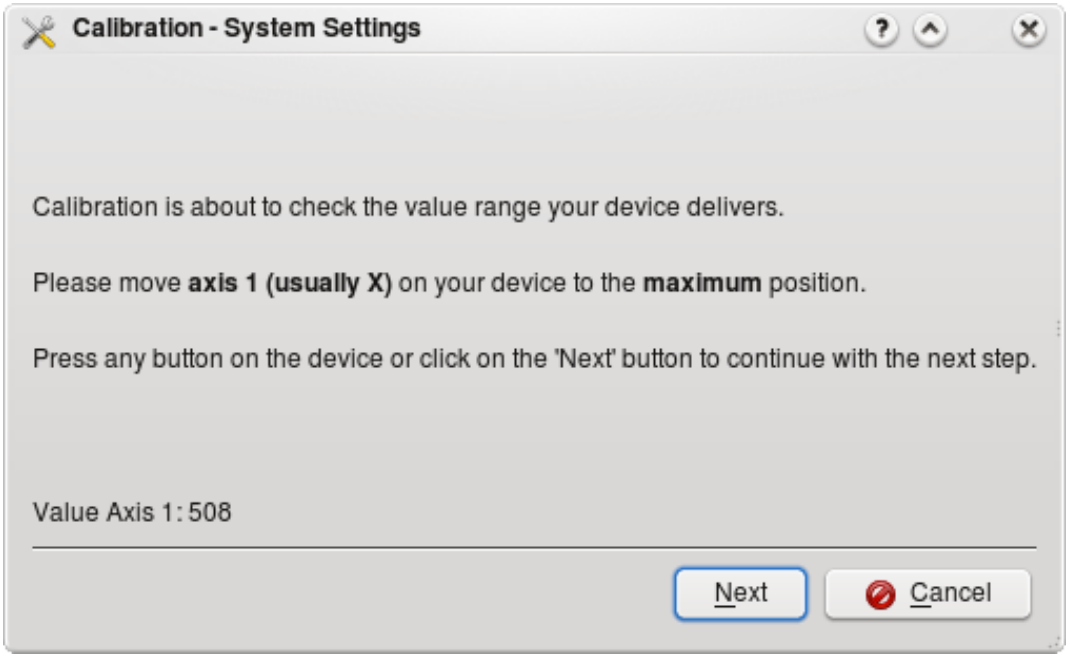
Un lugar para ver el estado de los botones pulsados en su mando de juegos y si los botones se han mapeado correctamente. Al pulsar un botón, se mostrará **PULSADO** al lado del número lógico (tal y como lo ve la máquina) del botón que se ha pulsado.

Ejes

Muestra los valores numéricos de las posiciones de los ejes. 0 es centrado y los valores máximo y mínimo dependen del mando de juegos y del eje en particular.

Calibrar

Pulsar sobre **Calibrar** abrirá un diálogo para calibrar cada eje en su mando de juegos.



Cada eje deberá moverse a la posición mínima, a continuación centrarse y finalmente la posición máxima. Un contador en la esquina inferior izquierda del diálogo le ayudará a determinar como se incrementará y cómo se reducirá el valor.