

Controlador de jogo

Michael Anderson
Tradução: Marcus Gama



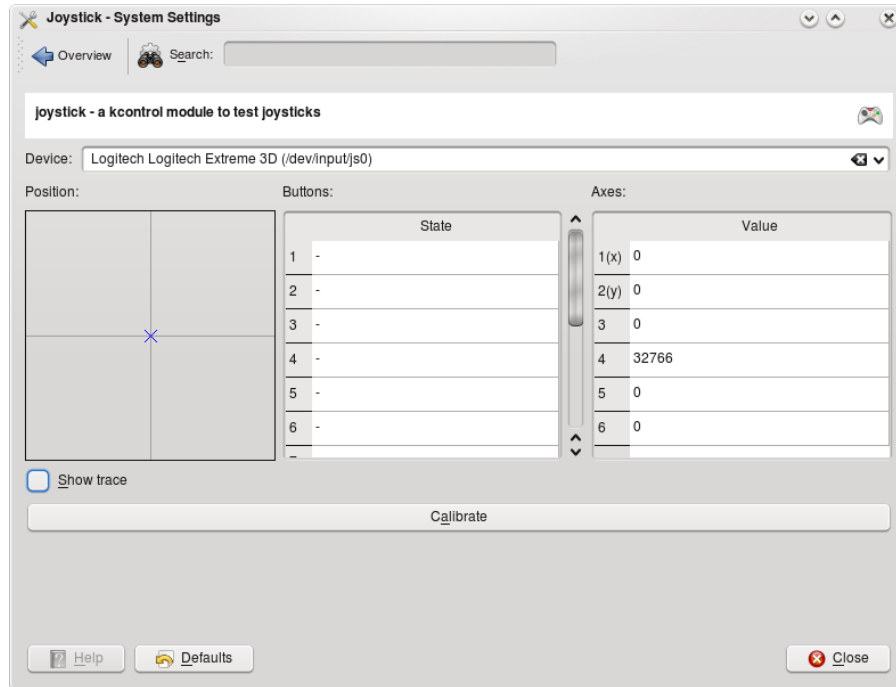
Controlador de jogo

Conteúdo

1	Calibrar o controlador de jogo	4
---	--------------------------------	---

1 Calibrar o controlador de jogo

Este módulo oferece uma interface para configurar o seu controlador de jogo, assim como ver as funções do seu controlador de jogo e os mapeamentos para os botões ou eixos.



Dispositivo

Aqui você poderá ver a localização lógica do dispositivo. Se você tiver mais de um controlador de jogo poderá também selecionar qual deseja configurar.

Se nenhum controlador de jogo for encontrado de forma automática no seu computador e você sabe que existe um conectado, poderá informar aqui o arquivo do dispositivo correto.

Posição

A localização desenhada dos eixos do X e do Y do joystick do controlador de jogo. Ative a opção **Mostrar rastro** para desenhar o rastro do joystick de um ponto para outro.

DICA

Se o joystick não conseguir chegar a todos os pontos deste gráfico, ou se não se conseguir centralizá-lo corretamente, você terá que calibrar o seu dispositivo.

Botões

Um local para ver o estado de pressionado ou não dos botões do seu controlador de jogo, assim como verificar se os botões estão mapeados corretamente. Quando for pressionado o botão, irá aparecer **PRESSIONADO** ao lado do número lógico (a forma como o computador o vê) do botão que foi acionado.

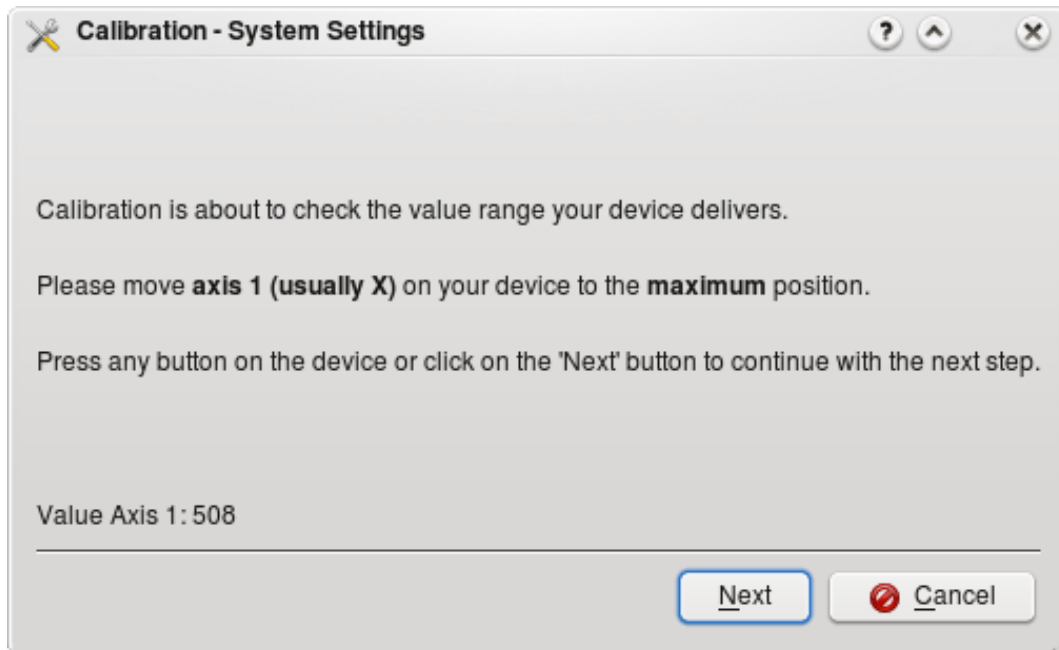
Eixos

Isto mostra os valores numéricos das posições dos eixos. O 0 significa centrado e os valores mínimo e máximo dependem do controlador de jogo e de cada eixo em particular.

Calibrar

Clicar em **Calibrar**, irá abrir uma janela para calibrar todos os eixos do seu joystick.

Controlador de jogo



Cada eixo terá de ser movido para a posição mínima, depois para o centro e finalmente para a posição máxima. Existe um indicador no canto inferior esquerdo da janela que o ajudará a determinar qual a forma de aumentar e diminuir os valores.