

Elenca le periferiche di gioco installate nel sistema. Per provare, configurare o calibrare nuovamente una periferica, selezionarla e fare clic su **Proprietà**.

Fare clic per aggiungere una nuova periferica di gioco.

Fare clic per rimuovere la periferica di gioco selezionata.

Fare clic provare, configurare o calibrare nuovamente la periferica di gioco.

Elenca gli ID delle periferiche per ogni periferica di gioco installata. È possibile cambiare l'ID assegnato ad ogni periferica di gioco.

Elenca le periferiche di gioco installate nel sistema.

Elenca gli ID delle periferiche e le periferiche di gioco attualmente assegnate ad ogni ID.

Fare clic qui dopo aver selezionato l'ID di una periferica per cambiare la periferica di gioco ad esso assegnata.

Se necessario, selezionare dall'elenco un driver di porta per la periferica di gioco.

Deselezionare la casella di controllo se si verificano problemi col modem utilizzando giochi in rete.

Elenca le periferiche di gioco sia per tipo (Cloche a 2 pulsanti) che per nome (Microsoft SideWinder 3D Pro). Se possibile, scegliere il nome specifico della periferica di gioco.

Se il nome o il tipo della periferica di gioco non sono elencati, fare clic su **Aggiungi altre** per installare i driver o selezionare **Personalizzata** per configurare una periferica personalizzata.

Fare clic qui se la periferica di gioco non compare nell'elenco delle periferiche.

Specifica il numero di assi della periferica di gioco. Sebbene esistano delle eccezioni, periferiche con due assi forniscono movimenti alto-basso e destra-sinistra, periferiche con tre assi possiedono una manetta e periferiche con quattro assi possiedono una manetta e un timone.

Specifica il numero di pulsanti della periferica di gioco.

Selezionare una di queste opzioni se la periferica di gioco non è un comune joystick.

Specifica che la periferica di gioco è adatta per programmi di simulazione di volo.

Specifica che la periferica di gioco è un game pad con movimenti in otto direzioni e solitamente con due o quattro pulsanti.

Specifica che la periferica di gioco ha un volante e i pedali per l'acceleratore e il freno.

Specifica che la periferica di gioco ha un dispositivo di regolazione del punto di vista che permette di definire la posizione o la direzione da cui visualizzare un oggetto sullo schermo.

Spazio per digitare un nome per la periferica di gioco personalizzata. Il nome comparirà nell'elenco **Periferiche di gioco** nella finestra di dialogo **Periferiche di gioco**.

Selezionare una periferica di gioco da assegnare al corrispondente ID.

Alcuni giochi richiedono che alla periferica di gioco venga assegnato l'ID 1.

Elenca le periferiche di gioco sia per tipo (Cloche a 2 pulsanti) che per nome (Microsoft SideWinder 3D Pro). Se possibile, scegliere il nome specifico della periferica di gioco.

Mostra l'area di movimento per gli assi 1 e 2. Seguire le istruzioni in **Informazioni sulla calibrazione** per regolare l'area di movimento della periferica di gioco per gli assi 1 e 2 (solitamente X e Y).

Mostra l'area di movimento per l'asse 3. Seguire le istruzioni in **Informazioni sulla calibrazione** per regolare l'area di movimento della periferica di gioco per l'asse 3.

Mostra l'area di movimento per l'asse 4. Seguire le istruzioni in **Informazioni sulla calibrazione** per regolare l'area di movimento della periferica di gioco per l'asse 4.

Mostra l'area di movimento per l'asse 5. Seguire le istruzioni in **Informazioni sulla calibrazione** per regolare l'area di movimento della periferica di gioco per l'asse 5.

Mostra l'area di movimento per l'asse 6. Seguire le istruzioni in **Informazioni sulla calibrazione** per regolare l'area di movimento della periferica di gioco per l'asse 6.

Mostra la posizione del dispositivo di regolazione del punto di vista mentre lo si sposta in alto, a sinistra, a destra e in basso.  
Seguire le istruzioni in **Informazioni sulla calibrazione** per calibrare il dispositivo di regolazione del punto di vista.

Selezionare Timone se la periferica di gioco ha un timone o dei pedali oppure se sono stati aggiunti un timone o dei pedali separati, per essere sicuri che funzioneranno nei giochi.

Fare clic qui per calibrare la periferica di gioco. La calibrazione imposta l'area di movimento degli assi della periferica di gioco.  
Se la periferica ha un dispositivo di regolazione del punto di vista, è possibile calibrare anche il dispositivo.

Mostra l'area di movimento per gli assi 1 e 2. Seguire le istruzioni in **Informazioni sulla calibrazione** per regolare l'area di movimento della periferica di gioco per gli assi 1 e 2 (solitamente X e Y).

Mostra l'area di movimento per l'asse 3. Seguire le istruzioni in **Informazioni sulla calibrazione** per regolare l'area di movimento della periferica di gioco per l'asse 3.

Mostra l'area di movimento per l'asse 4. Seguire le istruzioni in **Informazioni sulla calibrazione** per regolare l'area di movimento della periferica di gioco per l'asse 4.

Passaggi relativi al processo di calibrazione.

Utilizzare per provare l'area di movimento degli assi 1 e 2. Provare a raggiungere i quattro angoli del quadrato di prova. Se gli assi 1 e 2 non rispondono correttamente, provare a calibrare nuovamente la periferica di gioco.

Utilizzare per provare l'area di movimento dell'asse 3. Provare a raggiungere il margine superiore e inferiore della casella di prova. Se l'asse 3 non risponde correttamente, provare a calibrare nuovamente la periferica di gioco.

Utilizzare per provare l'area di movimento dell'asse 4. Provare a raggiungere il margine superiore e inferiore della casella di prova. Se l'asse 4 non risponde correttamente, provare a calibrare nuovamente la periferica di gioco.

Utilizzare per provare l'area di movimento dell'asse 5. Provare a raggiungere il margine superiore e inferiore della casella di prova. Se l'asse 5 non risponde correttamente, provare a calibrare nuovamente la periferica di gioco.

Utilizzare per provare l'area di movimento dell'asse 6. Provare a raggiungere il margine superiore e inferiore della casella di prova. Se l'asse 6 non risponde correttamente, provare a calibrare nuovamente la periferica di gioco.

Utilizzare per provare il dispositivo di regolazione del punto di vista, se presente. Per provare il dispositivo, muoverlo in alto, a sinistra, a destra e in basso. Se non risponde correttamente, provare a calibrare nuovamente la periferica di gioco.

Prova i pulsanti della periferica di gioco. Premere tutti i pulsanti uno alla volta. Il numero assegnato ad ogni pulsante è determinato dal produttore della periferica di gioco.

Premere questo pulsante oppure INVIO, dopo ogni passaggio della calibrazione del dispositivo di regolazione del punto di vista.

Ritorna al passaggio precedente del processo di calibrazione. L'asse corrente rimane non calibrato o utilizza i vecchi valori predefiniti di calibrazione.

Passa al successivo controllo da calibrare, saltando il passaggio di calibrazione corrente. L'asse corrente rimane non calibrato o utilizza i vecchi valori predefiniti di calibrazione.

Premere questo pulsante oppure INVIO, dopo ogni passaggio della calibrazione del dispositivo di regolazione del punto di vista.

Ritorna al passaggio precedente del processo di calibrazione. L'asse corrente rimane non calibrato o utilizza i vecchi valori predefiniti di calibrazione.

Passa al successivo controllo da calibrare, saltando il passaggio di calibrazione corrente. L'asse corrente rimane non calibrato o utilizza i vecchi valori predefiniti di calibrazione.

