

Elenca le periferiche di gioco installate. Se si desidera verificare, configurare o calibrare nuovamente una periferica di gioco, selezionarla e scegliere il pulsante **Proprietà**.

Aggiorna le informazioni visualizzate nell'elenco **Periferiche di gioco**.

Fare clic qui per aggiungere una nuova periferica di gioco.

Fare clic qui per rimuovere la periferica di gioco selezionata.

Fare clic qui per verificare o calibrare la periferica di gioco.

Fare clic qui per avviare la Risoluzione dei problemi di Windows 2000.

Elenca gli identificativi di periferica (ID), le periferiche di gioco correntemente assegnate a ciascun ID e la porta a cui è collegata la periferica di gioco.

Indica che per questa periferica è disponibile un foglio delle proprietà fornito dal produttore. Per utilizzare le impostazioni predefinite di sistema, deselezionare la casella di controllo.

Fare clic qui per modificare l'ID assegnato alla periferica di gioco selezionata.

Selezionare dall'elenco una porta da assegnare alla periferica di gioco installata.

Elenca le periferiche di gioco in base al tipo, ad esempio Cloche a 2 pulsanti, e in base al nome del prodotto. Ad esempio Microsoft SideWinder (Auto Detect). Scegliere il nome del prodotto della periferica di gioco, se presente nell'elenco.

Se il tipo o il nome del prodotto della periferica di gioco non è presente nell'elenco, fare clic sul pulsante **Aggiungi altre** per installare i driver per la periferica di gioco in uso oppure fare clic su **Personalizzata** per creare una periferica di gioco.

Fare clic qui per aprire l'Installazione guidata nuovo hardware che consente di installare il driver per la periferica di gioco, se si dispone di un disco di installazione.

Se non si dispone di un disco di installazione e la periferica non è presente nell'elenco **Periferiche di gioco**, fare clic qui per specificare le caratteristiche della periferica di gioco in uso.

Specifica il numero di assi di cui dispone la periferica di gioco. Sebbene vi siano alcune eccezioni, generalmente le periferiche di gioco a due assi forniscono un movimento verso l'alto, verso il basso, in avanti e indietro. Le periferiche di gioco a tre assi in genere forniscono un controllo per l'accelerazione. Le periferiche di gioco a quattro assi forniscono un controllo per l'accelerazione e un timone.

Specifica che il terzo asse svolge la funzione di un timone oppure dei pedali.

Specifica che il terzo asse è un asse  $z$ .

Specifica il numero di pulsanti di cui dispone la periferica di gioco.

Specifica che si dispone di una periferica progettata per simulare una cloche o un joystick.

Specifica che la periferica di cui dispone consente di impostare la direzione tramite dei pulsanti, il cui numero varia da due a quattro.

Specifica che la periferica è un volante.

Casella in cui digitare il nome della periferica di gioco personalizzata. Questo nome verrà visualizzato all'interno dell'elenco delle periferiche disponibili installate nel computer.

Specifica che la periferica è un joystick.

Selezionare un ID di periferica da assegnare al nome della periferica nell'elenco **Periferiche di gioco**.

Alcuni giochi richiedono che la periferica di gioco sia assegnata all'ID di periferica 1.

Visualizza l'ID di periferica selezionato. Per assegnare una periferica di gioco a questo ID, fare clic sul nome della periferica nell'elenco **Periferiche di gioco**.

Elenca le periferiche di gioco disponibili. Fare clic sulla periferica che si desidera assegnare all'ID selezionato, quindi scegliere **OK**.

Specifica che la periferica di gioco in uso dispone di un timone o di pedali oppure abilita un timone o dei pedali esterni collegati precedentemente.

Ripristina le impostazioni predefinite dei controlli di periferica. Per le periferiche USB, si utilizzano le impostazioni specifiche di tali periferiche. Per le altre periferiche, si utilizzano impostazioni generiche in base al tipo di periferica.

Fare clic qui per tarare la periferica di gioco. La taratura imposta la gamma dei movimenti degli assi della periferica di gioco.

Consente di verificare la gamma dei movimenti. Se non si riesce a raggiungere i quattro angoli della casella di prova, tarare di nuovo la periferica di gioco.

Consente di verificare la gamma dei movimenti. Se non si riesce a raggiungere la parte superiore e quella inferiore della casella di prova, tarare di nuovo la periferica di gioco.

Consente di verificare il dispositivo di regolazione del punto di vista (POV, point-of-view) della periferica di gioco. È possibile verificare fino a quattro regolazioni del punto di vista. La prima regolazione POV è di colore rosso, la seconda di colore blu, la terza di colore nero e la quarta di colore verde. Se il dispositivo non funziona correttamente, fare clic sul pulsante **Risoluzione problemi**.

Consente di verificare i pulsanti della periferica di gioco. Premere un pulsante alla volta. L'assegnazione dei numeri ai pulsanti è determinata dal produttore della periferica di gioco.

