

Brevetti

Prodotto	Numero brevetto U.S.	Numero brevetto internazionale
Microsoft SideWinder game pad	Patents Pending.	Patents Pending.
Microsoft SideWinder joystick	D366,655	Taiwan: ND-049778 and other Patents Pending.
	D366,475	Germany: M9,504,786 Great Britain: 2,047,977 Ireland: 10,891 and other Patents Pending.
	D372,709	Germany: M9,509971.9 Great Britain: 2,052,472 Taiwan: ND-052380 and other Patents Pending.
	D371,773	Great Britain: 2,052,473 Taiwan: ND-052381 and other Patents Pending.
	Other US Patents Pending.	

Pulsanti sulla base

In SideWinder 3D Pro sono disponibili quattro pulsanti che offrono un maggior livello di controllo del joystick per i giochi eseguiti in Windows 95. La funzionalità di ogni pulsante varia in base al tipo di gioco utilizzato. È possibile, ad esempio, utilizzare questi pulsanti per:

- Sparare con armi speciali
- Modificare la velocità
- Selezionare i bersagli



Note

- Il numero di pulsanti supportato dipende dal gioco utilizzato. È possibile che i giochi creati per joystick convenzionali con due o quattro pulsanti non supportino i pulsanti sulla base del joystick SideWinder 3D Pro. Vedere la documentazione del gioco per determinare il numero di pulsanti supportato e le rispettive funzioni.
- Se il gioco supporta un numero inferiore a otto pulsanti, è possibile evitare di utilizzare la tastiera assegnando le operazioni eseguite da tastiera ai pulsanti di SideWinder 3D Pro (pulsanti da 1 a 8) nel Creatore profili di gioco.

{button ,AL(`hardware`)} Argomenti correlati

Pulsanti convenzionali

I quattro pulsanti disponibili sull'impugnatura corrispondono ai pulsanti convenzionali del joystick. La funzionalità di ogni pulsante varia in base al tipo di gioco utilizzato. È possibile, ad esempio, utilizzare questi pulsanti per:

- Sparare
- Selezionare le armi
- Attivare e disattivare la visualizzazione della cabina di guida



Note

- Il numero di pulsanti supportato dipende dal gioco utilizzato. Vedere la documentazione del gioco per determinare il numero di pulsanti supportato e le rispettive funzioni.
- Se il gioco supporta un numero inferiore a otto pulsanti, è possibile evitare di utilizzare la tastiera assegnando le operazioni eseguite da tastiera ai pulsanti di SideWinder 3D Pro (pulsanti da 1 a 8) nel Creatore profili di gioco.

{button ,AL(`hardware')}} Argomenti correlati

Suggerimenti per la configurazione del gioco

Configurare il gioco per l'utilizzo ottimale delle nuove funzioni del joystick SideWinder 3D Pro. Se:

- Il gioco richiede di selezionare un joystick specifico, ma SideWinder 3D Pro non è disponibile, impostare il gioco per l'utilizzo di un joystick Thrustmaster o CH Flightstick Pro. Spostare il selettore del joystick del joystick SideWinder 3D Pro nella posizione adeguata.
- Il gioco supporta non solo gli assi X e Y convenzionali, ad esempio per l'accelerazione e il timone di direzione, vedere la documentazione del gioco per configurarlo in modo da rendere operativi il cursore di spinta e la rotazione del joystick sugli assi aggiuntivi.
- Il gioco supporta solo due assi, controllare che supporti due joystick a due assi. In caso affermativo, sarà possibile modificare le impostazioni della configurazione del gioco in modo che il cursore di spinta e la rotazione del joystick funzionino sugli assi secondari del joystick stesso (X2 = rotazione, Y2 = cursore di spinta).
- Il gioco supporta un numero inferiore a otto pulsanti, è possibile evitare di utilizzare la tastiera assegnando le operazioni eseguite da tastiera ai pulsanti di SideWinder 3D Pro (pulsanti da 1 a 8) nel Creatore profili di gioco.

{button ,AL(`configure`)} Argomenti correlati

Introduzione a Microsoft SideWinder 3D Pro

In SideWinder 3D Pro sono disponibili nuove funzioni che consentono di migliorare in modo significativo le prestazioni del joystick. Le nuove funzioni vengono di seguito descritte:

- La modalità digitale consente di ottimizzare le prestazioni del joystick per i giochi eseguiti in Windows 95.
- La modalità analogica garantisce la compatibilità con i giochi eseguiti in ambiente MS-DOS.
- I nuovi pulsanti sulla base consentono di utilizzare funzioni di gioco aggiuntive in Windows 95.
- La rotazione offre una libertà tridimensionale nei movimenti del joystick.



Rotazione del joystick

La rotazione del joystick offre una libertà tridimensionale nei movimenti con una semplice flessione del polso. Utilizzare la rotazione oltre ai tradizionali movimenti lungo gli assi X e Y. La rotazione può essere utilizzata in diversi modi in base al tipo di gioco, ad esempio per:

- Cambiare il punto di vista
- Capovolgere un oggetto
- Puntare le armi
- Spostare il timone di direzione
- Mitragliare o bombardare lateralmente



Nota

- Vedere la documentazione del gioco per determinare se la rotazione del joystick è supportata dal gioco e la relativa funzionalità.

{button ,AL(`hardware')}} Argomenti correlati

Configurazione ottimale

Il joystick Microsoft SideWinder 3D Pro è stato appositamente ideato per sfruttare al massimo le potenzialità dei giochi. Per utilizzare in modo ottimale le funzioni di SideWinder 3D Pro, è necessario:

- Installare il software SideWinder 3D Pro.
- Utilizzare il joystick SideWinder 3D Pro con i giochi sviluppati per Microsoft Windows 95 che supportano questo tipo di dispositivo.

È possibile utilizzare il joystick SideWinder 3D Pro con altre configurazioni. La configurazione ottimale offre tuttavia la possibilità di aumentare in modo significativo le prestazioni del joystick.

Se il gioco supporta un numero inferiore a otto pulsanti, è possibile evitare di utilizzare la tastiera assegnando le operazioni eseguite da tastiera ai pulsanti di SideWinder 3D Pro (pulsanti da 1 a 8) nel Creatore profili di gioco.

{button ,AL(`configure')}} Argomenti correlati

Taratura del joystick SideWinder 3D Pro

Il joystick SideWinder 3D Pro viene tarato in modo automatico quando:


- È installato il software di SideWinder 3D Pro.
- Viene riavviato il computer.
- Viene spostato il selettore del joystick.

Importante

- Non esercitare alcuna pressione sul joystick durante la taratura automatica in modo che venga utilizzata la posizione centrale corretta.

In Windows 95, verificare nella finestra **Proprietà - Periferica di gioco** che Microsoft SideWinder 3D Pro sia stato impostato come Periferica 1 e che il relativo stato sia "OK". In caso contrario, le impostazioni della taratura automatica non verranno utilizzate.

Per impostare SideWinder 3D Pro come Periferica 1

- 1 Fare clic qui  per visualizzare la finestra **Proprietà - Periferica di gioco**.
- 2 Fare clic su **Assegnazione periferica**.
- 3 Nella casella di gruppo **Assegnazione** fare clic su **Periferica 1**.
- 4 Nella casella di gruppo **Selezione periferica** fare clic su **Microsoft SideWinder 3D Pro** e quindi su **OK**.

Nota

- In alcuni giochi è possibile che venga richiesto di eseguire la taratura del joystick. Se necessario, tarare il joystick SideWinder 3D Pro in base alle istruzioni fornite con il gioco.

{button ,AL(`configure')}} Argomenti correlati

Utilizzo dell'hat switch

L'hat switch consente di gestire i movimenti direzionali solo con la pressione di un pulsante e può essere utilizzato in diversi modi in base al tipo di gioco, ad esempio per:

- Cambiare il punto di vista
- Cambiare la direzione della rotta
- Cambiare la quota di volo del velivolo



Nota

- Vedere la documentazione del gioco per determinare se l'hat switch è supportato dal gioco e la relativa funzionalità. Se il gioco supporta l'utilizzo dell'hat switch, ma l'hat switch di SideWinder 3D Pro non funziona, spostare il [selettore del joystick](#) in una posizione diversa.

{button ,AL(`hardware`)} Argomenti correlati

Modalità di SideWinder 3D Pro

In SideWinder 3D Pro sono disponibili le modalità digitale e analogica. La modalità utilizzata da SideWinder 3D Pro dipende dal gioco, dal sistema operativo e dagli altri fattori di seguito descritti e viene selezionata in modo automatico.

Modalità digitale

Questa modalità utilizza una nuova tecnologia che garantisce velocità, precisione e prestazioni ottimali e grazie al sistema di rilevamento ottico consente di ottimizzare l'affidabilità ed eliminare l'effetto deriva.

Il joystick SideWinder 3D Pro funziona automaticamente in modalità digitale quando:

- Il gioco viene eseguito in Windows 95, oppure in una finestra MS-DOS di Windows 95.
- È installato il software SideWinder 3D Pro.
- Nella finestra **Proprietà - Periferica di gioco** di Windows 95 è selezionata l'opzione "Microsoft SideWinder 3D Pro".

Modalità analogica

In questa modalità al funzionamento convenzionale del joystick SideWinder 3D Pro viene abbinato il sistema di rilevamento ottico che consente di ottimizzare l'affidabilità ed eliminare i problemi derivanti dall'effetto deriva.

Il joystick SideWinder 3D Pro funziona automaticamente in modalità analogica quando:

- Il gioco viene eseguito in MS-DOS o Microsoft Windows versione 3.1, oppure in una finestra MS-DOS di Windows 3.1.
-Oppure-
- Non è installato il software SideWinder 3D Pro.
-Oppure-
- Nella finestra **Proprietà - Periferica di gioco** non è selezionata l'opzione "Microsoft SideWinder 3D Pro".

{button ,AL(`configure`)} Argomenti correlati

Utilizzo del cursore di spinta

Il cursore di spinta consente di gestire in modo ottimale le funzioni incrementali di gioco e può essere utilizzato in diversi modi in base al tipo di gioco, ad esempio per:

- Regolare la spinta
- Regolare l'accelerazione
- Cambiare altitudine.



Note

- Vedere la documentazione del gioco per determinare se il gioco supporta il cursore di spinta.
- Se il gioco supporta l'utilizzo del cursore di spinta, ma il cursore non funziona, spostare il [selettore del joystick](#) nella posizione 1.

{button ,AL(`hardware')} Argomenti correlati

Utilizzo del selettore del joystick

Il selettore del joystick è dotato di un selettore che determina la funzionalità dei controlli. Il selettore si trova nella parte posteriore del joystick sotto al filo.

Se il gioco è stato impostato per utilizzare:

- Un joystick serie CH Flightstick Pro, spostare il selettore nella posizione 1.
- Un joystick Thrustmaster, spostare il selettore nella posizione 2.
- Un joystick SideWinder 3D Pro, il selettore può trovarsi in entrambe le posizioni.

In caso di utilizzo della [configurazione ottimale](#), entrambe le posizioni del selettore supportano tutti i controlli del joystick SideWinder 3D Pro. In caso contrario, la posizione del selettore determina la funzionalità dei controlli del joystick SideWinder 3D nel modo descritto nella seguente tabella.

Controllo supportato	Posizione 1	Posizione 2
Cursore di spinta	Sì	No
Hat switch	Sì	Sì
Più pulsanti premuti contemporaneamente	No	Sì
Quattro pulsanti convenzionali	Sì	Sì
Pulsanti sulla base	No	No
Rotazione	Sì	Sì

Vedere la documentazione del gioco per determinare i controlli supportati. È consigliabile provare il joystick per determinare la posizione migliore del selettore per i giochi utilizzati.

Nota


- La modalità di comunicazione dell'hat switch con il gioco dipende dalla posizione del selettore. Se il gioco supporta l'utilizzo dell'hat switch, ma l'hat switch di SideWinder 3D Pro non funziona, spostare il selettore nell'altra posizione.

{button ,AL(` hardware')} Argomenti correlati

Suggerimenti per l'utilizzo del joystick

Numerosi studi hanno dimostrato che movimenti ripetitivi protratti per lunghi periodi, un ambiente di lavoro non adeguato e consuetudini posturali non corrette possono essere causa di alcuni disturbi o danni, come la sindrome del tunnel carpale, tendinite e tenosinovite. Per prevenire i disturbi sopraindicati, è consigliabile fare spesso delle pause. Se si avvertono dolori, indolenzimenti o tensioni muscolari alle braccia, ai polsi o alle mani, è opportuno consultare un medico.

Assegnazione di un numero di identificazione a una periferica di gioco


- 1 Fare clic qui  per visualizzare la finestra **Proprietà - Periferica di gioco**.
- 2 Fare clic su **Assegnazione periferica**.
- 3 Nella casella di gruppo **Selezione periferica** selezionare la periferica per la quale si desidera impostare il numero di identificazione.
- 4 Nella casella di gruppo **Assegnazione** selezionare il numero di identificazione che si desidera utilizzare per la periferica selezionata.

Suggerimenti

- Per la maggior parte dei giochi è necessario impostare il numero di identificazione della periferica su Periferica 1.
- Se la periferica di gioco non funziona correttamente, può essere necessario impostare il relativo numero di identificazione su Periferica 1.
- Se il joystick Microsoft SideWinder 3D Pro è stato collegato a un game pad Microsoft SideWinder, la periferica in uso verrà automaticamente assegnata a Periferica 1.
- In caso di utilizzo di una periferica di gioco PC diversa dopo aver utilizzato il game pad Microsoft SideWinder oppure il joystick Microsoft SideWinder 3D, è possibile che la periferica non funzioni a meno che non venga riassegnata a Periferica 1.

{button ,AL(`connect')} Argomenti correlati

Verifica del joystick SideWinder 3D Pro

- 1 Fare clic qui  per visualizzare la finestra **Proprietà - Periferica di gioco**.
- 2 Nella casella di riepilogo **Periferica** fare clic su **Microsoft SideWinder 3D Pro**.
- 3 Fare clic su **Prova**.
- 4 Premere il pulsante del joystick SideWinder 3D Pro che si desidera provare.

Se sullo schermo si accende la spia corrispondente quando il pulsante viene premuto, significa che il pulsante funziona correttamente.

- 5 Provare i movimenti, l'accelerazione, il timone o l'hat switch del joystick.

Se il movimento del controllo sullo schermo corrisponde esattamente al movimento eseguito con il joystick, significa che il controllo del joystick funziona correttamente.


{button ,AL(`connect')}` Argomenti correlati

Connessione del joystick SideWinder 3D Pro al computer

- 1 Individuare la porta giochi a 15 pin sulla parte posteriore del computer.
In molti casi la porta giochi si trova sulla scheda audio, accanto al punto in cui vengono collegati gli altoparlanti, il microfono o le cuffie. Se nel computer in uso è installata una scheda di rete, assicurarsi di non collegare il joystick o qualsiasi altra periferica di gioco alla porta di rete a 15 pin.
- 2 Inserire il connettore del joystick SideWinder 3D Pro nella porta giochi del computer e assicurarsi che sia posizionata in sede correttamente.



Note

- In Windows 95, verificare nella finestra **Proprietà - Periferica di gioco** che Microsoft SideWinder 3D Pro sia stato impostato come Periferica 1 e che il relativo stato sia "OK". In caso contrario, le impostazioni della taratura automatica non verranno utilizzate.
- È possibile utilizzare il pulsante **Prova** nella finestra **Proprietà - Periferica di gioco** per assicurarsi che il joystick SideWinder 3D Pro sia collegato correttamente e che tutti i pulsanti e controlli funzionino nel modo appropriato.
Fare clic qui  per visualizzare la finestra **Proprietà - Periferica di gioco**.

{button ,AL(`connect')} Argomenti correlati

Disinstallazione del software SideWinder 3D Pro

Procedere nel modo di seguito descritto per rimuovere il software SideWinder 3D Pro dal disco rigido e ripristinare le impostazioni predefinite del sistema.

- 1 Fare clic sul pulsante **Avvio**, scegliere **Impostazioni** e quindi fare clic su **Pannello di controllo**.
- 2 Fare doppio clic su **Installazione applicazioni**.
- 3 Fare clic su **Microsoft SideWinder 3D Pro** e quindi su **Aggiungi/Rimuovi**.

Note

- La disinstallazione del software SideWinder 3D Pro comporta la rimozione dei driver corrispondenti, della Guida in linea e del file Leggimi.txt, nonché del Creatore profili di gioco e dell'utilità Proprietà - Periferica di gioco.
- Se si dispone di un'altra periferica di gioco Microsoft che utilizza il Creatore profili di gioco e Proprietà - Periferica di gioco, reinstallare il software fornito con tale periferica.

modalità analogica

In questa modalità al funzionamento convenzionale del joystick SideWinder 3D Pro viene abbinato il sistema di rilevamento ottico che consente di ottimizzare l'affidabilità ed eliminare i problemi derivanti dall'effetto deriva.

Il joystick SideWinder 3D Pro funziona automaticamente in modalità analogica quando:

- Il gioco viene eseguito in MS-DOS o Microsoft Windows versione 3.1, oppure in una finestra MS-DOS di Windows 3.1.
-Oppure-
- Non è installato il software SideWinder 3D Pro.
-Oppure-
- Nella finestra **Proprietà - Periferica di gioco** di Windows 95 non è selezionata l'opzione "Microsoft SideWinder 3D Pro".

modalità digitale

Questa modalità utilizza una nuova tecnologia che garantisce velocità, precisione e prestazioni ottimali e grazie al sistema di rilevamento ottico consente di ottimizzare l'affidabilità ed eliminare l'effetto deriva.

Il joystick SideWinder 3D Pro funziona automaticamente in modalità digitale quando:

- Il gioco viene eseguito in Windows 95, oppure in una finestra MS-DOS di Windows 95.
- È installato il software SideWinder 3D Pro.
- Nella finestra **Proprietà - Periferica di gioco** di Windows 95 è selezionata l'opzione "Joystick Microsoft SideWinder 3D Pro".

configurazione ottimale

Per utilizzare in modo ottimale le funzioni di SideWinder 3D Pro, è necessario:

- Installare il software SideWinder 3D Pro.
- Utilizzare il joystick SideWinder 3D Pro con i giochi sviluppati per Microsoft Windows 95 che supportano questo tipo di dispositivo.

È possibile utilizzare il joystick SideWinder 3D Pro con altre configurazioni. La configurazione ottimale offre tuttavia la possibilità di aumentare in modo significativo le prestazioni del joystick.

Se il gioco supporta un numero inferiore a otto pulsanti, è possibile evitare di utilizzare la tastiera assegnando le operazioni eseguite da tastiera ai pulsanti di SideWinder 3D Pro (pulsanti da 1 a 8) nel Creatore profili di gioco.

selettore del joystick

Il joystick SideWinder 3D Pro è dotato di un selettore che determina la funzionalità dei controlli. Se il gioco è stato impostato per utilizzare:

- Un joystick serie CH Flightstick Pro, spostare il selettore nella posizione 1.
- Un joystick Thrustmaster, spostare il selettore nella posizione 2.
- Un joystick SideWinder 3D Pro, il selettore può trovarsi in entrambe le posizioni.

In caso di utilizzo della configurazione ottimale, è possibile utilizzare tutti i controlli del joystick Sidewinder 3D Pro disponibili. In caso contrario, la posizione del selettore determina la funzionalità dei controlli del joystick SideWinder 3D nel modo descritto nella seguente tabella.


Controllo supportato	Posizione 1	Posizione 2
Cursore di spinta	Sì	No
Hat switch	Sì	Sì
Più pulsanti premuti contemporaneamente	No	Sì
Quattro pulsanti convenzionali	Sì	Sì
Pulsanti sulla base	No	No
Rotazione	Sì	Sì

Cosa fare se il joystick SideWinder 3D Pro non risponde ai comandi

Se il joystick SideWinder 3D Pro non risponde ai comandi, procedere nel seguente modo:

- Controllare che il joystick sia collegato alla porta giochi in modo corretto.
- Se il computer dispone di un selettore turbo, spostare il selettore su "On".
- Spostare il selettore del joystick alla base del dispositivo nell'altra posizione, quindi riportarlo nella posizione originale.
- In caso di utilizzo del sistema operativo Windows 95, assicurarsi che nella finestra **Proprietà - Periferica di gioco** Microsoft SideWinder 3D Pro sia assegnato come Periferica 1 e che il relativo stato sia "OK".

Per impostare SideWinder 3D Pro come Periferica 1

- 1 Fare clic qui  per visualizzare la finestra **Proprietà - Periferica di gioco**.
- 2 Fare clic su **Assegnazione periferica**.
- 3 Nella casella di gruppo **Assegnazione** fare clic su **Periferica 1**.
- 4 Nella casella di gruppo **Selezione periferica** fare clic su **Microsoft SideWinder 3D Pro** e quindi su **OK**.

{button ,AL(`troubleshooting')} Argomenti correlati

Cosa fare se l'hat switch del joystick SideWinder 3D Pro non funziona

Se il gioco supporta l'hat switch ma l'hat switch non funziona, spostare il selettore del joystick nell'altra posizione. In questo modo verrà modificata la modalità di comunicazione tra l'hat switch e il gioco.

{button ,AL(`troubleshooting`)} Argomenti correlati

Cosa fare se il cursore di spinta del joystick SideWinder 3D Pro non funziona

Se il gioco supporta la spinta ma il cursore di spinta non funziona, spostare il selettore del joystick nella posizione 1. Il cursore di spinta è disattivato quando è selezionata la posizione 2.

{button ,AL(`troubleshooting`)} Argomenti correlati

Cosa fare se alcuni pulsanti del joystick non funzionano

Il numero di pulsanti supportato dipende dal tipo di gioco utilizzato, ovvero non tutti i pulsanti del joystick SideWinder 3D funzionano correttamente con tutti i giochi. Vedere la documentazione del gioco per determinare il numero di pulsanti supportato e la relativa funzionalità.

Se il gioco supporta i quattro pulsanti sulla base e tali pulsanti non funzionano, controllare che:

- Il software SideWinder 3D Pro sia installato.
- L'opzione "Microsoft SideWinder 3D Pro" sia selezionata nella finestra **Proprietà - Periferica di gioco** di Windows 95.
- Il gioco sia compatibile con SideWinder 3D Pro.

In caso di utilizzo di una porta giochi non compatibile, SideWinder 3D Pro funzionerà solo in modalità analogica. Per ulteriori informazioni sui problemi relativi alla porta giochi, vedere il file Leggimi di Microsoft SideWinder 3D Pro.

Suggerimento

- Se il gioco supporta un numero inferiore a otto pulsanti, è possibile evitare di utilizzare la tastiera assegnando le operazioni eseguite da tastiera ai pulsanti di SideWinder 3D Pro (pulsanti da 1 a 8) nel Creatore profili di gioco.

{button ,AL(`troubleshooting')} Argomenti correlati

