

**Per visualizzare la Guida della periferica di gioco SideWinder, fare clic su uno dei pulsante di seguito riportati:**



Game pad SideWinder



SideWinder 3D Pro



SideWinder Precision Pro



SideWinder Force Feedback Pro

## **Cosa fare per controllare la configurazione della porta giochi**

- 1 Fare clic sul pulsante **Avvio**, scegliere **Impostazioni, Pannello di controllo** e quindi fare doppio clic su **Sistema**.
- 2 Fare clic sulla scheda **Gestione periferiche**.
- 3 Fare clic su **Mostra periferiche per tipo**.
- 4 Nell'elenco delle periferiche fare doppio clic su **Controller audio, video e gioco** per espandere l'elenco.

### **C'è una X rossa o un punto esclamativo (!) giallo accanto a Joystick Gameport?**

{button ,JI(`>trbl',`ALL\_CkPortConflict')} Sì

{button ,JI(`>trbl',`ALL\_NoConflict')} No

---

{button ,AL(`testing;test')} Argomenti correlati

## **Cosa fare per controllare se esiste un'altra periferica in conflitto con la porta giochi**

- 1 Fare clic su **Joystick Gameport** e quindi su **Proprietà**.
- 2 Fare clic sulla scheda **Generale** e verificare che la casella di controllo **Configurazione originale** sia selezionata.
- 3 Fare clic sulla scheda **Risorse** e verificare che nella casella di riepilogo **Elenco periferiche in conflitto** sia visualizzato "Nessun conflitto".

Se è presente un conflitto, significa che il computer non è impostato correttamente. È possibile utilizzare Risoluzione dei problemi hardware di Windows per risolvere il conflitto. Per visualizzare la finestra Risoluzione dei problemi, fare clic su **Avvio, Guida in linea**, quindi selezionare "hardware in conflitto" nella sezione **Risoluzione dei problemi** della Guida.

Per ulteriori informazioni, consultare la documentazione relativa alla scheda audio o alla scheda giochi oppure rivolgersi al rivenditore del computer.

---

{button ,AL(`testing;test')}} Argomenti correlati

## **Cosa fare se la porta giochi è configurata correttamente per Windows**

Se il problema persiste, consultare la documentazione relativa alla scheda audio o alla scheda giochi oppure rivolgersi al rivenditore del computer.


---

{button ,AL(`testing;test')} Argomenti correlati

## Cosa fare se l'altra periferica di gioco non funziona

Per molti giochi è necessario impostare la periferica di gioco come Periferica 1 nel Pannello di controllo di Windows. Se si utilizzano più periferiche di gioco digitali Microsoft SideWinder, questa operazione viene eseguita automaticamente. Se tuttavia si utilizza una periferica diversa, è necessario reimpostarla manualmente come Periferica 1 ogni volta che viene attivata.

### Per impostare su Periferica 1 l'assegnazione della periferica

- 1 Fare clic qui  per visualizzare la finestra Proprietà - Periferica di gioco.
- 2 Nell'elenco delle periferiche di gioco nella colonna **Periferica** selezionare la periferica di gioco SideWinder che si desidera impostare come Periferica 1.
- 3 Fare clic sulla scheda **Avanzate**.
- 4 Nella casella **Identificativo periferica** fare clic sul numero di riga corrispondente al numero della periferica che si desidera utilizzare, in genere la riga **1**, quindi fare clic su **Cambia**.
- 5 Nella casella di riepilogo delle periferiche di gioco selezionare la periferica di gioco SideWinder alla quale si desidera assegnare un numero.

### Note

- Se la periferica di gioco SideWinder non viene visualizzata nell'elenco, è necessario reinstallare il software per periferica di gioco SideWinder.
- Se il problema persiste, consultare la documentazione della periferica oppure rivolgersi al rivenditore.

---

{button ,AL(`testing;test')} Argomenti correlati

## **Cosa fare per disinstallare il software per periferica di gioco SideWinder 2.0**

La disinstallazione del software per periferica di gioco SideWinder elimina i driver della periferica SideWinder, la Guida in linea, i file Leggimi, l'Editor profili e il Gestore profili. Se si disinstalla il software SideWinder, non sarà possibile utilizzare la periferica di gioco SideWinder se non si procede alla reinstallazione.

Seguire le seguenti istruzioni per eliminare **tutto** il software per periferica di gioco SideWinder 2.0 dal disco rigido e ripristinare i valori predefiniti delle impostazioni di sistema.

- 1 Fare clic sul pulsante **Avvio**, scegliere **Impostazioni, Pannello di controllo**.
- 2 Fare doppio clic su **Installazione applicazioni**.
- 3 Fare clic su **Software per periferiche di gioco SideWinder**, quindi fare clic su **Aggiungi/Rimuovi**.

### **Nota**

La disinstallazione del software per periferica di gioco SideWinder 2.0 non comporta l'eliminazione di tutti i profili.

## Cosa fare per collegare la periferica di gioco al computer

- 1 Individuare la porta giochi a 15 pin posta sulla parte posteriore del computer. In genere, la porta giochi è posizionata nella scheda audio, accanto all'entrata per i cavi di altoparlanti, microfono o cuffie.
- 2 Inserire il connettore della periferica di gioco SideWinder nella porta giochi e assicurarsi che sia inserita in modo corretto.



### **Importante**

Se si dispone di una scheda di rete a 15 pin nel proprio computer, assicurarsi di non collegare ad essa la periferica di gioco.

THIS FILE CONTAINS DEFINITIONS SHARED BY ALL TYPES OF GAME DEVICES AND IS COMPILED INTO THE INDIVIDUAL HELP FILES.



### **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".

**pulsante A**

Il pulsante A corrisponde al pulsante 1 del joystick standard, in genere il trigger. Per informazioni sull'utilizzo del pulsante 1, consultare la documentazione del gioco.

**pulsante B**

Il pulsante B corrisponde al pulsante 2 del joystick standard. Per informazioni sull'utilizzo del pulsante 2, consultare la documentazione del gioco.

**pulsante C**

Il pulsante C funziona come descritto di seguito:

- Nei giochi per Windows 95, il pulsante C corrisponde al pulsante 3 del joystick. Per informazioni sull'utilizzo del pulsante 3, consultare la documentazione del gioco.
- Se il gioco viene eseguito in una finestra di MS-DOS in Windows 95, il pulsante C non produce alcun effetto.

**pulsante X**

Il pulsante X funziona come descritto di seguito:

- Nei giochi per Windows 95, il pulsante X corrisponde al pulsante 4 del joystick.
- Se il gioco viene eseguito in una finestra di MS-DOS in Windows 95, il pulsante X corrisponde al pulsante 3 del joystick.

Per informazioni sull'utilizzo dei pulsanti 3 e 4, consultare la documentazione del gioco.

**pulsante Y**

Il pulsante Y funziona come descritto di seguito:

- Nei giochi per Windows 95, il pulsante Y corrisponde al pulsante 5 del joystick.
- Se il gioco viene eseguito in una finestra di MS-DOS in Windows 95, il pulsante Y corrisponde al pulsante 4 del joystick.

Per informazioni sull'utilizzo dei pulsanti 4 e 5, consultare la documentazione del gioco.

**pulsante Z**

Il pulsante Z funziona come descritto di seguito:

- Nei giochi per Windows 95, il pulsante Z corrisponde al pulsante 6 del joystick. Per informazioni sull'utilizzo del pulsante 6, consultare la documentazione del gioco.
- Se il gioco viene eseguito in una finestra di MS-DOS in Windows 95, il pulsante Z non produce alcun effetto.

**tarare**

Termine che descrive la procedura di impostazione manuale della posizione centrale e ampiezza di spostamento del joystick, dell'ampiezza dello spostamento dell'acceleratore e del timone e delle direzioni dell'hat switch del punto di vista.

Il game pad Microsoft SideWinder e il joystick Microsoft SideWinder 3D Pro vengono tarati automaticamente. Per tarare un joystick standard, utilizzare la finestra Proprietà - Periferica di gioco del Pannello di controllo di Windows.



**periferica**

Termine utilizzato nella maggior parte dei giochi per indicare il dispositivo di input che gestisce il gioco.

È possibile, ad esempio, selezionare un joystick, un game pad, una tastiera o un mouse come periferica di un particolare gioco. Per informazioni su come selezionare una periferica, consultare la documentazione del gioco.

**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 del Pannello di controllo di Windows 95 è selezionata l'opzione "Microsoft SideWinder 3D Pro".

**modalità Digital Overdrive**

Modalità del game pad SideWinder che consente di utilizzare il game pad stesso anziché le periferiche associate. Quando è attivata la modalità Digital Overdrive, la spia verde sul game pad è accesa e le altre periferiche di gioco collegate al game pad non sono connesse al computer.

**D-Pad (pad direzionale)**

Pulsante del game pad che consente di spostarsi in otto diverse direzioni durante il gioco, ovvero in alto, in basso, a sinistra, a destra e nelle quattro direzioni diagonali.

Per verificare se il gioco supporta tutte le direzioni, consultare la relativa documentazione.

**azione del gioco**

Una sequenza di tasti, un pulsante o una combinazione di sequenze di tasti e pulsanti che causano l'esecuzione di una specifica azione nel gioco. È possibile registrare un'azione del gioco e assegnarla a un pulsante sulla periferica di gioco per semplificare lo svolgimento del gioco.

**porta giochi**

Un connettore, in genere sulla scheda audio, in cui inserire la periferica di gioco.

Inoltre, è il connettore che si trova nella parte posteriore del game pad SideWinder. È possibile connettere:

- Al massimo altri tre game pad SideWinder, collegati in serie.
- In alternativa, un'altra periferica di gioco al primo game pad SideWinder.

### **Proprietà - Periferica di gioco**

La finestra Proprietà - Periferica di gioco consente di verificare lo stato operativo delle periferiche di gioco oltre ad aggiungere nuove periferiche ed eliminarle dal computer. È possibile seguire le istruzioni disponibili nella pagina delle proprietà per eseguire queste operazioni.

Fare clic sul pulsante **Proprietà** per visualizzare le pagine delle proprietà (Prova, Diagnostica e così via) per la periferica selezionata.

Fare clic sulla scheda **Avanzate** per assegnare dei numeri di identificazione alle periferiche di gioco.

**configurazione ottimale**

La periferica di gioco Microsoft SideWinder è stata appositamente ideata per sfruttare al meglio le potenzialità dei giochi. Per utilizzare in modo ottimale le funzioni della periferica di gioco SideWinder, è necessario:

- Installare il software per periferica di gioco SideWinder 2.0.
- Utilizzare la periferica di gioco SideWinder con i giochi sviluppati per Windows che supportano questo tipo di dispositivo.

È possibile utilizzare la periferica di gioco SideWinder senza il software per periferica di gioco SideWinder 2.0 e i giochi compatibili, ma l'utente non sarà in grado di utilizzare tutte le funzioni disponibili.



**selettore del joystick**

Il selettore del joystick, che si trova nella parte posteriore del joystick, influisce sulla modalità di esecuzione dei controlli di SideWinder 3D Pro in modalità analogica. Se il gioco è stato impostato per utilizzare:

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

### **sequenze di tasti assegnate ai pulsanti**

Se in un gioco si esegue un movimento utilizzando uno o due tasti sulla tastiera, è possibile assegnare le sequenze di tasti a un pulsante sulla periferica di gioco SideWinder, creando in tal modo l'assegnazione di una sequenza di tasti a un pulsante.

**trigger sinistro**

Il trigger sinistro funziona come descritto di seguito:

- Nei giochi per Windows 95, il trigger sinistro corrisponde al pulsante 7 del joystick. Per informazioni sull'utilizzo del pulsante 7, consultare la documentazione del gioco.
- Se il gioco viene eseguito in una finestra di MS-DOS in Windows 95, il trigger sinistro non produce alcun effetto.

**spia**

La spia verde sul game pad SideWinder indica la modalità corrente:

- Se la spia è accesa, il game pad è in modalità Digital Overdrive e quindi è pronto per l'utilizzo.
- Se la spia è spenta, il game pad è in modalità Pass-through e pertanto è possibile utilizzare la periferica associata al game pad SideWinder, ma non il game pad stesso.

### **pulsante M (macro)**

È possibile utilizzare il pulsante M sul game pad in due modi, a seconda della modalità di utilizzo del pulsante da parte del gioco:

- Come nono pulsante

In aggiunta ai sei pulsanti del game pad e ai due trigger, il pulsante M è in grado di agire in un gioco come nono pulsante, nel modo supportato dal gioco in uso.

- Come pulsante "Attivatore"

Alcuni giochi modificano le funzioni dei pulsanti A, B, C, X, Y, Z o trigger destro e sinistro, assegnando una seconda azione ad ognuno di essi, per un totale di 16 azioni del gioco. Ad ogni pulsante è quindi possibile assegnare azioni del gioco diverse in base alle modalità Attivatore disattivato e Attivatore attivato. Il comando Stato Attivatore disponibile nel menu Visualizza dell'Editor profili consente di visualizzare le azioni assegnate ai pulsanti in base a queste due modalità.

Per eseguire l'azione assegnata a uno dei pulsanti nella modalità Attivatore attivato, tenere premuto il pulsante M e quindi premere il pulsante del game pad (A, B, C, X, Y, Z o trigger destro e sinistro) a cui è stata assegnata tale azione.

### **selettore della modalità**

Premere il selettore della modalità per passare da una modalità all'altra:

- Digital Overdrive  
Se la spia verde è accesa, il game pad SideWinder è in modalità Digital Overdrive e quindi è pronto per l'utilizzo.
- Pass-through  
Se la spia è spenta, il game pad è in modalità Pass-through e pertanto è possibile utilizzare la periferica associata al game pad SideWinder, ma non il game pad stesso.

**modalità Pass-through**

Modalità del game pad SideWinder che consente di utilizzare le periferiche associate al game pad, ma non il game pad stesso.

Quando il game pad è in modalità Pass-through, la spia è spenta.

**giocatori e numero di giocatori**

A ogni periferica di gioco viene assegnato un numero di periferica univoco, ad esempio, il primo game pad o joystick connesso al computer sarà la periferica numero 1.

Per consentire a più utenti di giocare contemporaneamente, il giocatore che utilizza una particolare periferica prende il numero di tale periferica. L'utente che utilizza la periferica numero 1 è il giocatore numero 1.



## **profilo**

Gruppo di impostazioni personalizzate per una particolare combinazione gioco-periferica. Utilizzare i profili per specificare le funzioni dei pulsanti della periferica in un particolare gioco. I profili possono comprendere:

- **Sequenze di tasti.** Se il gioco supporta meno di otto pulsanti corrispondenti alle periferiche di gioco e i movimenti vengono eseguiti con la tastiera, ad esempio CTRL+T per lanciare i siluri, è possibile evitare di utilizzare la tastiera ed assegnare i movimenti desiderati ai pulsanti aggiuntivi del game pad SideWinder o del joystick SideWinder 3D Pro.
- **Sequenze di pulsanti.** È possibile assegnare una sequenza di pulsanti del game pad SideWinder a un unico pulsante del game pad SideWinder.

**trigger destro**

Il trigger destro funziona come descritto di seguito:

- Nei giochi per Windows 95 il trigger destro corrisponde al pulsante 8 del joystick. Per informazioni sull'utilizzo del pulsante 8, consultare la documentazione del gioco.
- Se il gioco viene eseguito in una finestra di MS-DOS in Windows 95, il trigger destro non produce alcun effetto.

**Attivatore attivato**

Nella maggior parte dei game pad e joystick SideWinder è possibile assegnare due azioni del gioco allo stesso pulsante, se vengono utilizzati con il software per periferica di gioco SideWinder e con giochi che dispongono di questa funzione. Se si preme il pulsante Attivatore nella periferica di gioco, gli altri pulsanti agiscono nella modalità "Attivatore attivato" per fornire l'accesso a un secondo insieme di azioni. Utilizzare l'Editor profili per assegnare le azioni ai pulsanti nella periferica di gioco.

**pulsante di Avvio**

Con il software del gioco in esecuzione, premere il pulsante di Avvio per avviare o riavviare il gioco. Il pulsante di Avvio funziona solo per i giochi che supportano il game pad SideWinder.

**menu Avvio**

Per visualizzare il gruppo di programmi per la periferica di gioco SideWinder, scegliere **Programmi, Hardware Microsoft** e quindi **Periferiche di gioco SideWinder**.

### **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, ma la maggior parte dei giochi utilizza il pulsante 1 (il trigger) per le armi da fuoco.

È possibile, ad esempio, utilizzare questi pulsanti per:

- Caricare le armi.
- Selezionare le armi.
- Assegnare gli obiettivi.
- Attivare e disattivare la visualizzazione della cabina di guida.

**pulsanti sulla base**

Nel joystick SideWinder sono disponibili quattro pulsanti che offrono un maggior livello di controllo sui giochi eseguiti in Windows 95. La funzionalità di ogni pulsante varia in base al tipo di gioco utilizzato. Vedere la documentazione del gioco per individuare le azioni associate ad ognuno dei pulsanti.

**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.



**pulsante Incremento**

Il pulsante Incremento consente di gestire le funzioni di gioco regolabili. È possibile, ad esempio, utilizzare il pulsante Incremento per:

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

**cursore di spinta**

Il cursore di spinta consente di gestire le funzioni di gioco regolabili. È possibile, ad esempio, utilizzare il cursore di spinta per:

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

### **pulsante Attivatore**

È possibile utilizzare il pulsante Attivatore sul game pad in due modi, a seconda della modalità di utilizzo del pulsante da parte del gioco:

- Come nono pulsante, in aggiunta ai quattro pulsanti convenzionali e ai quattro pulsanti sulla base.
- Come pulsante "Attivatore"

Alcuni giochi modificano le funzioni dei pulsanti o trigger, assegnando una seconda azione ad ognuno di essi, per un totale di 16 azioni del gioco. Per eseguire l'azione assegnata a uno dei pulsanti nella modalità Attivatore attivato, tenere premuto il pulsante Attivatore e premere il pulsante sull'impugnatura o sulla base a cui è stata assegnata tale azione.

### **pulsante Attivatore**

È possibile utilizzare il pulsante Attivatore sul game pad in due modi, a seconda della modalità di utilizzo del pulsante da parte del gioco:

- Come nono pulsante, in aggiunta ai sei pulsanti del game pad e ai due trigger.
- Come pulsante Attivatore

Alcuni giochi modificano le funzioni dei pulsanti o trigger, assegnando una seconda azione ad ognuno di essi, per un totale di 16 azioni del gioco. Per eseguire l'azione assegnata a uno dei pulsanti nella modalità Attivatore attivato, tenere premuto il pulsante Attivatore e quindi premere il pulsante o trigger a cui è stata assegnata tale azione.

**selettore del joystick**

Il selettore del joystick influisce sulla modalità di esecuzione dei controlli di SideWinder 3D Pro. Il selettore si trova nella parte posteriore del joystick sotto al filo.

Se il gioco è stato impostato per utilizzare:

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

## Brevetti

<b>Prodotto</b>	<b>Numero brevetto U.S.</b>	<b>Numero brevetto internazionale</b>
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.
	Additional US Patents Pending.	

