

Introduzione a Microsoft SideWinder 3D Pro

Il presente pacchetto rappresenta l'ultima innovazione delle periferiche di gioco Microsoft e comprende i seguenti componenti:

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.
- 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.
- La rotazione offre una libertà tridimensionale nei movimenti del joystick che consente di girare la leva per controllare un timone, modificare il punto di vista o altri movimenti a seconda del gioco attivo.

Software per periferica di gioco Microsoft SideWinder 2.0

Il presente pacchetto contiene i seguenti componenti:

Periferiche di gioco Consente di configurare e provare la periferica di gioco SideWinder 3D Pro e altre periferiche di gioco mediante il Pannello di controllo di Windows.

Editor profili Microsoft SideWinder Consente di creare impostazioni personalizzate, ovvero i profili, per il joystick e altre periferiche di gioco Microsoft SideWinder.

Gestore profili di SideWinder Consente di tenere traccia dei profili disponibili, nonché visualizzare i profili esistenti per il joystick e scegliere il profilo che si desidera utilizzare durante la sessione di gioco.

Guida in linea SideWinder 3D Pro Consente di visualizzare le informazioni della Guida in linea relativa a SideWinder 3D Pro e al software per periferiche di gioco SideWinder.



Modalità di SideWinder 3D Pro

SideWinder 3D Pro funziona in modalità digitale o analogica. SideWinder 3D Pro utilizza automaticamente la modalità appropriata in base alle seguenti condizioni:

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 per periferica di gioco 2.0.
- 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:

- Non è stato installato il software per periferica di gioco SideWinder 2.0.
-oppure-
- Nella finestra Proprietà - Periferica di gioco non è selezionata l'opzione "Microsoft SideWinder 3D Pro".
Fare clic qui  per visualizzare la finestra Proprietà - Periferica di gioco.

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

Taratura del joystick

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

- È installato il software per periferica di gioco SideWinder 2.0.
- 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.

Note

- 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.
- 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.

{button ,AL(` device;configure')} 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](#) di 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).

Nota

Il software per periferica di gioco SideWinder consente di registrare ed assegnare azioni del gioco ai pulsanti convenzionali e sulla base di SideWinder 3D Pro (pulsanti 1-8) con l'Editor profili.

Fare clic qui  per visualizzare la finestra Editor profili.

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


Cenni preliminari sui controlli di SideWinder 3D Pro

Per visualizzare una breve descrizione di un controllo del joystick, fare clic sul controllo nell'immagine.



Nota

Il software per periferica di gioco SideWinder consente di registrare ed assegnare azioni ai pulsanti convenzionali e sulla base di SideWinder 3D Pro (pulsanti 1-8) con l'Editor profili.

Fare clic qui  per visualizzare la finestra Editor profili.

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

Utilizzo del selettore del joystick

Il selettore del joystick determina la funzionalità dei controlli e 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.

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 del joystick	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(`controls`)”} 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 relative funzioni.
- Il software per periferica di gioco SideWinder consente di registrare ed assegnare azioni del gioco ai pulsanti convenzionali e sulla base di SideWinder 3D Pro (pulsanti 1-8) con l'Editor profili.
Fare clic qui  per visualizzare la finestra Editor profili.


{button „AL(`controls`)”} Argomenti correlati

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 Microsoft Windows 95.



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.
- Il software per periferica di gioco SideWinder consente di registrare ed assegnare azioni del gioco ai pulsanti convenzionali e sulla base di SideWinder 3D Pro (pulsanti 1-8) con l'Editor profili.
Fare clic qui  per visualizzare la finestra Editor profili.

{button ,AL(`controls')} 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.
- Spostarsi lungo l'asse Y o X nei giochi tridimensionali.



Nota

- Vedere la documentazione del gioco per determinare se l'hat switch è supportato dal gioco e le relative funzioni. 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(`controls`)} Argomenti correlati

Utilizzo del cursore di spinta

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

- Regolare la spinta.
- Regolare l'accelerazione.
- Cambiare l'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(`controls')} Argomenti correlati

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.
- Eseguire movimenti laterali.



Nota

- Vedere la documentazione del gioco per determinare se la rotazione del joystick è supportata dal gioco e le relative funzioni. In alcuni giochi tale funzionalità viene chiamata *controllo del timone*.

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

Cosa fare se il joystick non risponde ai comandi

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

- Verificare che i controlli di SideWinder 3D Pro funzionino correttamente.
{button ,Jl(`dev_joy.s.hlp>howto`,`JOYS_Test`)} Verifica dei controlli del joystick.
Se i pulsanti del joystick funzionano correttamente nella finestra Proprietà - Periferica di gioco, è possibile che il gioco non sia compatibile con il joystick. Vedere il file Leggimi per il joystick SideWinder 3D Pro nel [menu](#) [Avvio](#) per controllare l'elenco di giochi non compatibili con il joystick. Vedere inoltre la documentazione del gioco.
- Controllare che il joystick sia collegato alla porta giochi a 15 pin in modo corretto. 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.
- 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.
- Verificare che sia disponibile il seguente hardware:
 - PC IBM compatibile 486DX/66 o superiore, con 8 MB di RAM e 6 MB di spazio su disco disponibile e il sistema operativo Windows 95 in esecuzione.
 - Porta giochi PC compatibile, configurata sull'indirizzo I/O 201.
- Verificare che il joystick SideWinder 3D Pro sia stato impostato come Periferica 1.
{button ,Jl(`dev_joy.s.hlp>howto`,`JOYS_AssignID`)} Verifica e impostazione del numero di identificazione della periferica.
- Verificare che Windows sia configurato in modo corretto per la porta giochi.
{button ,Jl(`dev_all.hlp>trbl`,`ALL_CkPortConfig`)} Verifica della configurazione della porta giochi.

{button ,AL(`test;connecting;modes`)} Argomenti correlati

Cosa fare se l'hat switch del joystick non funziona

Se il gioco supporta l'hat switch, ma questo non funziona, spostare il [selettore del joystick](#) in un'altra posizione. Lo spostamento del selettore del joystick modifica la modalità di comunicazione dell'hat switch con il gioco.

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

Cosa fare se il cursore di spinta del joystick 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(`test;modes`)} 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 le relative funzioni.

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

- Il software per periferica di gioco SideWinder 2.0 sia installato.
- Verificare che il joystick SideWinder 3D Pro sia stato impostato come Periferica 1.
{button ,Jl(`dev_joyshlp>howto`,`JOYS_AssignID`) } Verifica e impostazione del numero di identificazione della periferica.
- Verificare che Windows sia configurato in modo corretto per la porta giochi. Per ulteriori informazioni sulle porte giochi, vedere il file Leggimi nel [menu Avvio](#).
{button ,Jl(`dev_allhlp>trbl`,`ALL_CkPortConfig`) } Verifica della configurazione della porta giochi.

Suggerimento

Il software per periferica di gioco SideWinder consente di registrare ed assegnare azioni del gioco ai pulsanti convenzionali e sulla base di SideWinder 3D Pro (pulsanti 1-8) con l'Editor profili. Vedere la sezione "Creazione di profili per SideWinder 3D Pro".

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

Scheda Prova di SideWinder 3D Pro

In questa scheda è possibile verificare i controlli e il movimento della leva del joystick per assicurarsi che funzionano in modo corretto.

Premere il pulsante del joystick SideWinder che si desidera provare. Se sullo schermo si accende la spia corrispondente quando il pulsante viene premuto, significa che il pulsante funziona correttamente.

In modo analogo è possibile controllare i trigger e l'hat switch. Quando si preme l'hat switch, si illumina una delle spie a freccia rossa, a seconda della direzione, per indicare che l'hat switch funziona correttamente.

Per controllare il movimento del joystick, muovere la leva in tutte le direzioni e se il movimento del controllo nella finestra **Movimento leva** corrisponde esattamente al movimento eseguito con il joystick, significa che il controllo funziona correttamente.

Scheda Impostazioni di SideWinder 3D Pro

In questa scheda è possibile attivare o disattivare il timone di direzione di SideWinder 3D Pro.

Molti giochi consentono di utilizzare il movimento di rotazione della leva del joystick come un timone, come quando si guida un aeroplano. È possibile impostare il joystick SideWinder per fornire questo controllo in base al gioco. Selezionare la casella di controllo **Timone attivo**. Deselezionare la casella di controllo per disattivare il timone.

Scheda Diagnostica di SideWinder 3D Pro

La scheda Diagnostica visualizza informazioni che possono risultare utili nella risoluzione dei problemi del joystick.

