

Introduzione a Microsoft SideWinder Precision Pro

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

Microsoft SideWinder Precision Pro

In SideWinder Precision 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.
- I 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.
- Il pulsante "Attivatore" consente di espandere il numero di pulsanti del joystick da otto a 16 per alcuni giochi.

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



Connessione del joystick al computer

SideWinder Precision Pro viene connesso al computer tramite una porta USB (Universal Serial Bus) o una porta giochi (in genere posizionata nella parte posteriore della scheda audio).

È possibile utilizzare una delle porte per SideWinder Precision Pro.

{button ,JI(`>howto`,`JUNO_ConnectToUSB`)} Connessione del joystick a una porta USB.

{button ,JI(`dev_joys.hlp>howto`,`JOYS_ConnectToGPort`)} Connessione del joystick al connettore della porta giochi.

Connessione del joystick al connettore USB

Se si connette il joystick al computer tramite una porta USB, è necessario procedere nel seguente modo per garantire il corretto funzionamento del joystick.

- 1 Connettere il cavo USB (fornito con SideWinder Precision Pro) al cavo della porta giochi di SideWinder Precision Pro.
- 2 Individuare la porta USB (Universal Serial Bus) sul retro del computer.
- 3 Inserire il connettore del joystick SideWinder Precision Pro nella porta USB sul computer e assicurarsi che sia inserito nel modo corretto.

Note

- Nella finestra Proprietà - Periferica di gioco assicurarsi che Microsoft SideWinder Precision Pro sia stato impostato come Periferica 1 e che lo stato sia "OK". In caso contrario, non verranno utilizzate le impostazioni della taratura automatica.
- È possibile utilizzare il pulsante Prova nella finestra Proprietà - Periferica di gioco per assicurarsi che SideWinder Precision Pro sia connesso in modo corretto e che i controlli funzionino.
Fare clic qui  per visualizzare la finestra Proprietà - Periferica di gioco.

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

Taratura del joystick

Il joystick SideWinder Precision Pro viene tarato in modo automatico quando:

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

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 Precision Pro in base alle istruzioni fornite con il gioco.
- Verificare nella finestra Proprietà - Periferica di gioco che Microsoft SideWinder Precision 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`)} Argomenti correlati

Suggerimenti per la configurazione del gioco per SideWinder Precision Pro

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

- Il gioco richiede di selezionare un joystick specifico, ma SideWinder Precision Pro non è disponibile, impostare il gioco per l'utilizzo di un joystick Thrustmaster o CH Flightstick Pro.
- 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

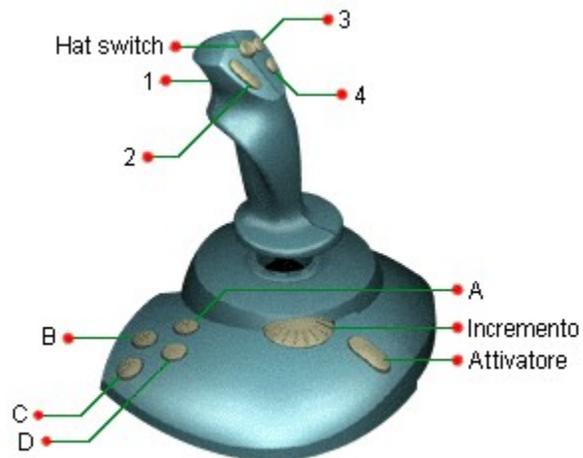
Il software per periferica di gioco SideWinder consente di registrare ed assegnare azioni del gioco ai pulsanti convenzionali e sulla base di SideWinder Precision Pro (pulsanti 1-8) con l'Editor profili.

Fare clic qui  per visualizzare la finestra Editor profili.

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

Cenni preliminari sui controlli di SideWinder Precision 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 Precision Pro (pulsanti 1-8) con l'Editor profili.

Fare clic qui  per visualizzare la finestra Editor profili.

{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, ma in genere la maggior parte dei giochi utilizza il pulsante 1 (trigger) per sparare.

È possibile, ad esempio, utilizzare questi pulsanti per:

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



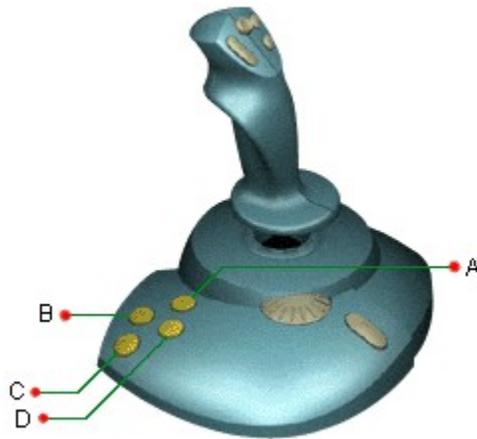
Note

- 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 Precision 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 Precision Pro sono disponibili quattro pulsanti che offrono un maggior livello di controllo del joystick per i giochi eseguiti in Microsoft Windows 95.



Suggerimenti

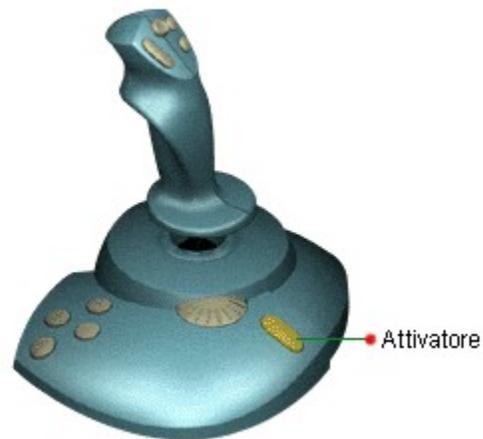
- Il numero di pulsanti supportato dipende dal gioco utilizzato. È possibile che i giochi creati per joystick convenzionali con due o quattro pulsanti non supportino i pulsanti sulla base del joystick SideWinder Precision Pro. Vedere la documentazione del gioco per determinare il numero di pulsanti supportato 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 Precision Pro (pulsanti 1-8) con l'Editor profili.
- Fare clic qui  per visualizzare la finestra Editor profili.

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

Pulsante Attivatore

È possibile utilizzare il pulsante Attivatore del joystick in due modi in base alle funzioni supportate dal gioco:

- Come nono pulsante. In aggiunta ai quattro pulsanti convenzionali e ai quattro pulsanti sulla base, il pulsante Attivatore è in grado di agire in un gioco come nono pulsante nel modo supportato dal gioco.
- Come pulsante "Attivatore". In alcuni giochi a ogni pulsante convenzionale e della base è possibile assegnare una seconda funzione, per un totale di 16 funzioni. Per eseguire l'azione assegnata a uno dei pulsanti con la modalità Attivatore attivato, tenere premuto il pulsante Attivatore e premere il pulsante sull'impugnatura o sulla base a cui è stata assegnata tale azione.



{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

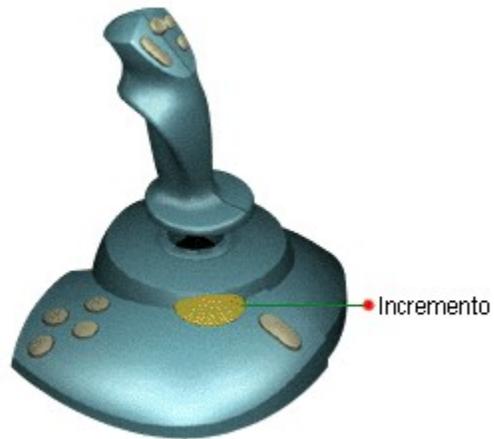
- Vedere la documentazione del gioco per determinare se l'hat switch è supportato dal gioco e la relativa funzionalità.

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

Pulsante Incremento

Il pulsante Incremento consente di controllare le funzioni di incremento, ad esempio per:

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



Nota

- Vedere la documentazione del gioco per determinare se l'incremento è supportato dal gioco e la relativa funzionalità.

{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 la relativa funzionalità. 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 non risponde ai comandi, procedere nel seguente modo:

- Verificare che i controlli di SideWinder Precision Pro funzionino correttamente.
{button ,Jl(`dev_joys.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".
- 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.
- Verificare che il joystick SideWinder Precision Pro sia stato impostato come Periferica 1.
{button ,Jl(`dev_joys.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 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 Precision Pro funzionano correttamente con tutti i giochi. Vedere la documentazione del gioco per determinare il numero di pulsanti supportato e le rispettive 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 Precision 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 Precision Pro (pulsanti 1-8) con l'Editor profili. Vedere la sezione "Creazione di profili per SideWinder Precision Pro".

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

Scheda Prova di SideWinder Precision Pro

In questa scheda è possibile verificare i controlli e il movimento della leva del joystick per assicurarsi che funzionino 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 accende 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 Precision Pro

In questa scheda è possibile attivare o disattivare il timone di direzione di SideWinder Precision 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 Precision Pro

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

