

Introduzione a Microsoft SideWinder Force Feedback Pro

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

Microsoft SideWinder Force Feedback Pro

In SideWinder Force Feedback Pro sono disponibili funzionalità che consentono un maggior coinvolgimento nelle azioni del gioco. Grazie alle funzioni di programmabilità e alla tecnologia innovativa di SideWinder Force Feedback Pro si ottengono prestazioni avanzate.

Per i giochi che ancora non supportano tale tecnologia, SideWinder Force Feedback Pro funziona come un joystick convenzionale, ma fornisce molteplici funzioni aggiuntive:

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



Connessione del joystick al computer e al cavo di alimentazione

Prima di utilizzare SideWinder Force Feedback Pro, è necessario collegare il joystick al computer e al cavo di alimentazione. La connessione viene eseguita tramite la porta giochi nella parte posteriore della scheda audio. La connessione al cavo di alimentazione viene effettuato con l'adattatore CA disponibile. Per la connessione di SideWinder Force Feedback Pro, procedere nel seguente modo:

- 1 Individuare la porta giochi a 15 pin sulla parte posteriore del computer. 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. 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.
- 2 Inserire il connettore del joystick SideWinder Force Feedback Pro nella porta giochi del computer e assicurarsi che sia posizionata correttamente.
- 3 Individuare il cavo di alimentazione nella parte sinistra del joystick ed inserire il cavo dell'adattatore CA.
- 4 Connettere l'adattatore CA alla presa.


Importante

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.

Note

- L'adattatore 12V, 1,3A CA fornito con il prodotto è un trasformatore Class 2 conforme agli standard UL oppure un alimentatore stabilizzato SELV conforme agli standard TUV. Utilizzare solo l'adattatore fornito con la periferica.
- Assicurarsi che la presa sia vicina al joystick e sia facilmente accessibile.
- Per utilizzare la funzione Prova di forza del joystick, la porta giochi deve essere posizionata nella scheda audio.

Verifica dei livelli di forza del joystick


- 1 Utilizzare la finestra Proprietà - Periferica di gioco per verificare i livelli di forza disponibili nel joystick.
Fare clic qui  per visualizzare la finestra Proprietà - Periferica di gioco.
- 2 Nell'elenco **Periferica** selezionare **Microsoft SideWinder Force Feedback Pro** e quindi fare clic su **Proprietà**.
- 3 Fare clic sulla scheda **Prova di forza**.
- 4 Sull'impugnatura del joystick premere uno dei pulsanti convenzionali o dei pulsanti sulla base per provare il livello di forza corrispondente. Ogni pulsante dovrebbe avere un livello di forza diverso.
- 5 Premere il pulsante Attivatore per accedere a un secondo insieme di livelli di forza e ripetere il passaggio 4.

Nota

Se i livelli di forza risultano inesistenti, lenti, intermittenti o in ritardo, è possibile fare clic sulla scheda **Diagnostica** e quindi sul pulsante **Risoluzione prova di forza** per avviare la procedura di risoluzione dei problemi.

Un sensore posizionato all'interno della leva del joystick ne impedisce il movimento fino a quando non viene afferrata. Questa funzione blocca il joystick quando non viene utilizzato.


Impostazione dell'intensità dei livelli di forza

- 1 Utilizzare la finestra Proprietà - Periferica di gioco per impostare il livello della prova di forza provato durante l'esecuzione del gioco.
Fare clic qui  per visualizzare la finestra Proprietà - Periferica di gioco.
- 2 Nell'elenco **Periferica** selezionare **Microsoft SideWinder Force Feedback Pro** e quindi fare clic su **Proprietà**.
- 3 Fare clic sulla scheda **Impostazioni**.
- 4 Fare clic e trascinare il cursore **Prova di forza** su **Bassa**, **Media** o **Alta** in base al livello di forza che si desidera ottenere nel gioco.

Nota

È possibile interrompere temporaneamente il gioco e provare diverse impostazioni per l'intensità della forza.

Impostazione dell'opzione Ritorno al centro del joystick

- 1 Utilizzare la finestra Proprietà - Periferica di gioco per impostare l'intensità della spinta necessaria per spostare la leva dalla posizione centrale.
Fare clic qui  per visualizzare la finestra Proprietà - Periferica di gioco.
- 2 Nell'elenco **Periferica** selezionare **Microsoft SideWinder Force Feedback Pro** e quindi fare clic su **Proprietà**.
- 3 Fare clic sulla scheda **Impostazioni**.
- 4 Fare clic e trascinare il cursore **Ritorno al centro** su **Debole, Medio** o **Rigido** in base alla resistenza della leva che si desidera provare durante il gioco. Selezionare **Debole** se si desidera che il joystick opponga una resistenza minima al movimento della mano e **Rigido** per la massima resistenza.

Nota

È possibile interrompere temporaneamente il gioco e provare diverse impostazioni per l'opzione Ritorno al centro durante il gioco.

Taratura del joystick

Il joystick SideWinder Force Feedback 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 Force Feedback Pro in base alle istruzioni fornite con il gioco.
- Verificare nella finestra Proprietà - Periferica di gioco che Microsoft SideWinder Force Feedback 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.

Fare clic qui  per visualizzare la finestra Proprietà - Periferica di gioco.

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


Suggerimenti per la configurazione del gioco per SideWinder Force Feedback Pro

Configurare il gioco per l'utilizzo ottimale delle nuove funzioni di SideWinder Force Feedback Pro. Se:

- Il gioco richiede di selezionare un joystick specifico, ma SideWinder Force Feedback 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

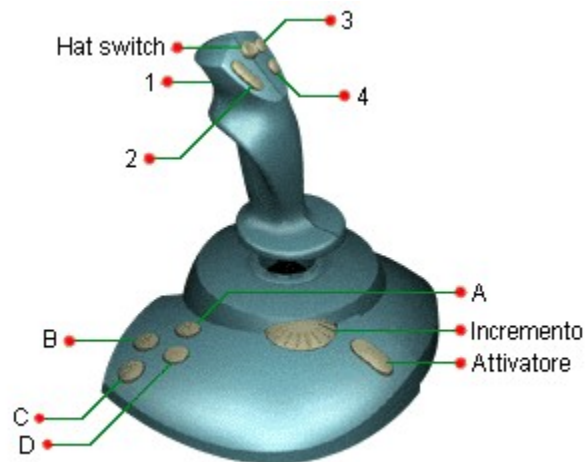
Il software per periferica di gioco SideWinder consente di registrare ed assegnare azioni del gioco ai pulsanti convenzionali e sulla base di SideWinder Force Feedback Pro (pulsanti 1-8) con l'Editor profili.

Fare clic qui  per visualizzare la finestra Editor profili.

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


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

Fare clic qui  per visualizzare la finestra Editor profili.

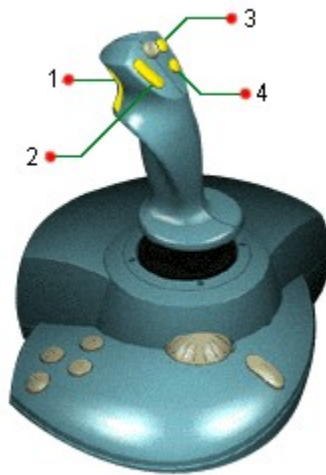
{button ,AL(`controls`)} Argomenti correlati

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:

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



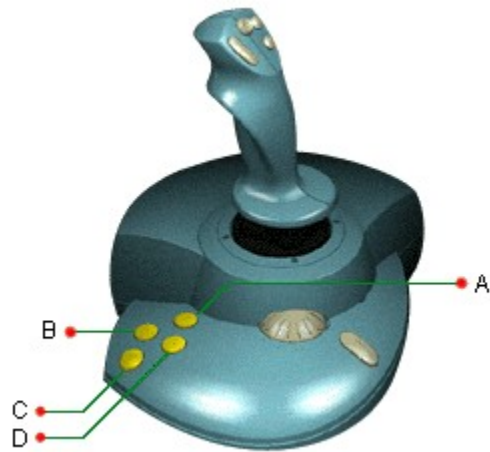
Note

- Il numero di pulsanti supportato dipende dal gioco utilizzato. Vedere la documentazione del gioco per determinare il numero di pulsanti supportato e le 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 Force Feedback 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 Force Feedback 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 SideWinder Force Feedback 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 Force Feedback 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 funzionalità 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". Alcuni giochi assegnano a ogni pulsante convenzionale e della base una seconda funzione, per un totale di 16 funzioni. 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.

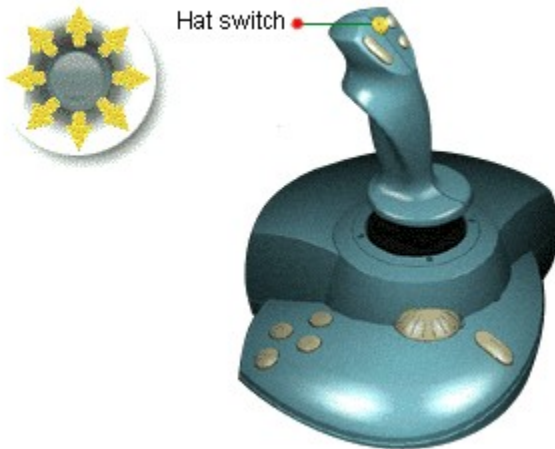


{button ,AL(`controls')} Argomenti correlati

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

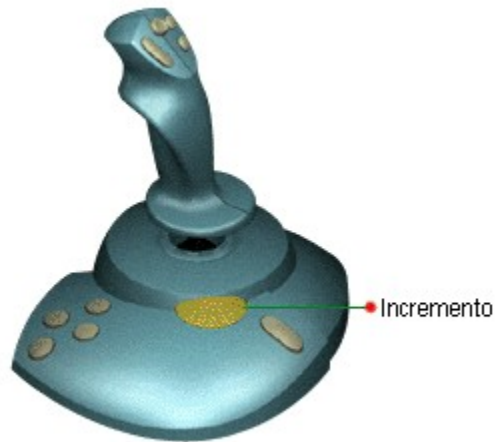
- Vedere la documentazione del gioco per determinare se l'hat switch è supportato dal gioco e la relativa funzionalità.

{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 SideWinder Force Feedback Pro non risponde ai comandi, procedere nel seguente modo:

- Verificare che i controlli di SideWinder Force Feedback 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 SideWinder Force Feedback Pro joystick oppure è necessario avviare il gioco per attivare il joystick. Vedere il file Leggimi per il joystick SideWinder Force Feedback 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 Force Feedback 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 non sono disponibili i livelli di forza durante l'esecuzione del gioco

Se in SideWinder Force Feedback Pro non sono disponibili i livelli di forza durante l'esecuzione del gioco, ma il gioco risponde al movimento della leva e alla pressione dei pulsanti, è possibile che ci sia un problema con la funzione Prova di forza.

Per risolvere questo problema, procedere nel seguente modo:

- Verificare che il joystick sia connesso correttamente alla porta giochi a 15 pin del computer.
- Assicurarsi che l'adattatore CA sia inserito nel joystick e nella presa.
- Assicurarsi che il gioco supporti la funzione Prova di forza. In caso contrario, SideWinder Force Feedback Pro funziona in modo simile a un joystick digitale SideWinder.
- Verificare che il joystick funzioni in modo corretto con i livelli di forza predefiniti.
{button ,Jl(`>howto',`JOLT_TestForces') } Verifica del livello di forza joystick.

Se le forze predefinite funzionano in modo corretto, è necessario controllare le impostazioni MIDI nella scheda audio. È possibile utilizzare la procedura di risoluzione dei problemi relativi alla funzione Prova di forza per verificare le impostazioni MIDI. Per eseguire tale operazione, fare clic sulla scheda **Diagnostica** e quindi sul pulsante **Risoluzione prova di forza** e seguire le istruzioni visualizzate.

- Verificare che il joystick SideWinder Force Feedback Pro sia stato impostato come Periferica 1.
{button ,Jl(`dev_joy.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;connect')} 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 Force Feedback Pro funzionano correttamente con tutti i giochi. Vedere la documentazione del gioco per determinare il numero di pulsanti supportato e la relativa funzione.

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 Force Feedback 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. Per ulteriori informazioni sulle porte giochi, vedere il file Leggimi di SideWinder Force Feedback Pro nel [menu Avvio](#).
{button ,Jl(`dev_all.hlp>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 Force Feedback Pro (pulsanti 1-8) con l'Editor profili.


Fare clic qui  per visualizzare la finestra Editor profili.

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

Cosa fare se il movimento del joystick è lento o intermittente

Una risposta ritardata o intermittente del joystick ai livelli di forza può indicare un'impostazione non corretta della modalità DMA necessaria per alcune schede audio.

Verificare ed impostare la modalità DMA nel seguente modo:

- 1 Fare clic qui  per visualizzare la finestra Proprietà Multimedia.
- 2 Fare clic sulla scheda **Avanzate**.
- 3 Nella finestra **Periferiche multimediali** fare doppio clic su **Periferiche audio**.
- 4 Selezionare la periferica audio desiderata, fare clic su **Proprietà** e quindi su **Impostazioni**.
- 5 Selezionare la casella di controllo **Usa modalità singola DMA**, se disponibile.
- 6 Fare clic su **OK**.

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

Scheda Prova di SideWinder Force Feedback 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 Force Feedback Pro

In questa scheda è possibile:

- Impostare il livello di forza del joystick durante il gioco. Fare clic e trascinare il cursore Prova di forza per selezionare un livello basso, medio o alto del livello di forza.
- Impostare l'intensità del ritorno al centro della leva del joystick. Selezionare **Debole** se si desidera che il joystick opponga una resistenza minima al movimento della mano e **Rigido** per la massima resistenza.
- Attivare il "timone" di direzione di SideWinder Force Feedback 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 Force Feedback Pro

La scheda Diagnostica consente di accedere alle procedure per la risoluzione dei problemi relativi Force Feedback Pro.

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

Scheda Prova di forza di SideWinder Force Feedback Pro

In SideWinder Force Feedback Pro è disponibile un insieme predefinito di livelli di forza che è possibile rieseguire per verificare il joystick, senza dover utilizzare un gioco che supporti la funzione Prova di forza.

Afferrare il joystick e premere uno dei pulsanti sulla leva o sulla base per riprodurre il livello di forza associato.

Premere il pulsante Attivatore per accedere ad un secondo insieme di prove di forza e ripetere il precedente passaggio.

Nota

Un sensore posizionato all'interno della leva del joystick ne impedisce il movimento fino a quando non viene afferrata. Questa funzione blocca il joystick quando non viene utilizzato.

