

Pregi e difetti dell'ultima generazione di prodotti per giocare

- per chi vuole giocare alla grande
- per scegliere il joystick più adatto

# Quando vincere è ciò che conta

**Guidare un'auto di Formula 1 come Schumacher o pilotare un supersonico come un Top Gun. Queste sono le sensazioni che i giocatori più accaniti vorrebbero provare. Oggi è possibile, basta scegliere il dispositivo adatto**

**S**ebbene sia difficile che avvengano vere e proprie rivoluzioni nel settore dei joystick, in questi ultimi anni qualche cosa di nuovo è successo. Dodici mesi fa sono arrivati i joystick digitali che permettono una maggior precisione e un maggior numero di pulsanti; si possono trovare vere e proprie stazioni di guerra, dedicate più che altro alle simulazioni di volo, che vi possono occupare metà della scrivania. Tali dispositivi hanno senza dubbio migliorato la vita a chi passa diverse ore davanti a giochi di ogni tipo.

Quest'anno, invece, tutti gli occhi sono puntati sui nuovi sistemi cosiddetti *force feedback*, cioè il joystick non è più un oggetto inerme che si fa strapazzare, ma ha una sua volontà. In pratica, quando giocando si spara con un fucile il joystick darà uno scossone che rappresenta il contraccolpo; la stessa cosa accade quando si è su di un aeroplano e si cerca di fare una manovra azzardata, ci sarà una resistenza proporzionale alla manovra. Sono inoltre di solito presenti decine di pulsanti e mini-joystick (i cosiddetti *hat*) che permettono di modificare il punto di vista mentre si gioca.

Al suo interno è stato inserito un piccolo microprocessore per gestire al meglio le risposte, che devono essere istantanee, ai movimenti del giocatore, per poter così avere l'impressione di un effetto reale. I giochi dove si potranno apprezzare maggiormente le possibilità offerte sono più che altro le simulazioni. Naturalmente per avere una di queste novità bisogna met-

re da parte una cifra non indifferente, dalle trecento mila in su, e sebbene sia emozionante utilizzare uno di questi nuovi sistemi, non sono certo perfetti. Forse ci si aspetterebbe di più da un sistema del genere l'impressione di essere con la cloche di un aeroplano o un fucile in mano è senza dubbio buona ma non ottima.

Non siamo però in grado ancora di valutare appieno le potenzialità; il limite può essere ricondotto in parte ai giochi e in parte al sistema; cioè i programmi che sfruttano a dovere le possibilità offerte dal *force feedback* al momento non sono molti. Quest'anno i titoli si dovrebbero moltiplicare e, siamo sinceri, un pochino migliorati.

Questo è il primo anno di vita: senza dubbio verranno rivisti sia l'hardware sia il software. Dobbiamo solo sperare in una proficua evoluzione e in una ancor più auspicabile riduzione dei prezzi.

Non c'è dubbio che attraverso la tecnologia *force feedback* ci si diverta e ci si avvicini un po' di più alla realtà. È un passaggio intermedio verso ciò che sarà "veramente" virtuale. Sono

molti i produttori che stanno pensando di introdurre joystick che sfruttano queste possibilità. Il **Sidewinder Pro** di Microsoft che abbiamo provato è uno dei primi e anche uno dei quelli meno costosi.

## Dagli aerei alle auto

Un tipo di joystick che ha già avuto un gran successo è il volante, che può avere o meno la pedaliera con freno e acceleratore. Sebbene sia abbastanza costoso, è un prodotto che ha avuto un grande successo fra le schiere di appassionati di simulazioni automobilistiche. Dalle prime versioni, che erano poco affidabili e si rompevano subito, le cose sono molto cambiate. Ora sono in commercio modelli solidi con prezzo abbastanza contenuto.

Sono naturalmente in arrivo anche i nuovi volanti che sfrutteranno la tecnologia *force feedback* e permetteranno quindi di godersi ancora di più curve e controsterzate. Uno dei modelli di cui siamo venuti a conoscenza, e che sarà disponibile a breve, è l'**Ultimate Per4mer Force Feedback Racing Wheel**, che include la bellezza di quindici

pulsanti programmabili. Ci si aspetta che durante la seconda metà dell'anno vengano introdotti molti altri prodotti di questo tipo che però non brilleranno di certo per il prezzo contenuto.

Per quanto riguarda invece i joypad, dedicati principalmente ai giochi sportivi o arcade, non ci sono molte novità e non ce ne saranno. L'unica indicazione da tenere presente è che sono ancora pochi i sistemi che permettono di collegare fino a quattro joypad contemporaneamente e quindi sfidare i propri amici o giocare in cooperazione con loro.

Chi ha la possibilità di trovarsi con altri giocatori davanti allo schermo dovrebbe poter cercare di sfruttarla al massimo: è sicuramente molto più divertente che giocare contro uno sfidante sordo e muto come è il personal computer.

I joypad sono anche i più indicati per i giochi che richiedono in generale molti tasti; ora mai la maggior parte offrono almeno otto tasti e alcuni permettono di creare anche delle macrostrutture (sequenze di comandi) per eseguire ►►►

## Per chi ha fretta

Modello	Produttore	Prezzo in lire	Aumento giocabilità	Giudizio
Cyberman 2	Logitech	149.000	●●●●	☆☆☆☆1/2
Pc Dash	Saitek	100.000	●●●	☆☆1/2
Sidewinder Ff Pro	Microsoft	319.000	●●●1/2	☆☆☆
Sigh Fighter Digital	Trust	29.000	●●●	☆☆☆
Thunder Wheel 3D	Trust	89.000	●●●1/2	☆☆☆1/2
X36	Saitek	299.000	●●●●	☆☆☆☆

## I JOYSTICK E I PAD PROVATI DA PC OPEN

## SIMULAZIONI

## SCHEDA TECNICA

**Modello:** X36  
**Produttore:** Saitek  
<http://www.saitek.com>  
**Distributore:** 3D Planet  
 Tel. 02/44.73.949  
**Tipo:** Cloche più throttle e timone.  
**Caratteristiche:** 3 hat a 8 direzioni, uno a quattro, due controlli rotanti e una decina di pulsanti

## IL GIUDIZIO

Un vera postazione da guerra, costituita da una coppia di joystick uno per la direzione e l'altro per gestire i motori. Completamente programmabile, ma un po' complesso, funziona con Windows 3.1, 95 e Dos. Un sistema soprattutto per gli appassionati di simulazioni di volo.



## IL TEST DI PC OPEN

Aumento giocabilità ●●●●  
 Valutazione globale ★★☆☆

Prezzo: L. 299.000 iva inclusa

## UNIVERSALE

## SCHEDA TECNICA

**Modello:** Sidewinder Force Feedback  
**Distributore:** Microsoft  
 Tel. 02/70.39.21  
<http://www.microsoft.it/>  
**Tipo:** Joystick con simulazione di forze contrarie  
**Caratteristiche:** 8 pulsanti e hat a otto direzioni, sedici funzioni programmabili

## IL GIUDIZIO

Reagisce ai comandi dando un'impressione maggiore. Se il prezzo fosse un po' più contenuto sarebbe senza dubbio la scelta migliore per tutti gli appassionati. Unica pecca è la ventolina di raffreddamento troppo rumorosa. AL momento sono ancora pochi i giochi che lo supportano.

## IL TEST DI PC OPEN

Aumento giocabilità ●●●● 1/2  
 Valutazione globale ★★☆☆

Prezzo: L. 319.000 iva inclusa



## SIMULAZIONI

## SCHEDA TECNICA

**Modello:** Thunder Wheel 3D  
**Produttore:** Trust  
<http://www.trust.nl>  
**Distributore:** Aashima  
 Tel. 051/66.35.911  
**Tipo:** joystick per simulatori di volo  
**Caratteristiche:** 4 pulsanti timone e throttle per la velocità

## IL GIUDIZIO

Una cloche studiata per i simulatori di volo ma che può essere anche utilizzata per qualsiasi altro gioco che richieda un volante. Se passate molte ore a giocare ai simulatori questa è una buona occasione per giocare meglio. Peccato che sia un po' troppo "molle".



## IL TEST DI PC OPEN

Aumento giocabilità ●●●● 1/2  
 Valutazione globale ★★☆☆ 1/2

Prezzo: L. 89.000 iva inclusa

## IN SOGGETTIVA

## SCHEDA TECNICA

**Modello:** Cyberman 2  
**Distributore:** Logitech  
 Tel. 02/21.51.062  
<http://www.logitech.it>  
**Tipo:** Sistema per giochi in soggettiva  
**Caratteristiche:** impugnatura a tre assi e 4 pulsanti

## IL GIUDIZIO

Un prodotto molto interessante, completamente studiato per giocare a Quake e simili. Non immediato da utilizzare ma una volta appreso il sistema ci si gode i giochi in soggettiva meglio che con qualsiasi altro tipo di joystick. Gli appassionati del genere lo apprezzeranno molto.

## IL TEST DI PC OPEN

Aumento giocabilità ●●●●  
 Valutazione globale ★★☆☆ 1/2

Prezzo: L. 149.000 iva inclusa



## SPORTIVI/ARCADE

## SCHEDA TECNICA

**Modello:** Sight Fighter Digital  
**Distributore:** Aashima  
 Tel. 051/66.35.911  
<http://www.trust.nl>  
**Tipo:** game pad digitale  
**Caratteristiche:** 8 pulsanti con due a fuoco rapido

## IL GIUDIZIO

Questo pad ha due caratteristiche distintive: le ventose per tenerlo ben fermo e l'asticella per le direzioni. I pulsanti disponibili sono otto e si possono avere tasti a fuoco rapido. Purtroppo non sono programmabili. Ottimo per i giochi arcade.



## IL TEST DI PC OPEN

Aumento giocabilità ●●●●  
 Valutazione globale ★★☆☆

Prezzo: L. 29.000 iva inclusa

## UNIVERSALE

## SCHEDA TECNICA

**Modello:** Pc Dash  
**Produttore:** Saitek  
<http://www.saitek.com>  
**Distributore:** 3D Planet  
 Tel. 02/44.73.949  
**Tipo:** tastiera per semplificare il gioco  
**Caratteristiche:** una serie di schede ottimizza le funzioni dei tasti per i vari giochi

## IL GIUDIZIO

Non è altro che una tastiera con una scheda colorata sopra che indica la funzione dei pulsanti. L'utilità risiede nel fatto che non c'è bisogno di ricordarsi la funzione di ogni tasto. Le schede possono essere create con il software incluso o ancora meglio scaricate attraverso Internet. Utile in particolare per i neofiti

## IL TEST DI PC OPEN

Aumento giocabilità ●●●●  
 Valutazione globale ★★☆☆ 1/2

Prezzo: L. 100.000 iva inclusa



▶▶▶ particolari azioni. La scelta di un joypad non è però sempre facile: possono trovarsi modelli troppo piccoli o troppo grandi per le proprie mani. E se non ci si rende conto subito della cosa si può fare un acquisto incauto. Bisogna chiedere sempre al negoziante di poter provare l'impugnatura per valutarla accuratamente: i giocatori accaniti con il joypad sbagliato possono avere a fastidi non indifferenti alle mani.

## Giochiamo con il notebook

Anche chi ha un portatile può collegare un joystick per giocare. Sono disponibili da tempo adattatori che permettono di avere un joystick anche senza la porta apposita.

Uno di questi prodotti è la **Basics Game Port** della New Media, che consiste in una Pc Card Tipo 2 che viene inserita in un connettore libero nel notebook e rende così disponibile una normale porta joystick che consente di giocare sia in Dos che Windows 3.1 o 95.

Si possono collegare quindi due joystick con 2 assi e pulsanti oppure uno con 4 assi e pulsanti. Si possono usare pro-

dotti sia analogici sia digitali.

Una delle carenze dei joystick è un maggiore controllo sulla sensibilità del sistema di puntamento. Spesso si vorrebbe cambiare la risposta del proprio joystick ad un nostro comando, cioè fare in modo che un piccolo spostamento corrisponda veramente a un minimo movimento sullo schermo, invece molto spesso ci si deve concentrare per non esagerare nei movimenti. Questo è naturalmente da imputare più che ai produttori di joystick a chi sviluppa il software che li gestisce: basterebbe anche un semplice sistema che in fase di calibrazione permettesse di decidere il grado di sensibilità.

## Una nuova generazione di sistemi

I giocatori però hanno bisogno di qualcosa di più. I sistemi di puntamento esistenti non sono più adeguati alla situazione attuale: mentre i giochi stanno diventando paurosamente reali e la potenza dei computer ha raggiunto livelli molto elevati i joystick non si sono abbastanza evoluti. C'è bisogno di una nuova generazione di sistemi di

puntamento che rompano con il passato, un'idea veramente nuova. Computer Union ha provato con il suo **Vr Gear**, una buona idea ma che può essere utilizzato efficacemente con pochi giochi e che ha qualche piccolo neo che però non lo rende abbastanza efficace.

Ci si sta avvicinando veramente alla realtà virtuale. La tecnologia c'è e se oggi i costi di un prodotto del genere sono elevati in breve tempo si potrebbe arrivare a vendere questi dispositivi a prezzi accessibili a tutti, o quasi, come è accaduto per le schede grafiche 3d e altri sistemi. Quando furono messi in commercio i primi prodotti per giocare di nuova generazione c'era una forte limitazione anche a causa delle prestazioni non sufficienti da parte dei computer. Ma oggi con tutta la potenza disponibile nel processore di base e, soprattutto, nelle schede grafiche accelerate non si dovrebbero avere più problemi. Comunque prima che vengano lanciati prodotti in grande quantità, quindi con prezzi accessibili, bisognerà attendere ancora diverso tempo.

Marco Pizzo

## IL JOYSTICK E IL PCI

Solitamente il joystick è collegato alla porta presente sulle schede audio. Queste ultime, fino a poco tempo fa erano solo di tipo Isa, adesso è invece possibile acquistare modelli che utilizzano il bus Pci, come per esempio la Monster Sound di Diamond. Purtroppo si può incorrere in un noioso problema: alcuni joystick rischiano di non funzionare, soprattutto se fanno parte della schiera dei nuovi joystick digitali. Per esempio la Logitech nel manuale del Cyberman 2 dichiara che non può funzionare proprio con la scheda musicale Monster Sound. Il problema sembra che debba essere risolto attraverso la nuova versione di Direct Input di Microsoft - il software che si occupa di gestire le periferiche di gioco in Windows 95 - ma come sempre c'è una tendenza a dare la colpa agli altri. Quindi attenzione alle schede

## Per provare l'emozione della realtà virtuale

La realtà virtuale rappresenta senza dubbio il futuro dei giochi per computer: la totale immersione nella scena dà una sensazione incredibile e chi ha già provato alcuni sistemi di questo tipo può capire le sue potenzialità. *VR Gear* praticamente riprende la concezione del casco virtuale eliminando però il display per probabili motivi di costo.

Le cuffie e il microfono (per i comandi vocali) sono incorporati, i movimenti vengono trasmessi alla base del Vr Gear da un sensore posto sulla fronte, che si occupa anche di mandare i dati al computer. C'è pure un piccolo pad da tenere in mano con quattro pulsanti e throttle che può essere usato per regolare la velocità. Il tutto è collegato attraverso diversi cavi e cavetti che si connettono alla porta joystick, alla seriale a 9 pin per ottenere la modalità digitale, all'uscita audio della scheda musicale e a quella del microfono. Il risultato che

si ottiene è quindi di muovere la testa per dirigere il gioco. Non sarebbe una cattiva idea se non fosse per un piccolo problema: lo schermo non si muove e quindi quando si gira la testa per spostarsi in una certa direzione gli occhi possono avere dei problemi a seguire quello che accade e il collo, dovendo fare sempre gli stessi movimenti partita dopo partita, inizia a soffrirne. Inoltre, per consentire una maggiore libertà dei movimenti sarebbe stato preferibile avere almeno una parte dei collegamenti attraverso un sistema a infrarossi. Dalle dimensioni, si intuisce che Il Vr Gear è un dispositivo pensato soprattutto per i più giovani. Infatti se la vostra testa non è abbastanza piccola dopo un po' di tempo passato con indosso il casco avvertirete una certa pressione laterale. Se siete intenzionati all'acquisto (il Vr Gear costa 215.000 lire), vi consigliamo quindi di provarlo per almeno qualche minuto.

La risposta ai comandi di direzione è molto buona: si riesce a far muovere come ci si aspetta i personaggi o le astronavi sullo schermo e per alcuni giochi può risultare anche più comodo di in joystick. Purtroppo i videogame che prevedono i comandi vocali sono pochissimi e quindi l'uso del microfono risulta un po' limitato. In compenso si può usare questa funzione per gestire parzialmente Windows 95. Inoltre si può impiegare il casco come mouse. Per provare il Vr Gear immediatamente sono inclusi alcuni giochi in versione demo: Jedi Knight, I-War, Sub Culture e Hexen 2.

Per informazioni chiamare Video Computer al numero 167/01.93.31.

