

Introduzione al Creatore profili di gioco

Il Creatore profili di gioco consente di creare profili personalizzati per le periferiche di gioco digitali Microsoft SideWinder. È possibile creare molti profili per ciascuna combinazioni gioco-periferica e quindi selezionare il profilo che verrà caricato automaticamente all'inizio di ogni gioco.

Il Creatore profili di gioco consente di utilizzare al meglio i giochi preferiti.

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

Cenni preliminari sulla creazione di profili

Per creare un profilo è necessario eseguire tre passaggi:

- 1 Selezionare la periferica di gioco per cui si desidera creare un profilo.
- 2 Associare a tale periferica uno o più giochi.
- 3 Creare uno o più profili per ciascuna combinazione gioco-periferica.
 - I profili per il game pad Microsoft SideWinder possono includere sequenze di tasti assegnate ai pulsanti e/o macro.
 - I profili per il joystick Microsoft SideWinder 3D Pro possono includere solo assegnazioni di tasti ai pulsanti.

Suggerimenti

- Quando si seleziona una periferica nell'elenco delle periferiche, dei giochi e dei profili, nel Creatore profili di gioco verranno visualizzate informazioni sulla creazione di profili.
- Il primo profilo creato per una particolare combinazione gioco-periferica diventa automaticamente il profilo predefinito di tale combinazione.
- Nell'elenco delle periferiche, dei giochi e dei profili, il profilo predefinito è contrassegnato da un segno di spunta giallo.
- Dopo aver creato almeno un profilo per la combinazione gioco-periferica, non è necessario tenere aperto il Creatore profili di gioco per utilizzare tale profilo. Le assegnazioni di pulsanti e macro saranno disponibili nel profilo predefinito all'avvio di ogni gioco.

{button ,AL(`profiles;AddGame')} Argomenti correlati

Cenni preliminari sulle macro del game pad SideWinder

Il Creatore profili di gioco consente di assegnare una particolare sequenza di pulsanti del game pad, detta macro, a un unico pulsante del game pad SideWinder.

Per eseguire la macro durante il gioco, utilizzare il pulsante Macro (M) del game pad SideWinder come il tasto MAIUSC. Tenere premuto il pulsante M e quindi premere il pulsante del game pad assegnato alla macro.

È possibile assegnare una macro a ciascuno dei pulsanti del game pad SideWinder di seguito elencati:

- Pulsanti A, B e C
- Pulsanti X, Y e Z
- Trigger destro e sinistro



Una macro del game pad SideWinder può includere:

- Pressione dei pulsanti del D-Pad in una direzione qualsiasi.
- Pressione dei pulsanti del game pad (pulsanti da 1 a 8) supportati dal gioco. Se, ad esempio, un gioco supporta solo un joystick a due pulsanti, le macro del game pad SideWinder potranno includere solo l'assegnazione per il pulsante A (pulsante 1) e quella per il pulsante B (pulsante 2).

Una macro del game pad SideWinder non può includere:

- Un'altra macro.
- Sequenze di tasti assegnate ai pulsanti.
- Pulsanti non supportati dal gioco.

Suggerimenti

- È possibile assegnare un tasto e una macro allo stesso pulsante del game pad SideWinder.
- Se tra i pulsanti della macro del game pad SideWinder ne viene incluso uno non supportato dal gioco, i pulsanti inseriti nella macro rimarranno visibili nell'area di registrazione ma verranno ignorati. La macro pertanto non verrà eseguita nel modo desiderato. Consultare la documentazione relativa al gioco.

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

Simboli macro

Quando si registra una macro per il game pad SideWinder, nel Creatore profili di gioco viene visualizzato un simbolo per ciascun pulsante che viene premuto sul game pad. Tali simboli rappresentano:

- I pulsanti specifici premuti sul game pad SideWinder, ad esempio L (trigger sinistro) o A (pulsante A).
- Se è stato registrato un movimento rapido o prolungato. La durata della pressione del pulsante determina se si desidera eseguire un movimento rapido o prolungato.
- Pulsanti premuti in successione o contemporaneamente.

Dopo aver registrato una macro, è possibile verificarne il funzionamento procedendo in uno dei seguenti modi:

- Controllare una sequenza di movimenti elencati nella documentazione del gioco e verificare se la macro creata funziona correttamente.
- Provare la macro nel gioco per verificare se produce i risultati desiderati.

Movimento rapido

Un simbolo bordato o vuoto rappresenta la pressione di un pulsante per un intervallo di tempo inferiore a un secondo. La sequenza che segue, ad esempio, indica che è stato premuto il D-Pad verso destra, che è stato rilasciato rapidamente e che quindi è stato eseguito un movimento rapido con il pulsante A.



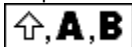
Movimento prolungato

Un simbolo pieno o nero significa che il pulsante è stato premuto per un intervallo di tempo maggiore o uguale a un secondo. La sequenza che segue, ad esempio, indica che è stato premuto il D-Pad verso destra per tale intervallo di tempo, che è stato rilasciato e che quindi è stato eseguito un movimento prolungato con il pulsante A.



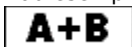
Rilascio di tutti i pulsanti

Una virgola tra i simboli significa che sono stati rilasciati tutti i pulsanti prima di premere il successivo. La sequenza che segue, ad esempio, indica che è stato premuto il D-Pad verso l'alto e che lo si è rilasciato rapidamente, che è stato eseguito un movimento prolungato con il pulsante A e quindi con il pulsante B.



Pressione contemporanea

Un segno più tra i simboli significa che sono stati premuti due o più pulsanti alla volta. La sequenza che segue, ad esempio, indica che i pulsanti A e B sono stati tenuti premuti contemporaneamente.



Suggerimenti

- Se al simbolo vuoto è associato un simbolo pieno significa che è stato premuto rapidamente il secondo pulsante (simbolo vuoto) mentre si teneva premuto il primo pulsante (simbolo pieno) e che quindi entrambi i pulsanti sono stati rilasciati.
- Se tra i pulsanti della macro del game pad SideWinder ne viene incluso uno non supportato dal gioco, i pulsanti inseriti nella macro rimarranno visibili nell'area di registrazione ma verranno ignorati. La macro pertanto non verrà eseguita nel modo desiderato. Consultare la documentazione relativa al gioco per verificare i pulsanti supportati.

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

Utilizzo dei profili con i giochi

Dopo aver creato uno o più profili per una particolare combinazione gioco-periferica, all'avvio del gioco verrà caricato automaticamente il profilo predefinito.


Utilizzare le impostazioni indicate nel profilo predefinito nei seguenti modi:

- Per eseguire nel gioco un'azione associata a un tasto, premere il pulsante del game pad SideWinder o del joystick a cui è assegnato tale tasto.
- Per utilizzare una macro del game pad SideWinder, tenere premuto il pulsante Macro (M) sul game pad e quindi premere il pulsante a cui è stata assegnata la macro.

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

Associazione di un gioco a una periferica di gioco

Per specificare una combinazione gioco-periferica, procedere nel seguente modo.

- 1 Fare clic qui  per visualizzare il Creatore profili di gioco.
- 2 Nell'elenco delle periferiche, dei giochi e dei profili in alto a sinistra, fare clic sulla periferica che si desidera associare al gioco.
- 3 Fare clic su **Aggiungi gioco**.
- 4 Nella casella **Nome gioco** digitare il nome del gioco. Il nome apparirà nell'elenco delle periferiche, dei giochi e dei profili.
- 5 Nella casella **Cerca in** selezionare l'unità e la cartella in cui si trovano i file eseguibili del gioco.
- 6 Nell'elenco dei file selezionare il file eseguibile del gioco, che in genere ha estensione .exe o .com.
In alternativa, se si conosce il percorso e il nome del file eseguibile, è possibile digitarlo nella casella **Nome file**.
- 7 Fare clic su **OK**.


Nota

- Se il gioco viene avviato con un file batch di MS-DOS, che ha estensione .bat, è necessario conoscere il nome del file eseguibile del gioco per poter associare tale gioco a una periferica di gioco.

{button ,AL(`AddGame;profiles') } Argomenti correlati

Assegnazione di sequenze di tasti a un pulsante della periferica di gioco

Per creare sequenze di tasti assegnate ai pulsanti per le periferiche di gioco SideWinder, procedere nel seguente modo.


- 1 Fare clic qui  per visualizzare il Creatore profili di gioco.
Verificare di aver associato il gioco a una periferica e di aver creato almeno un profilo per tale combinazione gioco-periferica.
- 2 Nell'elenco delle periferiche, dei giochi e dei profili fare clic sul profilo che si desidera modificare.
- 3 Fare clic su **Sequenze di tasti**.
- 4 Sul game pad o sul joystick premere il pulsante che si desidera associare alla sequenza di tasti.
- 5 Premere la sequenza di tasti desiderata.
Nota: la sequenza è formata da uno o due tasti. In quest'ultimo caso, ad esempio CTRL e T, i tasti dovranno essere premuti contemporaneamente.
- 6 Fare clic su **Salva**.
- 7 Per assegnare un'altra sequenza di tasti a un pulsante, ripetere i passaggi da 4 a 6.

Suggerimenti

- Per eliminare un'assegnazione di sequenza di tasti, fare clic sul pulsante corrispondente sulla figura della periferica di gioco SideWinder e quindi fare clic su **Cancella sequenza tasti**.
- Quando si utilizza una periferica di gioco, è necessario verificare che il gioco supporti le sequenze di tasti. In alcuni giochi l'input da tastiera viene disattivato se il game pad o il joystick è la periferica di gioco selezionata.

{button ,AL(`keystrokes;profiles')} Argomenti correlati

Copia di un profilo in un altro gioco


- 1 Fare clic qui  per visualizzare il Creatore profili di gioco.
- 2 Nell'elenco delle periferiche, dei giochi e dei profili fare clic sul profilo che si desidera copiare.
- 3 Scegliere **Copia** dal menu **Modifica**.
- 4 Nell'elenco delle periferiche, dei giochi e dei profili fare clic sul gioco in cui si desidera copiare il profilo. Se il gioco è associato a più periferiche, verificare di fare clic su quello corrispondente alla periferica desiderata.
- 5 Scegliere **Incolla** dal menu **Modifica**.

Note

- È possibile copiare profili solo tra giochi che utilizzano gli stessi movimenti eseguiti con sequenze di tasti e pulsanti del game pad.
- Se si copia un profilo in un gioco associato a una periferica diversa, quest'ultima dovrà essere dello stesso tipo. Un profilo può essere copiato tra due game pad SideWinder, ma non tra un game pad e un joystick SideWinder 3D Pro.

{button ,AL(`copy;profiles`)} Argomenti correlati

Creazione di un nuovo profilo


- 1 Fare clic qui  per visualizzare il Creatore profili di gioco. Verificare di aver associato il gioco a una periferica di gioco.
- 2 Nell'elenco delle periferiche, dei giochi e dei profili fare clic sul gioco per cui si desidera creare un profilo. Se il gioco è associato a più periferiche, verificare di fare clic su quello corrispondente alla periferica desiderata.
- 3 Fare clic su **Nuovo profilo**.
- 4 Nell'elenco delle periferiche, dei giochi e dei profili digitare il nome del profilo nella casella corrispondente. Digitare, ad esempio, il proprio nome.
- 5 Assegnare sequenze di tasti a un pulsante della periferica di gioco. (Vedere Argomenti correlati).
- 6 Registrare una macro del game pad SideWinder. (Vedere Argomenti correlati).
- 7 Fare clic su **Salva**.

Suggerimenti

- È possibile creare più profili per la stessa combinazione gioco-periferica. Nei giochi di combattimento, ad esempio, è possibile creare un profilo diverso per ciascun personaggio.
- È possibile copiare un profilo tra due giochi. I profili copiati funzionano unicamente nei giochi per i quali sono associati gli stessi movimenti alle sequenze di tasti e ai pulsanti del game pad.
- Il primo profilo creato per una specifica combinazione gioco-periferica diventa automaticamente il profilo predefinito per tale combinazione gioco-periferica.

{button ,AL(`AddGame;macros;keystrokes;copy') } Argomenti correlati

Eliminazione di un gioco associato a una periferica


- 1 Fare clic qui  per visualizzare il Creatore profili di gioco.
- 2 Nell'elenco delle periferiche, dei giochi e dei profili fare clic sul gioco che si desidera eliminare. Se il gioco è associato a più periferiche, verificare di fare clic su quello corrispondente alla periferica desiderata.
- 3 Fare clic su **Elimina**.

Nota

- Eliminando un gioco associato a una particolare periferica verranno eliminati anche tutti i profili definiti per tale combinazione gioco-periferica.


{button ,AL(`delete;AddGame')} Argomenti correlati

Eliminazione dell'assegnazione di una sequenza di tasti a un pulsante

- 1 Fare clic qui  per visualizzare il Creatore profili di gioco.
- 2 Nell'elenco delle periferiche, dei giochi e dei profili fare clic sul profilo che si desidera modificare.
- 3 Fare clic su **Sequenze di tasti**.
- 4 Sul game pad o sul joystick premere il pulsante assegnato alla sequenza di tasti che si desidera eliminare.
- 5 Fare clic su **Cancela sequenza tasti** e quindi su **Salva**.

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

Eliminazione di un profilo


- 1 Fare clic qui  per visualizzare il Creatore profili di gioco.
- 2 Nell'elenco delle periferiche, dei giochi e dei profili fare clic sul profilo che si desidera eliminare.
- 3 Fare clic su **Elimina**.

Nota

- Se si elimina l'unico profilo associato a un gioco, il Creatore profili di gioco rimuoverà il gioco. Se si desidera mantenere la combinazione gioco-periferica, è necessario creare un nuovo profilo prima di eliminare l'unico profilo associato.


{button ,AL(`delete`)}

Eliminazione di una macro del game pad SideWinder

- 1 Fare clic qui  per visualizzare il Creatore profili di gioco.
- 2 Nell'elenco delle periferiche, dei giochi e dei profili fare clic sul profilo che si desidera modificare.
- 3 Fare clic su **Avanzate**.
- 4 Nella figura del game pad fare clic sul pulsante assegnato alla macro che si desidera eliminare.
- 5 Nell'area di registrazione della macro fare clic su **Cancella**.


{button ,AL(`delete;macros')} Argomenti correlati

Modifica di un profilo esistente

- 1 Fare clic qui  per visualizzare il Creatore profili di gioco.
- 2 Nell'elenco delle periferiche, dei giochi e dei profili fare clic sul profilo che si desidera modificare.
- 3 Aggiungere, eliminare o modificare sequenze di tasti assegnate ai pulsanti per la periferica di gioco.
- 4 Registrare, cancellare o registrare nuovamente una o più macro del game pad SideWinder.
- 5 Fare clic su **Salva**.

{button ,AL(`profiles;keystrokes;macros')} Argomenti correlati

Spostamento di un profilo tra giochi




- 1 Fare clic qui  per visualizzare il Creatore profili di gioco.
- 2 Nell'elenco delle periferiche, dei giochi e dei profili fare clic sul profilo che si desidera spostare.
- 3 Scegliere **Taglia** dal menu **Modifica**.
- 4 Fare clic sul gioco in cui si desidera spostare il profilo.
- 5 Scegliere **Incolla** dal menu **Modifica**.

Note

- È possibile spostare profili solo tra giochi che utilizzano gli stessi movimenti eseguiti con sequenze di tasti e pulsanti del game pad.
- Se si sposta un profilo in un gioco associato a una periferica diversa, quest'ultima dovrà essere dello stesso tipo. Un profilo può essere copiato tra due game pad SideWinder, ma non tra un game pad e un joystick SideWinder 3D Pro.

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

Registrazione di una macro del game pad SideWinder


- 1 Fare clic qui  per visualizzare il Creatore profili di gioco.
- 2 Nell'elenco delle periferiche, dei giochi e dei profili fare clic sul profilo che si desidera modificare.
- 3 Fare clic su **Avanzate**.
- 4 Nella figura del game pad fare clic sul pulsante del game pad a cui si desidera assegnare la macro.
- 5 Per iniziare la registrazione fare clic sul pulsante .
- 6 Sul game pad premere la sequenza di pulsanti della macro.
- 7 Al termine della registrazione fare clic sul pulsante .
- 8 Nella casella sotto il pulsante **Cancella nome macro** digitare il nome da assegnare alla macro.

Suggerimenti

- Per cancellare la macro e ricominciare, fare clic sul pulsante grigio **Cancella** sull'area di registrazione della macro.
- Per cancellare il nome della macro digitato, fare clic sul pulsante verde **Cancella nome macro**.
- Se non si desidera salvare la macro registrata, fare clic su **Annulla**.
- È possibile assegnare sia una sequenza di tasti che una macro allo stesso pulsante.


{button ,AL(`macros;profiles')}` Argomenti correlati

Modifica del nome di un gioco o di un profilo

- 1 Fare clic qui  per visualizzare il Creatore profili di gioco.
- 2 Fare clic con il pulsante destro del mouse sul gioco o profilo che si desidera rinominare nell'elenco di periferiche, giochi e profili.
- 3 Scegliere **Rinomina** dal menu di scelta rapida.
- 4 Digitare un nuovo nome per il gioco o profilo.
- 5 Fare clic su **Salva**.

{button ,AL(`AddGame;profiles')} Argomenti correlati

Salvataggio di un profilo


- 1 Fare clic qui  per visualizzare il Creatore profili di gioco.
- 2 Creare un nuovo profilo oppure modificarne uno esistente.
- 3 Fare clic su **Salva**.

Suggerimento

- È possibile salvare lo stesso profilo per un altro gioco o periferica utilizzando i comandi **Copia e Incolla** del menu **Modifica**. Il profilo, tuttavia, funzionerà solo per i giochi che utilizzano gli stessi movimenti eseguiti con la tastiera o con i pulsanti del game pad.

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

Impostazione di un profilo predefinito per un gioco


- 1 Fare clic qui  per visualizzare il Creatore profili di gioco.
- 2 Nell'elenco delle periferiche, dei giochi e dei profili fare clic sul profilo che si desidera impostare come profilo predefinito per il gioco.
- 3 Fare clic sulla casella di controllo **Carica questo profilo all'avvio del gioco** se non è selezionata.
- 4 Fare clic su **Salva**.

Suggerimento

- Se per un gioco è stato definito un solo profilo, non è necessario impostare il profilo predefinito. Questo verrà creato automaticamente.

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

Modifica del profilo durante il gioco

- 1 Fare clic qui  per visualizzare il Creatore profili di gioco.
- 2 Fare clic con il pulsante destro del mouse sul profilo che si desidera utilizzare e quindi fare clic su **Imposta come predefinito**.
- 3 Premere ALT+TAB per tornare al gioco. Verrà utilizzato automaticamente il profilo selezionato.

Suggerimento

- Poiché per lo stesso gioco si possono creare più profili, è possibile cambiare profilo durante il gioco, ad esempio passare da un personaggio all'altro.
- Alcuni giochi non supportano la funzionalità ALT+TAB di Windows 95. In tal caso, il gioco potrebbe non funzionare in modo corretto quando si preme la combinazione di tasti ALT+TAB.

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

Esecuzione di una macro del game pad SideWinder durante il gioco

- Tenendo premuto il pulsante Macro (M) sul game pad SideWinder premere il pulsante assegnato alla macro.

{button ,AL(`profiles;macros')}} Argomenti correlati

Esecuzione della sequenza di tasti assegnata a un pulsante durante il gioco

- Premere il pulsante del game pad o del joystick SideWinder a cui è stata assegnata la sequenza di tasti.

{button ,AL(`keystrokes;profiles')} Argomenti correlati

Digitare il nome che si desidera assegnare al gioco. È possibile specificare il titolo del gioco oppure un nome personalizzato.

Per specificare il nome del file eseguibile del gioco, digitarlo nella casella **Nome file**. In alternativa, è possibile ricercare il nome del file nella casella **Cerca in**.

Consente di aprire la cartella in cui si trova il file eseguibile del gioco, che in genere ha estensione .exe o .com.
Per aprire una cartella in un'unità diversa, fare clic nella posizione desiderata nella casella **Cerca in**. Sotto la casella verrà visualizzato il contenuto della cartella o dell'unità selezionata.

Fare clic per salvare il collegamento del gioco con la periferica selezionata nel Creatore profili di gioco.

Cosa fare per installare gli stessi profili per un gioco sia nel PC che in rete

È necessario associare alla periferica due copie del nome del file del gioco nel Creatore profili di gioco:

- una copia per il nome del file del gioco nel disco rigido del computer
- una copia per il nome del file del gioco nell'unità di rete.

Per associare il gioco a una periferica, nel Creatore profili di gioco è necessario specificare sia il nome che la posizione del file del gioco.

Suggerimento

- Per copiare i profili da una copia all'altra del gioco, utilizzare i comandi **Copia** e **Incolla** del menu **Modifica**.
- Per identificare rapidamente un gioco in rete, nella finestra di dialogo **Aggiungi gioco** assegnare alla propria copia di rete un nome che inizia con "Rete", ad esempio "Rete - Microsoft Flight Simulator".

{button ,AL(`copy;AddGame')} Argomenti correlati

Cosa fare se la macro del game pad SideWinder non funziona

Procedere in uno dei seguenti modi:

- Nel Creatore profili di gioco assicurarsi che il profilo che contiene la macro sia impostato come profilo predefinito.
- Aprire il profilo utilizzato per questa combinazione gioco-periferica e assicurarsi di aver assegnato la macro a un pulsante del game pad. È possibile verificare che esista una macro assegnata a un pulsante facendo clic sul pulsante sullo schermo e verificando se nell'area di registrazione macro sono visualizzati simboli di macro.
- Provare i movimenti del gioco per verificare i tempi e quindi registrare nuovamente la macro utilizzando il Creatore profili di gioco. Se, ad esempio, nel gioco è necessario premere rapidamente i pulsanti anziché tenerli premuti, la macro non funziona.
- Verificare che il movimento assegnato come macro sia supportato dal gioco. Controllare la relativa documentazione.
- Se il profilo utilizzato è stato copiato da un altro gioco, verificare che entrambi i giochi utilizzino gli stessi movimenti. Una macro che funziona in un gioco potrebbe non funzionare in un altro.

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

Cosa fare se le sequenze di tasti assegnate ai pulsanti non funzionano

Procedere in uno dei seguenti modi:

- Nel Creatore profili di gioco assicurarsi che il profilo che contiene le sequenze di tasti assegnate ai pulsanti sia impostato come profilo predefinito.
- Verificare di aver assegnato le sequenze di tasti esclusivamente a pulsanti che non siano già utilizzati nel gioco.
- Aprire il profilo utilizzato per questa combinazione gioco-periferica. Verificare che la sequenza di tasti assegnata ai pulsanti utilizzi i tasti desiderati. Eseguire una verifica con la documentazione del gioco.
Nota: la sequenza di tasti può essere formata da uno o due tasti. In quest'ultimo caso, ad esempio CTRL e T, i tasti devono essere premuti contemporaneamente.
- Verificare che il gioco supporti le sequenze di tasti quando si utilizza una periferica di gioco. In alcuni giochi l'input da tastiera viene disattivato se come periferica di gioco viene selezionato il game pad o il joystick.
- Utilizzare le assegnazioni di tasti ai pulsanti solo per il gioco specifico. Se si cerca di utilizzarle in altri contesti, ad esempio nella finestra della Guida, potrebbero non funzionare.

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

Cosa fare se il gioco o il profilo non vengono visualizzati

Procedere in uno dei seguenti modi:

- Verificare di aver associato il gioco alla periferica di gioco desiderata e quindi di aver creato almeno un profilo per tale combinazione gioco-periferica. È possibile che sia stato creato un profilo per il gioco giusto ma con una diversa periferica.
- Dopo aver creato o modificato un profilo, assicurarsi di averlo salvato facendo clic su **Salva**.

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

Cosa fare se la periferica di gioco non viene visualizzata

Il Creatore profili di gioco supporta solo periferiche di gioco digitali Microsoft installate in Windows 95. Se nel Creatore profili di gioco non è elencata la periferica digitale Microsoft utilizzata, verificare quanto segue:

- Il game pad SideWinder deve essere connesso correttamente alla porta giochi a 15 pin nel computer. Se sono stati connessi più game pad SideWinder, verificare che le connessioni siano stabili, compreso quello del primo game pad della serie.
- Il game pad o qualsiasi periferica di gioco non deve essere connessa a una porta di rete a 15 pin, se questa è presente nel computer.
- La spia del game pad SideWinder deve essere accesa. In caso contrario premere una volta il selettore della modalità.
- Se sono stati connessi più game pad SideWinder, verificare che tutte le spie siano accese. Quando si connettono più game pad SideWinder, tutte le spie dovrebbero accendersi automaticamente. Se la spia di un game pad è spenta, può essersi verificato un problema hardware relativo a tale game pad. In questo caso, rivolgersi al rivenditore.
- Per installare più game pad SideWinder, è necessario disporre dell'hardware di seguito indicato:
 - PC IBM compatibile 486DX/66 o superiore con 8 MB di RAM, 6 MB di spazio disponibile su disco rigido e in cui sia installato Windows 95.
 - Porta giochi PC compatibile.
- I pulsanti del game pad devono funzionare correttamente.

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

Nell'elenco delle periferiche selezionare la periferica che si desidera verificare e quindi fare clic su **Prova**. Se sono installati più game pad, è possibile selezionarli tutti e quindi fare clic su **Prova**. Premere un pulsante sul game pad e verificare che si accenda il pulsante corrispondente sullo schermo.

Se il game pad funziona correttamente nella finestra **Proprietà - Periferica di gioco** ma non all'interno del gioco stesso, è possibile che il gioco non sia compatibile con il game pad SideWinder. Controllare l'elenco dei giochi non compatibili nel file Leggimi.txt incluso nel compact disc del game pad SideWinder. Consultare inoltre la documentazione del gioco.

- Windows 95 deve essere configurato correttamente per la porta giochi.
{button ,JI('profiler.hlp>trbl', 'gctrbCheckGamePortConfig')} Cosa fare per controllare la configurazione della porta giochi

{button ,AL('testing')} Argomenti correlati

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(`profiler.hlp>trbl',`gctrbGamePortConflictYes')} Sì

{button ,JI(`profiler.hlp>trbl',`gctrbGamePortConflictNo')} No

{button ,AL(`testing')} 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. Per ulteriori informazioni, consultare la documentazione relativa alla scheda audio o alla scheda giochi oppure rivolgersi al rivenditore del computer.

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

Cosa fare se la porta giochi è configurata correttamente per Windows 95


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

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

Cosa fare se risulta impossibile far funzionare il profilo selezionato

Se per una particolare combinazione gioco-periferica sono stati creati più profili, può essere necessario cambiare il profilo predefinito. Il profilo predefinito per una particolare combinazione gioco-periferica viene caricato automaticamente quando si avvia il gioco e si utilizza tale periferica.

Per modificare il profilo predefinito

- 1 Fare clic qui  per visualizzare il Creatore profili di gioco.
- 2 Nell'elenco delle periferiche, dei giochi e dei profili fare clic sul profilo che si desidera impostare come profilo predefinito. Se il gioco è associato a più periferiche, assicurarsi di aver selezionato il profilo elencato per la periferica e il gioco corrispondenti.
- 3 Fare clic sulla casella di controllo **Carica questo profilo all'avvio del gioco.**
- 4 Fare clic sul pulsante **Salva.**

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

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 con 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 con 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 con 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 con 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, l'ampiezza dello spostamento dell'acceleratore e del timone e le 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**.

periferica

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

È possibile, ad esempio, selezionare un joystick, un game pad, una tastiera o un mouse come periferica di un particolare gioco.

profilo predefinito

Il profilo, ovvero il gruppo di impostazioni personalizzate per una particolare combinazione gioco-periferica, che viene caricato automaticamente insieme al gioco. Nel Creatore profili di gioco, il profilo predefinito prevede la presenza di un segno di spunta nella casella di controllo **Carica questo profilo all'avvio del gioco.**

È possibile, ad esempio, creare diversi profili di Microsoft Fury3 per il game pad SideWinder e quindi selezionarne uno come profilo predefinito. Se si eseguono giochi con più giocatori, ciascuno di essi potrà scegliere un profilo predefinito per il proprio game pad.

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.

D-Pad

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.

file eseguibile del gioco

Il file che avvia il gioco. In genere ha estensione .exe o .com.

Per caricare il profilo predefinito del gioco, che contiene le impostazioni personalizzate, a ogni avvio del gioco è necessario specificare il file eseguibile nel Creatore profili di gioco.

porta giochi

La porta che si trova nella parte posteriore del game pad SideWinder, a cui è possibile connettere un'altra periferica di gioco. 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.

combinazione gioco-periferica

Qualsiasi profilo creato nel Creatore profili di gioco può essere applicato a un gioco specifico e alla periferica di gioco associata, ovvero a una "combinazione gioco-periferica".

Per ciascuna combinazione gioco-periferica è possibile creare molti profili diversi. Due giocatori, ad esempio, possono creare profili distinti per un gioco e un game pad SideWinder. Se invece si utilizzano più game pad SideWinder collegati, è possibile creare uno o più profili per ciascun game pad.

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 di 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 con 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.

macro

Le macro sono sequenze di pulsanti premuti durante il gioco. Con il Creatore profili di gioco è possibile assegnare una sequenza di pulsanti del game pad SideWinder a un pulsante. Per eseguire la macro nel gioco, utilizzare il pulsante Macro (M) sul game pad come se si trattasse del tasto MAIUSC, ovvero tenendo premuto il pulsante M e quindi premendo il pulsante assegnato alla macro.

pulsante Macro

Il pulsante Macro (M) sul game pad SideWinder consente di eseguire le macro create con il Creatore profili di gioco.

Per eseguire una macro, tenere premuto il pulsante M e quindi premere il pulsante del game pad (A, B, C, X, Y, Z o il trigger destro o sinistro) assegnato alla macro.

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.

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:

- **Movimenti da tastiera.** 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.
- **Macro.** È possibile assegnare una sequenza di pulsanti (denominata macro) 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 con Windows 95, il trigger destro non produce alcun effetto.

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.

