

Per visualizzare la Guida del Creatore profili di gioco SideWinder, fare clic su uno dei pulsante di seguito riportati.



Fare clic qui se si utilizza un game pad SideWinder.



Fare clic qui se si utilizza un joystick SideWinder.

Utilizzo del menu di scelta rapida

È possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona desiderata sulla barra delle applicazioni per visualizzare il menu di scelta rapida che consente di accedere a varie funzioni.

Apri Fare clic per avviare:

- Editor profili ed iniziare a creare i profili.
- Gestore profili e attivare un profilo.

Modifica Fare clic per avviare l'Editor profili e apportare modifiche al profilo attivo.

Disattiva Fare clic per disattivare un profilo specifico. Per utilizzare il profilo in seguito, sarà necessario aprire il Gestore profili e attivarlo.

Sospendi Fare clic per sospendere il funzionamento di tutti i profili attivi. Quando i profili sono sospesi, viene visualizzata una **X** sull'icona corrispondente.

Riprendi Fare clic per annullare un precedente comando **Sospendi** e ripristinare tutti i profili attivi.

Scarica Fare clic per eliminare l'icona del Creatore profili gioco dalla barra delle applicazioni e disattivare tutti i profili. Per reinstallare l'icona sulla barra delle applicazioni, fare clic su **Avvio**, scegliere **Programmi, Avvio**, quindi **Creatore profili di gioco SideWinder**.

{button ,AL(`create;active;change')}} Argomenti correlati

Informazioni sul Gestore profili di SideWinder

È possibile utilizzare il Gestore profili di SideWinder per:

- Attivare il profilo che si desidera utilizzare con la periferica di gioco in uso. Prima di poter utilizzare un profilo con il gioco, è necessario attivarlo.
- Visualizzare le azioni di gioco contenute in un profilo.
- Aggiungere profili creati con l'Editor profili all'elenco dei profili disponibili per una periferica di gioco specifica.
- Attivare i profili per periferiche di gioco diverse quando al computer sono stati collegati più periferiche di gioco SideWinder.

Suggerimento

Il software per periferica di gioco SideWinder contiene profili predefiniti per alcuni dei giochi preferiti. Grazie al Gestore profili è possibile esaminare tali profili.

Per saperne di più

{button ,JI(`>howto',`GDP_ALL_UsePrfl')} Attivazione di un profilo.

{button ,JI(`>howto',`GDP_ALL_ViewContents')} Visualizzazione dei contenuti di un profilo.

{button ,JI(`>howto',`GDP_ALL_AddPrfl')} Aggiunta di un profilo al Gestore profili.

Creazione di un nuovo profilo

- 1 Dopo aver aperto l'Editor profili scegliere **Nuovo** dal menu **File**.
-oppure-
Se l'Editor profili non è aperto, fare clic qui  per visualizzarlo.
- 2 Nella finestra di dialogo **Selezione periferica** selezionare la periferica per cui si desidera creare un profilo.
- 3 Nella finestra **Registratore** seguire le istruzioni per selezionare i pulsanti sulla periferica di gioco, registrare azioni del gioco e assegnarvi dei nomi.
- 4 Scegliere **Salva** dal menu **File** e digitare un nome per il profilo nella casella **Nome file**, ad esempio *Gioco 1 Francesco* per un profilo Gioco 1 del giocatore Francesco. Fare clic su **Salva** per salvare il profilo.

Per saperne di più

{button ,JI(`>howto`,`GDP_ALL_UsePrfl')}` Attivazione del profilo.

{button ,PI(`>howto`,`GDP_ALL_ReclInfo')}` Ulteriori informazioni sulla procedura di registrazione dell'azione del gioco.

Suggerimenti

- È possibile utilizzare lo stesso profilo in più giochi se il gioco utilizza le sequenze di tasti e, nel caso di un game pad, gli stessi pulsanti di movimento.
- È possibile creare un profilo diverso per ogni giocatore, assegnando diversi profili ad ogni periferica di gioco. Ad esempio, in un gioco con due giocatori, è possibile creare un profilo distinto per ogni giocatore e quindi assegnarli ai giocatori con il Gestore profili.
- È possibile utilizzare lo stesso profilo per più periferiche di gioco. Se, ad esempio, si utilizzano due game pad SideWinder, è possibile aggiungere lo stesso profilo all'elenco dei profili di ogni game pad e quindi attivare entrambi i profili contemporaneamente.
- Poiché giochi diversi richiedono diverse azioni, è possibile creare profili diversi per ogni gioco.

{button ,AL(` create;change;add')}` Argomenti correlati

Modifica di un profilo esistente

È possibile creare un nuovo profilo tramite la copia o la modifica di un profilo già creato, oppure di uno dei profili inclusi nel software per periferica di gioco SideWinder, per una particolare periferica di gioco.

- 1 Fare clic qui  per visualizzare la finestra Editor profili.
- 2 Scegliere **Apri** dal menu **File**.
- 3 Individuare e selezionare il profilo che si desidera copiare e fare clic su **OK**.
- 4 Seguire le istruzioni nella finestra Registratore per selezionare i pulsanti sul joystick, assegnare nuovi nomi alle azioni del gioco e registrare diverse azioni del gioco per uno o più pulsanti della periferica di gioco.
- 5 Scegliere **Salva con nome** dal menu **File** e digitare un nome per il nuovo profilo nella casella **Nome file**. Se si desidera salvare il profilo in una cartella diversa da quella visualizzata nella casella **Salva in**, fare clic sul pulsante  e individuare la cartella desiderata.
- 6 Fare clic su **Salva**.

Suggerimenti

- Per attivare ed utilizzare il nuovo profilo, fare clic qui  per visualizzare la finestra Gestore profili.
- È inoltre possibile salvare un profilo su disco floppy e utilizzarlo in un altro computer. Vedere la sezione Argomenti correlati.

{button ,AL(` change:create')} Argomenti correlati

Copia di un profilo in un altro computer

È possibile copiare un profilo in un altro computer tramite la copia su un disco floppy.

- 1 Inserire un disco floppy vuoto nell'unità disco floppy.
- 2 Fare clic qui  per visualizzare la finestra Editor profili.
- 3 Scegliere **Apri** dal menu **File**.
- 4 Individuare e selezionare il profilo che si desidera copiare e fare clic su **OK**.
- 5 Scegliere **Salva con nome** dal menu **File** e selezionare l'unità floppy nella casella di riepilogo **Unità**.
- 6 Fare clic su **Salva**.
- 7 Al termine della copia, rimuovere il disco floppy e inserirlo in un altro computer.
- 8 Per aggiungere un profilo al Gestore profili sull'altro computer, vedere "Aggiunta di un profilo al Gestore profili".

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

Cosa fare se il profilo non funziona

Se è stato creato un profilo che non funziona durante l'esecuzione del gioco, verificare quanto segue:

- Il profilo è stato aggiunto all'elenco dei profili disponibili per la periferica di gioco. Fare clic qui  per visualizzare la finestra Gestore profili.
- È stato attivato il profilo corretto. Fare clic qui  per visualizzare la finestra Gestore profili e attivare il profilo desiderato.
- Nella finestra Proprietà - Periferica di gioco è stato controllato il corretto funzionamento dei pulsanti della periferica di gioco.
- È stata effettuata un'impostazione speciale nel gioco che consente di fare funzionare la periferica di gioco. Ad esempio, in alcuni giochi può essere necessario selezionare *joystick* come controller del gioco. Vedere la documentazione o il file Leggimi del gioco per determinare le impostazioni speciali.

{button ,AL(` check;testbuttons')} Argomenti correlati

I pulsanti della periferica di gioco influenzano altri programmi sul computer

Quando si esegue una pressione sui pulsanti della periferica di gioco ed è disponibile un profilo attivo, è possibile che le sequenze di tasti e le sequenze di pulsanti vengano interpretate come azioni specifiche di un gioco, anche se è in esecuzione un altro programma. Ciò significa che le azioni del gioco possono influenzare il funzionamento di un programma in esecuzione. In casi simili, è possibile:

- Utilizzare il menu di scelta rapida per disattivare i profili attivi.
- Utilizzare il Gestore profili per disattivare i profili.
- Uscire dal Gestore profili.

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

Cosa fare se il profilo non compare nel Gestore profili

Se il profilo non è compreso nell'elenco del Gestore profili, verificare quanto segue:

- Controllare l'elenco dei profili per qualsiasi altra periferica di gioco connessa al computer per vedere se il profilo è associato a un'altra periferica.
- Aggiungere il profilo all'elenco per la periferica di gioco. Vedere la sezione Argomenti correlati.
- Dopo aver creato o modificato un profilo, assicurarsi di averlo salvato facendo clic su **Salva**.
- Verificare il corretto funzionamento dei pulsanti della periferica di gioco nella finestra Proprietà - Periferica di gioco.

Fare clic qui  per controllare la periferica di gioco.

{button ,AL(` add;active;testbuttons')} Argomenti correlati

Cosa fare se non è possibile attivare il profilo

Se non è possibile attivare il profilo, cercare una delle seguenti indicazioni visualizzate a destra del nome del profilo nella colonna **Stato**.

Periferica non connessa. È possibile che la causa di questo messaggio sia una connessione non stabile della periferica di gioco alla porta giochi, l'attivazione della modalità Pass-through anziché Digital Overdrive (game pad), le impostazioni non corrette nella finestra Proprietà - Periferica di gioco oppure il funzionamento non corretto della porta giochi o della periferica di gioco.

- Assicurarsi che la periferica di gioco sia connessa in modo corretto al computer.
- Fare clic qui  per controllare la periferica di gioco.

Periferica non compatibile. Questo messaggio viene visualizzato quando al computer viene connessa una periferica di gioco non compatibile. Per risolvere questo problema, connettere una periferica di gioco Microsoft SideWinder al computer.

Errore di periferica. Questo messaggio viene visualizzato se alcuni file richiesti dal Gestore profili non sono inizializzati correttamente. Per risolvere questo problema, riavviare il computer. Se il problema persiste, reinstallare il software di SideWinder.

File non trovato. La posizione del profilo sul computer è cambiata dall'ultima attivazione. Per risolvere questo problema, seguire le istruzioni visualizzate in "Aggiunta di un profilo al Gestore profili".

Errore. In genere, questo messaggio viene visualizzato se nel Gestore profili non è possibile individuare l'unità che contiene i file necessari. Ciò può accadere se l'unità è rimovibile e viene rimossa o se si verifica un errore generale.

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

Cosa fare se le azioni del gioco registrate non funzionano

Se il profilo non funziona nel modo previsto, procedere nel seguente modo:

- Nel Gestore profili assicurarsi che il profilo contenente l'azione del gioco sia impostato su un [profilo attivo](#) per la periferica di gioco in uso.
- Aprire il profilo in uso per questa periferica di gioco e assicurarsi di avere assegnato l'azione del gioco a un pulsante. Per verificare che al pulsante sia stata assegnata un'azione del gioco, è sufficiente fare clic sul pulsante sullo schermo e vedere se l'azione viene visualizzata nel [visualizzatore degli eventi](#).
- Assicurarsi che il movimento assegnato come azione sia utilizzato dal gioco. Per ulteriori informazioni, vedere la documentazione del gioco.
- Provare il movimento nel gioco per calcolare i giusti tempi, quindi riprovare a registrare l'azione utilizzando l'Editor profili. Ad esempio, se nel gioco è necessario che il pulsante sia premuto leggermente e invece viene afferrato, è probabile che l'azione non venga eseguita.
- Assicurarsi che i pulsanti della periferica di gioco funzionino correttamente nella finestra Proprietà - Periferica di gioco.

Fare clic qui  per verificare la periferica di gioco.

{button ,AL(` active;testbuttons')} Argomenti correlati

Visualizzazione dei contenuti di un profilo

Per visualizzare i contenuti di uno qualsiasi dei profili, è sufficiente avviare il Gestore profili e procedere nel seguente modo. Fare clic qui  per visualizzare la finestra Gestore profili:

- 1 Nella colonna a sinistra della finestra Gestore profili fare clic sull'immagine della periferica di gioco associata al profilo che si desidera visualizzare.
- 2 Nell'elenco dei profili disponibili per tale periferica fare doppio clic sul nome del profilo che si desidera utilizzare.

Suggerimenti

- Se la colonna Stato per il profilo indica “non trovato”, il profilo è stato spostato dalla precedente posizione oppure è stato eliminato dal computer.
- Se si desidera determinare in quale cartella del computer è memorizzato il profilo, selezionare il nome del profilo e leggere la relativa posizione sulla barra di stato.
- Per creare un nuovo profilo per la periferica di gioco, fare doppio clic sull'immagine del joystick o del game pad nella colonna a sinistra della finestra Gestore profili per visualizzare l'Editor profili.

{button ,AL(` change:create')} Argomenti correlati

Aggiunta di un profilo al Gestore profili

Prima di utilizzare un profilo con la periferica di gioco, è necessario che esso venga visualizzato nell'elenco dei profili disponibili del Gestore profili per tale periferica. Fare clic qui  per visualizzare il Gestore profili.

- 1 Nella colonna a sinistra della finestra Gestore profili fare clic sull'immagine della periferica di gioco a cui si desidera associare il profilo. Ad esempio, se si aggiunge un profilo che funziona con un joystick, fare clic sull'immagine del joystick.
- 2 Scegliere **Aggiungi** dal menu **File**.
- 3 Nella finestra di dialogo **Aggiungi profilo** fare clic sull'unità contenente il profilo.
- 4 Nell'elenco delle cartelle fare doppio clic sulle cartelle fino a raggiungere la cartella che contiene il profilo.
- 5 Fare clic sul profilo che si desidera aggiungere e quindi fare clic su **Aggiungi**.

Suggerimento

Per creare un nuovo profilo per il joystick o il game pad, fare doppio clic sull'immagine della periferica di gioco appropriata (nella colonna a sinistra della finestra Gestore profili) per avviare Editor profili.

{button ,AL(` active;create')} Argomenti correlati

Impostazione del profilo attivo per la periferica di gioco

È possibile utilizzare qualsiasi profilo creato per il game pad o joystick dopo averlo impostato come profilo attivo. Per utilizzare un profilo, fare clic qui  per visualizzare la finestra Gestore profili:

- 1 Nella colonna a sinistra della finestra Gestore profili fare clic sull'immagine della periferica di gioco che si desidera utilizzare.
- 2 Nell'elenco dei profili disponibili per tale periferica fare clic sul riquadro nella colonna **Attivo** a sinistra del profilo che si desidera utilizzare *oppure* evidenziare il profilo desiderato utilizzando il tasto TAB, quindi premere la barra spaziatrice per attivarlo.

Suggerimenti

- Se la colonna Stato per il profilo indica “non trovato”, il profilo è stato spostato dalla precedente posizione oppure è stato eliminato dal computer.
- È possibile connettere più periferiche di gioco SideWinder al computer e quindi utilizzare il Gestore profili per impostare un profilo attivo per ogni periferica. Poiché diversi giocatori utilizzano diverse periferiche di gioco, i giocatori possono scegliere quale profilo utilizzare durante l'esecuzione del gioco.
- Se al computer sono connesse più periferiche di gioco SideWinder, è inoltre possibile attivare lo stesso profilo per ogni periferica.
- Per creare un nuovo profilo per la periferica di gioco, fare doppio clic sull'immagine del joystick o del game pad nella colonna a sinistra della finestra Gestore profili per visualizzare l'Editor profili.

{button ,AL(` add;active')} Argomenti correlati

Modifica del nome di un profilo

È possibile modificare il nome di un profilo esistente con l'Editor profili copiando un profilo e assegnandoli un nuovo nome e quindi eliminando il vecchio profilo.

- 1 Fare clic qui  per visualizzare l'Editor profili.
- 2 Scegliere **Apri** dal menu **File**.
- 3 Nella finestra di dialogo **Apri** individuare e selezionare il profilo che si desidera ridenominare e quindi fare clic su **OK**.
- 4 Scegliere **Salva con nome** dal menu **File** e digitare il nuovo nome per il profilo nella casella **Nome file**.
- 5 Fare clic su **Salva** per salvare il profilo.
- 6 Scegliere **Avvia Gestore profili** dal menu **File**.
- 7 Nell'elenco dei profili fare clic sul vecchio profilo (quello precedentemente copiato) e quindi scegliere **Rimuovi profilo** dal menu **File** e fare clic per eliminarlo dall'elenco dei profili.

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

Verifica della disponibilità o attivazione del profilo

È possibile disporre un profilo attivo per ogni periferica di gioco connessa al computer. È possibile controllare se un particolare profilo è attivo e, in caso contrario, se è possibile attivarlo. Per verificare lo stato dei profili, fare clic qui  per visualizzare la finestra Gestore profili.

- 1 Nella colonna a sinistra della finestra Gestore profili fare clic sull'immagine della periferica di gioco associata al profilo che si desidera controllare.
- 2 Nell'elenco dei profili disponibili per tale periferica assicurarsi che sia visualizzato un segno di spunta nella colonna **Attivo** a sinistra del profilo che si desidera utilizzare. Se la colonna a sinistra del Gestore profili ha un segno di spunta accanto al profilo, significa che è il profilo attivo per la periferica di gioco associata.

Suggerimenti

- È possibile avere un solo profilo attivo per ogni periferica di gioco connessa al computer.
- Se si desidera impostare un profilo diverso come profilo attivo, fare clic nella colonna **Attivo** a sinistra del nome del profilo.
- Se la colonna Stato per il profilo indica "non trovato", il profilo è stato spostato dalla precedente posizione oppure è stato eliminato dal computer.

{button ,AL(` active;add')} Argomenti correlati

Registrazione di azioni per un pulsante sulla periferica di gioco

- 1 Con l'Editor profili aperto premere il pulsante sulla periferica di gioco a cui si desidera assegnare un'azione del gioco oppure fare clic sull'immagine della periferica nella finestra **Registratore**.
- 2 Se si desidera assegnare un nome all'azione, digitare il nome accanto al pulsante. La denominazione delle azioni del gioco può contribuire a tenere traccia del contenuto dei profili.
- 3 Per registrare l'azione, fare clic su **Registra** oppure premere TAB fino a evidenziare il pulsante **Registra** e quindi utilizzare la barra spaziatrice per selezionarlo, quindi premere i tasti e i pulsanti che corrispondono all'azione desiderata. Per i joystick è possibile registrare solo sequenze di tasti. I simboli per le sequenze di tasti e le sequenze di pulsanti (solo game pad) vengono visualizzati nel visualizzatore degli eventi durante la registrazione. È possibile registrare un'azione del gioco composta da un massimo di 32 eventi.
- 4 Fare clic su **Interrompi** per interrompere la registrazione oppure attendere dieci secondi perché la registrazione si interrompa automaticamente. L'azione registrata verrà assegnata al pulsante selezionato nel passaggio 1.
- 5 Per creare una nuova azione del gioco per un altro pulsante, ripetere i passaggi da 1 a 4.
- 6 Dopo la creazione del profilo scegliere **Salva** dal menu **File** per salvare il profilo.

Suggerimenti

- Per eseguire l'azione del gioco in anteprima, fare clic sul pulsante **Esegui**.
- Per cancellare un'azione del gioco visualizzata nel visualizzatore degli eventi, fare clic nel visualizzatore degli eventi e quindi su  nella finestra **Registratore**.
- Se si registra un'azione del gioco non utilizzata per un particolare gioco, questa verrà ignorata dal gioco durante l'utilizzo del profilo.

- 1 Sul joystick o game pad premere il pulsante a cui si desidera assegnare un'azione del gioco oppure fare clic sul pulsante dell'immagine della periferica di gioco visualizzata nella finestra **Registratore**.
- 2 Se si desidera assegnare un nome all'azione del gioco, digitare il nome accanto al pulsante. Il nome può essere composto da un massimo di 32 caratteri ognuna.
- 3 Per registrare un'azione del gioco, fare clic su **Registra** e quindi premere i tasti e i pulsanti (i pulsanti solo per i game pad SideWinder) che si desidera rieseguire quando il pulsante scelto nel passaggio 1 viene premuto durante l'esecuzione del gioco.
- 4 Fare clic su **Interrompi** per interrompere la registrazione. Gli eventi registrati verranno assegnati al pulsante selezionato.
- 5 Per modificare l'azione, fare clic sul visualizzatore degli eventi, fare clic su **Registra** e premere i tasti o i pulsanti del game pad per aggiungere altri eventi. Utilizzare il cursore per selezionare gli eventi da copiare o eliminare.
- 6 Dopo aver creato l'azione, è possibile registrare azioni diverse per gli altri pulsanti. Scegliere **Salva** dal menu **File** per salvare il profilo.

Eliminazione di un profilo dal Gestore profili

È possibile eliminare i profili non desiderati o utilizzati raramente dal Gestore profili senza eliminarli dal computer.

Fare clic qui  per visualizzare la finestra Gestore profili.

- 1 Nella colonna a sinistra della finestra Gestore profili fare clic sull'immagine della periferica di gioco associata al profilo che si desidera eliminare. Ad esempio, se si desidera eliminare un profilo che funziona con un particolare joystick, fare clic sull'immagine di tale joystick.
- 2 Nell'elenco dei profili disponibili per tale periferica fare clic sul profilo che si desidera eliminare e quindi scegliere **Rimuovi** dal menu **File**.

Nota

È possibile eliminare un profilo dall'elenco anche se il relativo stato è "non trovato".

Modifica del profilo durante il gioco

Per modificare i profili:

- 1 Interrompere il gioco.
- 2 Fare clic qui  per visualizzare la finestra Gestore profili.
- 3 Nella colonna sinistra del Gestore profili fare clic sull'immagine relativa alla periferica di gioco in uso.
- 4 Nell'elenco dei profili disponibili per la periferica di gioco fare clic sulla casella nella colonna **Attivo** a sinistra del profilo che si desidera utilizzare *oppure* utilizzare il tasto TAB fino a evidenziare il profilo desiderato, quindi premere la barra spaziatrice per attivarlo.

Suggerimento

Non è necessario interrompere il gioco durante la modifica dei profili. Il gioco rimarrà tuttavia in esecuzione anche se l'utente non lo controlla.

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

Verifica della 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(`>trbl',`GDP_ALL_GamePortConflictYes')} Sì

{button ,JI(`>trbl',`GDP_ALL_GamePortConflictNo')} No

Cosa fare per controllare se esiste un'altra periferica di gioco 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. È possibile utilizzare Risoluzione dei problemi relativi ai conflitti hardware di Windows per risolvere il conflitto. Per aprire la sezione Risoluzione dei problemi fare clic su **Avvio, Guida in linea** e quindi selezionare "hardware in conflitto" nella sezione **Risoluzione dei problemi** del Sommario della Guida in linea.

Per ulteriori informazioni, consultare la documentazione della scheda audio o scheda giochi oppure contattare il rivenditore di computer.

La porta giochi è configurata correttamente per Microsoft® Windows 95

Se continuano a verificarsi dei problemi, controllare la documentazione relativa alla scheda audio o scheda giochi oppure contattare il rivenditore del computer in uso.

Verifica dei pulsanti sulla periferica di gioco

- 1 Fare clic qui  per visualizzare la finestra Proprietà - Periferica di gioco e provare il game pad.
- 2 Fare clic sulla scheda **Generale**.
- 3 Nell'elenco delle periferiche di gioco selezionare la periferica che si desidera provare e quindi fare clic su **Proprietà**.
- 4 Fare clic sulla scheda **Prova**, premere un pulsante sulla periferica di gioco e assicurarsi che il pulsante corrispondente si accenda sullo schermo.

Nota

Se la periferica di gioco funziona correttamente nella finestra Proprietà - Periferica di gioco, ma le azioni del gioco non hanno effetti sul gioco, è possibile che il gioco non sia compatibile con la periferica di gioco SideWinder. Controllare il file Leggimi nel [menu Avvio](#) per visualizzare l'elenco dei giochi non compatibili. Vedere inoltre la documentazione del gioco.

Finestra Registratore

Questa finestra consente di registrare e assegnare azioni del gioco a diversi pulsanti e trigger dei game pad e dei joystick SideWinder. È inoltre possibile assegnare un nome al pulsante, ad esempio *Lanciamissili* per indicare una particolare azione del gioco assegnata al pulsante.

Assegnazione del nome a un'azione del gioco

Per assegnare un'azione a un particolare pulsante o a un trigger, premere il pulsante o il trigger sulla periferica di gioco (oppure fare clic sul pulsante dove viene visualizzato in questa finestra) e il colore diventa giallo per indicare che è attivo e che è possibile assegnare un nome all'azione del gioco e registrarla.

Registrazione di un'azione del gioco

Sul joystick o game pad premere il pulsante a cui si desidera assegnare un'azione del gioco oppure fare clic sul pulsante nell'immagine della periferica di gioco visualizzata nella finestra **Registratore**.

Per registrare l'azione del gioco, fare clic su **Registra** e quindi premere i tasti e i pulsanti (i pulsanti solo per i game pad SideWinder) che si desidera rieseguire quando il pulsante viene premuto durante il gioco.

Fare clic su **Interrompi** per interrompere la registrazione. Le sequenze di tasti registrate verranno assegnate al pulsante selezionato.

Per modificare l'azione, fare clic sul visualizzatore degli eventi per aggiungere altri eventi ed utilizzare il cursore per selezionare gli eventi da copiare o eliminare.

Dopo aver creato l'azione, è possibile registrare azioni diverse per gli altri pulsanti. Scegliere **Salva** dal menu **File** per salvare le azioni del gioco in un profilo.

Finestra Impostazioni

Questa finestra consente di impostare il joystick in modo da ottimizzarne il funzionamento con i giochi che richiedono speciali impostazioni. In questa finestra è possibile:

- Impostare il joystick SideWinder per funzionare come un joystick Thrustmaster o CH Flightstick Pro. Selezionare l'opzione **Thrustmaster** o **CH Flightstick Pro**, in base al gioco che si desidera utilizzare.
- Impostare la sensibilità del joystick SideWinder. Se si seleziona l'opzione **Alta**, il movimento della leva intorno alla posizione centrale produce movimenti significativi nel gioco. Se si seleziona l'opzione **Media**, il movimento della leva intorno alla posizione centrale produce movimenti normali nel gioco. Se si seleziona l'opzione **Bassa**, il movimento della leva intorno alla posizione centrale produce movimenti limitati nel gioco.
- Impostare le modalità di movimento della leva del joystick SideWinder in un gioco, ovvero lungo l'asse Y oppure la rotazione intorno a un punto di vista. Fare clic sull'opzione **Girare la leva per ruotare** oppure su **Girare la leva per spostarsi a destra/sinistra**.

Controlli della finestra Registratore

Questi controlli consentono di registrare, rieseguire e modificare le azioni del gioco. La funzionalità di ogni controllo viene descritta di seguito.

Registra. Fare clic su questo pulsante quando si è pronti per registrare le sequenze di tasti e, nel caso dei game pad SideWinder, le sequenze di pulsanti per l'azione del gioco. È possibile registrare un'azione del gioco che contiene fino a 32 sequenze di tasti, oppure, nel caso del game pad, fino a 32 sequenze di tasti e pulsanti, incluse le virgole di separazione.

Esegui. Fare clic su questo pulsante per rieseguire l'azione dopo avere interrotto la registrazione.

Interrompi. Fare clic su questo pulsante quando è stata terminata la registrazione dell'azione.

 Fare clic su questo pulsante per eliminare il contenuto del visualizzatore degli eventi e cancellare l'azione registrata.

Solo sequenze di tasti. Selezionare questa funzione se si utilizza un game pad SideWinder e si desidera registrare solo sequenze di tasti.

Comandi del menu File

Nuovo

Consente di selezionare la periferica di gioco per cui si desidera creare un nuovo profilo.

Apri

Consente di selezionare un profilo esistente e aprirlo in modo da poterlo modificare.

Salva

Consente di salvare il profilo in modo da attivarlo ed utilizzarlo con i giochi.

Salva con nome

Consente di creare un nuovo profilo in base a un profilo esistente utilizzando una copia o l'originale.

Avvia Gestore profili

Avvia il Gestore profili in modo da utilizzare un profilo specifico per il gioco.

Comandi del menu Modifica

Taglia

Elimina la selezione corrente dal visualizzatore degli eventi e la copia negli Appunti.

Copia

Copia la selezione corrente nel visualizzatore degli eventi e la inserisce negli Appunti.

Incolla

Inserisce il contenuto degli Appunti in corrispondenza della posizione del cursore nel visualizzatore degli eventi.

Cancella

Elimina la selezione corrente dal visualizzatore degli eventi.

Seleziona tutto

Seleziona il contenuto del visualizzatore degli eventi prima di eseguire il comando **Taglia**, **Copia** o **Cancella**.

Comando del menu Visualizza

Stato Attivatore

Attivare questo comando per visualizzare o nascondere le azioni del gioco assegnate ai pulsanti della periferica di gioco nella modalità Attivatore attivato.

In alcuni giochi, un pulsante nella maggioranza delle periferiche di gioco SideWinder può agire come "tasto Attivatore" e consente all'utente di assegnare due azioni del gioco ad ogni pulsante della periferica di gioco. È quindi possibile assegnare un'azione a un pulsante nello stato Attivatore disattivato e un'azione diversa allo stesso pulsante nello stato Attivatore attivato.

Comandi del menu ?

Guida Creatore profili di gioco

Consente di accedere agli argomenti della Guida relativi al Creatore profili di gioco.

Guida in linea periferica di gioco

Consente di accedere alla Guida in linea relativa alla periferica di gioco attiva.

Comandi del menu File

Aggiungi profilo

Consente di aggiungere un profilo compatibile al Gestore profili.

Rimuovi profilo

Consente di eliminare un profilo dal Gestore profili senza eliminarlo dal computer. È possibile aggiungere un profilo eliminato in ogni momento e per qualsiasi periferica di gioco appropriata con il comando **Aggiungi profilo**.

Nuovo profilo

Avvia l'Editor profili per consentire di creare un nuovo profilo per la periferica di gioco.

Modifica profilo

Avvia l'Editor profili con un profilo specifico in modo da poterlo modificare.

Comandi del menu Modifica

Taglia

Elimina il profilo selezionato e lo copia negli Appunti.

Copia

Copia il profilo selezionato negli Appunti.

Incolla

Copia il profilo contenuto negli Appunti nell'elenco dei profili per la stessa periferica di gioco oppure per una compatibile.

Il comando **Incolla** non è disponibile (ombreggiato) se si cerca di copiare e quindi incollare un profilo creato con una periferica di gioco in un elenco di profili per una periferica di gioco non compatibile. Non è possibile, ad esempio, creare un profilo per il game pad SideWinder e incollarlo nell'elenco dei profili per SideWinder Precision Pro poiché questa periferica utilizza tipi diversi di profili.

Comandi del menu Visualizza

Barra degli strumenti

Visualizza o nasconde la barra degli strumenti. La barra degli strumenti consente di accedere in modo semplice e rapido a numerosi comandi di menu, inclusi Nuovo profilo, Aggiungi profilo e Rimuovi profilo. È inoltre possibile utilizzare la barra degli strumenti per attivare il profilo selezionato e avviare Editor profili.

Barra di stato

Visualizza la posizione e lo stato del profilo selezionato nella colonna **Profilo**.

Aggiorna

Aggiorna l'elenco di profili.

profilo attivo

Un profilo attivo è il profilo correntemente impostato per l'esecuzione con una particolare periferica di gioco connessa al sistema.

Ogni periferica di gioco può avere un solo profilo attivo. È tuttavia possibile utilizzare lo stesso profilo per più periferiche di gioco. Ad esempio, il giocatore che utilizza il game pad 1 e il giocatore che utilizza il game pad 2 possono entrambi utilizzare lo stesso profilo come relativo profilo attivo.

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 B.

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 in 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 in 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 in 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 in Windows 95, il pulsante Z non produce alcun effetto.

sequenze di pulsanti

Se in un gioco si esegue un movimento utilizzando i pulsanti A, B, C, X, Y, Z o uno dei trigger, è possibile assegnare le sequenze di tasti a un pulsante sulla periferica di gioco SideWinder, creando in tal modo l'assegnazione di una sequenza di tasti a un pulsante.

tarare

Termine che descrive la procedura di impostazione manuale della posizione centrale e dell'ampiezza di spostamento del joystick, dell'ampiezza dello spostamento dell'acceleratore e del timone e delle direzioni dell'hat switch del punto di vista.

Il game pad Microsoft SideWinder e i joystick digitali Microsoft SideWinder vengono tarati automaticamente. Per tarare un joystick standard, utilizzare la finestra Proprietà - Periferica di gioco del Pannello di controllo di Windows.

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.

modalità Digital Overdrive

Modalità del game pad SideWinder che consente di utilizzare fino a quattro game pad SideWinder. Quando è attivata la modalità Digital Overdrive, la spia verde sul game pad è accesa.

D-Pad (pad direzionale)

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.

eventi

Una sequenza di tasti, una combinazione di sequenze di tasti e, nel caso di game pad, una sequenza di pulsanti. Le virgole che li separano sono inoltre considerate eventi e sono incluse nel limite massimo di 32 eventi per un'azione registrata.

visualizzatore degli eventi



Le azioni del gioco sono composte da singoli eventi, rappresentati da sequenze di tasti e, nel caso del game pad, dalla sequenza di pulsanti e dalla sincronizzazione.

Il visualizzatore degli eventi, disponibile nella finestra Registratore, visualizza i simboli per gli eventi dell'azione del gioco in corso di registrazione, modifica o esecuzione.

Il visualizzatore degli eventi consente di tagliare, copiare, incollare, aggiungere ed eliminare gli eventi di un'azione del gioco per apportarvi delle modifiche. È inoltre possibile modificare la durata degli eventi sincronizzati.

Per cancellare un'azione del gioco, fare clic o premere il pulsante del game pad relativo all'azione del gioco che si desidera eliminare, quindi fare clic sul pulsante  nella parte inferiore della finestra Registratore.

visualizzatore degli eventi



Le azioni del gioco nei joystick sono composte da singoli eventi, rappresentati da sequenze di tasti.

Il visualizzatore degli eventi, disponibile nella finestra Registratore, visualizza i simboli per gli eventi dell'azione del gioco in corso di registrazione, modifica o esecuzione.

Il visualizzatore degli eventi consente di tagliare, copiare, incollare, aggiungere ed eliminare gli eventi di un'azione del gioco per apportarvi delle modifiche.

Per cancellare un'azione del gioco, fare clic o premere il pulsante del joystick relativo all'azione del gioco che si desidera eliminare, quindi fare clic sul pulsante  nella parte inferiore della finestra Registratore.

azione del gioco

Una sequenza di tasti, un pulsante o una combinazione di sequenza di tasti e pulsanti che causano l'esecuzione di una specifica azione nel gioco. È possibile registrare un'azione e assegnarla a un pulsante sulla periferica di gioco per semplificare lo svolgimento del gioco.

azione del gioco

Una sequenza di tasti o una combinazione di sequenze di tasti che causano l'esecuzione di una specifica azione nel gioco. È possibile registrare un'azione del gioco e assegnarla a un pulsante della leva o della base del joystick per semplificare lo svolgimento del gioco.

porta giochi

La porta nella parte posteriore del game pad SideWinder in 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.

sequenza di tasti

Un evento composto da una sequenza di tasti specifici della tastiera.

Se il gioco attivo utilizza meno di otto pulsanti della periferica di gioco e si utilizza la tastiera per eseguire azioni specifiche, ad esempio CTRL+T per lanciare siluri, è possibile assegnare le sequenze di tasti ai pulsanti non utilizzati nella periferica di gioco.

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 SideWinder, creando in tal modo l'assegnazione di una sequenza di tasti a un pulsante.

Solo sequenze di tasti

La modalità Solo sequenze di tasti funziona con i game pad SideWinder ed elimina la sincronizzazione dall'azione registrata. Risulta utile quando si desidera assegnare una sequenza di tasti specifica, una combinazione di sequenze di tasti o una serie di sequenze di tasti ad un pulsante del game pad senza registrare e visualizzare per quanto tempo si è premuto il tasto o l'intervallo di tempo tra le sequenze di pulsanti.

Durante l'utilizzo della funzionalità Solo sequenze di tasti, non è possibile includere le sequenze di pulsanti del game pad come parte dell'azione registrata.

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 in 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.

pulsante M (macro)

È possibile utilizzare il pulsante M sul game pad in due modi, a seconda della modalità di utilizzo del pulsante da parte del gioco:

- Come nono pulsante

In aggiunta ai sei pulsanti del game pad e ai due trigger, il pulsante M è in grado di agire in un gioco come nono pulsante, nel modo supportato dal gioco.

- Come pulsante "Attivatore"

Alcuni giochi modificano le funzioni dei pulsanti A, B, C, X, Y, Z o trigger destro e sinistro, assegnando una seconda azione ad ognuno di essi, per un totale di 16 azioni del gioco. Ad ogni pulsante è quindi possibile assegnare azioni diverse in base alle modalità Attivatore disattivato e Attivatore attivato. Il comando Stato Attivatore disponibile nel menu Visualizza del Creatore profili di gioco consente di visualizzare le azioni del gioco assegnate ai pulsanti in base a queste due modalità.

Per eseguire l'azione assegnata a uno dei pulsanti nella modalità Attivatore attivato, tenere premuto il pulsante M e quindi premere il pulsante del game pad (A, B, C, X, Y, Z o trigger destro e sinistro) a cui è stata assegnata tale azione.

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 periferica di gioco. Utilizzare i profili per specificare le funzioni dei pulsanti della periferica in un particolare gioco o in giochi simili. I profili possono comprendere:

- **Sequenze di tasti** Se il gioco supporta meno di otto pulsanti e si utilizzano sequenze di pulsanti per le azioni del gioco (quale CTRL+T per lanciare i siluri), è possibile assegnare sequenze di pulsanti ai pulsanti non utilizzati nella periferica di gioco.
- **Sequenze di pulsanti** Per i game pad SideWinder, è possibile assegnare una sequenza di pulsanti a un solo pulsante del game pad.

profilo

Gruppo di impostazioni personalizzate per una particolare periferica di gioco. Utilizzare i profili per specificare le funzioni dei pulsanti della periferica in un particolare gioco o in giochi simili. I profili possono comprendere:

- **Sequenze di tasti** Se il gioco supporta meno di otto pulsanti corrispondenti e si utilizzano sequenze di pulsanti per le azioni del gioco, quale CTRL+T per lanciare i siluri, è possibile assegnare sequenze di pulsanti ai pulsanti non utilizzati nel game pad.
- **Sequenze di pulsanti** Per i game pad SideWinder, è inoltre possibile assegnare una sequenza di pulsanti a un solo pulsante del game pad.

profilo

Utilizzare i profili per specificare le funzioni dei pulsanti sul joystick in un particolare gioco o in giochi simili. Se, ad esempio, il gioco supporta meno di otto pulsanti del joystick e si utilizza la tastiera per le azioni del gioco, quale CTRL+T per lanciare i siluri, è possibile assegnare tali azioni da tastiera ai pulsanti non utilizzati nel joystick.

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 in Windows 95, il trigger destro non produce alcun effetto.

Attivatore attivato

Nella maggior parte dei game pad e joystick SideWinder è possibile assegnare due azioni del gioco allo stesso pulsante, se vengono utilizzati con il Creatore profili di gioco e con giochi che supportano questa funzione. Se si preme il pulsante Attivatore nella periferica di gioco, gli altri pulsanti agiscono nella modalità "Attivatore attivato" per fornire l'accesso a un secondo insieme di azioni. Utilizzare il Creatore profili di gioco per assegnare le azioni ai pulsanti nella periferica di gioco.

menu di scelta rapida

È possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona corrispondente sulla barra delle applicazioni per visualizzare i menu di scelta rapida che consentono di accedere a numerose funzioni.

Apri Scegliere questo comando per aprire:

- l'Editor profili e creare nuovi profili
- il Gestore profili e attivare un profilo.

Modifica Scegliere questo comando per aprire l'Editor profili e modificare un profilo attivo.

Disattiva Scegliere questo comando per disattivare un profilo specifico. Per utilizzare il profilo disattivato in una fase successiva, sarà necessario aprire il Gestore profili e attivarlo.

Sospendi Scegliere questo comando per sospendere il funzionamento di tutti i profili attivi. Quando viene sospeso il funzionamento dei profili, viene visualizzata una **X** sull'icona del Creatore profili di gioco.

Scarica Scegliere questo comando per eliminare l'icona del Creatore profili di gioco dalla barra delle applicazioni e disattivare tutti i profili. Per installare nuovamente l'icona nella barra delle applicazioni, fare clic sul pulsante **Avvio**, scegliere **Programmi, Avvio**, quindi **Creatore profili di gioco Microsoft SideWinder**.

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.

menu Avvio

Per visualizzare i programmi e i file per il Creatore profili di gioco, scegliere Programmi, Hardware Microsoft e quindi Periferiche di gioco SideWinder.

Valore di sincronizzazione

L'intervallo di tempo, misurato in millesimi di secondo, durante il quale si è tenuto premuto un pulsante viene indicato da un numero accanto al simbolo del pulsante o della sequenza di tasti nel visualizzatore degli eventi. È possibile modificare tale intervallo selezionandolo nel visualizzatore degli eventi. Nella casella di controllo a sinistra del pulsante  utilizzare le frecce verso l'alto e verso il basso nella casella di controllo per aumentare o diminuire il valore relativo all'evento.

