

THIS FILE CONTAINS TOPICS THAT ARE USED BY ALL GAME PADS:

Introduzione al Creatore profili di gioco SideWinder®

Il Creatore profili di gioco SideWinder® è composto da due programmi:

- **Editor profili** - consente di creare e modificare i profili
- **Gestore profili** - consente di attivare un profilo specifico

L'Editor profili consente di creare profili personalizzati per il game pad SideWinder che funzionano con i giochi preferiti dell'utente, oltre a molteplici profili predefiniti forniti con il software del Creatore profili di gioco. È possibile creare più profili e assegnarvi dei nomi in modo da tenere traccia dei profili disponibili per i vari giochi. È quindi possibile utilizzare il Gestore profili per selezionare il profilo da utilizzare con il game pad.

È inoltre possibile utilizzare l'Editor profili per modificare qualsiasi profilo, inclusi quelli disponibili nel software per periferica di gioco SideWinder 2.0.

Nota

Se è stato eseguito l'aggiornamento da una versione precedente del software per periferica di gioco Microsoft SideWinder, i vecchi profili vengono automaticamente convertiti quando si installa il software per periferica di gioco SideWinder 2.0. Tali profili potranno essere ancora utilizzati con i giochi disponibili.

Oltre che sul menu Avvio, è possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona SideWinder sulla barra delle applicazioni di Windows per visualizzare il menu di scelta rapida ed eseguire numerose funzioni del Creatore profili di gioco.

Per saperne di più

{button ,JI(>main',`GDP_GP_OvCreatePrfl')}} Informazioni aggiuntive sull'Editor profili e sulla creazione di un profilo.

{button ,JI(`gdp_all.hlp>main',`GDP_ALL_IntroPA')}} Informazioni aggiuntive sul Gestore profili e sulle relative modalità di utilizzo.

{button ,JI(`gdp_all.hlp>howto',`GDP_ALL_CreateNew')}} Informazioni aggiuntive sulla creazione di un profilo.

Informazioni sull'Editor profili

È possibile utilizzare l'Editor profili per creare profili personalizzati ed utilizzarli nei giochi. Per creare e utilizzare un profilo è necessario eseguire i seguenti quattro passaggi fondamentali (per ulteriori informazioni, vedere la sezione Argomenti correlati):

- Visualizzare la finestra Editor profili (utilizzare il menu Avvio o il menu di scelta rapida) e selezionare il game pad per cui si desidera creare un profilo.
- Seguire le istruzioni visualizzate per selezionare i pulsanti sul game pad e registrare una o più azioni del gioco.
- Salvare il profilo.
- Visualizzare la finestra Gestore profili (utilizzare il menu Avvio o il menu di scelta rapida), attivare il nuovo profilo e quindi provarlo nel gioco.

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

Modifica delle azioni del gioco in un profilo

È possibile utilizzare l'Editor profili per apportare modifiche ai profili disponibili. Per modificare un profilo, è possibile aggiungere, modificare ed eliminare sequenze di pulsanti, e sequenze di tasti

- 1 Scegliere **Apri** dal menu **File**.
- 2 Individuare e selezionare il profilo che si desidera modificare e quindi fare clic su **OK**.
- 3 Seguire le istruzioni visualizzate per selezionare i pulsanti nel game pad, assegnare nuovi nomi alle azioni del gioco e registrare più sequenze di tasti e/o pulsanti per uno o più pulsanti del game pad.
- 4 Scegliere **Salva** dal menu **File**.

Suggerimenti

- È possibile modificare l'azione del gioco copiando, incollando ed eliminando le sequenze di tasti visualizzate nel visualizzatore degli eventi.
- 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 selezionando il visualizzatore degli eventi e utilizzando le frecce verso l'alto e verso il basso per aumentare o diminuire il valore di sincronizzazione.
- Per attivare ed utilizzare il nuovo profilo, fare clic qui  per visualizzare la finestra Gestore profili.

{button ,AL(`record;symbols')}` Argomenti correlati

Simboli per le sequenze di tasti e pulsanti nel visualizzatore degli eventi

Quando si registra un'azione del gioco per il game pad SideWinder, nell'Editor profili viene visualizzato un simbolo per ogni tasto della tastiera e pulsante del game pad premuto nel visualizzatore degli eventi. Questi simboli rappresentano:

- I pulsanti e tasti specifici premuti nel game pad SideWinder o sulla tastiera
- Per quanto tempo è stato premuto un pulsante o un tasto
- Se i pulsanti sono stati premuti contemporaneamente o meno

Sequenze di pulsanti

Un simbolo a forma di freccia significa che è stato attivato il **D-pad** in una direzione specifica mentre una lettera indica uno dei pulsanti. La seguente sequenza nel visualizzatore degli eventi, ad esempio, mostra che è stato premuto il pulsante **D-pad destro**, è stato rilasciato e quindi è stato premuto il pulsante **A**.



Valore di sincronizzazione

L'intervallo di tempo, misurato in millesimi di secondo, durante il quale si è tenuto premuto un pulsante o un tasto viene indicato da un numero accanto al simbolo del pulsante o della sequenza di tasti. Il numero in rosso indica l'intervallo di tempo tra le sequenze di pulsanti e tasti. Nell'esempio precedente, **D-pad** era stato premuto per circa un decimo di secondo e il pulsante **A** per un quarto di secondo. L'intervallo di tempo tra le sequenze di pulsanti e tasti nell'esempio precedente è di circa un quarto di secondo.

Sequenze di tasti

Un numero o una lettera visualizzati nel visualizzatore degli eventi indica che è stato premuto il tasto corrispondente sulla tastiera. La seguente sequenza indica, ad esempio, che è stato premuto il tasto **D** seguito dal tasto **T**.



Pressione combinata

Un segno più significa che sono stati premuti due o più pulsanti o tasti contemporaneamente. La seguente sequenza indica, ad esempio, che sono stati premuti (e mantenuti premuti) contemporaneamente i tasti **T** e **U**.



Pulsanti su

Un simbolo di virgola significa che sono stati rilasciati tutti i pulsanti o i tasti prima di premere il pulsante o il tasto successivo. La seguente sequenza indica, ad esempio, che è stato premuto e *rilasciato* **D-pad su**, è stato premuto e *rilasciato* il pulsante **A** e quindi è stato premuto il pulsante **B**.



Suggerimenti

- Per registrare solo le sequenze di tasti (senza virgole di separazione e informazioni sulla sincronizzazione) per l'azione del gioco, selezionare Solo sequenze di tasti.
- Dopo aver registrato l'azione del gioco, è possibile confrontarla con la sequenza di movimenti elencata nella documentazione del gioco e verificare se si è creata un'azione del gioco nel modo corretto.
- Se nell'azione del gioco si includono sequenze di pulsanti o sequenze di tasti che non funzionano nel gioco, queste verranno ignorate (anche se è possibile visualizzarle nel visualizzatore degli eventi). In questo caso, l'azione del gioco registrata non avrà alcun effetto. Per ulteriori informazioni sui pulsanti e i tasti funzionanti, vedere la documentazione del gioco.

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

Cosa fare se il game pad non viene visualizzato nell'elenco

Il Creatore profili di gioco funziona solo con le periferiche di gioco digitali Microsoft SideWinder installate in Windows 95. Se il game pad Microsoft SideWinder non viene visualizzato nel Creatore profili di gioco, verificare quanto segue:

- Il game pad SideWinder deve essere connesso correttamente alla porta giochi a 15 pin o al connettore USB del computer. Se sono stati connessi più game pad SideWinder, verificare che le connessioni siano corrette.
 - La spia del game pad SideWinder è accesa. Se la spia è spenta e il game pad dispone di un selettore della modalità, premerlo una volta.
 - La spia verde del game pad SideWinder deve essere accesa. Se sono stati connessi più game pad SideWinder, verificare che tutte le spie siano accese. Quando si connettono più game pad, 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.
 - I pulsanti del game pad devono funzionare correttamente nella finestra Proprietà - Periferica di gioco.
{button ,Jl(`gdp_all.hlp>howto',`GDP_ALL_CheckDevBtns')} Verifica dei pulsanti del game pad.
 - Windows 95 deve essere configurato correttamente per la porta giochi.
{button ,Jl(`gdp_all.hlp>trbl',`GDP_ALL_CheckGamePortConfig')} Verifica della configurazione della porta giochi.
-

Cenni preliminari sulla registrazione di un'azione del gioco

L'Editor profili consente di utilizzare il registratore per creare un'[azione del gioco](#) e assegnarla a un pulsante del game pad SideWinder. Per eseguire l'azione nel gioco, premere il pulsante del game pad a cui è stata assegnata l'azione.

È possibile assegnare un'azione del gioco a uno qualsiasi dei pulsanti del game pad SideWinder:

- Pulsanti A, B e C
- Pulsanti X, Y e Z
- Pulsante di Avvio (se questo pulsante non viene utilizzato per avviare il gioco)
- Trigger destro e sinistro

Per l'azione del gioco del game pad SideWinder è possibile registrare:

- Sequenze di tasti dalla tastiera.
- Sequenze D-pad in tutte le direzioni.
- [Sequenze di pulsanti](#) per tutti i pulsanti del game pad che funzionano nel gioco attivo. Se, ad esempio, un gioco funziona solo con un joystick a due pulsanti, le azioni del game pad SideWinder possono comprendere solo sequenze di pulsanti per A (l'equivalente del pulsante 1 nel gioco) e B (l'equivalente del pulsante 2).

Durante la registrazione dell'azione del gioco i tasti e i pulsanti premuti vengono visualizzati come simboli nel [visualizzatore degli eventi](#) in modo da visualizzare ciò che è stato registrato.

La quantità esatta di tempo, misurata in millesimi di secondo, durante la quale si è tenuto premuto un pulsante o un tasto viene indicata da un numero accanto al simbolo del pulsante o della sequenza di tasti. È possibile modificare questo valore di sincronizzazione selezionandolo nel visualizzatore degli eventi e facendo clic sulla freccia su o giù del controllo del valore di sincronizzazione.

È inoltre possibile impostare il registratore in modalità [Solo sequenze di tasti](#) per eliminare la registrazione delle sequenze di pulsanti e delle informazioni sulla sincronizzazione.

Note

- Se si includono sequenze di pulsanti o sequenze di tasti nell'azione del gioco che non funzionano nel gioco, queste verranno ignorate (anche se è possibile visualizzarle nel visualizzatore degli eventi). Per ulteriori informazioni sui pulsanti e i tasti funzionanti, vedere la documentazione del gioco.
- Durante la registrazione di un'azione del gioco, non è possibile includere sequenze di pulsanti già assegnate a un'altra azione del gioco registrata.
- In alcuni giochi, è possibile utilizzare il pulsante "M" sul game pad SideWinder come "tasto Attivatore". In questo caso, è possibile assegnare due azioni del gioco ad ogni pulsante sul game pad, ovvero un'azione con il pulsante Attivatore attivato e un'azione diversa con il pulsante Attivatore disattivato.

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

