

THIS FILE CONTAINS TOPICS THAT ARE USED BY ALL JOYSTICKS:

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 joystick 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 joystick.

È inoltre possibile utilizzare l'Editor profili per modificare qualsiasi profilo, inclusi quelli resi 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_JOY_OvCreatePrfl')} Informazioni aggiuntive sull'Editor profili e sulla creazione di un profilo.

{button ,JI(`gdp_all.hlp>main',`GDP_ALL_IntroPA')} Informazioni aggiuntive su 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 joystick per cui si desidera creare un profilo.
- Seguire le istruzioni visualizzate per selezionare i pulsanti sul joystick e registrarvi 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.

Nota

Durante la creazione di profili per joystick SideWinder, è possibile registrare solo sequenze di tasti. La pressione di pulsanti del joystick durante la registrazione di un'azione del gioco non produce alcun effetto.

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

Modifica della rotazione del joystick nel gioco

In molti giochi, è possibile utilizzare l'Editor profili per 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.

- 1 Fare clic qui  per visualizzare la finestra Editor profili.
- 2 Fare clic sulla scheda **Impostazioni** per visualizzare la finestra delle impostazioni.
- 3 Fare clic sull'opzione **Girare la leva per ruotare** oppure su **Girare la leva per spostarsi a destra/sinistra**.
 - Se si seleziona l'opzione **Girare la leva per ruotare**, il punto di vista ruota in senso orario o antiorario quando si gira la leva.
 - Se si seleziona l'opzione **Girare la leva per spostarsi a destra/sinistra**, lo spostamento verrà eseguito lungo l'asse X quando si gira la leva.

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

Modifica delle azioni del gioco in un profilo

È possibile utilizzare l'Editor profili per modificare i profili disponibili. Per modificare un profilo, è possibile aggiungere, modificare ed eliminare le sequenze di tasti nel modo descritto di seguito:

- 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 nella finestra **Registratore** per selezionare i pulsanti sul joystick, assegnare nuovi nomi alle azioni del gioco e registrare più sequenze di tasti per uno o più pulsanti del joystick.
- 4 Scegliere **Salva** dal menu **File**.

Suggerimenti

- È possibile modificare l'azione del gioco copiando, incollando o eliminando le sequenze di tasti visualizzate nel visualizzatore degli eventi.
- Per attivare e utilizzare il nuovo profilo, fare clic qui  per aprire il Gestore profili.

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

Simboli per le sequenze di tasti nel visualizzatore degli eventi

Quando si registra un'azione del gioco per il joystick SideWinder, nell'Editor profili viene visualizzato un simbolo per ogni tasto della tastiera premuto nel visualizzatore degli eventi. Questi simboli sono relativi alle seguenti informazioni:

Sequenza di tasti

Un numero o una lettera visualizzati nel visualizzatore degli eventi indicano 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**.



Suggerimenti

- 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 tasti che non funzionano nel gioco, queste verranno ignorate (anche se è possibile visualizzarle nel visualizzatore degli eventi). Per ulteriori informazioni sulle sequenze di tasti funzionanti, vedere la documentazione del gioco.

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

Cosa fare per rendere il joystick compatibile con altre marche

Se un gioco funziona meglio con un joystick Thrustmaster o CH Flightstick Pro, è possibile impostare il joystick SideWinder per comportarsi in modo analogo a questi joystick.

- 1 Fare clic qui  per visualizzare la finestra Editor profili. Se viene visualizzata la finestra di dialogo Selezione periferica, fare clic sul joystick che si desidera modificare.
- 2 Fare clic sulla scheda **Impostazioni** per visualizzare la finestra delle impostazioni.
- 3 Selezionare l'opzione **Thrustmaster** o **CH Flightstick Pro** in base al gioco che si desidera utilizzare.

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

Cosa fare se il joystick 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 joystick Microsoft non viene visualizzato nel Creatore profili di gioco, verificare quanto segue:

- Il joystick SideWinder deve essere connesso correttamente alla porta giochi a 15 pin o al connettore USB del computer. Se il joystick è stato connesso tramite il game pad SideWinder, verificare che tale connessione sia corretta.
- I pulsanti del joystick funzionano correttamente nella finestra Proprietà - Periferica di gioco.
{button ,Jl(`gdp_all.hlp>howto', `GDP_ALL_CheckDevBtns')} Verifica dei pulsanti del joystick.
- 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.

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

Cenni preliminari sulla registrazione di un'azione del gioco

L'Editor profili consente di assegnare un'[azione del gioco](#) a un pulsante del joystick SideWinder. Per eseguire l'azione nel gioco, premere il pulsante del joystick a cui è stata assegnata l'azione.

È possibile assegnare azioni del gioco a uno qualsiasi dei pulsanti del joystick SideWinder:

- Pulsanti della base
- Pulsanti sulla leva
- Trigger

Quando si registra un'azione del gioco, i tasti premuti vengono visualizzati come simboli nel [visualizzatore degli eventi](#) in modo che sia possibile controllare ciò che è stato registrato.

Note

- Se si registrano [sequenze di tasti](#) 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 supportati, vedere la documentazione del gioco.
- In base al funzionamento del gioco e al tipo di joystick SideWinder disponibili, è possibile utilizzare un pulsante (in genere contrassegnato da una freccia rivolta verso l'alto) come "tasto Attivatore". In questo caso, è possibile assegnare due azioni del gioco ad ogni pulsante sul joystick, ovvero un'azione con il pulsante Attivatore attivato e un'azione con il pulsante Attivatore disattivato.

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

Impostazione della sensibilità e della modalità di risposta del joystick in un gioco

È possibile utilizzare la finestra Editor profili per impostare la sensibilità del joystick SideWinder su Alta, Media e Bassa.

- 1 Fare clic qui  per visualizzare la finestra Editor profili.
- 2 Fare clic sulla scheda **Impostazioni** per visualizzare la finestra delle impostazioni.
- 3 Selezionare l'opzione **Alta, Media o Bassa**.
 - 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.

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

Impostazione del joystick SideWinder

L'Editor profili consente di impostare tre diverse funzionalità del joystick SideWinder:

- {button ,Jl(`>howto`,`GDP_JOY_Emulate')}` Cosa fare per rendere il joystick compatibile con altre marche.
- {button ,Jl(`>howto`,`GDP_JOY_Response')}` Impostazione della sensibilità e della modalità di risposta del joystick in un gioco.
- {button ,Jl(`>howto`,`GDP_JOY_Handle')}` Modifica della rotazione del joystick nel gioco.

