

# nostromo SpeedPad n50

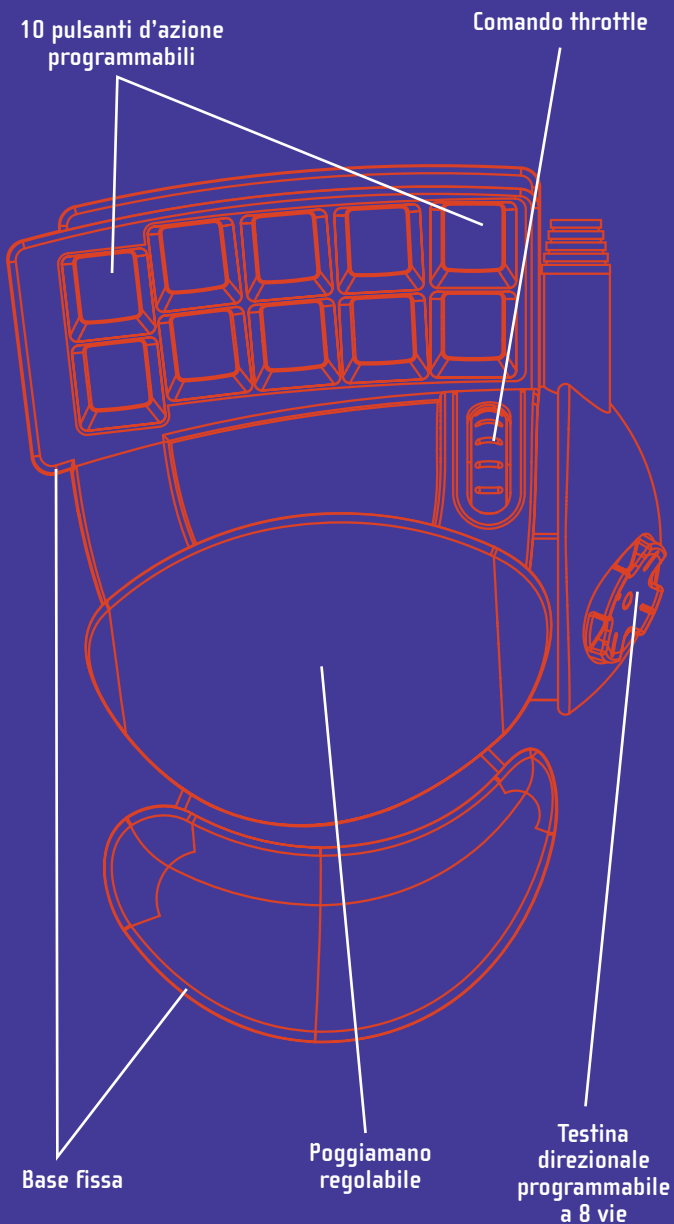
## Benvenuti e grazie della preferenza

Grazie per aver acquistato il Nostromo n50 SpeedPad. Scoprirete che questo è lo strumento di cui avete bisogno per accumulare sempre più punti e sconfiggere i vostri avversari. Oltre al Nostromo n50 SpeedPad, Belkin produce anche altre periferiche di gioco Nostromo ed una vasta gamma di accessori per PC. Visitate il nostro sito [belkin.com](http://belkin.com) per ulteriori informazioni.

## Glossario

Avvio rapido .....	51
Software di programmazione matrice Nostromo Introduzione al software.....	52
Creazione di un profilo .....	52
Profile Editor (Programma di modifica profilo).....	52
Videata principale .....	53
Creazione di un profilo.....	53
Assegnazione dei comandi ai singoli tasti .....	53
Macro Editor (Programma di modifica macro) .....	53
Creazione di una macro .....	54
Programmazione di un asse .....	54
Altre opzioni di mappatura e programmazione.....	55
Utilizzo del profilo.....	56
Loadout Manager .....	56
Caricamento del profilo creato .....	56
Rilevazione e risoluzione delle anomalie.....	58

## Sintesi delle caratteristiche



# Avvio rapido

Nostromo n50 SpeedPad è una semplice unità di comando Plug-and-Play che può essere programmata senza il software di programmazione matrice nel caso preferiate non installarlo. L'installazione del software di programmazione matrice Nostromo è vivamente consigliata, ma non è strettamente necessaria. Il n50 funzionerà appena estratto dalla scatola come Human Interface Device (HID). Per giocare è sufficiente collegare lo SpeedPad e seguire le semplici istruzioni a video.

Per migliorare in maniera eccellente le possibilità di programmazione e le funzioni di questo prodotto tuttavia consigliamo vivamente di seguire la semplice procedura d'installazione ed utilizzare il software di programmazione matrice Nostromo. Per eseguire l'installazione con il CD fornito, vedere le istruzioni riportate nella sezione successiva.

**Il software di programmazione matrice Nostromo funziona con qualsiasi gioco Windows® 98, 2000, o Me. Se state utilizzando 2000 o Windows XP, accertatevi di aver collegato lo SpeedPad prima di procedere con l'installazione del software nel CD fornito.**

## 1. INSTALLAZIONE DEL SOFTWARE

L'installazione del software di programmazione matrice Nostromo vi darà una maggiore flessibilità ed aggiungerà fino a 56 funzioni programmabili. Potrete personalizzare la vostra unità di comando di gioco Nostromo in base ai giochi utilizzati.

- Inserite il CD con il software di programmazione matrice Nostromo nell'apposito drive CD/DVD del computer. Per l'installazione con Windows 2000 e Windows XP, ASSICURATEVI DI INSTALLARE PRIMA LO SPEEDPAD, POI IL SOFTWARE.
- Il software dovrebbe essere avviato automaticamente. In caso contrario, cliccate il pulsante "Start" e selezionate "Run" (Esegui). Cliccate "Browse" (Sfogliare) e selezionate il drive del CD. Selezionate "setup.exe" e cliccate "OK".
- Seguite le istruzioni a video per continuare l'installazione del software.
- La prima videata vi dà il benvenuto nel programma di installazione Nostromo. Cliccate su "Next" (Avanti).
- La videata successiva contiene il contratto di licenza. Cliccate sullo spazio apposito per accettare le condizioni del contratto. Se non accettate, il programma di installazione si arresta.
- La videata successiva vi chiede di indicare la cartella di installazione. Il programma di installazione creerà una directory apposita. E' inoltre consigliabile indicare le scorciatoie per il Programma di modifica profilo (Profile Editor) e il Loadout Manager sul desktop. In questo modo sarà più facile e veloce usare il software in futuro. Cliccate su "Next" (Avanti).
- Nella finestra successiva, selezionate "Next" (Avanti) per iniziare il processo di installazione.
- Terminata l'installazione, selezionate "Finish" (Fine) e procedete con l'installazione dell'unità di comando.

## 2. COLLEGAMENTO DI NOSTROMO N50

- Collegate il Nostromo n50 ad una porta USB libera del vostro computer.
- Continuate a seguire le istruzioni a video per completare l'installazione.

## 3. Avvio del software

- Avviate il software di programmazione matrice Nostromo.
- Fate doppio clic su \* nel desktop, o cercate il software di programmazione Nostromo nel menu "Start" in "Programmi" (Programmi).
- Per maggiori dettagli, vedere la sezione dedicata al software di programmazione matrice Nostromo.

## 4. Selezione del profilo

- Il software di programmazione matrice Nostromo è fornito con diversi profili predefiniti. Altri profili possono essere scaricati dal sito [belkin.com/nostromo](http://belkin.com/nostromo). Potete inviare i vostri profili via E-mail come allegato a [nostromoprofiles@belkin.com](mailto:nostromoprofiles@belkin.com).
- Per selezionare un profilo, aprite il programma di modifica profilo (Profile Editor) del software di programmazione matrice Nostromo. Quindi selezionate l'icona "Open" (Apri) nella barra delle applicazioni dal menu "File". In questo modo potrete accedere alla Cartella Profili dove i vostri profili sono generalmente conservati. Selezionate il profilo desiderato e cliccate su "Open" (Apri).
- Per creare un nuovo profilo, selezionate "New" (Nuovo). Per maggiori dettagli su come creare nuovi profili, si veda la sezione "Creazione di un profilo".
- Per maggiori dettagli, si veda la sezione dedicata al "Software di programmazione matrice Nostromo" di seguito.

## 5. Assegnazione di un profilo al gioco nel Loadout Manager

- Aprite il Loadout Manager cliccando sul \* nella barra delle applicazioni del desktop o nel menu "Start" nei file di programma. Cliccate sulla barra (a sinistra) che visualizza l'unità di comando collegata. Selezionate "Load Profile" (Carica profilo) e selezionate il profilo desiderato.
- Quindi, cliccate "Browse" (Sfogliare) (a destra) e cercate il file eseguibile del gioco (.exe) che volete usare. E' possibile selezionare il link del gioco dal desktop. Se il link non compare sul desktop, è possibile selezionare il file cercando nella directory in cui è stato installato il gioco.
- Per ulteriori dettagli sul Loadout Manager, vedere la sezione "Utilizzo del profilo".
- Per maggiori dettagli, si veda la sezione dedicata al "Software di programmazione matrice Nostromo" di seguito.
- L'installazione è terminata e siete pronti a cominciare! Complimenti. Accertatevi di controllare tutte le opzioni disponibili nel gioco per essere sicuri di approfittare di tutte le possibilità disponibili.

# Software di programmazione matrice Nostromo

## Introduzione

Il software di programmazione matrice Nostromo consiste in una serie di tool in grado di migliorare la vostra esperienza di gioco durante l'utilizzo del Nostromo n50 SpeedPad.

Il software di programmazione matrice Nostromo aumenta le funzioni del gioco e offre la possibilità di personalizzare le opzioni disponibili. Esso consente inoltre di reimpostare l'unità di comando come preferite, secondo i giochi che state utilizzando.

Il software di programmazione matrice Nostromo è costituito da due componenti principali:

- Il Profile Editor (Programma di modifica profilo) utilizzato per creare e modificare i profili. Un profilo è costituito da una serie di funzioni assegnate ai diversi pulsanti che possono essere salvate ed assegnate a giochi specifici.
- Il Loadout Manager programma le unità di comando di gioco con un profilo in base al gioco utilizzato.

Con questo software potete:

### CREARE E SALVARE I VOSTRI PROFILI

- Creare profili personalizzati per ogni periferica.
- Scaricare/caricare i profili attraverso Internet.

### ASSEGNARE I PROFILI AD UNO SPECIFICO GIOCO

- Assegnare i profili ai vostri giochi preferiti da utilizzare ogni volta che utilizzerete quei particolari giochi.

### ESEGUIRE UNA RIPROGRAMMAZIONE TRIPLA DEI PULSANTI

- Possibilità di riprogrammare i pulsanti SpeedPad assegnandoli ai tasti della tastiera.
- Possibilità di riprogrammare determinati pulsanti in altri pulsanti.
- Possibilità di riprogrammare i pulsanti usando le macro.

### DIVIDERE GLI ASSI IN BANDE

- Dividere qualsiasi asse in bande, o aree, ed assegnare ad ogni banda un tasto o una macro.

### UTILIZZARE TRE LIVELLI DI COMANDO

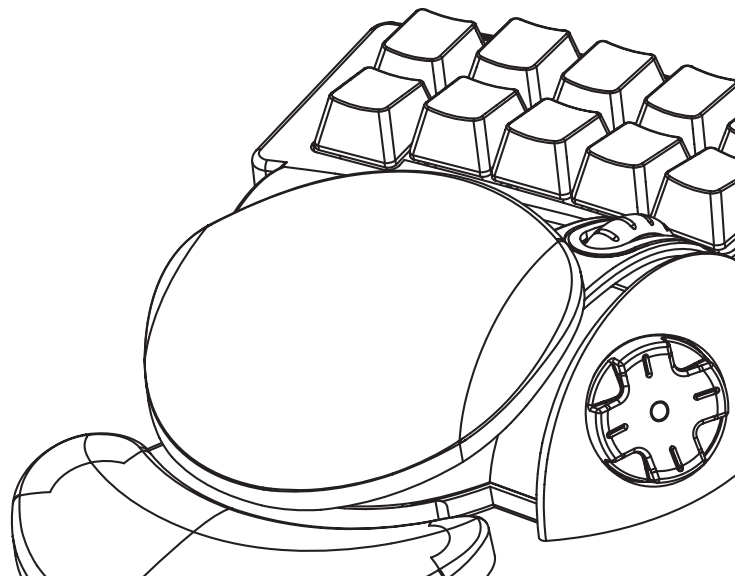
- I comandi rosso, verde e blu quadruplicano il numero di funzioni che è possibile programmare negli altri pulsanti.

## Creazione di un profilo

### PROFILE EDITOR (PROGRAMMA DI MODIFICA PROFILO)

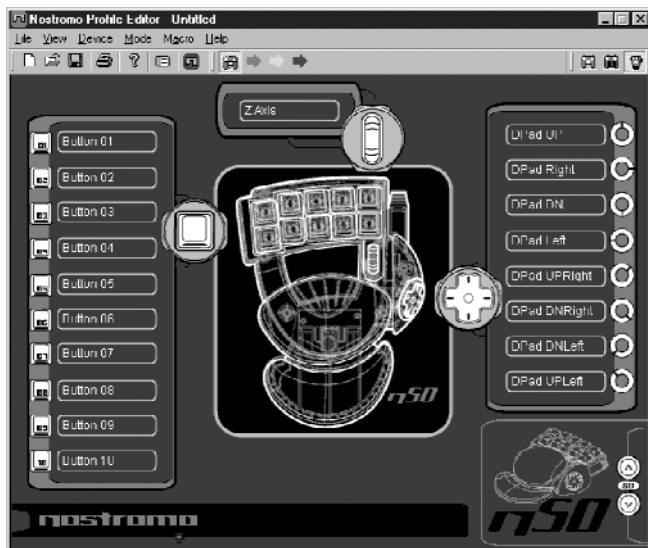
Il Profile Editor (Programma di modifica profilo) è il tool utilizzato per creare e modificare i profili. Un profilo è costituito da una serie di funzioni assegnate ai diversi pulsanti che possono essere salvate ed assegnate a giochi specifici. Alcuni esempi di tipi di operazioni che è possibile programmare:

- **Tasto singolo** – in modo che un pulsante dell'unità di comando funzioni come un tasto della tastiera.
- **Macro** – per registrare una sequenza di tasti e/o funzioni dell'unità di comando affinché siano riprodotte quando viene premuto un determinato pulsante.
- **Pulsanti di riprogrammazione** – per programmare i pulsanti dell'unità di comando del gioco da uno all'altro per ottenere diverse funzioni.
- **Riprogrammazione degli assi** – per spostare gli assi sulle unità di comando del gioco tra joystick o pulsanti in base alle proprie preferenze.
- **Ulteriori funzioni degli assi** – per suddividere un asse in bande e programmare diverse funzioni per ogni banda.
- **Tre livelli di comando** – per utilizzare uno dei tre livelli di comando assegnato ai pulsanti per ogni unità di comando di gioco e quadruplicare il numero di funzioni che è possibile programmare.
- **Mouse** – per programmare l'unità di comando di gioco affinché funzioni come un mouse, in modo da poter tenere le mani sull'unità di comando anche per navigare nei menu del gioco o altre voci del desktop.



## VIDEATA PRINCIPALE

In questa figura è illustrato il Profile Editor del Nostromo n50 SpeedPad.



La videata principale è composta da:

- **Immagini della periferica** – per visualizzare i tasti che vengono programmati di volta in volta.
- Barra menu e barra strumenti
- **Barra modalità** – consente di selezionare tra la modalità rossa, verde e blu.
- Angolo di selezione dell'unità di comando – consente a chi possiede più periferiche Nostromo di passare facilmente da un'unità di comando all'altra durante la programmazione.
- Punti fissi di assegnazione funzione – identificano i pulsanti o gli assi, come ad esempio "Pulsante 01", che cliccate per aprire le finestre di programmazione.

## CREAZIONE DI UN PROFILO

In questa sezione viene descritta la procedura di creazione di un profilo usando il Profile Editor. In generale, per la creazione di un profilo si eseguono tre funzioni: riprogrammazione dei singoli tasti, creazione delle macro e programmazione degli assi.

- Per iniziare, cliccate su "Start", quindi "Programmi" (Programmi), "Nostromo" e "Profile Editor". Verrà visualizzata la videata principale del "Profile Editor".
- Con il tasto sinistro del mouse cliccate sul punto "Button 01" (Pulsante 01).
- Selezionate "Single Key" (Tasto singolo) dal menu che compare. Si arriva

alla videata "Single Key Assignment" (Assegnazione tasto unico).

## ASSEGNAZIONE DEI COMANDI AI SINGOLI TASTI

Questa videata viene utilizzata per selezionare un tasto unico da assegnare ad uno dei pulsanti sull'unità di comando di gioco Nostromo.

Se ad un pulsante è stato assegnato un tasto unico, premendo il pulsante si ottiene la stessa funzione del rispettivo tasto sulla tastiera.

Se è la prima volta che assegnate un tasto unico, la videata che comparirà sarà la seguente:



A questo punto, premete un tasto sulla tastiera o la barra spaziatrice. Sullo schermo verrà visualizzato il nome del tasto che avete premuto.

È importante notare che oltre a visualizzare il tasto che avete premuto, la finestra di modifica al centro visualizza ed evidenzia il nome dello stesso. Potete scegliere se mantenere il nome predefinito o digitarne uno di vostra scelta, come ad esempio "Pistole".

Ora, se siete soddisfatti dell'impostazione corrente, potete cliccare su "OK" o potete cliccare "Cancel" (Cancella) per uscire dalla funzione di assegnazione dei tasti. Potete anche cliccare "Record Key" (Memorizza tasto) per memorizzare la funzione di un altro tasto della tastiera. NOTA: se volete memorizzare un nuovo tasto, il nome che digitate nella finestra di modifica sarà cancellato.

## MACRO EDITOR (PROGRAMMA DI MODIFICA MACRO)

Per creare una macro per un pulsante specifico, selezionate un altro punto di riferimento e selezionate "New Macro" (Nuova macro). Una macro è una combinazione di pulsanti in grado di attivare una particolare funzione. Inoltre, in molti giochi, potete creare una macro per inviare messaggi (del tipo "coprimi" o "attacca") premendo un solo pulsante.

In questa videata vengono create le macro. Potete anche usarla per regolare le proprietà delle macro memorizzate.

- **Spazio comandi** – mentre registrate una macro, i tasti, le funzioni dell'unità di comando e gli intervalli tra le funzioni vengono elencati nel pannello "Event" (Comando) a sinistra.
- **Start** – inizia la registrazione di una nuova macro.

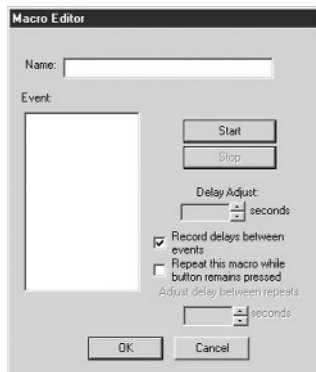
- **Stop** – come probabilmente immaginerete, termina la registrazione di una macro.

- **Regolazione intervallo** – questo comando consente di regolare la durata dell'intervallo nell'elenco comandi. E' sufficiente cliccare sull'intervallo indicato nell'elenco comandi e usare le frecce di scorrimento su e giù per modificarlo.

- **Registrazione intervalli tra comandi** – questo switch attiva e disattiva la registrazione degli intervalli. Una macro senza intervalli registrati replica i comandi alla velocità massima possibile, pari a circa 10 millisecondi tra un comando e il successivo.

- **Ripeti questa macro per il tempo che il pulsante viene premuto** – questo switch imposta la macro in modo tale che essa si ripeta per tutto il tempo in cui il pulsante cui è assegnata viene premuto.

- **Ripeti regolazione intervallo** – questo comando consente di regolare la velocità di ripetizione.



## CREAZIONE DI UNA MACRO

- Digitate un nuovo nome per la macro nel campo "Name" (Nome) in alto.
- Con il tasto sinistro del mouse, cliccate sul pulsante "Start" per iniziare a registrare i comandi della tastiera.
- Usando la tastiera, digitate la combinazione di tasti corrispondente alla macro che volete creare. Normalmente si tratta di una combinazione di movimenti diversi per creare un nuovo movimento o una frase del tipo "coprimi" che volete usare durante la partita.

Va notato che ogni tasto premuto e lasciato viene registrato nel campo "Event" (Comando) sul lato sinistro del programma di modifica macro.

- Con il pulsante sinistro del mouse, cliccate sul pulsante "Stop" per terminare la registrazione della macro.
- Cliccate sul pulsante "OK". In questo modo salvate le macro assegnate al pulsante.

E' importante notare che la funzione "Delay Adjust" (Regolazione intervallo) vi consente di regolare il tempo che deve trascorrere tra ogni pressione del pulsante.

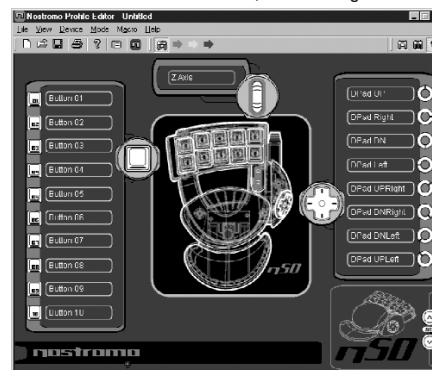
Potete anche scegliere di ripetere la macro per tutto il tempo che il pulsante è premuto. Potete spuntare la casella "Repeat this macro while button remains depressed" (Ripeti questa macro per il tempo che il pulsante viene premuto) e la macro continuerà a ripetersi per tutto il tempo che il pulsante sarà premuto.

Potete anche impostare l'intervallo che deve trascorrere tra la fine e l'inizio delle macro se sono ripetute con la funzione "Adjust Delay Between Repeats" (Regolazione intervallo tra ripetizioni) in fondo alla finestra.

## PROGRAMMAZIONE DI UN ASSE

### Assigning Functions to Axes

Per assegnare nuovamente gli assi o per assegnare delle funzioni agli stessi, è sufficiente cliccare con il tasto sinistro del mouse sul punto di riferimento dell'asse che volete cambiare, come nel grafico di seguito:



La finestra "Axis" (Assi) si apre con un elenco di tutti gli assi che possono essere nuovamente assegnati. Per assegnare di nuovo un asse, è sufficiente selezionare l'asse che volete assegnare all'asse attuale.

### Creazione delle bande negli assi

La creazione di bande negli assi consiste nel dividere un asse in sezioni ed assegnare una funzione ad ogni singola sezione. Con la funzione di creazione delle bande negli assi, potete trasformare "X Axis Left" (Asse X di sinistra) in una qualsiasi funzione della tastiera o macro che create.

Per usare la funzione di creazione degli assi, cliccate con il tasto sinistro del mouse sul punto di riferimento dell'asse che volete programmare. Quindi selezionate "Define Axis" (Definizione asse). Compare la seguente finestra "Define Axis" (Definizione asse).

- Assegnate un nome alle nuove funzioni che avrà questo asse.
- Selezionate quindi la casella "Use Bands" (Utilizza bande).

Per dividere l'asse, cliccate due volte sulla portata approssimativa a destra e a sinistra dell'asse. Compare una linea, come indicato nel grafico a destra:

Ogni banda creata corrisponde ad una nuova area alla quale assegnare le funzioni.

Per assegnare le funzioni alle bande, cliccate con il tasto sinistro del mouse sulla banda che volete programmare. Compare una finestra che offre le seguenti scelte: "Single Key" (Tasto unico), "New Macro"

(Macro nuova), "Delete Region" (Cancella regione), e "Off" (Disattiva). La programmazione per "Single Key" (Tasto unico) e "New Macros" (Macro Nuova) è uguale alla programmazione delle funzioni nel Profile Editor.

Selezionate "Delete Region" (Cancella regione) per eliminare la banda. Selezionate "Off" (Disattiva) per chiudere la banda a qualsiasi tipo di funzione.

### Impostazione della Zona Morta di un asse

Nella finestra "Define Axis" (Definizione asse) è prevista una banda centrale marcata con "Off" (Disattiva). Normalmente viene chiamata "zona morta". La zona morta può essere facilmente impostata usando il mouse per trascinare i confini della banda "Off" (Disattiva) esternamente o internamente.

### ALTRE OPZIONI DI MAPPATURA E PROGRAMMAZIONE

#### Assegnazione della funzione di comando diretto ad un pulsante

Per assegnare un "Direct Input" (Comando diretto) ad un pulsante della periferica Nostromo, è sufficiente cliccare con il tasto sinistro del mouse sul numero del pulsante che si preferisce e selezionare "DI Button". In questo modo si apre la finestra "Direct Input" (Comando diretto).

Dal menu a discesa, selezionate il pulsante "Direct Input" (Comando diretto) che volete programmare per il pulsante selezionato sull'unità di comando. Potete rinominare il pulsante con il nome della funzione che avete scelto nella finestra "Name" (Nome). Selezionate "OK" per riprogrammare il pulsante.

#### Assegnazione della funzione di comando diretto asse ad un pulsante

Per assegnare un asse "Direct Input" (Comando diretto) ad un pulsante della periferica Nostromo, è sufficiente cliccare con il tasto sinistro del mouse sul numero del pulsante che si preferisce e selezionare "DI Axis Up" (Comando diretto asse su) o "DI Axis Down" (Comando diretto asse giù). In questo modo si apre la finestra "Direct Input" (Comando diretto). Dal menu a discesa, selezionate l'asse "Direct Input" (Comando diretto) che volete programmare per il pulsante

selezionato sull'unità di comando. Potete rinominare l'asse con il nome della funzione che avete scelto nella finestra "Name" (Nome). Selezionate "OK" per riprogrammare il pulsante.

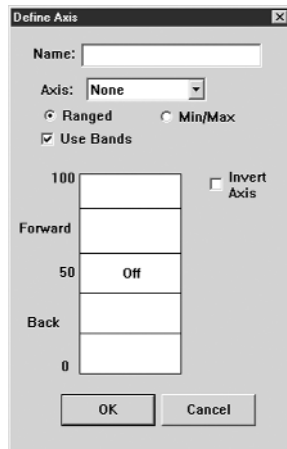
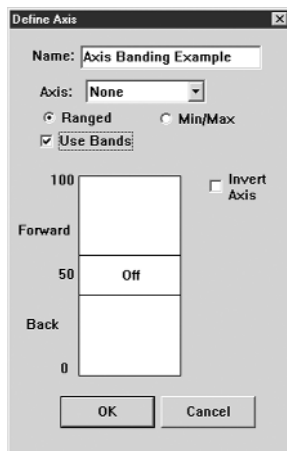
#### Assegnazione della funzione di pulsante mouse ad un'unità di comando Nostromo

Per assegnare la funzione di un pulsante del mouse ad un pulsante della periferica Nostromo, è sufficiente cliccare con il tasto sinistro del mouse sul numero del pulsante che si preferisce e selezionare "Mouse Button" (Pulsante mouse). In questo modo si apre la finestra "Mouse Button" (Pulsante mouse). Per reimpostare il pulsante di spostamento a sinistra, centro o destra, è sufficiente selezionare il cerchio del pulsante del mouse che volete assegnare al pulsante dell'unità di comando che avete scelto. Selezionate "OK" per riprogrammare il pulsante.

#### Livelli di comando

Il software di programmazione matrice Nostromo vi consente di programmare tre livelli di comando: rosso, verde e blu. In questo modo ogni pulsante può eseguire diversi livelli di funzione.

- Per programmare i livelli di comando dovete scegliere un pulsante che corrisponda al livello rosso, uno al blu ed uno al verde. In ogni livello di comando quello specifico pulsante sarà soltanto il pulsante di selezione del livello di comando e ad esso non potrà essere assegnata nessuna altra funzione.
- Per programmare un tasto perché funzioni come pulsante di livello di comando, cliccate con il tasto sinistro del mouse sul pulsante che intendete programmare e selezionate "Red" (Rosso), "Green" (Verde), o "Blue Shift Key" (Blu). Quindi selezionate "Momentary" (Temporaneo) o "Toggle" (A scatto).
- Se selezionate "Momentary" (Temporaneo), la funzione sarà attiva soltanto per il tempo che terrete premuto il pulsante. Se selezionate "Toggle" (A scatto), premendo il tasto di livello di comando verrà avviato lo stato di comando programmato fino a quando lo stesso pulsante non sarà premuto una seconda volta.
- Una volta assegnata la funzione di comando ad un tasto, dovete andare nella rispettiva finestra di comando per assegnare le funzioni relative a tale stato di comando.
- Potete visualizzare diverse finestre di livello di comando cliccando sulle frecce rossa, verde o blu nella barra di strumenti in alto. Potete tornare alla finestra originaria cliccando l'icona "SpeePad".
- Quando vi trovate nelle finestre con i diversi livelli di comando, potete riprogrammare i tasti, creare macro e riprogrammare gli assi proprio come avete fatto nel livello di comando originario.
- Salvate il vostro lavoro.
- Usando i diversi livelli di comando disponibili, potete quadruplicare le possibilità di programmazione di ogni periferica di gioco Nostromo. Potete avere inoltre rapido accesso a molte funzioni durante le partite, godendo allo stesso tempo della flessibilità di poter assegnare i tasti di livello di comando a qualsiasi posizione della vostra unità di comando Nostromo.



### "Firma" e condivisione del proprio profilo

Nella barra degli strumenti del "Profile Editor", l'icona tra il punto interrogativo e l'icona "Loadout Manager" è la finestra "Profile Properties" (Proprietà del profilo). Cliccandola viene visualizzata una finestra simile a questa:

Compilando questa finestra otterrete qualcosa di simile ad un'etichetta del vostro profilo. In questo modo potete identificare un profilo come vostro, aggiungendo i vostri commenti, il vostro indirizzo E-mail e così via per la comunità Nostromo.

Una volta salvato ed identificato il vostro profilo, lo potete inviare al team Belkin Nostromo per E-mail come allegato a [nostromoprofiles@belkin.com](mailto:nostromoprofiles@belkin.com) per farlo inserire nel sito Belkin. In questo modo potete avere un profilo unico e/o un file scaricabile che mettete a disposizione anche degli altri utenti delle periferiche di gioco Nostromo in tutto il mondo.

Quando avete finito di creare o modificare i vostri profili, cliccate con il tasto sinistro del mouse sul menu "File" della barra strumenti e selezionate "Save" (Salva).

Il vostro profilo viene salvato in `C:\Program Files\Belkin\Nostromo\Profiles`.

Se avete eseguito l'installazione in una directory diversa da `C:\Program Files\Belkin\Nostromo`, il profilo verrà salvato in `Vostradirectory\Profili`.

### Caricamento e scaricamento dei profili

Potete inviare tutti i profili da voi creati a [belkin.com](http://belkin.com) per farli inserire nell'elenco profili. Per inviare un profilo, allegatelo ad un messaggio E-mail a: [nostromoprofiles@belkin.com](mailto:nostromoprofiles@belkin.com).

Per scaricare i profili, potete andare in [belkin.com/nostromo](http://belkin.com/nostromo) e cliccare su "Downloads".

### UTILIZZANDO IL PROFILO DEL LOADOUT MANAGER

Il Loadout Manager ha il compito di "programmare" i profili nelle unità di comando. Il Loadout Manager può essere usato in due modalità: manuale e automatica.

Un loadout è un set di profili assegnati alle unità di comando Nostromo nel vostro sistema (un profilo per ciascuna unità di comando) ed un gioco associato (o in realtà qualsiasi tipo di applicazione). Caricando il gioco in questione, il Loadout Manager provvede a caricare automaticamente i profili da voi impostati. In questo modo potete creare i profili da associare a qualsiasi gioco che utilizzate. Il sistema caricherà automaticamente i profili in questione per voi ogni volta che avvierete il gioco in questione.

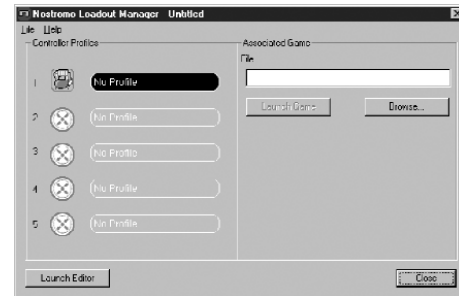
I Loadout sono creati nel Loadout Manager. Voi assegnate un profilo ad ogni unità di comando e selezionate un gioco associato al set di profili.

**Modalità manuale** – La modalità manuale rappresenta il metodo più semplice per usare il Loadout Manager. Con questa modalità potete

selezionare i profili per le unità di comando in maniera diretta. E' sufficiente aprire la finestra di attivazione e selezionare il profilo assegnato ad ogni unità di comando.

**Modalità automatica** – In modalità automatica impostate un loadout per ogni gioco. In questo caso il Loadout Manager aspetta che il gioco inizi. A gioco iniziato, il Loadout Manager carica tutti i profili associati a quello specifico loadout.

La modalità automatica prevede un'impostazione iniziale alquanto complessa, ma una volta eseguita non ci dovete più pensare. E' sufficiente lanciare il gioco che volete usare ed il Loadout Manager si assicura che le unità di comando siano configurate come volete voi.



### CARICAMENTO DEL PROFILO CREATO

Una volta creato il profilo, lo dovete attivare con un gioco nel Loadout Manager. Per farlo, è sufficiente selezionare l'unità di comando, il profilo ed il file eseguibile del gioco. A questo punto potete facilmente lanciare il gioco nel Loadout Manager.

Apertura del Loadout Manager.

Se il Loadout Manager è in funzione, sul desktop a destra della barra delle applicazioni in basso compare un'icona:

Se il Loadout Manager non sta funzionando, lo potete avviare dal menu "Start": Start->Programs->Nostromo->Loadout Manager.

- Trovate l'unità di comando per la quale volete caricare il profilo dall'elenco riportato. Se avete diversi tipi di unità di comando e non sapete quale indicazione sul video rappresenti quale unità di comando, è sufficiente premere alcuni pulsanti dell'unità di comando e l'immagine relativa a quella in uso si accenderà.
- Cliccate sul pulsante del profilo relativo all'unità di comando desiderata. Selezionate "Load Profile..." (Carica profilo) dal menu. Compare una tipica finestra di selezione del file.
- Trovate il profilo desiderato, selezionatelo e cliccate "OK".
- Nella metà a destra del Loadout Manager, cliccate su "Browse" (Sfogliala) per selezionare il file eseguibile (.exe) del gioco desiderato. Per farlo potete scegliere il percorso più breve dal desktop, se presente. Altrimenti, potete trovare il file nella directory in cui avete installato il gioco.

## RISOLUZIONE ANOMALIE

Quando avvio il Loadout Manager, non ricevo risposta o i comandi del mio n50 SpeedPad non rispondono.

- Verificate lo stato nell'icona "Game Controller" (Unità di comando gioco) dal pannello di controllo (cliccate "Start", "Control Panel" (Pannello di controllo), "Game Controllers" (Opzioni gioco)). Accertatevi che l'unità di comando sia elencata nel pannello "Game Controller" (Opzioni gioco) e che lo stato sia OK.
- Dal vostro gioco, accertatevi che la tastiera sia stata scelta come unità di comando predefinita.
- Accertatevi che il cavo dell'unità di comando sia collegato correttamente.
- Dalla finestra di Windows "Control Panel/Game Controllers" (Pannello di controllo / Opzioni gioco), accertatevi che sia indicato il nome della vostra unità di comando Nostromo con lo stato "OK". Se questa riga non compare o se dice "not connected" (non collegato), disinserite l'unità di comando, disinstallate il software ed i driver. Riavviate il computer, installate di nuovo il software e collegate l'unità di comando. Se usate Windows 2000, accertate di collegare l'unità di comando per prima.
- Assicuratevi che l'assegnazione del tasto sia quella desiderata.

Dopo aver utilizzato il Loadout Manager, Windows funziona in modo confuso, come se un tasto della tastiera fosse costantemente premuto.

- Se usate il n50 SpeedPad, centrate il comando throttle.

Il comando throttle non è autocentrante, quindi se è assegnata una funzione alla posizione in avanti del comando throttle in modalità automatica, il computer riconoscerà la funzione in questione come se fosse costantemente premuta.

- Per eliminare questo inconveniente, tenete il comando throttle centrato quando non giocate o assegnate questa funzione ad un altro pulsante.
- Un altro modo per risolvere la situazione consiste nell'assegnare la funzione in questione alla posizione throttle non come pulsante, ma come macro, in quanto una macro registra la pressione e il rilascio della funzione.

Le funzioni del pulsante non sono come dovrebbero nel profilo che sto usando:

- Verificare le funzioni originali assegnate alla tastiera nelle opzioni di gioco per verificare che non siano state cambiate. Se le funzioni assegnate in origine ai tasti sono cambiate nel gioco, il profilo ne viene influenzato in quanto le vostre funzioni di profilo si basano sulle funzioni della tastiera.

In Windows 2000, i driver Nostromo non si sono caricati e l'unità di comando viene riconosciuta solo come periferica HID (human interface device).

- In Windows 2000, le unità di comando DEVONO ESSERE COLLEGATE PRIMA E DURANTE L'INSTALLAZIONE DEL SOFTWARE SUL CD.

- Staccate l'unità di comando.
- Disinstallate il software Nostromo, driver di periferica compresi.
- Riavviate il computer.
- Collegate la periferica di gioco Nostromo che volete usare. Consentite alla periferica di venire installata senza il CD con il software di interfaccia Nostromo.
- Mentre l'unità di comando è ancora collegata, installate l'interfaccia software ed i driver del CD.

Il gioco si blocca.

- Riavviate il computer

Lo SpeedPad non compare nel Pannello di Controllo di Windows.

- la periferica SpeedPad e disinstallate il software ed i driver. Riavviate il computer, installate di nuovo il software e collegate l'unità di comando. Se usate Windows 2000, accertate di collegare l'unità di comando SpeedPad prima di riavviare il computer.

Quando installo il software in Windows XP, Microsoft mi segnala di terminare l'installazione perché i driver non sono stati "marcati". Cosa devo fare?

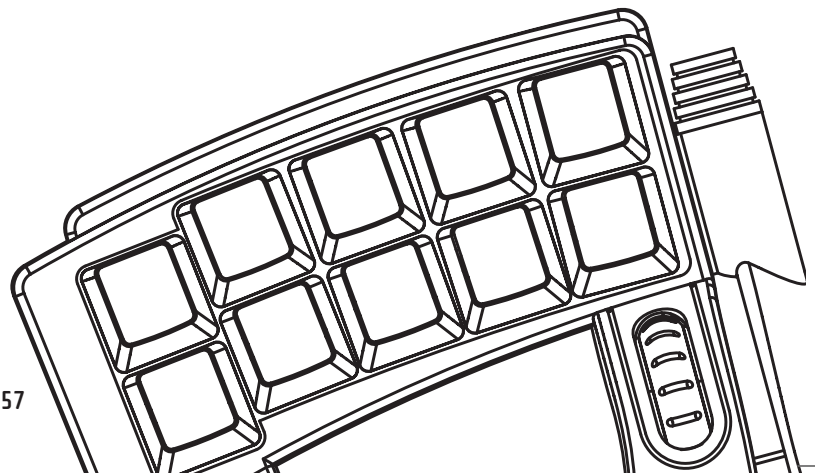
- Selezionate "Continue Anyway" (Ignora) per terminare l'installazione. Le unità di comando funzioneranno normalmente anche senza essere "marcate".

Quando installo il software in Windows XP, mi viene chiesto di installare molte periferiche che non ho. È un errore?

- Non è un errore. Queste periferiche virtuali fanno parte del codice interno del software di programmazione matrice di Nostromo e vengono normalmente installate in background. Se vi viene chiesto di installare numerose periferiche virtuali, significa semplicemente che la "firma digitale" non è stata rilevata da Windows XP.

Le unità di comando funzioneranno normalmente anche senza essere "marcate".

- Per continuare l'installazione del software di programmazione matrice Nostromo, seguite le istruzioni a video nella "Guida installazione nuovo hardware" ed installate tutte le periferiche virtuali.





Se i problemi persistono, contattare l'Assistenza Tecnica Belkin ai numeri in basso. Innanzitutto, accertatevi che il problema che avete sia legato alle unità di comando di gioco Nostromo e al software di programmazione matrice e non al gioco che state usando. Se avete problemi con il gioco, dovete contattare direttamente chi lo ha prodotto.

## Assistenza Tecnica

### Assistenza Tecnica USA

[belkin.com/support/tech/](http://belkin.com/support/tech/)

Telefono: 800.223.5546, interno 2263

310.898.1100, interno 2263

Fax: 310.604.2089

E-mail: [techsupp@belkin.com](mailto:techsupp@belkin.com)

### Assistenza Tecnica Europa

00 800 223 55 460

[eurosupport@belkin.com](mailto:eurosupport@belkin.com)

### Assistenza Tecnica Australia

Numero verde 1800 666 040

### Assistenza Tecnica Nuova Zelanda

Numero verde 0800 441.913

## Dichiarazione FCC

### DICHIARAZIONE DI CONFORMITÀ CON LE LEGGI FCC PER LA COMPATIBILITÀ ELETTROMAGNETICA

Noi sottoscritti, Belkin Components, di 501 West Walnut Street, Compton CA 90220, dichiariamo sotto la nostra piena responsabilità che il prodotto F8GFPC001ea

a cui questa dichiarazione si riferisce è conforme all'art.15 delle Norme FCC. Il funzionamento è soggetto alle seguenti due condizioni: (1) questo dispositivo non deve causare interferenze dannose, e (2) questo dispositivo deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, comprese eventuali interferenze che possano causare un funzionamento anomalo.

### Dichiarazione di Conformità CE

Noi sottoscritti, Belkin Components, dichiariamo sotto la nostra piena responsabilità che il prodotto F8GFPC001ea a cui questa dichiarazione fa riferimento, è in conformità con la Norma sulle Emissioni Generiche EN50081-1 e con la Norma di Immunità Generica EN50082-1 1992.

### Garanzia di durata della Belkin Components Limited

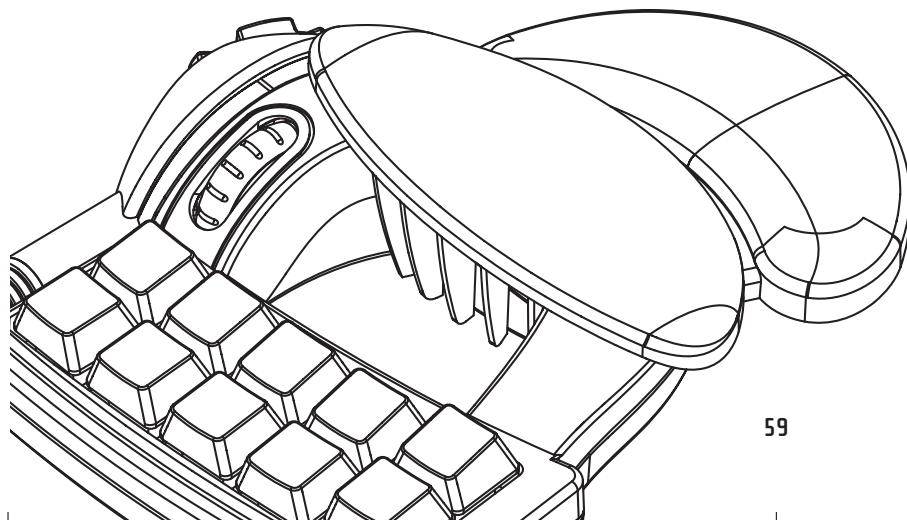
La Belkin Components garantisce questo prodotto contro ogni difetto di materiale e costruzione per tutta la sua durata. Nel caso di un'eventuale anomalia la Belkin provvederà, a propria discrezione, a riparare o sostituire il prodotto senza alcuna spesa, a condizione che questo sia presentato entro il termine di garanzia, con le spese di trasporto già pagate, presso il rivenditore autorizzato Belkin da cui avete acquistato il prodotto. Potrebbe essere necessario presentare la prova d'acquisto.

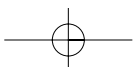
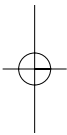
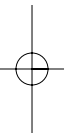
Questa garanzia non viene applicata se il prodotto è stato danneggiato involontariamente o in seguito ad un utilizzo eccessivo, scorretto o errato; se il prodotto è stato modificato senza l'autorizzazione scritta della Belkin; o se un qualsiasi numero di serie Belkin sia stato rimosso o cancellato.

LA GARANZIA ED I RIMEDI DI CUI SOPRA VERRANNO APPLICATI ESCLUSIVAMENTE NEL CASO DI CONFERMA ORALE O SCRITTA, ESPRESSA O IMPLICITA. LA BELKIN IN PARTICOLARE DECLINA L'OBBLIGO DI QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA, COMPRESA, SENZA ALCUN LIMITE, LE GARANZIE DI COMMERCIALIZZABILITÀ ED IDONEITÀ AD UNO SCOPO SPECIFICO.

I rivenditori, gli agenti o i dipendenti della Belkin non sono autorizzati a modificare, prolungare o ampliare la presente garanzia.

LA BELKIN DECLINA QUALSIASI RESPONSABILITÀ PER DANNI PARTICOLARI, ACCIDENTALI O CONSEGUENTI CAUSATI DA QUALSIASI VIOLAZIONE DELLA GARANZIA O DETERMINATI DA QUALSIASI TEORIA LEGALE COMPRESI, MA NON SOLO, I CASI DI LUCRO CESSANTE, TEMPI DI ATTESA ED AVVIAMENTO, NONCHÉ PER EVENTUALI DANNEGGIAMENTI O RIPROGRAMMAZIONI O RIPRODUZIONI DI QUALSIASI DATO O PROGRAMMA SALVATO O UTILIZZATO CON I PRODOTTI BELKIN.







[belkin.com](http://belkin.com)

***Belkin Components***

501 West Walnut Street  
Compton • CA • 90220 • USA  
Tel: 310.898.1100  
Fax: 310.898.1111

***Belkin Components, Ltd.***

Unit 13 • Gatelodge Close • Round Spinney  
Northampton • Northants • NN3 8RX • United Kingdom  
Tel: +44 (0) 1604678300  
Fax: +44 (0) 1604678330

***Belkin Components B.V.***

Starparc Building • Boeing Avenue 333  
1119 PH Schiphol-Rijk • The Netherlands  
Tel: +31 (0) 20 654 7300  
Fax: +31 (0) 20 654 7349

***Belkin Components, Ltd.***

7 Bowen Crescent • West Gosford  
NSW 2250 • Australia  
Tel: +61 (2) 4372 8600  
Fax: +61 (2) 4325 4277