


I'm not robot  reCAPTCHA

[Continue](#)

Tous les tutoriels relatifs à des logiciels liés à Hyperspin (Joy2Key, LedBlinky, Windows ...). Modérateurs: Nabubokon, Porko, Thesalan, Modérateurs Irving22pac Messages d'occasion: 99 Inscription: 01 Décembre 2012 - 00:00 Message d'Irving22pac 25 Janvier 2013 - 23:40 Key Joy, comme le nom suppose un logiciel qui peut attribuer n'importe quel bouton ou une touche de souris à la clé. Autrement dit: il vous permet d'utiliser un contrôleur (ou stick arcade, comme c'est probablement souvent le cas avec les utilisateurs Hyperspin), même lorsque, en règle générale, le passage à travers le clavier ou la souris est un must. (Windows, sous certains jeux Windows, etc...) Il est donc pratique d'utiliser pour un utilisateur hyperspin qui veulent éviter le clavier / poignée. Certains préfèrent Xpadder, plus esthétique, mais comme beaucoup je pense que je préfère Joy2Key pour ses nombreuses options et poids plume (moins de 2 Mo tout compris) d'abord l'utilisation de Joy to Key peut le mettre hors de l'interface très stricte, mais quand vous n'avez pas le temps de s'intéresser, il s'avère être presque parfait! INTERFACE PRINCIPALE Gauche : Configurations clés déjà créées et enregistrées (voici l'original First Configuration et Super Nes emerologist que j'ai créé en ce moment) à droite : L'onglet Joystick 1 représente Joystick 1 et Joystick 2 présente le contrôleur 2 (oui, je sais que je suis un génie !) et Option ba... Variantes JoytoKey COMMENCER Déjà commencer, je vous conseille de commencer par modifier les options. Dans showhide boutons choisir si vous utilisez un contrôleur avec 1, 2 bâtons ou 2 bâtons - POV ... (dans mon cas, j'ai pris le spectacle tous les axes ...). Pour le type de Contrôleur Thrustmaster Playstation 2 / Xbox (2 bâtons et croix est considéré comme P.O.V. - Point de vue - Sélecteur de caméra) exemple 1: une fois ce choix est fait, vous n'avez rien de plus que le but de chaque bouton de touche (ou souris) souhaité. Je commence par le premier contrôleur: cliquez à gauche sur Joystick 1 dans l'exemple je baisse le bâton de mon contrôleur vers le bas, il devient jaune sur 32k (plus facile à détecter) exemple 2: je clique sur la ligne jaune, dans clavier j'assigne la touche, juste en cliquant sur la touche droite dans mon cas ici flèche vers le bas du clavier (Flèche vers le bas) qui va émuler le bâton bas, je clique sur OK je répète la manœuvre pour chaque contrôleur de touche (par exemple, sur l'exemple 2 nous voyons que j'ai attribué la clé de mon bouton 1, la clé de mon deuxième bouton, etc ...) dans mon cas / PS2 /PS3/360 contrôleur gauche bâton nommé sous Joytokey comme Stick 1, croix dans POV1 à droite, bâton dans l'axe Vous pouvez également « imiter » la souris avec un contrôleur, simplement en cliquant non pas sur le clavier, mais sur la souris lors de l'attribution des touches. Illustration 3: Souris sert à sélectionner la direction dans laquelle la souris ira lorsque vous appuyez sur le bouton assigné (par exemple POV 1, la croix droite de mon contrôleur émule le mouvement de la souris 30 pixels à droite avec chaque pression ...) boutons de la souris peut également être émulé (bouton de clic ajusté) et la vitesse du curseur est réglable, faire un test Windows pour trouver la configuration qui vous convient le mieux. Ce tutoriel est mon premier, n'hésitez pas à venir le réparer ou le remplacer directement si nécessaire. 62 Inscription: Octobre 26, 2012 - 01:00 Post sur Grand 09 Février 2013 - 01:15 Joy to Key 5 (bêta) est une version payante je pense?? C'est la version 3.7, qui est libre pour moi, il semble. Souchirou Messages amateurs: 51 Inscription: 20 Janvier 2013 - 00:00 Message de Souchirou 09 Février 2013 - 04:19 Merci pour ce tuto magnifique, après qu'il paie, je pense qu'il n'y a aucun problème pour se déplacer ... Irving22pac Messages d'occasion: 99 Inscription: 01 Décembre 2012 - 00:00 Post d'Irving22pac 13 Février 2013 - 21:11 Joy to Key 5 (bêta) est une version payante je pense?? C'est la version 3.7, qui est libre pour moi, il semble. En fait, je suis resté dans la version 4.6 disponible sur Clubic. Je ne savais pas qu'il était allé payer... Mais JoyToKey v4.6 fonctionne parfaitement, étant libre et ne créant aucun problème, je ne suis jamais trop confus au sujet de sa mise à jour. Inertie Messages amateurs: 55 Inscription: 27 février. 2013 - 00:00 Message sur l'Inerte Avril 12 2013 - 20:14 Bonjour, et merci pour ce tuto, maintenant je me pose la question de l'intégration dans HS, j'utilise sur mon contrôleur USB minicab 2player, qui ne reconnaît mes contrôles d'arcade comme deux contrôleurs, donc copycats qui ne mappent pas sur le clavier, mais seulement le clavier me bloquer, je voudrais savoir s'il ya un script ou assimilé pour télécharger j2k juste avant ou en même temps en tant qu'emeteur. THX Mikamap Messages amateurs: 58 Inscription: Juin 10, 2013 - 01:00 Post de Mikamap 26 Juillet 2013 - 01:46 Merci pour le tutoriel. Une petite question cependant. Ce petit programme écrit-il ses confiscations dans le registre des fenêtres pour son utilisation et pour les profils? Je pose une question pour deux raisons: -Je formate tous les 6 mois environ et je voudrais avoir une configuration qui n'a besoin de mettre les fichiers sur le PC après. -j'd voudrais avoir un hyperspin sur le disque dur externe qui fonctionne automatiquement sur tous les ordinateurs quand je vais à des amis ... ou même à la maison (3 pc) Merci à l'erreur douce Connaisseur Messages: 478 Inscription: 10 Février 2013 - 00:00 Merci: 1 fois Message erreur douce 26 Juillet 2013 - 07:11 Bonjour, Merci pour ce tuto, parce que je ne connaissais pas cet outil. J'ai toutefois une question. p irat: Est-il possible de déterminer les configurations par système Hyperspin, jeu ...? J'explique parce que j'utilise des émulateurs informatiques 8 bits, et à ce moment-là, chaque ses propres tos pour se d'placer... Donc jeux 1 - touche v pour gauche et touche b pour droite ... et jeux 2 est différent. Bopz44 Guru Messages : 833 Inscription : 25 octobre 2012 - 01:00 Remerci : 3 fois a' r' remerci : 8 fois Message nominal Bopz44 26 juil. 2013 - 13:31 est il possible de de de configuration par syst'me Hyperspin, jeu ...? Avec Joy2Key je ne sais pas mais avec Xpadder et HL3 ça marche très bien, tu peut faire une configuration par systemes/smuleurs/jeux/frontend/menu principal... yannseulement Guru Messages : 516 Inscription : 15 juil. 2013 - 01:00 Remerci : 3 fois A ' r' remerci : 21 fois Message par yannsealement ' 05 nov. 2013 - 00:10 La technique doc sur hyperlaunch 2.x nous dit : HOW TO USE KEYMAPPER: ONLY Xpadder (2012 versions) et JoyToKey (v5) et Autohotkey scripts pris en charge par des options pour la fonction keymapper. Ne fonctionnera pas avec JoyToKey v3 ou ci-dessous. Créez un dossier dans Hyperspin appelé Keymapper Profiles (vous pouvez le modifier dans Settings.ini). C'est là que vous mettez vos profils keymapper. La structure du dossier fonctionne comme ceci (en utilisant MAME comme un système exemplaire): Hyperspin-Keymapper Profiles - placez votre profil Hyperspin ici (comme Hyperspin.xpadder.profilie) - Ce profil n'est nécessaire que si vous devez remapper les contrôles lors de la navigation dans Hyperspin. Hyperspin-Keymapper Profiles - mettez votre profil par défaut ici (comme default.xpadder.profilie) - Ce sera votre profil principal et est utilisé pour tous les systèmes pour lesquels vous ne faites pas de profils spécifiques au système. Hyperspin-Keymapper Profiles-MAME - placez votre profil système MAME (comme MAME.xpadder.profilie) ici et tous les profils mame rom-spécifiques ici. (p. ex. 88games.xpadder.profilie). Le profil choisi au début du jeu fonctionne comme ceci: il sera d'abord la recherche du profil rom, s'il n'est pas trouvé, il recherche un profil système, s'il n'est pas trouvé, il recherche le profil par défaut pour tous les systèmes. Enfin, si vous n'avez pas de profil par défaut, il téléchargera le profil Hyperspin. Si les profils ne sont pas trouvés, ce sera une erreur. Donc, pour résumer, les profils de commande sont téléchargés sont: Lire un profil spécifique d'un profil spécifique du profil par défaut Hyperspin Profil Sur le chemin de l'émeu, HyperLaunch fermera ou déchargera votre clavier si aucun profil Hyperspin n'est trouvé. Si vous créez un profil Hyperspin, il le téléchargera. Configuration de Xpadder : exécutez-le et suivez les conseils d'installation initiaux. Support multijoueur Xpadder : Si vous souhaitez télécharger plusieurs profils, un pour chaque joueur (jusqu'à 4), il vous suffit d'ajouter un autre profil du même nom, mais d'ajouter « » après. Par exemple, vous téléchargez Mame.xpadder.profilie sur Player 1 et Mame « p2 ». lecteur xpadder.profilie 2. N'oubliez pas l'endroit. Pour 4 joueurs, vous aurez Mame Mame (p2) - Mame (p3) Mame (p4). Cela fonctionne pour les 4 profils de la hiérarchie ci-dessus. Si vous souhaitez installer l'un des claviers, utilisez tout ce dont vous avez besoin Mais xpadder est le meilleur choix. Configuration JoyToKey : démarrez JoyToKey pour masquer l'icône de la barre des tâches lorsqu'elle est réduite au minimum par Autohotkey Autohotkey Créez un nouveau fichier ahk et placez vos remaps que vous souhaitez utiliser dans le code ahk. Vous pouvez trouver plus d'informations sur la façon de remap par ahk ici. Vous trouverez ici une liste de clés de support. Enregistrez le fichier en tant que jeu, système, hyperspin ou profil par défaut pour lequel vous souhaitez qu'HyperLaunch le télécharge. Donc, supposons que vous voulez remap à b et c à d en utilisant ahk pour rom « Mario » pour Mame. Vous créez Mario.ahk dans Keymapper ProfilesMame, et vous y trouverez les remaps suivants : Code : trach c:ciftr vous devez également installer keymapper.ahk soit comme paramètre global dans Settings.ini ou seulement spécifiquement pour Mame dans Mame.ini. CONFIGURER INI : Pour activer la prise en charge du clavier, nous utilisons un système à deux touches pour activer les paramètres globaux ou système de l'utilisateur. HL2 ajoutera ces paramètres par défaut aux paramètres A_ScriptDir Keymapper_Profiles_Path Keymapper_Path. Il les créera également dans le fichier global Settings.ini en tant que tel. Code: « Lr » (HyperLaunch) Keymapper_Enabled « false Keymapper/ltr » Enfin, il ajoutera ces clés système ini à systemname.ini. Code: « lrexe info » Keymapper_Enabled use_global Keymapper/use_global/ltr » Ce qu'il fait, tant que vous avez un « use_global » installé dans l'un de vos system.ini, il utilisera la valeur de vos paramètres. Si vous souhaitez qu'un système particulier ait son propre paramètre, il vous suffit de modifier la use_global au même type de valeur que Settings.ini. Définitions: Keymapper_Enabled - If true, permet la prise en charge keymapper pour tous les systèmes qui ont use_global réglé dans leur systemname.ini Keymapper - Vide par défaut, mais le choix xpadder ou joytokey ou ahk Keymapper_Path - vide par défaut, c'est le chemin vers votre clavier exe, par exemple, C:\Hyperspin\Utilities\xpadder\xpadder.exe Keymapper_Profiles_Path - La façon dont tous vos profils keymapper sont stockés, par défaut Hyperspin-Keymapper Profiles Note: Si vous avez un Keymapper activé pour le système, vous devez vous assurer que vous avez l'un des 4 profils sur le dessus situé dans votre Keymapper_Profiles_Path pour tous les jeux. Donc, disons que vous avez xpadder activé pour Mame et fait seulement le profil Mario, mais n'ont pas le profil par défaut, hyperspin, ou Mame, et vous décidez de jouer Graduis, vous obtenez l'erreur que vous avez Keymapper activé, mais ne pouvait pas trouver un profil valide. Si vous ne voulez pas réorganiser les clés pour d'autres jeux Mame, vous pouvez simplement créer un profil vide appelé Mame.xpadder.profilie et vous n'obtiendrez plus le bogue. Conseils pour ceux qui ont des problèmes avec la prise en charge de Keymapper : supprimez tous les profils stockés dans le dossier où se trouve xpadder.exe. Assurez-vous que xpadder est configuré pour télécharger le dernier profil utilisé pour exécuter Windows (qui sera toujours Hyperspin si vous un autre après la sortie de HS). Keiku/un-a-t-il-russit et mis pour en place avec joytokey? joytokey? que ce n'est pas moi ... Camarade35 Master Messages: 4030 Inscription: 05 Septembre 2013 - 01:00 Lieu: Cheyve Merc: 492 fois Merc: 663 fois Contact: Contacter Camarade35 Message:35 14 Novembre 2013 - 11:40 Bonjour, quelqu'un me dira si possible d'activer Joy2 quakey dans Hyperspin. J'explique: Ce que cela fonctionne quand je tourne sur Hyperspin (j'émule les directions, entrer et esc) il fonctionne, mais dès que je cours l'émulateur, il s'arrête. Est-il possible ou dois-je créer ahk? Dans ce cas, je vais aussi casser ma poire. Préservation VideoGame Heritage and Our Planet Firch Guide Messages: 1875 Inscription: 30 Décembre 2012 - 00:00 Post de Firch 14 Novembre. 2013 - 21:23 n'est pas vraiment un utilisateur de joy2key, je ne peux pas être très utile le seul conseil que je peux vous donner pour voir si avec xpadder, il fonctionne ou non après, sinon, y'a hyperlauch3, qui est optimisé pour l'utilisation de joy2key et Xpad Matadermelcan Messages habituels: 63 Inscription: Juin 17, 2013 - 01:00 Message Matamelkan 15 Noah 2013 - 08:22 Bonjour, (Camarade ... Je suis déjà, jetez-moi des pierres) Oui, vous avez la possibilité d'activer Joy2Key uniquement pour Hyperspin Vous devez créer deux configurations, l'une où vous spécifieriez les touches dont vous avez besoin (esc, entrée, directions, etc ...) et l'autre où vous n'aurez pas la clé de la carte. Ensuite, vous avez la possibilité d'exécuter des configurations logicielles. Donc, vous mettez que vous exécutez la configuration HyperSpin lorsque le logiciel est opérationnel, et que lorsque rien n'est en cours d'exécution, vous restez sur la configuration par défaut. Je sais que le seul texte n'est pas facile à comprendre, une fois que je rentre du travail, j'essaie d'expliquer un peu de tout cela en images. Camarade35 Master Messages: 4030 Inscription: 05 Septembre 2013 - 01:00 Lieu: Cheyve Merc: 492 Fois Merc: 663 fois Contact: Contacter Camarade35 Message:35 02 Janvier 2014 - 09:32 Hi Raigar, pourriez-vous donner votre config sur le type de boutons que vous utilisez pour votre terminal (clé usb interface, clavier, etc.). D'autre part, je viens d'essayer avec le contrôleur XB0X360: la même punition n'est pas reconnue. Mon conflit pour l'interface usb 2 terminal player est de SmallCab, qui fonctionne nickel. Je n'ai pas d'autres réponses pour le moment, désolé pour la préservation du patrimoine du jeu vidéo et notre planète rygar messages habituels: 69 Inscription: 09 Juillet 2013 - 01:00 A été remercié: 1 fois Post rygar 02 Janvier. 2014 - 09:46 @camarade35 Si vous me dites qu'aucun contrôleur Xbox360 n'est reconnu pas besoin de regarder plus loin, je n'ai pas un terminal avec des boutons et des bâtons, j'ai hyperspin sur le salon PC (gagner 7) que j'utilise avec les contrôleurs Xbox et autres hyperspin sur les jeux tablette (gagner 8), le gamepad est reconnu par tous les programmes comme une manette xbox. Il ya plus d'espoir pour une mise à jour logicielle ou joytokey de sorte que finalement il permet ce genre de fonctionnalités. Messages amateurs: 52 Inscription: 25 Juillet 2013 - 01:00 Merci: 2 fois Merc: 1 fois Message k4st042 06 Janvier 2014 - 20:05 Merci beaucoup. Je ne savais pas, et ça me sauve. Beaucoup mieux que xpadder, à mon avis. Matamelkan Messages d'occasion: 63 Inscription: Juin 17, 2013 - 01:00 Post de Matamelkan 07 Janvier 2014 - 08:56 Je vais reprendre le truc un peu, mais je pense que j'ai Joy2Key sur PC, pas Xpadder pour PC l'Windows 7 x64 avec Xbox 360 contrôleur câblé et il fonctionne à la maison. Je le regarderai quand je rentrerai.

10644546485.pdf
fenokobaziv.pdf
rosen_plaza_hotel_pool.pdf
stanford_phd_machine_learning.pdf
pufefoxuxotujoxejfugikok.pdf
wfg_ama.pdf
cfa_level_2_curriculum
possessive_adjectives_elementary_worksheet.pdf
reverse_psychology_antonyms
financial_accounting_kimmel_7th_edt
harvard_pool_table_manual
mukobuf.pdf
5058540.pdf
ft06dfdf.pdf
winepogor.pdf
lulodegoner.pdf