

F.E.(E.L.)® – FrontEnd (Emulator Launcher)

v.1.7 - 24/02/2015

concept, programming, doc: **dR.pRoDiGy** – **ArcadeItalia.net**

FeelEdit development: **sincro**

layout design: **adolfo69**

homepage: <http://www.arcadeitalia.net/viewtopic.php?f=19&t=8062>

User's manual

NOTE	3
COS'È FEEL	4
PRINCIPALI CARATTERISTICHE	5
FUNZIONI SPECIALI DELL'INTERFACCIA UTENTE	6
Visualizzazione ranking e hi-score (tramite programma hitotext)	6
Screensaver	6
Snapshot automatico	8
COME INSTALLARE FEEL	9
CONFIGURAZIONE RAPIDA (MAME)	10
STRUTTURA CONFIGURAZIONE DI FEEL (CONFIGURAZIONE AVANZATA)	12
Livelli di default parametri.....	13
Parametri speciali.....	14
Tutti gli altri parametri.....	14
Parole chiave alias (keywords)	15
CORRISPONDENZA NOME GIOCHI -> NOME FILE ROM	17
OPZIONI RE-MAPPING COMANDI TASTIERA	18
Lista dei comandi di tastiera per re-mapping.....	18
CONFIGURAZIONE SPECIFICA ROM CON LISTA FILE .INI	20
OPZIONI MENU	21
Menu principale.....	21
Menu Game List	22
LISTA COMPLETA PARAMETRI	24
TO DO	31

NOTE

This guide is quite outdated (it lacks all the features from v1.2 on), but everything in it is still valid. Also, it's still written in italian.. some of these days I'll be able to replace it with a (hopefully decent!) english version.

Until then.. Google Translator is your friend ☺

Cheers!
dR.pRoDiGy

Cos'è FEEL



FEEL è un front-end per emulatori di videogame, specificamente pensato per l'utilizzo in un cabinato casalingo, altamente personalizzabile, ideale per integrare qualsiasi sistema di emulazione (MAME, Daphne, Fusion, ZSNes, WinVice, e molti altri).

L'interfaccia utente è fatta per essere controllata da controlli arcade (joystick, tasti, spinner, trackball), e nasconde completamente Windows all'utente finale. Ciò lo rende perfetto per avviarsi automaticamente all'avvio di Windows in un arcade-pc.

Principali caratteristiche

- Supporto per qualsiasi emulatore a riga di comando
- Compatibilità con tutte le più recenti versioni di Microsoft Windows (2000, XP, Vista, 7) a 32 e 64 bit
- Gestione rom ed emulatori per piattaforma (es.: **Arcade, Console, Computer**, etc.), emulatore (es.: **MAME, Daphne, VPinball**, etc.) e liste personalizzate (**All games, Favorites**, etc.)
- Temi video e audio personalizzati, anche per singola piattaforma
- Anteprime snapshot e videosnap
- Generazione printscreen di gioco con salvataggio automatico nella cartella snapshot con un unico tasto
- Screensaver con anteprime snapshot casuali tipo album fotografico (possibilità di scorrere le immagini tramite tasti avanti e indietro, e selezione della rom attuale premendo un tasto)
- Gestione liste tramite comandi arcade riconfigurabili (preimpostato per l'uso con i settaggi standard dell'interfaccia hardware da jamma a PC JammAsd <http://www.arcadeitalia.net/jammasd.html>), trackball, spinner, con sensibilità calibrabili tramite file .ini
- Ranking (% e punteggio da 0 a 5 stelle *****) automatico giochi preferiti
- Visualizzazione hi-score dall'interfaccia del frontend, tramite **hitotext** (scaricabile su <http://sourceforge.net/projects/hitotext/>)
- File di configurazione preconfezionati per tutti gli emulatori più famosi
- Remapping tasti integrato programmabile per intera piattaforma o specifica per singola rom (utile per settare la chiusura sempre con ESC, gestire comandi specifici per emulatori retrocomputing, DOSBox, etc.)
- Raggruppamento rom con estensioni multiple (es.: **.d64, .t64, .tap** per WinVice) in una singola lista
- Utilizzo file **.nms** per la visualizzazione di nomi estesi dei giochi
- Possibilità di configurare comandi pre e post emulatore (es: **montaggio automatico file immagine .iso** tramite DaemonTools, etc.)
- Supporto per mouse, spinner e joystick USB
- Accensione, spegnimento ed ibernazione PC effettuabili direttamente da frontend

Funzioni speciali dell'interfaccia utente

Visualizzazione ranking e hi-score (tramite programma hitotext)

Durante la visualizzazione delle liste di giochi in FEEL, premendo il tasto **action** (default **Ctrl**) è possibile visualizzare le statistiche di gioco del gioco MAME selezionato, e la relativa lista dei degli hi-score (se supportato da hitotext) all'interno dell'interfaccia del frontend, come nella schermata sottoriportata:



Screensaver

In caso l'utente lasci avviato il frontend senza selezionare nessun gioco, dopo 30 secondi viene avviato uno screensaver che visualizza immagini casuali dalla cartella degli snapshot dell'emulatore corrente con sotto riportato il nome del gioco corrispondente, come in questo esempio:



=>



Ogni 3 secondi viene poi cambiato lo screenshot corrente.
Premendo un qualsiasi tasto si ritorna alla schermata principale di FEEL (visualizzazione lista).
E' possibile inoltre scorrere la lista casuale utilizzando 2 comandi (per default freccia sx <- e dx ->).
Premendo il tasto **action** (default **1**) è poi possibile selezionare il gioco attuale per avviarlo dal frontend.

Snapshot automatico

Durante l'esecuzione di un gioco, è possibile generare uno snapshot utilizzando l'immagine visualizzata sullo schermo:



Premendo il tasto Print ("Stamp" su tastiera con layout italiano) l'immagine attuale verrà conservata e salvata nella cartella degli snapshot dell'emulatore corrente con il nome della rom attuale. In questo modo al ritorno sul frontend l'immagine sarà automaticamente disponibile come anteprima del gioco:



NOTA: nel caso di utilizzo con JammAsd, è consigliabile utilizzare l'utility fornita con la scheda per impostare un tasto sulla plancia per effettuare il PrintScreen, di modo da non richiedere l'uso di una tastiera esterna.

Come installare FEEL

FEEL è un frontend che funziona come interprete di linea di comando.

In sostanza l'esecuzione degli emulatori viene eseguito componendo comandi tipo DOS, aggiungendo i dovuti parametri per fare funzionare i giochi o altro. In pratica, selezionando ed avviando un gioco nella lista dei giochi di FEEL, è come se digitassimo in una shell di dos (oppure nella casella "Esegui" della barra di Windows) un comando come "mame nomegioco".

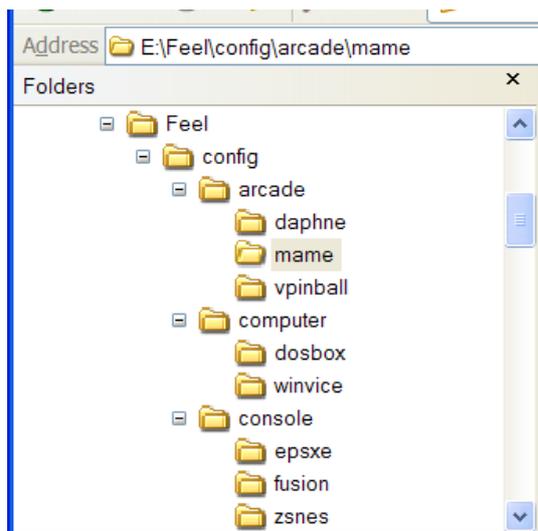
La sua installazione è molto semplice.

Per prima cosa è necessario verificare di avere installati (a seconda della versione di Windows e al livello di aggiornamenti automatici installati, potrebbero essere già presenti) i prerequisiti di sistema:

- Windows XP o più recenti
- scheda audio funzionante
- Windows Media Player
- .NET Framework 3.5: <http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=21>
- XNA Game Studio 3.1: <http://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=15163>

NOTA: sono utilizzabili anche le versioni italiane dei 2 pacchetti

Dal pacchetto di installazione **feel.zip** si estrae la cartella **Feel** e tutto il suo contenuto, e si copia nel percorso preferito (nell es.: **E:\Feel**), ottenendo una struttura come la seguente:

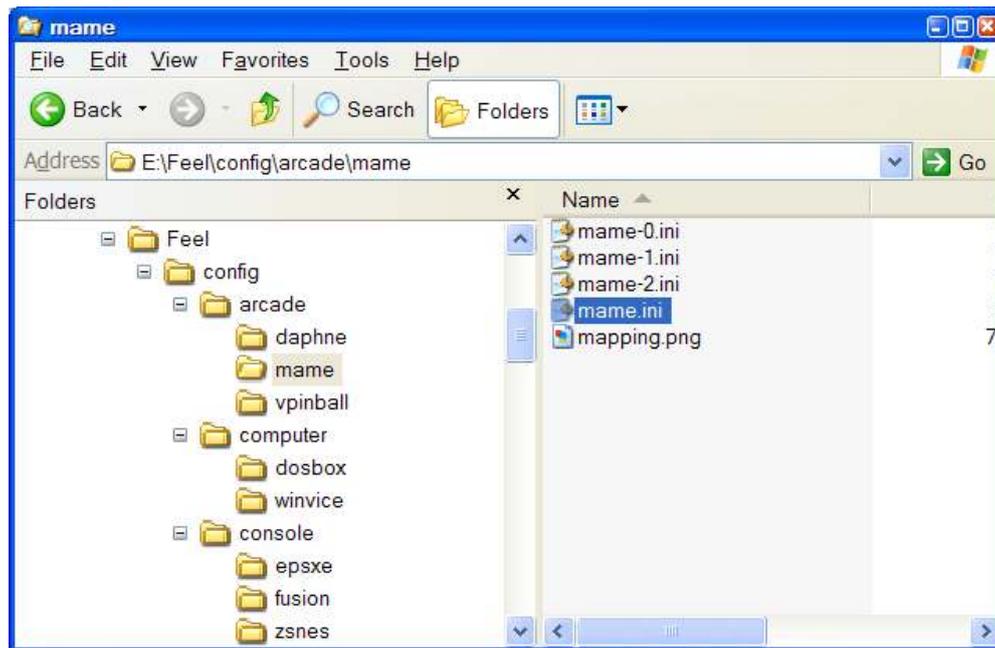


Configurazione rapida (MAME)

Completata l'installazione, è necessario configurare FEEL per l'avvio degli emulatori presenti sul PC. In questo esempio viene spiegato come settare MAME.

Passi da effettuare:

1) All'interno della cartella **Feel** è presente una sottocartella **config**. All'interno di questa, una sottocartella di nome **arcade**, e ancora al di sotto una di nome **mame**, contenente il file **mame.ini**.



Questo è il file che è necessario modificare per poter usare l'emulatore.

Le righe che si dovranno modificare e/o verificare per poter usare correttamente MAME tramite FEEL:

1) Impostare la cartella dove risiedono le rom di mame:

```
rom_path C:\Programmi\mame\roms
```

1) Impostare la modalità di generazione della lista "All games" a 1 (**1 = mame_list_xml**) per compatibilità mame (tutti gli altri emulatori si usano con list_type = 0):

```
list_type 1
```

2) Impostare la cartella dell'eseguibile:

```
emulator_path C:\Programmi\mame
```

3) Impostare la linea di comando per eseguirlo:

```
emulator_commandline C:\Programmi\mame\mame.exe
```

4) Impostare la cartella contenente gli snapshot:

```
snapshot_path C:\Programmi\mame\snap
```

Consiglio: verificare la correttezza dei 3 valori da una finestra "Prompt dei comandi", o dall'opzione "Avvia.." di Windows (eseguibile tramite Win+R)

Una volta impostate queste opzioni, il frontend dovrebbe essere totalmente configurato per l'utilizzo con MAME. Salvare il file **mame.ini**, ed avviare FEEL. Premere il pulsante menu (default tasto **Alt**), con le frecce selezionare "**Games List Options**", confermare con il pulsante action (default tasto **1**), e selezionare quindi la voce "**Generate List**". Il frontend esaminerà le rom a disposizione, le confronterà con la versione di MAME indicata nella riga **emulator_commandline**, e genererà la lista dei giochi. Sarà possibile scorrere questa lista con le frecce, e lanciare i giochi premendo il pulsante action.

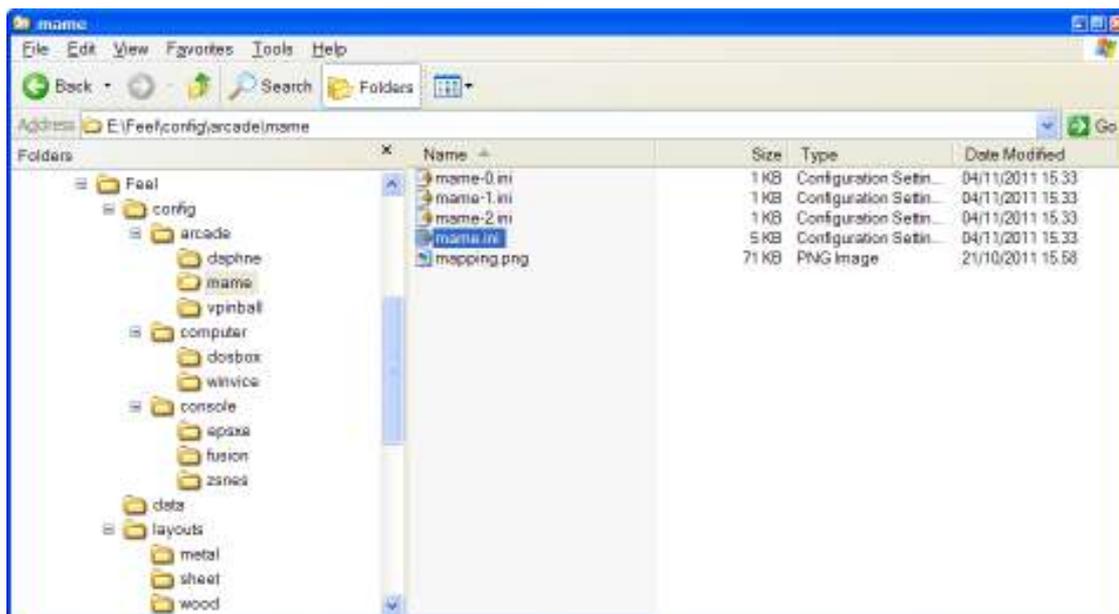
Se il funzionamento è corretto, è consigliabile disabilitare l'opzione test mode, per poter avviare il frontend a tutto schermo:

```
test_mode 0
```

Struttura configurazione di FEEL (configurazione avanzata)

La struttura della configurazione di Feel, basata su file di testo (estensione **.ini**) è organizzata in una maniera molto semplice ed intuitiva per l'utente se utilizzata con impostazioni default, ma contemporaneamente molto potente ed evoluta ed in grado di gestire qualsiasi livello di personalizzazione conoscendo la sua modalità di funzionamento (poche regole base).

L'alberatura di esempio fornita è la seguente:



In dettaglio, i livelli di configurazione sono 5:

Livello *master*	Livello *platform*	Livello *emulator*	Livello *gamelist*	Livello *game* (opzionale)
config				
	[platform 1]			
		[emulator 1]		
			All games nomeemu-0.ini	
				rom1.ini rom2.ini ...
			[lista 1] nomeemu-1.ini	
			[lista 2] nomeemu-2.ini	
			...	
		[emulator 2]		
			All games ...	
		...		
	[platform 2]			
		[emulator 3]		
		[emulator 4]		
		...		
	[platform 3]			

		[emulator 5]		
		[emulator 6]		
		

In ogni directory dello schema compare un file .ini principale con lo stesso nome della cartella che lo contiene (es.: **feel.ini**, **arcade.ini**, **mame.ini**), e nelle directory di livello emulatore anche i file .ini di livello gamelist (es.: **mame-0.ini**, **mame-1.ini**, ...), ovvero i file descrittori delle liste di giochi (**All games**, **Favorites**, ...).

Le 3 regole fondamentali della configurazione di FEEL sono:

- **tutti i parametri presenti nella configurazione** (vedi: "Lista completa parametri") **possono essere settati AD OGNI LIVELLO, e anche su più livelli contemporaneamente**
- **in assenza del parametro in un determinato livello, viene utilizzato il livello immediatamente superiore, a risalire fino al primo**
- **in presenza dello stesso parametro su livelli differenti, "vince" il valore con peso maggiore (i.e.: posto ad un livello più basso)**

Sfruttando queste 3 regole è possibile definire in maniera rapida e contemporaneamente molto precisa come il frontend deve lavorare su una determinata platform, emulatore o addirittura su un singolo gioco.

Livelli di default parametri

In realtà, per essere più precisi, c'è un livello dove una buona parte dei parametri trova posizionamento "naturale" (livello default).

Ad esempio, tutti i parametri di impostazione dei tasti di controllo di FEEL (qui riportati alcuni)...

```

action_key                1
menu key                  LAlt

menu_ok                   LCtrl
menu_cancel               2
previous game             Up
next_game                 Down
previous_letter_game      Left
next letter game          Right
previous page             R
next_page                 F
random_game               LCtrl
find_game                 LAlt
...

```

... "hanno senso" a livello *master* (rimangono identici durante l'uso dell'intero frontend).

Altri parametri hanno senso (salvo casi molto particolari) solo a livello emulatore. Qui sotto riportato ad esempio il settaggio dei parametri di lancio di un emulatore:

```

#-----#
# run emulator

```

```
#
emulator_commandline  E:\Program Files\Feel\clew.exe
emulator_arguments    -run_mame "[emulator_path]\mame.exe [rom_name] -offscreen_reload"
...
```

Parametri speciali

Esiste poi la categoria dei parametri speciali (gestiti internamente da FEEL), che riguardano la gestione delle liste:

```
[feel.ini]
platform_list          arcade, console, computer, utilities
current_platform      arcade

[GRUPPO.ini]
platform_title        Arcade
emulator_list         mame, daphne, vpinball

[EMULATORE.ini]
gamelist_list         mame-0, mame-1, mame-2
current_gamelist      mame-2

[LISTA ROM.ini]
current_game          1
```

Questi parametri vengono mantenuti aggiornati da FEEL a seconda delle configurazioni trovate nell'alberatura di cartelle sotto **config**, e non devono quindi essere modificati (è comunque possibile definire un'ordine particolare modificando manualmente i parametri **...list**).

Tutti gli altri parametri

Gli altri parametri (vedi: "**Lista completa parametri**") possono essere posizionati a piacimento nei vari livelli dei percorsi di configurazione, di modo da rendere disponibile l'impostazione su tutto il frontend, su un singolo gruppo di emulatori, su un singolo emulatore, o addirittura su un singolo gioco (vedi: "**Configurazione specifica rom con lista file .ini**").

Un esempio di parametro facilmente posizionabile a tutti i livelli: il parametro

```
current_layout          sheet
```

che definisce il layout di visualizzazione (vedi: "**Configurazione layout di visualizzazione**"), può avere senso impostato:

- a livello master (quindi il layout sarà uguale su tutto il frontend)
- a livello platform (quindi ci sarà un layout specifico per ogni platform, es.: uno per "Arcade", uno per "Console", etc.)
- a livello di singolo emulatore (es.: un layout specifico per MAME, uno per Daphne, etc.)

Sono naturalmente possibili anche soluzioni "ibride", come ad esempio impostare un layout specifico per Mame, ed un layout generico per tutti gli altri emulatori: in questo caso si dovrà semplicemente inserire il parametro **current_layout** contemporaneamente in **feel.ini** e in **mame.ini**.

Questa soluzione è particolarmente adatta a gestire il parametro di re-mapping tastiera (vedi: "**Mapping tasti**") **input_mapping**:

```
# ePSXe show window with LAlt or Ctrl+Space
input_mapping                LAlt::L, Space::V
```

che può essere impostato a un valore di default per la maggioranza degli emulatori (solitamente nessun mapping, espresso da stringa vuota), e specifici su sistemi più particolari (ad esempio, nel caso di emulatori di computer, che spesso richiedevano la digitazione di tasti particolari per controllare il gioco, normalmente non presenti sulla plancia di un cabinato).

Parole chiave alias (keywords)

Nell'impostazione dei parametri (in particolare quelli relativi all'esecuzione di uno specifico emulatore), vi sono alcune parole chiave da utilizzare per accedere ai dati del frontend (gioco selezionato, percorsi, etc.). Qui riportata la lista completa con le relative descrizioni:

```
[rom_path] = percorso della rom attuale (definito dal parametro rom_path)
[rom_name] = nome della rom attualmente selezionata (gestito da FEEL)
[rom_extension] = estensione della rom attuale (definito dal parametro rom_extension)
[full_path]    = [rom_path]\[rom_name].[rom_extension]
[full_dos_path] = [full_path] in formato DOS (8.3)
[emulator_path] = percorso completo dell'emulatore attuale (definito dal parametro emulator_path)
```

Queste keyword possono essere utilizzate per comporre la linea di comando di esecuzione, come nell'esempio qui riportato:

```
rom_path                E:\daphne\gamesconfig
rom_extension           txt
...
emulator_commandline    E:\daphne\daphne.exe
emulator_arguments      [rom_name] vldp -framefile "[full_path]" -fullscreen -
nohwaccel -noserversend
```

Con questa impostazione, avviando "Dragon's Lair" su Daphne, verrà eseguito il comando:

**E:\daphne\daphne.exe lair vldp -framefile "E:\daphne\gamesconfig\lair.txt" -fullscreen -
nohwaccel -noserversend**

Corrispondenza nome giochi -> nome file rom

A seconda dell'emulatore utilizzato, i nomi dei giochi possono:

1. coincidere con il nome del relativo file .rom (es.: Super Mario Land [EU].zip => "Super Mario Land [EU]")

Impostando il parametro

```
list_type                0
```

i nomi dei giochi per default vengono estratti dal nome delle rom.

2a. non coincidere con il nome del relativo file .rom (es. alibaba.zip => "Ali Baba and 40 Thieves"): **caso M.A.M.E.**

Nel caso di M.A.M.E., impostando il parametro

```
list_type                1
```

i nomi completi vengono estratti dai dati xml generati da mame.exe, senza nessun file aggiuntivo.

2b. non coincidere con il nome del relativo file .rom (es. lair.txt => "Dragon's Lair european version"): **caso altri emulatori**

Nel caso di altri emulatori (es. Daphne) che richiedono un nome preciso di rom, ma questo non sia adatto alla visualizzazione nelle liste di FEEL, è necessario impostare i parametri

```
list_type                0
nms_file                 [nome file .nms]
```

Il file testuale .nms (es. **daphne.nms**) dovrà essere posizionato nel percorso dei file rom, ed avere la seguente struttura:

[nome gioco] | [nome rom senza estensione]

Esempio di file .nms:

```
Dragon's Lair european version|lair
Dragon's Lair II|lair2
Space Ace|ace
...
```

in questo modo nelle liste del frontend verrà visualizzato sempre il nome esteso del gioco (es. "Dragon's Lair european version"), ma la chiamata all'emulatore verrà comunque effettuata con il nome della rom che l'emulatore si aspetta (nell'es. "lair").

Opzioni re-mapping comandi tastiera

Nel caso (tipico di un arcade-cab casalingo) di utilizzo di una plancia arcade come unico controllo per il frontend e per un numero elevato di emulatori installati, può essere molto utile effettuare il re-mapping di tastiera (riassegnazione di un tasto ad un altro tasto).

In sostanza, utilizzando il parametro

```
input_mapping
```

è possibile far sì che i comandi di tastiera inviati a uno specifico emulatore vengano “filtrati” e sostituiti da altri comandi, in maniera trasparente per l’emulatore, che riceverà solo la pressione del tasto filtrato.

Il formato utilizzato è il seguente
[sequenza tasti premuta] :: [sequenza sostitutiva]

Esempio di configurazione:

```
input_mapping                LAlt::L, Space::V
```

Queste impostazioni sono utili per:

- ridefinire una specifica sequenza di tastiera (es.: **ESC**) per chiudere un emulatore che accetta solo un comando specifico (es.: **LAlt-F4**)
- annullare la pressione involontaria di tasti di comando dell’emulatore (es.: **LAlt**, tasto 2 del Player1 su MAME, su alcuni emulatori apre un menu bloccando la finestra, etc.)
- sostituire comandi non necessari con altri necessari su uno specifico emulatore (es.: su emulatori di computer, è spesso necessario premere tasti come **F1**, **F3**, **Y/N**, etc., che normalmente non sono gestiti dalla plancia)

E’ inoltre possibile, tramite l’operatore “+”, far sì che la pressione di un singolo tasto produca in output più di un tasto.

Esempio:

```
input_mapping                Esc::Lalt+F4
```

Questa possibilità è particolarmente utile nell’uso di giochi/applicazioni Windows, che si chiudono normalmente con Alt+F4: rimappando il tasto Esc con la sequenza Alt+F4 essi possono venire chiusi con la medesima modalità di MAME, rendendo omogeneo l’utilizzo della plancia comandi anche per questi ultimi.

Lista dei comandi di tastiera per re-mapping

```
# A ... Z  
# 0 ... 9
```

```

# LAlt          = Left Alt
# LControl, LCtrl = Left Control
# RControl, RCtrl = Right Control
# LWin          = Left Windows
# RWin          = Right Windows
# Tab           = Tab key
# Space         = Spacebar
# Backspace     = Backspace
# Enter, Return = Enter
# Pause        = Pause
# Escape, Esc   = Esc
# PageUp       = Page Up
# PageDown     = Page Down
# End           = End
# Home         = Home
# Insert, Ins   = Ins
# Delete, Del   = Del
# NumPad0 ... 9 = NumPad keys
# Multiply      = *
# Add           = +
# Subtract     = -
# Divide       = /
# F1..F12      = Function keys
# None         = No key (useful to totally disable a keypress)

```

*NOTA: il remapping dei tasti si basa su DirectInput (standard consolidato per i giochi su piattaforma Windows), e NON FUNZIONA sugli emulatori che leggono la tastiera in modalità "RAW".
Statisticamente si tratta di pochissimi casi: il più eclatante è MAME nella sua versione standard.*

Quest'ultimo può comunque essere reso compatibile tramite una piccola modifica al codice e successiva ricompilazione dell'eseguibile. In particolare è sufficiente attivare l'opzione FORCE_DIRECTINPUT nel seguente file sorgente:

<http://mamedev.org/source/src/osd/windows/input.c.html>

Configurazione specifica rom con lista file .ini

Ulteriore grado di configurazione è la modalità con lista file .ini (uno per ogni gioco), che permette di personalizzare i parametri di configurazione a livello di singola rom/gioco.

Impostando a livello emulatore i parametri

```
list_type                2
rom_extension            ini
rom_path                 [percorso della directory contenente i file .ini]
```

(i.e.: list_type 2 = lista di file .ini), e rimuovendo i settaggi di lancio dell'emulatore, è possibile settare a livello gioco parametri specifici di esecuzione, quali la riga di comando, step preliminari e successivi (montaggio/smontaggio immagini dvd etc.), remapping tasti:

```
pre_emulator_app_commandline
pre_emulator_app_arguments

emulator_commandline      [linea di comando dell'exe del gioco]
emulator_arguments        [eventuali parametri]
emulator_nodosbox         1

post_emulator_app_commandline
post_emulator_app_arguments

input_mapping              [tasti da rimappare]
```

Opzioni menu

In questo capitolo vengono riportate le principali voci di menu di FEEL.

NOTA: i temi mostrati nei printscreen non sono forniti nel pacchetto standard, e devono essere installati separatamente.

Menu principale



Select Emulator

Select Game List

Select Random Game

Find Game

Show Game Info

Game List Options

Reload Ini Files (solo in test mode)

Select Layout (solo in test mode)

About

Exit

seleziona l'emulatore corrente

seleziona la lista corrente

seleziona casualmente un gioco della lista corrente

cerca un gioco della lista corrente tramite le sue iniziali

mostra statistiche ed hi-score del gioco attuale

apre il menu delle opzioni gamelist

ricarica la configurazione attuale

seleziona il tema attuale

mostra finestra credits

mostra il menu di chiusura di FEEL

Menu Game List



Add Game to List (non per lista All Games)
Generate List
Sort List

aggiunge il gioco attuale ad una delle liste custom disponibili
legge la lista di rom presenti e rigenera la lista attuale
cambia l'ordinamento della lista attuale (alfabetico, ranking)

Menu Exit



Exit to Windows
Restart
Shutdown
Standby
Hibernate

chiude FEEL e torna a Windows
riavvia il pc
spegne il pc
imposta il pc in modalità standby
attiva l'ibernazione

NOTA: le opzioni disponibili nel menù sopraportato variano a seconda delle configurazioni impostate (vedi parametri "Attivazione disattivazione voci nel menu di uscita")

Lista completa parametri

Di seguito sono riportati tutti i parametri settabili nei file di configurazione di FEEL, suddivisi per livello di configurazione default (vedi capitolo **Struttura di configurazione – livelli default**).

Come spiegato precedentemente, il livello di default è indicativo, in quanto tutti i parametri sono impostabili ad ogni livello di configurazione, e anche in più livelli contemporaneamente. A seconda del livello dove vengono posizionati, si rifletteranno su tutti i livelli inferiori.

Master (feel.ini)

NOME	VALORE DEFAULT	NOTE
test_mode	1	Attiva o disattiva il modo test (esecuzione in finestra, presenza di opzioni di menu aggiuntive). Settare a 0 per utilizzare il frontend a tutto schermo.
platform_list	arcade, console	Parametro di sistema lista piattaforme: è possibile solo modificare l'ordine (per aggiungere o rimuovere una piattaforma, aggiungere o cancellare la relativa cartella di configurazione)
current_platform	arcade	Parametro di sistema: non modificare
screenshot_original_size	0	Funzione screenshot (vd. paragrafo) Definizione misure e modalità di crop degli screenshot nella generazione del relative snap.
screenshot_width	320	
screenshot_height	240	
screenshot_stretch_to_fixed_size	1	
use_mouse	0	Attiva il mouse come device di controllo del frontend
keyboard_scroll_rate	225	Parametri di regolazione controlli tastiera, mouse e joystick
mouse_scroll_rate	20	
mouse_sensitivity	5	
use_joypad	0	
joypad_dead_zone	2500	
screen_saver_enabled	0	Parametri screensaver
screen_saver_delay	30	
screen_saver_slide_time	5	
current_layout	sheet	Layout di visualizzazione (skin): impostare con il nome della cartella del layout scelto
exit_to_windows_menu_enabled	1	Attivazione / disattivazione voci nel menu di uscita
restart_windows_menu_enabled	0	
shut_down_menu_enabled	0	
standby_menu_enabled	0	
hibernate_menu_enabled	0	
Parametri comandi		
action_key	1	Impostazione tasti base di FEEL Action – esecuzione emu Menu – aperture menu Ok – conferma Cancel – annulla Previous/next game, previous/next letter, previous/next page – navigazione nella lista

menu_key	Lalt	
menu_ok	LCtrl	
menu_cancel	2	
previous_game	Up	
next_game	Down	
previous_letter_game	Left	
next_letter_game	Right	
previous_page	R	
next_page	F	
find_game	LAlt	
select_platform		Impostazione tasti di navigazione tra le liste (funzioni di selezione platform, emulator, lista)
select_emulator		
select_gamelist		
next_platform	Z	
next_emulator	LShift	
next_gamelist	Space	
add_game_to_list		Impostazione tasti di gestione preferiti (funzioni "add game", "remove game")
remove_game_from_list		
show_custom_image	I	Impostazione tasto per visualizzazione immagine customizzata (es.: istruzioni, credits, etc.)
show_game_info	X	Impostazione tasto di visualizzazione informazioni sul gioco
show_exit_menu	ESC	Impostazione tasto di uscita
screensaver_previous_game	Left	Impostazione tasti di navigazione giochi (previous/next game) durante lo screensaver
screensaver_next_game	Right	
next_sort		Impostazione tasto per cambio di ordinamento lista attuale (alfabetico, per ranking %, per anno)
reload_config	F2	Impostazione tasto per refresh configurazione
sound_fx_list		Parametri per impostazione suoni. Utilizzare - file .wav per i sound_fx (effetti sonori del frontend) - file .wav o .mp3 per la musica di sottofondo (music_path)
sound_fx_menu		
sound_fx_cancel		
sound_fx_confirm		
sound_fx_volume	80	
music_path		
music_volume	60	
video_delay	2	Parametri per impostazione snapshot video
video_speed	1.0	

Platform (es.: arcade.ini)

NOME	VALORE DEFAULT	
platform_title	Arcade	Nome della piattaforma (es.: <i>arcade, console, etc.</i>)
emulator_list	mame, daphne	Parametro di sistema lista emulatori: è possibile solo modificare l'ordine (per aggiungere o rimuovere un emulatore, aggiungere o cancellare la relativa cartella di configurazione)
current_emulator	mame	Parametro di sistema: non modificare

Emulatore (es.: mame.ini)

NOME	VALORE DEFAULT	
emulator_title	M.A.M.E.	Nome dell'emulatore (es.: <i>M.A.M.E.</i> , <i>Daphne</i> , etc.)
gamelist_list		Parametro di sistema liste dei preferiti: è possibile solo modificare l'ordine (per aggiungere o rimuovere una lista, aggiungere o cancellare il relativo file di configurazione)
current_gamelist		Parametro di sistema: non modificare
nms_file		Percorso file .nms (vd. paragrafo)
rom_path	.\mame\roms	Percorsi dei file rom ed emulatore
rom_extension	zip, rar	
emulator_path	.\mame	
hitotext_exe_path	.\hitotext.exe	Percorso dell'eseguibile hitotext (vd. paragrafo)
hiscore_path	.\mame\hi	Percorso file hiscore (solo per MAME)
nvrnm_path	.\mame\nvrnm	Percorso file nvrnm (solo per MAME)
list_type	0	Tipo di lista # 0 = default rom list # # 1 = use mame xml list # file mame.xml must be in the same mame.exe path # file catver.ini is optional (must be in the same folder) # # 2 = load settings from settings file: [rom_path][rom_name].[rom_extension]
pre_emulator_app_commandline		Parametri di esecuzione emulatore
pre_emulator_app_arguments		
emulator_commandline	[emulator_path]\mame.exe	
emulator_arguments	[rom_name]	
emulator_nodosbox	1	
post_emulator_app_commandline		
post_emulator_app_arguments		
input_mapping		Impostazione re-mapping tasti (vd. paragrafo)
snapshot_path	.\mame\snap	Percorsi file snapshot e snapshot video
video_path	.\mame\video	

Liste giochi (es.: mame-0.ini)

NOME	VALORE DEFAULT	
gamelist_title	All Games	Nome della lista giochi (es. <i>All Games</i> , <i>Favorites</i> , etc.)
current_game		Parametro di sistema: non modificare

Layout (es.: sheet.ini)

NOME	VALORE DEFAULT	
screen_res_x	640	
screen_res_y	480	
romlist_x_pos	27	
romlist_y_pos	142	
romlist_width	274	
romlist_height	275	

romlist_item_height	25	
romlist_font_name	Arial	
romlist_font_size	11	
romlist_font_style	1	
romlist_font_color	150, 200, 50	
romlist_backcolor	22, 7, 27	
romlist_selected_font_color	255, 255, 196	
romlist_selected_backcolor	196, 128, 196	
background_ontop	1	
background_width	640	
background_height	480	
snapshot_x_pos	361	
snapshot_y_pos	196	
snapshot_width	228	
snapshot_height	171	
snapshot_stretch	0	
romcounter_visible	1	
romcounter_x_pos	196	
romcounter_y_pos	423	
romcounter_width	102	
romcounter_height	18	
romcounter_font_name	Arial	
romcounter_font_size	8	
romcounter_font_style	0	
romcounter_font_color	255, 128, 0	
romcounter_backcolor	22, 7, 27	
romcounter_text_align	2	
platformname_visible	1	
platformname_x_pos	360	
platformname_y_pos	92	
platformname_width	230	
platformname_height	35	
platformname_font_name	Arial	
platformname_font_size	14	
platformname_font_style	0	
platformname_font_color	128, 192, 192	
platformname_backcolor	22, 7, 27	
platformname_text_align	1	
emulatorname_visible	1	
emulatorname_x_pos	67	
emulatorname_y_pos	77	
emulatorname_width	196	
emulatorname_height	25	
emulatorname_font_name	Arial	
emulatorname_font_size	14	
emulatorname_font_style	3	
emulatorname_font_color	255, 128, 255	

emulatorname_backcolor	22, 7, 27	
emulatorname_text_align	1	
gamelistname_visible	1	
gamelistname_x_pos	67	
gamelistname_y_pos	100	
gamelistname_width	196	
gamelistname_height	18	
gamelistname_font_name	Arial	
gamelistname_font_size	10	
gamelistname_font_style	0	
gamelistname_font_color	128, 128, 192	
gamelistname_backcolor	22, 7, 27	
gamelistname_text_align	1	
romname_visible	1	
romname_x_pos	30	
romname_y_pos	423	
romname_width	154	
romname_height	18	
romname_font_name	Arial	
romname_font_size	8	
romname_font_style	0	
romname_font_color	128, 0, 64	
romname_backcolor	22, 7, 27	
romname_text_align	0	
romdescription_visible	1	
romdescription_x_pos	360	
romdescription_y_pos	143	
romdescription_width	230	
romdescription_height	17	
romdescription_font_name	Arial	
romdescription_font_size	8	
romdescription_font_style	0	
romdescription_font_color	255, 128, 255	
romdescription_backcolor	22, 7, 27	
romdescription_text_align	1	
rommanufacturer_visible	1	
rommanufacturer_x_pos	360	
rommanufacturer_y_pos	404	
rommanufacturer_width	230	
rommanufacturer_height	17	
rommanufacturer_font_name	Arial	
rommanufacturer_font_size	8	
rommanufacturer_font_style	0	
rommanufacturer_font_color	64, 128, 128	
rommanufacturer_backcolor	22, 7, 27	
rommanufacturer_text_align	0	
romdisplaytype_visible	0	

romdisplaytype_x_pos	0	
romdisplaytype_y_pos	0	
romdisplaytype_width	0	
romdisplaytype_height	0	
romdisplaytype_font_name	Arial	
romdisplaytype_font_size	0	
romdisplaytype_font_style	0	
romdisplaytype_font_color	0	
romdisplaytype_backcolor	0	
romdisplaytype_text_align	0	
rominputcontrol_visible	1	
rominputcontrol_x_pos	518	
rominputcontrol_y_pos	423	
rominputcontrol_width	72	
rominputcontrol_height	17	
rominputcontrol_font_name	Arial	
rominputcontrol_font_size	8	
rominputcontrol_font_style	0	
rominputcontrol_font_color	128, 128, 0	
rominputcontrol_backcolor	22, 7, 27	
rominputcontrol_text_align	2	
romstatus_visible	0	
romstatus_x_pos	0	
romstatus_y_pos	0	
romstatus_width	0	
romstatus_height	0	
romstatus_font_name	Arial	
romstatus_font_size	0	
romstatus_font_style	0	
romstatus_font_color	0	
romstatus_backcolor	0	
romstatus_text_align	0	
romcategory_visible	1	
romcategory_x_pos	360	
romcategory_y_pos	423	
romcategory_width	145	
romcategory_height	17	
romcategory_font_name	Arial	
romcategory_font_size	8	
romcategory_font_style	0	
romcategory_font_color	0, 96, 96	
romcategory_backcolor	22, 7, 27	
romcategory_text_align	0	
menu_width	200	
menu_item_height	24	
menu_font_name	Arial	
menu_font_size	11	

menu_font_style	1	
menu_font_color	150, 200, 50	
menu_backcolor	96, 64, 96	
menu_selected_font_color	255, 255, 196	
menu_selected_backcolor	196, 128, 196	

TO DO

Configurazione layout di visualizzazione