

Patentes

Producto	Números de patente en EE.UU.	Números de patente internacional
Microsoft SideWinder Game Pad	Pendiente de patentes.	Pendiente de patentes.
Microsoft SideWinder Joystick	D366,655	Taiwan: ND-049778 y pendiente de otras patentes.
	D366,475	Alemania: M9,504,786 Gran Bretaña: 2,047,977 Irlanda: 10,891 y pendiente de otras patentes.
	D372,709	Alemania: M9,509971.9 Gran Bretaña: 2,052,472 Taiwan: ND-052380 y pendiente de otras patentes.
	D371,773	Gran Bretaña: 2,052,473 Taiwan: ND-052381 y pendiente de otras patentes.
	Pendiente de otras patentes en EE.UU.	

Botones A, B, C, X, Y, Z y disparadores

SideWinder Game Pad tiene ocho botones de juego: A, B, C, X, Y, Z, disparador izquierdo y disparador derecho. Algunos juegos admiten menos de ocho botones y el movimiento asociado a cada botón puede variar entre un juego y otro. Consulte en la documentación del juego cuántos botones admite y cuál es la función de cada uno.



Los botones de SideWinder Game Pad corresponden a los botones 1 a 8 de un joystick. No obstante, en el caso de juegos ejecutados en una ventana MS-DOS bajo Windows 95, sólo se admiten cuatro de los botones de SideWinder Game Pad. La siguiente tabla presenta la funcionalidad de los botones de SideWinder para juegos diseñados para Windows 95 y MS-DOS.

Botón de SideWinder Game Pad	Juegos diseñados para Windows 95	Juegos diseñados para MS-DOS
A	Botón 1	Botón 1
B	Botón 2	Botón 2
C	Botón 3	No aplicable
X	Botón 4	Botón 3
Y	Botón 5	Botón 4
Z	Botón 6	No aplicable
Disparador izquierdo	Botón 7	No aplicable
Disparador derecho	Botón 8	No aplicable

Sugerencia

- Si un juego admite un joystick estándar de dos botones, sólo funcionarán los botones A (botón 1, por lo general el disparador del joystick) y B (botón 2) de SideWinder Game Pad.
- Podrá utilizar el Microsoft Game Device Profiler para asignar pulsaciones de teclas y macros a algunos o a todos los botones del controlador para juegos:
 - Si un juego admite menos de los ocho botones del dispositivo de juego y se utiliza el teclado para realizar movimientos (como por ejemplo CTRL+T para disparar torpedos), podrá eliminar el teclado asignando estos movimientos a los botones adicionales de SideWinder Game Pad y del joystick SideWinder 3D Pro.
 - Grabe secuencias de pulsaciones de botones de SideWinder Game Pad (denominadas "macros") y asigne dichas macros a los botones del controlador para juegos. Para reproducir una macro durante el juego, presione el botón Macro (M) y, sin soltarlo, presione el botón seleccionado de SideWinder Game Pad.

{button ,AL(`controls`)} Temas relacionados

Conectar SideWinder Game Pad al equipo

- 1 Busque el puerto de juegos de 15 agujas en la parte trasera del equipo.
En muchos casos, el puerto de juegos estará en la tarjeta de sonido, junto al lugar en que se enchufan los altavoces, el micrófono o los auriculares. Si en el equipo tiene una tarjeta de red, asegúrese de no conectar el controlador para juegos (ni ningún otro dispositivo de juego) al puerto de red de 15 agujas.
- 2 Inserte el conector de SideWinder Game Pad en el puerto de juegos del equipo y compruebe que esté correctamente enchufado.



Notas

- Después de conectar el controlador para juegos, compruebe que la luz del controlador para juegos esté encendida. Si no lo está, presione una vez el botón Modo.
- Nunca tendrá que calibrar SideWinder Game Pad, ya que la calibración es automática.
- Podrá utilizar la ficha **Prueba** de Propiedades del dispositivo de juego para comprobar que SideWinder Game Pad está conectado correctamente y que todos sus botones funcionan.
Haga clic aquí  para abrir Propiedades del dispositivo de juego.

{button ,AL(` connecting;intro')} Temas relacionados

Conectar un dispositivo de juego a SideWinder Game Pad

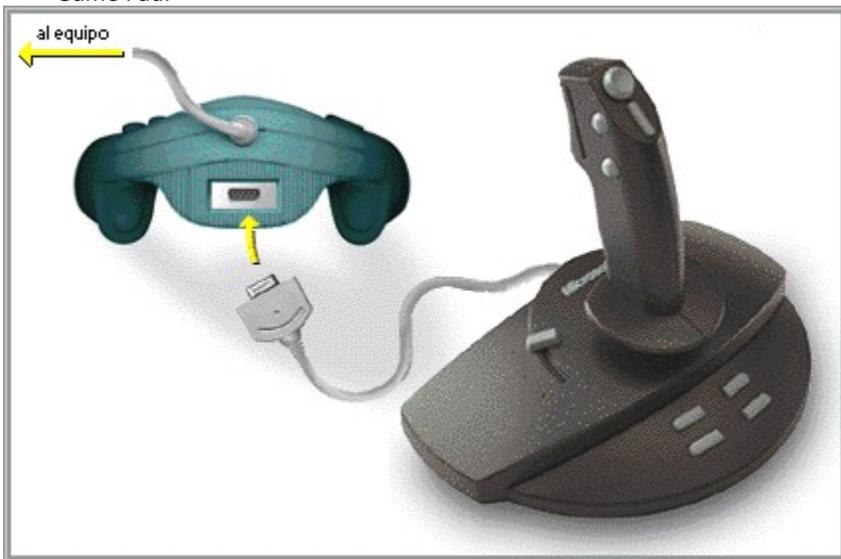
Podrá conectar otro tipo de dispositivo de juego (como el joystick Microsoft SideWinder 3D Pro) al puerto de juegos situado en la parte posterior de SideWinder Game Pad. Para pasar de un dispositivo a otro, presione el botón Modo de SideWinder Game Pad.

Para conectar otro dispositivo de juego a SideWinder Game Pad

- 1 Conecte SideWinder Game Pad al puerto de juegos de 15 agujas situado en la parte trasera del equipo y asegúrese de que quede bien enchufado.

En muchos casos, el puerto de juegos estará en la tarjeta de sonido, junto al lugar en que se enchufan los altavoces, el micrófono o los auriculares. Si en el equipo tiene una tarjeta de red, asegúrese de no conectar el controlador para juegos (ni ningún otro dispositivo de juego) al puerto de red de 15 agujas.

- 2 Inserte el conector del otro dispositivo en el puerto de juegos situado en la parte trasera de SideWinder Game Pad.



Para utilizar otro dispositivo de juego

- 1 Compruebe que la luz verde de SideWinder Game Pad está apagada. Si no lo está, presione el botón Modo de SideWinder Game Pad para apagarla.
- 2 Compruebe que el dispositivo esté correctamente configurado en Windows utilizando Propiedades del dispositivo de juego (la mayoría de los juegos requieren que el dispositivo de juego quede configurado como Dispositivo 1).

Haga clic aquí  para abrir Propiedades del dispositivo de juego.

- Si el dispositivo es un joystick Microsoft SideWinder 3D Pro, entonces quedará automáticamente configurado como Dispositivo 1 en cuanto presione el botón Modo.
- En otros tipos de dispositivos de juego, quizá sea necesario configurar el dispositivo como Dispositivo 1 cada vez que cambie de un dispositivo a otro. SideWinder Game Pad quedará automáticamente configurado en Windows como Dispositivo 1 cada vez que se encienda la luz del controlador para juegos.
- Según el juego, podrá configurar el otro dispositivo de manera que no sea el Dispositivo 1 en Propiedades del dispositivo de juego. En tal caso no tendrá necesidad de volver a configurar el dispositivo cada vez que pase a él desde SideWinder Game Pad. No obstante, algunos juegos requieren que el dispositivo se configure como Dispositivo 1 para utilizar plenamente la funcionalidad. Consulte la documentación del juego.

Notas

- No es posible utilizar simultáneamente SideWinder Game Pad y el otro dispositivo.
- Si tiene conectados múltiples SideWinder Game Pad en cadena, no podrá conectar otro tipo de dispositivo de juego al final de la cadena (el otro dispositivo deberá conectarse al primer y único SideWinder Game Pad).

Conectar múltiples SideWinder Game Pad al equipo

Un juego puede permitir que dos o más personas jueguen simultáneamente con SideWinder Game Pad separados (consulte la documentación del juego). Si así fuera, podrá conectar hasta cuatro SideWinder Game Pad al equipo, enlazados en cadena.

Para conectar múltiples SideWinder Game Pad

- 1 Conecte el primer SideWinder Game Pad al puerto de juegos de 15 agujas en la parte trasera del equipo, asegurándose de que quede firmemente enchufado.
En muchos casos, el puerto de juegos estará en la tarjeta de sonido, junto al lugar en que se enchufan los altavoces, el micrófono o los auriculares. Si en el equipo tiene una tarjeta de red, asegúrese de no conectar el controlador para juegos (ni ningún otro dispositivo de juego) al puerto de red de 15 agujas.
- 2 Inserte el conector del segundo SideWinder Game Pad en el puerto de juegos de la parte trasera del primer controlador para juegos.
- 3 Repita el paso 2 tantas veces como sea necesario, enchufando el tercer controlador para juegos a la parte posterior del segundo controlador para juegos, y así sucesivamente, hasta haber conectado en cadena hasta cuatro SideWinder Game Pad.



Notas

- Al conectar múltiples SideWinder Game Pad, todas las luces del controlador para juegos se encenderán automáticamente.
- La utilización de múltiples SideWinder Game Pad está limitada sólo a los juegos que admiten esta característica.
- Para utilizar múltiples controladores para juegos en cadena, todos deberán ser Microsoft SideWinder Game Pad.
- Puede utilizarse la ficha **Prueba** de Propiedades del dispositivo de juego para asegurarse de que todos los SideWinder Game Pad estén correctamente conectados y que todos los botones funcionen.
Haga clic aquí  para abrir Propiedades del dispositivo de juego.

{button ,AL(` connecting;intro;assigning')} Temas relacionados

Mando de dirección (D)

Utilice el mando de dirección (D) para moverse en ocho direcciones diferentes dentro del juego. Consulte en la documentación del juego cuál es el significado del movimiento direccional. Por ejemplo, en un juego de lucha, el mando de dirección puede mover al luchador hacia adelante y hacia atrás, y permitir que el personaje salte y se agache. En un juego de béisbol, el mando de dirección puede mover el bateador hacia la izquierda, la derecha, hacia delante y hacia atrás.



{button ,AL(`controls`)} Temas relacionados

Introducción a SideWinder Game Pad

Acaba de adquirir la última novedad de hardware de Microsoft. El paquete contiene:

Microsoft SideWinder Game Pad: el controlador para juegos digital más avanzado del mercado, que le proporciona precisión y control digital para sus juegos favoritos.

Microsoft Game Device Profiler: avanzado software para perfilar juegos. Ayuda a personalizar el funcionamiento de los botones de SideWinder Game Pad para sus juegos favoritos.

Propiedades del dispositivo de juego de Microsoft: software de configuración para el Panel de control de Windows 95. Ayuda a configurar y probar SideWinder Game Pad y otros dispositivos de juego.

Manual en pantalla de SideWinder Game Pad: documentación interactiva en pantalla a todo color en el lugar más adecuado. Presenta instrucciones paso a paso para la utilización de SideWinder Game Pad y de Game Device Profiler, sugerencias para la solución de problemas, y mucho más.

Con SideWinder Game Pad, podrá:

- Disfrutar de cualquier juego compatible con Windows 95 y que admita un joystick de PC estándar. También puede utilizar un juego en una ventana MS-DOS bajo Windows 95.
- Conectar juntos hasta cuatro SideWinder Game Pad para juegos en grupo. Consulte en la documentación del juego si éste admite esta característica.
- Conectar un joystick Microsoft SideWinder 3D Pro u otro dispositivos de juego a SideWinder Game Pad, de modo que no sea necesario desconectar un dispositivo para utilizar el otro.

Nota

- Para utilizar un joystick u otro dispositivo de juego conectado a SideWinder Game Pad, la luz verde del controlador para juegos deberá estar apagada. Si está encendida, presione una sola vez el botón Modo para apagarlo.

{button ,AL(`connecting;modes;profiles')}} Temas relacionados

Botón Macro (M)

El botón Macro de SideWinder Game Pad permite reproducir las macros que haya creado con Game Device Profiler. Puede asignar macros a los botones A, B, C, X, Y, Z y a los disparadores izquierdo y derecho del controlador para juegos.

Para reproducir una macro, presione el botón Macro (M) y, a continuación, presione el botón del controlador para juegos que haya asignado a dicha macro.

Haga clic aquí  para abrir Game Device Profiler.



{button ,AL(`macros;controls')} Temas relacionados

Botón Modo

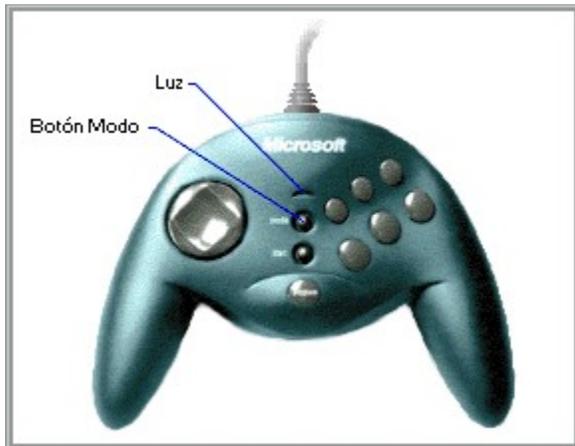
Presione el botón Modo para alternar entre los dos modos de SideWinder Game Pad:

- Multiplicación digital

Si la luz verde del controlador para juegos está encendida, SideWinder Game Pad está en modo de multiplicación digital, con lo que podrá utilizar SideWinder Game Pad.

- Traspaso

Si la luz verde del controlador para juegos está apagada, SideWinder Game Pad está en modo de traspaso, por lo que podrá utilizar los dispositivos de juego conectados a SideWinder Game Pad.



Notas

- Si tiene conectados juntos varios SideWinder Game Pad, todas las luces de los controladores para juegos se encenderán automáticamente (en modo de multiplicación digital). Si la luz de uno de los controladores para juegos está apagada, es probable que exista un problema con dicho mando. En tal caso, consulte al proveedor del producto.
- No es posible utilizar simultáneamente SideWinder Game Pad y otro tipo de dispositivo de juego.
- Al cambiar al modo de traspaso para utilizar un dispositivo de juego (salvo el joystick SideWinder 3D Pro) conectado a SideWinder Game Pad, deberá configurar el otro dispositivo como Dispositivo 1 en Windows utilizando Propiedades del dispositivo de juego. No es necesario configurar cuando se pasa de SideWinder Game Pad al joystick SideWinder 3D Pro, y viceversa, ya que ambos dispositivos se configuran automáticamente como Dispositivo 1 cuando se pasa a cualquiera de ellos.

Haga clic aquí  para abrir Propiedades del dispositivo de juego.

{button ,AL(`modes;controls;connecting;assigning')}} Temas relacionados

Información general de los controles de SideWinder Game Pad

Para ver una breve descripción de cada control del controlador para juegos, haga clic en él dentro de la siguiente imagen.



{button ,AL(`controls')} Temas relacionados

Botón Inicio

Una vez que esté ejecutando el software del juego, presione el botón Inicio para iniciar o reiniciar el juego. El botón Inicio funciona únicamente con juegos que admitan específicamente SideWinder Game Pad.



Sugerencia

- Si un juego no admite SideWinder Game Pad, tendrá seguramente una pulsación de tecla específica que inicie el juego (consulte la documentación del mismo). En tal caso, podrá utilizar Game Device Profiler para asignar esa pulsación de tecla a uno de los botones del controlador para juegos.

{button ,AL(`controls`)} Temas relacionados

botón A

El botón A corresponde al botón 1 (por lo general el disparador del joystick) de un joystick estándar. Consulte en la documentación del juego cómo utiliza éste el botón 1.

botón B

El botón B corresponde al botón 2 de un joystick estándar. Consulte en la documentación del juego cómo utiliza éste el botón 2.

botón C

El botón C funciona de la siguiente manera:

- Si el juego está diseñado para Windows 95, el botón C corresponde al botón 3 del joystick. Consulte en la documentación del juego cómo utiliza éste el botón 3.
- Si se ejecuta el juego en una ventana de MS-DOS bajo Windows 95, el botón C no realizará ninguna función.

botón X

El botón X funciona de la siguiente manera:

- Si el juego está diseñado para Windows 95, el botón X corresponde al botón 4 del joystick.
- Si se ejecuta el juego en una ventana de MS-DOS bajo Windows 95, el botón X corresponde al botón del joystick 3.

Consulte en la documentación del juego cómo utiliza éste los botones 3 ó 4.

botón Y

El botón Y funciona de la siguiente manera:

- Si el juego está diseñado para Windows 95, el botón Y corresponde al botón del joystick 5.
- Si se ejecuta el juego en una ventana de MS-DOS bajo Windows 95, el botón Y corresponde al botón del joystick 4.

Consulte en la documentación del juego cómo utiliza éste los botones 4 ó 5.

botón Z

El botón Z funciona de la siguiente manera:

- Si el juego está diseñado para Windows 95, el botón Z corresponde al botón 6 del joystick. Consulte en la documentación del juego cómo utiliza éste el botón 6.
- Si se ejecuta el juego en una ventana de MS-DOS bajo Windows 95, el botón Z no realizará ninguna función.

calibrar

Este término se utiliza para describir el proceso de configurar manualmente la posición centrada y el ámbito de movimiento del joystick, el ámbito de movimiento de la palanca aceleradora, el ámbito de movimiento del control del timón y las direcciones para el control de punto de mira.

Microsoft SideWinder Game Pad y el joystick Microsoft SideWinder 3D Pro se calibran automáticamente. Para calibrar un joystick estándar, utilice Propiedades del dispositivo de juego.

controlador

Término utilizado en la mayoría de los juegos para referirse al dispositivo de introducción de datos que controla el juego.

Por ejemplo, puede seleccionarse un joystick, un controlador para juegos, un teclado o un *mouse* (ratón) como controlador de un determinado juego.

perfil predeterminado

El perfil (un grupo de parámetros de configuración de una determinada combinación dispositivo-juego) que se carga automáticamente cuando se inicie determinado juego. En Game Device Profiler, el perfil predeterminado tiene seleccionada la casilla de verificación **Cargar este perfil cuando se inicie el juego**.

Por ejemplo, es posible crear varios perfiles de Microsoft Fury3 para un SideWinder Game Pad y, a continuación, elegir uno de ellos como perfil predeterminado. Si juega con amigos y utilizan múltiples SideWinder Game Pad, cada persona podrá elegir un perfil predeterminado en el controlador para juegos.

modo de aceleración digital

El modo de SideWinder Game Pad que permite utilizar el propio controlador en lugar de los dispositivos conectados al mismo.

Cuando SideWinder Game Pad está en modo de aceleración digital, se enciende la luz verde del controlador para juegos.

Mando de dirección (D)

El botón del controlador para juegos que permite movimientos en hasta ocho direcciones diferentes dentro del juego: arriba, abajo, izquierda, derecha y las cuatro diagonales.

Consulte en la documentación del juego si éste admite las ocho direcciones.

archivo ejecutable del juego

El archivo (que suele acabar con una extensión .exe o .com) que inicia el juego.

Para cargar el perfil determinado del juego (que contiene la configuración personal) cada vez que inicie una partida, Game Device Profiler deberá conocer el nombre del archivo ejecutable del juego.

puerto de juegos

El puerto situado en la parte trasera de SideWinder Game Pad, en el cual puede conectarse otro dispositivo de juego. Podrá conectar:

- Hasta tres SideWinder Game Pad más (pueden conectarse en cadena).
- Otro dispositivo de juego al primer SideWinder Game Pad.

combinación dispositivo-juego

Cualquier perfil creado utilizando Game Device Profiler se aplicará tanto a un juego y a un dispositivo de juego en particular como a una "combinación dispositivo-juego".

Para cada combinación dispositivo-juego, pueden crearse varios perfiles diferentes. Por ejemplo, usted y un amigo pueden crear perfiles separados para un juego y un SideWinder Game Pad. O bien, si están utilizando un juego con varios SideWinder Game Pad conectados, pueden crear varios perfiles para cada controlador para juegos.

asignación de pulsación de teclas a botón

Si realiza habitualmente en el juego un movimiento que utiliza una o dos teclas del teclado, puede asignar esa combinación de teclas a un botón de SideWinder Game Pad y crear así una "asignación de pulsación de teclas a botón".

disparador izquierdo

El disparador izquierdo funciona de la siguiente manera:

- Si el juego está diseñado para Windows 95, el disparador izquierdo corresponde al botón 7 del joystick. Consulte en la documentación del juego cómo utiliza éste el botón 7.
- Si se ejecuta el juego en una ventana de MS-DOS bajo Windows 95, el disparador izquierdo no realizará ninguna función.

luz

La luz verde de SideWinder Game Pad indica el modo actual del controlador para juegos:

- Si está encendida, el controlador para juegos está en modo de aceleración digital y, por consiguiente, preparado para jugar.
- Si está apagada, el controlador para juegos está en modo de traspaso. Esto significa que puede utilizarse un dispositivo conectado a SideWinder Game Pad, aunque no el propio controlador.

macro

Las macros son secuencias de pulsaciones de botones del controlador para juegos. Con Game Device Profiler es posible asignar una secuencia de pulsaciones de botones de SideWinder Game Pad a uno de los botones del controlador. Para reproducir la macro en el juego debe utilizarse el botón Macro (M) de SideWinder Game Pad de manera similar al de la tecla MAYÚSCULAS de un teclado. Se presiona el botón M y, sin soltarlo, se presiona el botón del controlador para juegos que se haya asignado a la macro.

botón Macro

El botón Macro (M) de SideWinder Game Pad permite reproducir las macros que se hayan creado con Game Device Profiler.

Para reproducir una macro, presione el botón M y, sin soltarlo, presione el botón del controlador para juegos (A, B, C, X, Y, Z o disparadores izquierdo o derecho) que se haya asignado a la macro.

botón Modo

Presione el botón Modo para alternar entre los siguientes modos:

- Multiplicación digital

Si la luz verde del controlador para juegos está encendida, SideWinder Game Pad está en modo de multiplicación digital y, por consiguiente, listo para utilizar.

- Traspaso

Si la luz verde del controlador para juegos está apagada, SideWinder Game Pad está en modo de traspaso, por lo que podrá utilizar un dispositivo de juego conectado al controlador para juegos, pero no el propio controlador.

Modo de traspaso

El modo de SideWinder Game Pad que permite utilizar un dispositivo de juego conectado al controlador para juegos, pero no el propio controlador.

Cuando SideWinder Game Pad está en modo de traspaso, la luz del controlador para juegos se mantiene apagada.

perfil

Un grupo de parámetros de configuración personalizados para una determinada combinación dispositivo-juego. Los perfiles se utilizan para especificar el funcionamiento de cada botón en el dispositivo de juego. Los perfiles pueden incluir:

- Movimientos del teclado. Si un juego admite menos de los ocho botones del dispositivo de juego y se utiliza el teclado para realizar movimientos (como por ejemplo CTRL+T para disparar torpedos), podrá eliminar el teclado asignando estos movimientos a los botones adicionales de SideWinder Game Pad o del joystick SideWinder 3D Pro.
- Macros. Para SideWinder Game Pad, podrá asignar una secuencia de pulsaciones de botones del controlador para juegos (denominada "macro") a un solo botón del controlador para juegos.

disparador derecho

El disparador derecho funciona de la siguiente manera:

- Si el juego está diseñado para Windows 95, el disparador derecho corresponde al botón 8 del joystick. Consulte en la documentación del juego cómo utiliza éste el botón 8.
- Si se ejecuta el juego en una ventana de MS-DOS bajo Windows 95, el disparador derecho no realizará ninguna función.

botón Inicio

Una vez que se esté ejecutando el software del juego, el botón Inicio se utiliza para iniciar (o reiniciar) el juego. El botón Inicio funciona únicamente con juegos que admitan específicamente SideWinder Game Pad.

Información ergonómica importante



Algunos estudios indican que los períodos largos de movimiento repetitivo, en combinación con un entorno informático y con hábitos incorrectos pueden estar relacionados con ciertos tipos de incomodidades o lesiones físicas. Entre ellas se incluyen el síndrome del túnel del carpo (CTS), tendinitis, tenosinovitis y tendinitis de Quervain. Al utilizar este controlador para juegos, haga frecuentes interrupciones. Si siente dolor, entumecimiento u hormigueo en los brazos, las manos o las muñecas, consulte a un médico.

Asignar un número de identificación a un dispositivo de juego

- 1 Haga clic aquí  para abrir Propiedades del dispositivo de juego.
- 2 Haga clic en **Asignación de dispositivo**.
- 3 Bajo **Selección de dispositivo**, seleccione el dispositivo al que desee asignar el número de identificación.
- 4 Bajo **Asignación**, seleccione el número de identificación que desee utilizar para el dispositivo seleccionado.

Sugerencias

- Muchos juegos requieren que el número de identificación se configure como Dispositivo 1.
- Si el dispositivo de juego no responde, quizá sea necesario configurar el número de identificación de dicho dispositivo como Dispositivo 1.
- Si se ha conectado un joystick Microsoft SideWinder 3D Pro a un SideWinder Game Pad, el dispositivo que utilice será automáticamente asignado al Dispositivo 1.
- Si está utilizando otro dispositivo de juego después de utilizar SideWinder Game Pad o el joystick Microsoft SideWinder 3D Pro, el dispositivo no funcionará a menos que vuelva a asignarlo al Dispositivo 1.
- Los juegos que admiten múltiples SideWinder Game Pad configuran el primer dispositivo como Dispositivo 1, el segundo como Dispositivo 2, y así sucesivamente (hasta Dispositivo 4 si se conectan cuatro SideWinder Game Pad). La configuración de dispositivo es automática.

{button ,AL(`connecting')}} Temas seleccionados

Probar SideWinder Game Pad

- 1 Haga clic aquí  para abrir Propiedades del dispositivo de juego.
- 2 En la lista **Dispositivos**, haga clic en un SideWinder Game Pad.
- 3 Haga clic en **Prueba**.
- 4 Presione el botón de SideWinder Game Pad que desee probar.
Si en la imagen del controlador para juegos que aparece en la pantalla se enciende el mismo botón, esto indica que SideWinder Game Pad está correctamente conectado.

Nota

- Si tiene conectado al equipo más de un SideWinder Game Pad, todos aparecerán como imágenes en la pantalla y podrá probar los botones de cada uno.

{button ,AL(`connecting;assigning')}} Temas seleccionados

Desinstalar el software de SideWinder Game Pad

Siga estas instrucciones para eliminar la totalidad del software de SideWinder Game Pad del disco duro y restaurar la configuración predeterminada del sistema.

- 1 Haga clic en el botón **Inicio**, seleccione **Configuración** y, a continuación, haga clic en **Panel de control**.
- 2 Haga doble clic en **Agregar o quitar programas**.
- 3 Haga clic en **Microsoft SideWinder Game Pad** y, a continuación, haga clic en **Agregar o quitar**.

Notas

- Al desinstalar el software de SideWinder Game Pad se eliminan los controladores, el Manual en pantalla y el archivo Léame.txt de SideWinder Game Pad, así como Game Device Profiler y Propiedades del dispositivo de juego.
- Si dispone de otro dispositivo de juego Microsoft que utilice Game Device Profiler y Propiedades del dispositivo de juego, vuelva a instalar el software incluido con el otro dispositivo de juego Microsoft.

Propiedades del dispositivo de juego indica que el controlador para juegos no está conectado

Compruebe que:

- La luz verde de SideWinder Game Pad está encendida. Si está apagada, presione una vez el botón Modo (M).
- SideWinder Game Pad está correctamente conectado al puerto de juegos de 15 agujas del equipo.
- No ha conectado un controlador para juegos (ni ningún otro dispositivo de juego) al puerto de red de 15 agujas, en caso de existir uno.
- Windows 95 está correctamente configurado para el puerto de juegos.
{button ,Jl(` gamepad.hlp>trbl',`gptrbCheckGamePortConfig')} Comprobar la configuración del puerto de juegos.

{button ,AL(`testing;uninstall')} Temas relacionados

Comprobar la configuración del puerto de juegos

- 1 Haga clic en el botón **Inicio**, seleccione **Configuración**, haga clic en **Panel de control** y, a continuación, haga doble clic en **Sistema**.
- 2 Haga clic en la ficha **Administrador de dispositivos**.
- 3 Haga clic en **Ver dispositivos por tipo**.
- 4 En la lista de dispositivos, haga doble clic en **Controladores de sonido, de vídeo y de juegos** para ampliar la lista.

¿Aparece una X roja o un signo de admiración (!) amarillo junto a Puerto para juegos?

{button ,JI(`gamepad.hlp>trbl`,`gptrbGamePortConflictYes')} Sí

{button ,JI(`gamepad.hlp>trbl`,`gptrbGamePortConflictNo')} No

{button ,AL(`testing')} Temas relacionados

Comprobar si hay conflicto entre el puerto de juegos y otro dispositivo

- 1 Haga clic en **Puerto para juegos** y, a continuación, en **Propiedades**.
- 2 Haga clic en la ficha **General** y compruebe que la casilla de verificación **Configuración original** está activada.
- 3 Haga clic en la ficha **Recursos** y compruebe que en **Lista de dispositivos en conflicto** aparece el mensaje "No hay conflictos".

En caso de existir un conflicto, significa que el equipo no está correctamente configurado. Para obtener más información, consulte la documentación de la tarjeta de sonido o de juegos, o póngase en contacto con el proveedor del equipo.

{button „AL(`testing`)} Temas relacionados

El puerto de juegos está correctamente configurado para Windows 95

Si a pesar de todo se producen problemas, consulte la documentación de la tarjeta de sonido o de juegos, o póngase en contacto con el proveedor del equipo.

{button ,AL(`testing`)} Temas relacionados

Hay conectados juntos varios SideWinder Game Pad, pero no funcionan

Compruebe que:

- El primer SideWinder Game Pad está correctamente conectado al puerto de juegos de 15 agujas del equipo. A continuación, compruebe que los demás SideWinder Game Pad están correctamente conectados entre sí.
- No ha conectado un controlador para juegos (ni ningún otro dispositivo de juego) al puerto de red de 15 agujas, en caso de existir uno.
- Dispone del siguiente hardware, necesario para admitir múltiples SideWinder Game Pad:
 - PC IBM o compatible con procesador 486DX/66 o superior, con 8 megabytes de RAM, 6 megabytes de espacio libre en disco y que ejecute Windows 95.
 - Puerto de juegos compatible con IBM PC, configurado a la dirección de E/S 201.
- Los botones del controlador para juegos funcionan correctamente.

Haga clic aquí  para abrir Propiedades del dispositivo de juego.

En la lista de dispositivos, seleccione el que desee probar y, a continuación, haga clic en **Prueba**. Presione un botón del controlador para juegos y compruebe que en la pantalla se enciende el botón correspondiente.

Si el controlador para juegos funciona correctamente en Propiedades del dispositivo de juego, pero aún así no puede utilizar el juego, es posible que éste no sea compatible con SideWinder Game Pad. Consulte en el archivo Léame.txt incluido en el CD de SideWinder Game Pad la lista de juegos incompatibles con SideWinder. Consulte también la documentación del juego.

- La luz verde de cada controlador para juegos está encendida. Al conectar juntos múltiples SideWinder Game Pad, las luces de todos los controladores se encienden automáticamente. Si la luz de alguno de ellos está apagada, es posible que se haya producido un error de hardware con el controlador para juegos. En ese caso, consulte al proveedor del producto
- Windows 95 esté correctamente configurado para el puerto de juegos.
{button ,Jl(`gamepad.hlp>trbl',`gptrbCheckGamePortConfig')} Comprobar la configuración del puerto de juegos.

{button ,AL(`testing')} Temas relacionados

El juego se bloqueó mientras estaba utilizando SideWinder Game Pad

Si el juego se bloquea o comienza a funcionar lentamente mientras se está utilizando SideWinder Game Pad, compruebe que:

- SideWinder Game Pad está correctamente conectado al puerto de juegos de 15 agujas del equipo. Si ha conectado juntos varios SideWinder Game Pad, compruebe que están bien conectados. Si el equipo dispone de una tarjeta de red, no conecte un controlador para juegos (ni ningún otro dispositivo de juego) al puerto de red de 15 agujas.
- La luz de SideWinder Game Pad está encendida. Si está apagada, presione una vez el botón Modo (M).
- Si ha conectado juntos varios SideWinder Game Pad, compruebe que la luz de cada uno está encendida. Al conectar más de un SideWinder Game Pad, las luces de todos los controladores se encienden automáticamente. Si la luz de alguno de ellos está apagada, es posible que se haya producido un error de hardware con el controlador para juegos. En ese caso, consulte al proveedor del producto.

{button ,AL(`modes')} Temas relacionados

SideWinder Game Pad no funciona

Compruebe que:

- La luz de SideWinder Game Pad está encendida. Si está apagada, presione una vez el botón Modo (M).
- SideWinder Game Pad está correctamente conectado al puerto de juegos de 15 agujas del equipo. Si ha conectado juntos varios SideWinder Game Pad, compruebe que están bien conectados. Si el equipo dispone de una tarjeta de red, no conecte un controlador para juegos (ni ningún otro dispositivo de juego) al puerto de red de 15 agujas.
- Dispone del siguiente hardware:
 - PC IBM o compatible con procesador 486DX/66 o superior, con 8 megabytes de RAM y que ejecute Windows 95.
 - Puerto de juegos compatible con IBM PC, configurado a la dirección de E/S 201.
- Los botones del controlador para juegos funcionan correctamente.

Haga clic aquí  para abrir Propiedades del dispositivo de juego.

En la lista de dispositivos, seleccione el que desee probar y, a continuación, haga clic en **Prueba**. Presione un botón del controlador para juegos y compruebe que en la pantalla se enciende el botón correspondiente.

Si el controlador para juegos funciona correctamente en Propiedades del dispositivo de juego, es posible que el juego no sea compatible con SideWinder Game Pad. Consulte en el archivo Léame.txt incluido en el CD de SideWinder Game Pad la lista de juegos incompatibles con SideWinder. Consulte también la documentación del juego.

- SideWinder Game Pad esté asignado como Dispositivo 1 en Propiedades del dispositivo de juego.

Haga clic aquí  para abrir Propiedades del dispositivo de juego.

En la lista de dispositivos, observe si **Microsoft SideWinder Game Pad** está asignado como Id. 1. Si no lo está, haga clic en **Asignación de dispositivo**. En el cuadro **Asignación**, haga clic en Dispositivo 1. En el cuadro **Selección de dispositivo**, haga clic en **Microsoft SideWinder Game Pad**.

- Windows 95 está correctamente configurado para el puerto de juegos.

{button ,Jl(`gamepad.hlp>trbl',`gptrbCheckGamePortConfig')} Comprobar la configuración del puerto de juegos.

{button ,AL(`testing;connecting;modes')} Temas relacionados

El perfil de SideWinder Game Pad no funciona correctamente

Compruebe que:

- La luz verde de SideWinder Game Pad está encendida. Si está apagada, presione una vez el botón Modo (M).
- En Game Device Profiler se ha asociado el juego a SideWinder Game Pad y se ha creado un perfil para el juego.
- En Game Device Profiler, el perfil que se desea utilizar esté configurado como perfil predeterminado para el juego.
- Si ha conectado juntos varios SideWinder Game Pad, compruebe que la luz de cada uno está encendida. Al conectar más de un SideWinder Game Pad, las luces de todos los controladores se encienden automáticamente. Si la luz de alguno de ellos está apagada, es posible que se haya producido un error de hardware con el controlador para juegos. En ese caso, consulte al proveedor del producto.

Para obtener más información acerca de SideWinder Game Pad, consulte el Manual en pantalla de Game Device Profiler, que podrá abrir desde el menú **Ayuda** de Game Device Profiler.

Haga clic aquí  para abrir Game Device Profiler.

{button ,AL(`profiles;modes')} Temas relacionados

El otro dispositivo de juego no funciona

Muchos juegos requieren que el dispositivo de juego se asigne como Dispositivo 1 en Windows 95. Si está alternando entre dos dispositivos de juego digitales Microsoft SideWinder, esta asignación es automática. Sin embargo, al alternar entre cualquier dispositivo de juego y un dispositivo de juego SideWinder, deberá volver a asignar manualmente el dispositivo actual como Dispositivo 1 cada vez que cambie.

Para cambiar la asignación de dispositivo a Dispositivo 1

- 1 Haga clic aquí  para abrir Propiedades del dispositivo de juego.
- 2 Haga clic en **Asignación de dispositivo**.
- 3 Bajo **Asignación**, haga clic en **Dispositivo 1**.
- 4 Bajo **Selección de dispositivo**, haga clic en el dispositivo que desee configurar como Dispositivo 1.

Si a pesar de ello el dispositivo sigue sin funcionar, consulte la documentación del mismo o póngase en contacto con el proveedor del producto.

{button ,AL(` connecting')}` Temas relacionados

