

## Patentes

<b>Produto</b>	<b>Números de patentes nos E.U.A.</b>	<b>Números de patentes em outros países</b>
Controle de Jogo Microsoft SideWinder	Patentes pendentes.	Patentes pendentes.
Joystick Microsoft SideWinder	D366.655	Taiwan: ND-049778 e outras patentes pendentes.
	D366.475	Alemanha: M9.504.786 Grã-Bretanha: 2.047.977 Irlanda: 10.891 e outras patentes pendentes.
	D372.709	Alemanha: M9.509971,9 Grã-Bretanha: 2.052.472 Taiwan: ND-052380 e outras patentes pendentes.
	D371.773	Grã-Bretanha: 2.052.473 Taiwan: ND-052381 e outras patentes pendentes.
	Patentes pendentes adicionais nos E.U.A.	

## Botões A, B, C, X, Y, Z e os gatilhos

O controle de jogo SideWinder tem oito botões de jogo: **A, B, C, X, Y, Z** e os gatilhos esquerdo e direito. Alguns jogos suportam menos do que oito botões e o movimento associado a cada botão pode diferir de jogo para jogo. Verifique a documentação de seu jogo para saber quantos botões ele suporta e como os botões funcionam no jogo.



Os botões do controle de jogo SideWinder correspondem aos botões de 1 a 8 de um joystick. No entanto, para jogos executados em uma caixa do MS-DOS no Windows 95, somente quatro dos botões do controle de jogo SideWinder são suportados. A tabela a seguir mostra a funcionalidade dos botões do SideWinder, para jogos executados no Windows 95 e MS-DOS.

Botão do controle de jogo SideWinder	Jogos criados para o Windows 95	Jogos criados para o MS-DOS
<b>A</b>	Botão 1	Botão 1
<b>B</b>	Botão 2	Botão 2
<b>C</b>	Botão 3	Não aplicável
<b>X</b>	Botão 4	Botão 3
<b>Y</b>	Botão 5	Botão 4
<b>Z</b>	Botão 6	Não aplicável
Gatilho esquerdo	Botão 7	Não aplicável
Gatilho direito	Botão 8	Não aplicável

### Dica

- Se o seu jogo suporta um joystick padrão de dois botões, somente os botões **A** (botão 1, normalmente o gatilho do joystick) e **B** (botão 2) do controle de jogo SideWinder funcionarão em seu jogo.
- Use o **Criador de perfil de jogo Microsoft** para atribuir seqüências de teclas e macros a alguns ou a todos os botões do controle de jogo:
  - Se o seu jogo suporta menos do que oito botões de dispositivo de jogo e você usa o teclado para a movimentação no jogo (como CTRL+T para disparar torpedos), é possível eliminar o teclado atribuindo essas movimentações a botões adicionais no controle de jogo SideWinder e no joystick SideWinder 3D Pro.
  - Grave seqüências de pressionamento de botões (chamadas “macros”) do controle de jogo SideWinder e atribua as macros aos botões do controle de jogo SideWinder. Para executar uma macro no jogo, mantenha pressionado o botão de macro (**M**) e pressione o botão do controle de jogo SideWinder designado.

---

{button ,AL(`controls')}] Tópicos relacionados

## Conectando o controle de jogo SideWinder a seu computador


- 1 Localize a porta de jogo de 15 pinos na parte posterior de seu computador.

Na maioria das vezes, a porta de jogo estará localizada na placa de som, ao lado do local onde você conecta os alto-falantes, o microfone ou o jogo de fones de ouvido. Caso tenha uma placa de rede no computador, certifique-se de não ter conectado o controle de jogo (ou qualquer dispositivo de jogo) à porta de rede de 15 pinos.

- 2 Insira o conector do controle de jogo SideWinder na porta de jogo do computador e certifique-se de que ele esteja fixado de forma segura.



### Observações

- Depois de conectar o controle de jogo, certifique-se de que a luz do controle de jogo está acesa. Caso não esteja, pressione o botão **Modo** uma vez.
- Você nunca precisará calibrar o controle de jogo SideWinder porque isso é feito automaticamente!
- Você pode usar a guia **Testar** em **Propriedades do dispositivo de jogo** para certificar-se de que o controle de jogo SideWinder está conectado de forma correta e de que todos os botões estão funcionando. Clique em  para exibir **Propriedades do dispositivo de jogo**.

---

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

## Conectando um dispositivo de jogo de PC ao controle de jogo SideWinder

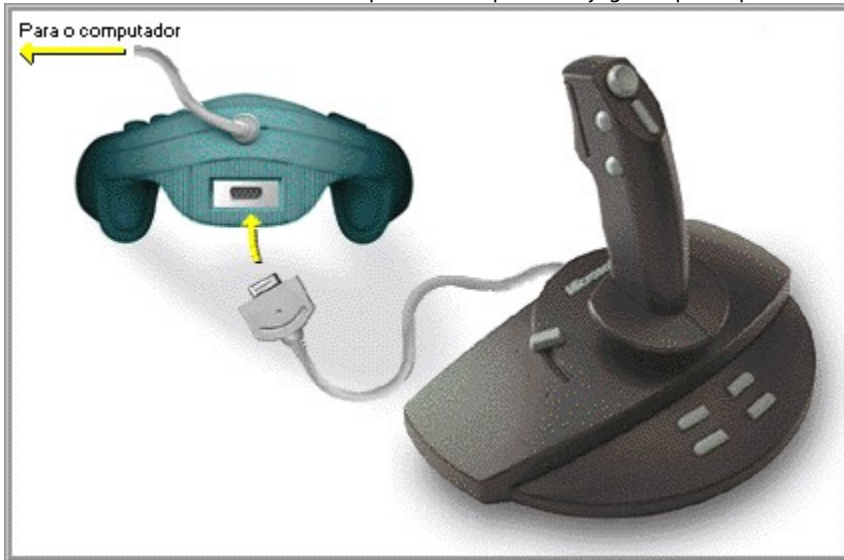
É possível conectar um outro tipo de dispositivo de jogo de PC, como um joystick Microsoft SideWinder 3D Pro, à porta de jogo localizada na parte posterior do controle de jogo SideWinder. Para alternar entre dispositivos, pressione o botão **Modo** no controle de jogo SideWinder.

### Para conectar um outro dispositivo de jogo de PC ao controle de jogo SideWinder


- 1 Conecte o controle de jogo SideWinder à porta de jogo de 15 pinos na parte posterior do computador e certifique-se de que ele está fixado de forma segura.

Na maioria das vezes, a porta de jogo estará localizada na placa de som, ao lado do local onde você conecta os alto-falantes, o microfone ou o jogo de fones de ouvido. Caso tenha uma placa de rede no computador, certifique-se de não ter conectado o controle de jogo (ou qualquer dispositivo de jogo) à porta de rede de 15 pinos.

- 2 Insira o conector do outro dispositivo na porta de jogo na parte posterior do controle de jogo SideWinder.



### Para usar o outro dispositivo de jogo de PC

- 1 Certifique-se de que a luz verde no controle de jogo SideWinder está apagada. Caso não esteja, pressione o botão **Modo** do controle de jogo SideWinder uma vez para apagá-la.
- 2 Certifique-se de que o dispositivo está configurado de forma correta no Windows usando a janela **Propriedades do dispositivo de jogo** (a maioria dos jogos exigem que o dispositivo de jogo seja configurado como **Dispositivo 1**).  
Clique em  para exibir **Propriedades do dispositivo de jogo**.
  - Se o dispositivo for um joystick Microsoft SideWinder 3D Pro, então ele será configurado automaticamente para **Dispositivo 1** assim que você pressionar o botão **Modo**.
  - Para outros tipos de dispositivo de jogo de PC, talvez você tenha que configurar o dispositivo como **Dispositivo 1** toda vez que alternar entre dispositivos. O controle de jogo SideWinder é automaticamente configurado no Windows como **Dispositivo 1** sempre que a luz do controle de jogo estiver acesa.
  - Dependendo do jogo, será possível configurar o outro dispositivo como algo diferente de **Dispositivo 1** em **Propriedades do dispositivo de jogo**. Nesse caso, você não precisará reconfigurar o dispositivo toda vez que alternar do controle de jogo SideWinder para ele. No entanto, alguns jogos exigem que o dispositivo seja configurado como **Dispositivo 1** para que seja obtida uma funcionalidade completa. Consulte a documentação de seu jogo.

### Observações

- Não é possível usar o controle de jogo SideWinder e o outro dispositivo ao mesmo tempo.
- Caso tenha conectado vários controles de jogo SideWinder juntos em cadeia, não será possível conectar um outro tipo de dispositivo de jogo de PC ao final da cadeia (o outro dispositivo de jogo deverá ser conectado ao primeiro e único controle de jogo SideWinder).

---

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

## Conectando vários controles de jogo SideWinder ao computador

O seu jogo talvez permita que duas ou mais pessoas joguem ao mesmo tempo em controles de jogo separados do SideWinder. (Consulte a documentação de seu jogo.) Nesse caso, você poderá conectar até quatro controles de jogo SideWinder ao computador, conectando-os uns aos outros em cadeia.

### Para conectar vários controles de jogo SideWinder


- 1 Conecte o primeiro controle de jogo SideWinder à porta de jogo de 15 pinos na parte posterior de seu computador e certifique-se de que ele está fixado de forma segura.

Na maioria das vezes, a porta de jogo estará localizada na placa de som, ao lado do local onde você conecta os alto-falantes, o microfone ou o jogo de fones de ouvido. Caso tenha uma placa de rede no computador, certifique-se de não ter conectado o controle de jogo (ou qualquer dispositivo de jogo) à porta de rede de 15 pinos.

- 2 Insira o conector do segundo controle de jogo SideWinder na porta de jogo na parte posterior do primeiro controle de jogo.
- 3 Repita a etapa 2 se necessário, conectando o terceiro controle de jogo na parte posterior do segundo controle de jogo, e assim por diante, até que você tenha conectado os quatro controles de jogo SideWinder.



### Observações

- Ao conectar vários controles de jogo SideWinder, todas as luzes do controle de jogo são automaticamente acesas.
- Você só pode usar vários controles de jogo SideWinder com jogos que suportem esse recurso.
- Para usar vários controles de jogo juntos em cadeia, todos os controles de jogo deverão ser Microsoft SideWinder.
- Você pode usar a guia **Testar** em **Propriedades do dispositivo de jogo** para certificar-se de que todos os controles de jogo SideWinder estão conectados de forma correta e de que todos os botões estão funcionando. Clique em  para exibir **Propriedades do dispositivo de jogo**.

---

{button „AL(` connecting;intro;assigning') } Tópicos relacionados

## D-Pad (Controle direcional)

Use o D-Pad (Controle direcional) para mover em oito direções diferentes dentro do jogo. Consulte a documentação de seu jogo para saber o significado de movimento direcional no jogo. Por exemplo, em um jogo de luta, o D-Pad poderá mover o lutador para frente e para trás e permitir que ele pule e se agache. Em um jogo de beisebol, o D-Pad poderá mover o bateador para a esquerda, direita, para frente e para trás dentro da caixa do bateador.



---

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

## Introdução ao controle de jogo SideWinder

Parabéns! Você adquiriu a mais recente inovação em Microsoft Hardware. O seu pacote inclui:

**Controle de Jogo Microsoft SideWinder:** o controle de jogo digital mais interessante do mercado. Ele oferece controle e precisão digital para seus jogos favoritos.

**Criador de Perfil de Jogo Microsoft:** software para criação de perfis de jogo avançados. Ele auxilia você a personalizar o modo como os botões do controle de jogo SideWinder funcionarão nos seus jogos favoritos.

**Propriedades do Dispositivo de Jogo Microsoft:** software de configuração para o **Painel de controle** do Windows 95. Ele auxilia você a configurar e testar seu controle de jogo SideWinder e outros dispositivos de jogos.

**Guia do Usuário On-line do Controle de Jogo SideWinder:** documentação colorida e interativa do modo que você mais precisa: on-line! Ele oferece instruções passo a passo de como usar o controle de jogo SideWinder e o **Criador de perfil de jogo**, dicas para a solução de problemas e mais!

Com o controle de jogo SideWinder, você:

- Executa qualquer jogo compatível com o Windows 95 e que suporte um joystick de PC padrão. Você também pode executar um jogo na caixa do MS-DOS no Windows 95.
- Conecta até quatro controles de jogo SideWinder juntos para jogar em grupo. Consulte a documentação de seu jogo para saber se ele suporta esse recurso.
- Conecta um joystick Microsoft SideWinder 3D Pro ou um outro dispositivo de jogo de PC ao controle de jogo SideWinder, para que você não precise desconectar um dispositivo para usar um outro.

### Observação

- Para usar um joystick ou outro dispositivo de jogo de PC conectado ao controle de jogo SideWinder, a luz verde do controle de jogo deverá estar apagada. Se ela estiver acesa, pressione o botão Modo uma vez para apagá-la.

---

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



## Botão de macro (M)

O botão de macro do controle de jogo SideWinder permite que você execute as macros criadas com o **Criador de perfil de jogo**. Você pode atribuir macros aos botões **A, B, C, X, Y, Z** e os gatilhos esquerdo e direito no controle de jogo.

Para executar uma macro, mantenha pressionado o botão de macro (**M**) e depois pressione o botão do controle de jogo ao qual a macro foi atribuída.

Clique em  para exibir o **Criador de perfil de jogo**.



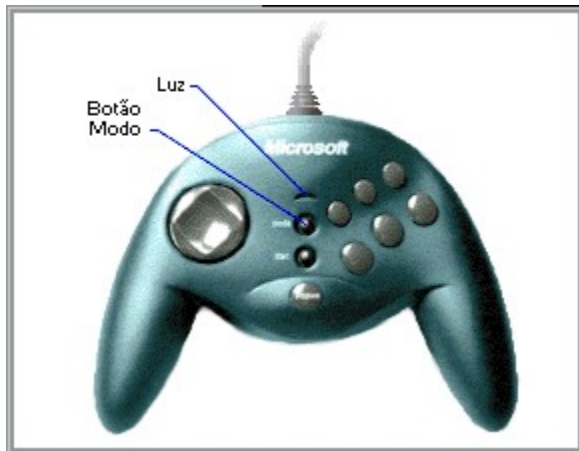
---

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


## Botão Modo

Pressione o botão **Modo** para alternar entre os dois modos do controle de jogo SideWinder:

- Acesso para controle de jogo  
Se a luz verde do controle de jogo estiver acesa, significa que o controle de jogo SideWinder está no modo Acesso para controle de jogo e que você pode usar o controle de jogo SideWinder.
- Acesso para outros dispositivos  
Se a luz verde do controle de jogo estiver apagada, significa que o controle de jogo SideWinder está no modo Acesso para outros dispositivos e que você pode usar dispositivos conectados ao controle de jogo SideWinder.



### Observações

- Caso tenha vários controles de jogo SideWinder conectados juntos, todas as luzes dos controles de jogo serão automaticamente acesas (no modo Acesso para controle de jogo). Se a luz de um dos controles de jogo estiver apagada, pode ser que haja um problema com esse controle de jogo. Nesse caso, entre em contato com o revendedor de seu controle de jogo.
- Não é possível usar o controle de jogo SideWinder e um outro tipo de dispositivo de jogo de PC ao mesmo tempo.
- Ao passar para o modo Acesso para outros dispositivos a fim de usar um dispositivo de jogo (que não seja o joystick SideWinder 3D Pro) que esteja conectado ao controle de jogo SideWinder, você precisará configurar o outro dispositivo como **Dispositivo 1** no Windows usando **Propriedades do dispositivo de jogo**. Não será necessário definir a configuração quando você alternar entre o controle de jogo SideWinder e o joystick SideWinder 3D Pro, porque esses dois dispositivos são automaticamente configurados como **Dispositivo 1** quando você alterna para um deles.  
Clique em  para exibir **Propriedades do dispositivo de jogo**.

---

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

## Visão geral dos controles do controle de jogo SideWinder

Para obter uma breve descrição de um controle do controle de jogo, clique sobre o controle na figura abaixo.



---

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

## Botão Iniciar

Depois que o jogo for inicializado, pressione o botão **Iniciar** para (re)iniciar o jogo. O botão **Iniciar** funciona somente para jogos que suportem especificamente o controle de jogo SideWinder.



### Dica

- Se o seu jogo não suporta o controle de jogo SideWinder, deve haver uma determinada seqüência de teclas que inicie o jogo (consulte a documentação de seu jogo). Nesse caso, você poderá usar o **Criador de perfil de jogo** para atribuir essa seqüência de teclas a um dos botões do controle de jogo.

---

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

**Botão A**

O botão **A** corresponde ao botão 1 (em geral o gatilho do joystick) em um joystick padrão. Consulte a documentação de seu jogo para saber como o botão 1 é usado.

### **Botão B**

O botão **B** corresponde ao botão 2 em um joystick padrão. Consulte a documentação de seu jogo para saber como o botão 2 é usado.

## **Botão C**

O botão **C** funciona da seguinte maneira:

- Se seu jogo foi criado para ser executado no Windows 95, o botão **C** corresponde ao botão 3 do joystick. Consulte a documentação de seu jogo para saber como o botão 3 é usado.
- Se você executa o jogo em uma caixa do MS-DOS no Windows 95, o botão **C** não faz nada.

## **Botão X**

O botão **X** funciona da seguinte maneira:

- Se seu jogo foi criado para ser executado no Windows 95, o botão **X** corresponde ao botão 4 do joystick.
- Se você executa o jogo em uma caixa do MS-DOS no Windows 95, o botão **X** corresponde ao botão 3 do joystick.

Consulte a documentação de seu jogo para saber como ele o botão 3 ou 4 é usado.



## **Botão Y**

O botão **Y** funciona da seguinte maneira:

- Se seu jogo foi criado para ser executado no Windows 95, o botão **Y** corresponde ao botão 5 do joystick.
- Se você executa o jogo em uma caixa do MS-DOS no Windows 95, o botão **Y** corresponde ao botão 4 do joystick.

Consulte a documentação de seu jogo para saber como o botão 4 ou 5 é usado.

## **Botão Z**

O botão **Z** funciona da seguinte maneira:

- Se seu jogo foi criado para ser executado no Windows 95, o botão **Z** corresponde ao botão 6 do joystick. Consulte a documentação de seu jogo para saber como o botão 6 é usado.
- Se você executa o jogo em uma caixa do MS-DOS no Windows 95, o botão **Z** não faz nada.

## **calibrar**

Termo usado para descrever o processo de configuração manual da posição central e do alcance de movimentação do joystick, do alcance de movimentação do acelerador, do alcance de movimentação do leme e das direções do botão de ângulo de visão.

O controle de jogo Microsoft SideWinder e o joystick Microsoft SideWinder 3D Pro são calibrados automaticamente. Para calibrar um joystick padrão, use **Propriedades do dispositivo de jogo**.

**controlador**

Termo usado pela maioria dos jogos para se referir ao dispositivo de entrada que controla o jogo.

Por exemplo, você pode selecionar um joystick, um controle de jogo, um teclado ou um mouse para ser o controlador de um determinado jogo.

## **perfil padrão**

O perfil (um grupo de configurações personalizadas de uma determinada combinação de jogo e dispositivo) que é carregado automaticamente quando você inicia um determinado jogo. No **Criador de perfil de jogo**, o perfil padrão apresenta uma marca de seleção na caixa de seleção **Carregar este perfil quando iniciar o jogo**.

Por exemplo, você pode criar vários perfis do Microsoft Fury3 para um controle de jogo SideWinder e depois escolher um como perfil padrão. Se você e seus amigos participarem de jogos que usam vários controles de jogo SideWinder, cada pessoa poderá escolher um perfil padrão para seu controle de jogo.

**Modo Acesso para controle de jogo**

O modo no controle de jogo SideWinder que permite a você usar o controle de jogo propriamente dito, em vez de dispositivos conectados a ele.

Quando o controle de jogo SideWinder está no modo Acesso para controle de jogo, a luz verde do controle de jogo permanece acesa.

**D-Pad**

O botão do controle de jogo que permite a você se movimentar em até oito direções diferentes no jogo: para cima, para baixo, para a direita, para a esquerda e em quatro direções diagonais.

Consulte a documentação de seu jogo saber se ele suporta todas as oito direções.

### **arquivo executável do jogo**

O arquivo (que termina em geral com uma extensão .exe ou .com) que inicia o jogo.

A fim de carregar o perfil padrão do jogo (contendo sua configuração pessoal) toda vez que você iniciar um jogo, o **Criador de perfil de jogo** precisará conhecer o arquivo executável do jogo.



**porta de jogo**

A porta na parte posterior do controle de jogo SideWinder à qual você pode conectar um outro dispositivo de jogo. Você pode conectar:

- Até três controles de jogo SideWinder (que são conectados em cadeia).
- Um outro dispositivo de jogo ao primeiro controle de jogo SideWinder.

### **combinação de jogo e dispositivo**

Qualquer perfil que você cria com o **Criador de perfil de jogo** se aplica a um determinado jogo e dispositivo de jogo ou a uma "combinação de jogo e dispositivo".

Para cada jogo e dispositivo, você pode criar vários perfis diferentes. Por exemplo, você e um amigo podem criar perfis separados para um jogo e um controle de jogo SideWinder. Ou, se estiver usando controles de jogo SideWinder conectados juntos em um jogo, você pode criar vários perfis para cada controle de jogo.

### **atribuições de seqüências de teclas para botões**

Se você executa normalmente uma movimentação no jogo usando uma ou duas teclas no teclado, será possível atribuir essa seqüência de teclas a um botão no dispositivo de jogo SideWinder; ou seja, estará criando uma "atribuição de seqüência de teclas para botões".

**gatilho esquerdo**

O gatilho esquerdo funciona da seguinte maneira:

- Se seu jogo foi criado para ser executado no Windows 95, o gatilho esquerdo corresponde ao botão 7 do joystick. Consulte a documentação de seu jogo para saber como o botão 7 é usado.
- Se você executa o jogo em uma caixa do MS-DOS no Windows 95, o gatilho esquerdo não faz nada.

## **luz**

A luz verde do controle de jogo SideWinder indica o modo do controle de jogo no momento:

- Se a luz estiver acesa, o controle de jogo está no modo Acesso para controle de jogo e, portanto, pronto para o jogo.
- Se a luz estiver apagada, o controle de jogo está no modo Acesso para outros dispositivos. Isso significa que você pode usar um dispositivo conectado ao controle de jogo SideWinder, mas não o controle de jogo propriamente dito.

## **macro**

As macros são seqüências de pressionamento de botões do controle de jogo. Com o **Criador de perfil de jogo**, você atribui uma seqüência de pressionamento de botões do controle de jogo SideWinder a um dos botões do controle de jogo. Para executar uma macro no jogo, use o botão de macro (**M**) do controle de jogo SideWinder como se fosse a tecla SHIFT. Mantenha pressionado o botão **M** e depois pressione o botão do controle de jogo ao qual a macro foi atribuída.

### **Botão de macro (M)**

O botão de macro (**M**) do controle de jogo SideWinder permite a você executar macros criadas com o **Criador de perfil de jogo**.

Para executar uma macro, mantenha pressionado o botão **M** e depois pressione o botão do controle de jogo (**A**, **B**, **C**, **X**, **Y**, **Z** ou o gatilho esquerdo ou direito) ao qual a macro foi atribuída.

## **Botão Modo**

Pressione o botão **Modo** para alternar entre os seguintes modos:

- **Acesso para controle de jogo**  
Se a luz verde do controle de jogo estiver acesa, o controle de jogo SideWinder está no modo Acesso para controle de jogo e, portanto, pronto para uso.
- **Acesso para outros dispositivos**  
Se a luz verde do controle de jogo estiver apagada, o controle de jogo SideWinder está no modo Acesso para outros dispositivos. Isso significa que você pode usar um dispositivo conectado, mas não o controle de jogo propriamente dito.



**Modo Acesso para outros dispositivos**

O modo do controle de jogo SideWinder que permite a você usar dispositivos conectados ao controle de jogo, em vez de o controle de jogo propriamente dito.

Quando o controle de jogo SideWinder está no modo Acesso para outros dispositivos, a luz do controle de jogo permanece apagada.

## **perfil**

Um grupo de configurações personalizadas de uma determinada combinação de jogo e dispositivo. Use perfis para especificar como os botões do dispositivo de jogo funcionam em um determinado jogo. Os perfis podem incluir:

- **Movimentos pelo teclado.** Se o seu jogo suporta menos do que oito botões de dispositivo de jogo, e você usa o teclado para movimentação no jogo (como as teclas CTRL+T para disparar torpedos), é possível eliminar o teclado, atribuindo esses movimentos aos botões adicionais do controle de jogo SideWinder ou ao joystick SideWinder 3D Pro.
- **Macros.** Para o controle de jogo SideWinder, você pode atribuir uma seqüência de pressionamento de botões (chamada "macro") a um único botão do controle de jogo SideWinder.

**gatilho direito**

O gatilho direito funciona da seguinte maneira:

- Se seu jogo foi criado para ser executado no Windows 95, o gatilho direito corresponde ao botão 8 do joystick. Consulte a documentação de seu jogo para saber como o botão 8 é usado.
- Se você executa o jogo em uma caixa do MS-DOS no Windows 95, o gatilho direito não faz nada.

## **Botão Iniciar**

Depois que o software do jogo for inicializado, pressione o botão **Iniciar** para (re)iniciar o jogo. O botão **Iniciar** funciona somente para jogos que suportem especificamente o controle de jogo SideWinder.




## Informações importantes sobre ergonomia



Alguns estudos sugerem que períodos longos de movimentos repetitivos em conjunto com um ambiente de computação impróprio e hábitos incorretos podem estar ligados a determinados tipos de mal-estar ou dano físico. Entre eles estão a síndrome do túnel carpal (CTS, *Carpal Tunnel Syndrome*), tendinite, tenossinovite e tendinite de Quervain. Faça pausas freqüentes quando usar este controle de jogo. Se você sentir dores, dormência ou formigamento em seus braços, pulsos ou mãos, consulte um médico.

## Atribuir um número de identificação a um dispositivo de jogo

- 1 Clique em  para exibir **Propriedades do dispositivo de jogo**.
- 2 Clique em **Atribuição de dispositivo**.
- 3 Em **Seleção do dispositivo**, selecione o dispositivo para o qual você deseja definir o número de identificação.
- 4 Em **Atribuição**, selecione o número de identificação a ser usado para o dispositivo selecionado.


### Dicas

- A maioria dos jogos exige que o número de identificação do dispositivo seja definido como **Dispositivo 1**.
- Se o seu dispositivo de jogo não estiver respondendo, talvez você tenha que definir o número de identificação desse dispositivo como **Dispositivo 1**.
- Caso tenha conectado um joystick Microsoft SideWinder 3D Pro a um controle de jogo Microsoft SideWinder, o dispositivo que você estiver usando será automaticamente atribuído como **Dispositivo 1**.
- Caso use um outro dispositivo de jogo de PC depois de usar o controle de jogo Microsoft SideWinder ou o joystick Microsoft SideWinder 3D Pro, o dispositivo poderá não funcionar, a menos que você atribua novamente esse dispositivo como **Dispositivo 1**.
- Os jogos que suportam vários controles de jogo SideWinder usam **Dispositivo 1** para o primeiro controle de jogo, **Dispositivo 2** para o segundo controle de jogo, e assim por diante (até **Dispositivo 4**, se quatro controles de jogo SideWinder estiverem conectados). A configuração do dispositivo é feita automaticamente.

---

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

### Testar o controle de jogo SideWinder

- 1 Clique em  para exibir **Propriedades do dispositivo de jogo**.
- 2 Na lista **Dispositivo**, clique um controle de jogo SideWinder.
- 3 Clique em **Testar**.
- 4 Pressione o botão no controle de jogo SideWinder a ser testado.

Se esse botão aparecer aceso na figura do controle de jogo na tela, isso significa que o controle de jogo SideWinder está conectado de forma correta.

### Observação

- Caso tenha mais de um controle de jogo SideWinder conectado a seu computador, eles aparecerão todos como figuras na tela, e você poderá testar os botões em cada controle de jogo.

---

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



### **Desinstalar o software do controle de jogo SideWinder**

Siga as instruções abaixo para remover todo o software do controle de jogo SideWinder de seu disco rígido e retornar a configuração do sistema para a configuração padrão.

- 1 Clique no botão **Iniciar**, aponte para **Configurações** e clique em **Painel de controle**.
- 2 Clique duas vezes em **Adicionar ou remover programas**.
- 3 Clique em **Microsoft SideWinder Gamepad** e depois clique em **Adicionar/remover**.

### **Observações**

- Ao desinstalar o software do controle de jogo SideWinder, os drivers do controle de jogo SideWinder, o *Guia do Usuário On-line*, o arquivo *Leiametext*, assim como o **Criador de perfil de jogo** e as **Propriedades do dispositivo de jogo** são removidos.
- Caso tenha um outro dispositivo de jogo Microsoft que use o **Criador de perfil de jogo** e as **Propriedades do dispositivo de jogo**, reinstale o software que veio com o outro dispositivo de jogo Microsoft.

## 'Propriedades do dispositivo de jogo' diz que o controle de jogo não está conectado

Certifique-se de que:

- A luz verde do controle de jogo SideWinder está acesa. Se estiver apagada, pressione o botão **Modo (M)** uma vez.
- O controle de jogo SideWinder está conectado de forma segura à porta de jogo de 15 pinos do computador.
- Você não conectou um controle de jogo (ou qualquer dispositivo de jogo) à porta de rede de 15 pinos, caso tenha uma.
- O Windows 95 está configurado de forma correta para a porta de jogo.  
{button ,II(`gamepad.hlp>trbl',`gptrbCheckGamePortConfig')} Desejo verificar a configuração da porta de jogo.

---

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

## Verificar a configuração da porta de jogo

- 1 Clique no botão **Iniciar**, aponte para **Configurações**, clique em **Painel de controle**, e depois clique duas vezes em **Sistema**.
- 2 Clique na guia **Gerenciador de dispositivos**.
- 3 Clique em **Exibir dispositivos por tipo**.
- 4 Na lista de dispositivos, clique duas vezes em **Controladores de som, vídeo e jogo** para expandir a lista.

### Há um X vermelho ou um ponto de exclamação (!) amarelo ao lado do joystick da porta de jogo?

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

{button ,JI(`gamepad.hlp>trbl`,`gptrbGamePortConflictNo`)} Não

---

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

## Verificar se um outro dispositivo está em conflito com a porta de jogo

- 1 Clique em **Joystick para porta de jogos**, e depois clique em **Propriedades**.
- 2 Clique na guia **Geral** e certifique-se de que a caixa de seleção **Configuração original** está selecionada.
- 3 Clique na guia **Recursos** e certifique-se de que a **Lista de dispositivos em conflito** indica "Nenhum conflito".

Se houver conflitos, isso significa que seu computador não está configurado de forma correta. Para obter maiores informações, consulte a documentação de sua placa de som ou placa de jogo, ou entre em contato com o revendedor de seu computador.

---

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

## **Sua porta de jogo está configurada de forma correta para o Windows 95**

Caso ainda tenha problemas, consulte a documentação de sua placa de som ou placa de jogo ou entre em contato com o revendedor de seu computador.

---

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

## Conectei vários controles de jogo SideWinder em cadeia, mas eles não funcionam

Certifique-se de que:

- O primeiro controle de jogo SideWinder está conectado de forma segura à porta de jogo de 15 pinos do computador. Em seguida, verifique se os outros controles de jogo SideWinder estão conectados de forma segura uns aos outros.
- Você não conectou um controle de jogo (ou qualquer dispositivo de jogo) à porta de rede de 15 pinos, caso tenha uma.
- Você tem o seguinte hardware, necessário para o suporte a vários controles de jogo SideWinder:
  - PC multimídia com processador 486/66 MHz ou superior, com 8 megabytes de RAM, 6 megabytes de espaço em disco rígido disponível e Windows 95.
  - Porta de jogo compatível com PC, configurada para endereço I/O 201.
- Os botões do controle de jogo estão funcionando de forma correta.

Clique em  para exibir **Propriedades do dispositivo de jogo**.

Na lista de dispositivos, selecione o dispositivo a ser testado e clique em **Testar**. Pressione um botão no controle de jogo e certifique-se de que o botão correspondente aparece aceso na tela.

Se os botões do controle de jogo funcionam de forma correta em **Propriedades do dispositivo de jogo**, mas você ainda não está conseguindo jogar, seu jogo pode não ser compatível com o controle de jogo SideWinder. Consulte o arquivo Leiametext que se encontra no CD do controle de jogo SideWinder para obter uma lista dos jogos conhecidos como sendo incompatíveis com o controle de jogo SideWinder. Consulte também a documentação de seu jogo.

- A luz verde de cada controle de jogo SideWinder está acesa. Ao conectar vários controles de jogo SideWinder em cadeia, as luzes de todos os controles de jogo são automaticamente acesas. Se a luz de algum controle de jogo estiver apagada, isso significa que talvez haja algum problema de hardware com esse controle de jogo. Nesse caso, entre em contato com o revendedor de seu controle de jogo.
- O Windows 95 está configurado de forma correta para a porta de jogo.  
{button ,||(`gamepad.hlp>trbl',`gptrbCheckGamePortConfig')} Desejo verificar a configuração da porta de jogo.

---

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

## O jogo congelou quando eu estava usando o controle de jogo SideWinder

Se o seu jogo congela ou inicia o funcionamento de forma lenta quando você está usando o controle de jogo SideWinder, certifique-se de que:

- O controle de jogo SideWinder está conectado de forma segura à porta de jogo de 15 pinos do computador. Caso tenha conectado vários controles de jogo SideWinder juntos em cadeia, certifique-se de que todos os controles de jogo estão conectados de forma segura. Se o seu computador tem uma placa de rede, não conecte um controle de jogo (ou qualquer dispositivo de jogo) à porta de rede de 15 pinos.
- A luz verde do controle de jogo SideWinder está acesa. Se estiver apagada, pressione o botão **Modo** uma vez.
- Caso tenha conectado vários controles de jogo SideWinder juntos em cadeia, certifique-se de que a luz de cada controle de jogo SideWinder está acesa. Ao conectar mais de um controle de jogo SideWinder, as luzes de todos os controles de jogo são automaticamente acesas. Se a luz de algum controle de jogo SideWinder estiver apagada, isso significa que talvez haja algum problema de hardware com esse controle de jogo. Nesse caso, entre em contato com o revendedor de seu controle de jogo.

---

{button „AL(` modes`)} Tópicos relacionados

## O controle de jogo SideWinder não funciona

Certifique-se de que:

- A luz verde do controle de jogo SideWinder está acesa. Se estiver apagada, pressione o botão **Modo** uma vez.
- O controle de jogo SideWinder está conectado de forma segura à porta de jogo de 15 pinos do computador. Caso tenha conectado vários controles de jogo SideWinder juntos em cadeia, certifique-se de que todos os controles de jogo estão conectados de forma segura. Se o seu computador tem uma placa de rede, não conecte um controle de jogo (ou qualquer dispositivo de jogo) à porta de rede de 15 pinos.
- Você tem o seguinte hardware:
  - PC multimídia com processador 486/66 MHz ou superior, com 8 megabytes de RAM, 6 megabytes de espaço em disco rígido disponível e Windows 95.
  - Porta de jogo compatível com PC, configurada para endereço I/O 201.
- Os botões do controle de jogo estão funcionando de forma correta.

Clique em  para exibir **Propriedades do dispositivo de jogo**.

Na lista de dispositivos, selecione o dispositivo a ser testado e clique em **Testar**. Pressione um botão no controle de jogo e certifique-se de que o botão correspondente aparece aceso na tela.

Se os botões do controle de jogo funcionam de forma correta em **Propriedades do dispositivo de jogo**, seu jogo pode não ser compatível com o controle de jogo SideWinder. Consulte o arquivo Leiametext que se encontra no CD do controle de jogo SideWinder para obter uma lista dos jogos conhecidos como sendo incompatíveis com o controle de jogo SideWinder. Consulte também a documentação de seu jogo.

- O controle de jogo SideWinder está definido como **Dispositivo 1** no Windows em **Propriedades do dispositivo de jogo**.

Clique em  para exibir **Propriedades do dispositivo de jogo**.

Na lista de dispositivos, verifique se **Controle de Jogo Microsoft SideWinder** está definido como **Dispositivo 1**. Caso não esteja, clique em **Atribuição de dispositivo**. Na caixa **Atribuição**, clique em **Dispositivo 1**. Na caixa **Seleção do dispositivo**, clique em **Controle de Jogo Microsoft SideWinder**.

- O Windows 95 está configurado de forma correta para a porta de jogo.  
{button ,Jl(`gamepad.hlp>trbl',`gptrbCheckGamePortConfig')} Desejo verificar a configuração da porta de jogo.

---

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




## O perfil do controle de jogo SideWinder não funciona corretamente

Certifique-se de que:

- A luz verde do controle de jogo SideWinder está acesa. Se estiver apagada, pressione o botão **Modo** uma vez.
- No **Criador de perfil de jogo**, você associou o jogo com o controle de jogo SideWinder e criou um perfil para o jogo.
- No **Criador de perfil de jogo**, o perfil que você deseja usar está definido como o perfil padrão para o jogo.
- Caso tenha conectado vários controles de jogo SideWinder juntos em cadeia, verifique se a luz de cada controle de jogo SideWinder está acesa. Ao conectar mais de um controle de jogo SideWinder, as luzes de todos os controles de jogo são automaticamente acesas. Se a luz de algum controle de jogo SideWinder estiver apagada, isso significa que talvez haja algum problema de hardware com esse controle de jogo SideWinder. Nesse caso, entre em contato com o revendedor de seu controle de jogo.

Para obter mais informações sobre os perfis do controle de jogo SideWinder, consulte o Guia do Usuário On-line do **Criador de perfil de jogo**, disponível no menu **Ajuda** do **Criador de perfil de jogo**.

Clique em  para exibir o **Criador de perfil de jogo**.


---

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

## O outro dispositivo de jogo não funciona

Muitos jogos exigem que o dispositivo de jogo seja definido como **Dispositivo 1** no Windows 95. Caso esteja alternando entre dois dispositivos digitais de jogo Microsoft SideWinder, isso ocorrerá automaticamente. No entanto, se você alternar entre algum outro dispositivo de jogo e um dispositivo digital de jogo SideWinder, você deverá redefinir manualmente o dispositivo atual como **Dispositivo 1** toda vez que ocorrer uma alteração.

### Para alterar a definição do dispositivo para Dispositivo 1

- 1 Clique em  para exibir **Propriedades do dispositivo de jogo**.
- 2 Clique em **Atribuição de dispositivo**.
- 3 Em **Atribuição**, clique em **Dispositivo 1**.
- 4 Em **Seleção do dispositivo**, clique no dispositivo que deseja definir como **Dispositivo 1**.

Se seu dispositivo ainda não funcionar, consulte a documentação do dispositivo ou entre em contato com o revendedor.

---

{button ,AL(`connecting')}] Tópicos relacionados

