

Introducción a Game Device Profiler

Con Game Device Profiler podrá crear perfiles personalizados para los dispositivos de juego digitalizados Microsoft SideWinder. Podrá crear varios perfiles para cada combinación dispositivo-juego y, a continuación, seleccionar el perfil para que se cargue automáticamente cada vez que inicie un juego.

Game Device Profiler podrá ayudarle a sacar el máximo partido a sus juegos favoritos.

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

Información general para la creación de un perfil

Existen tres pasos para crear un perfil:

- 1 Seleccione el dispositivo de juego para el que desee crear un perfil.
- 2 Asocie uno o más juegos a dicho dispositivo.
- 3 Genere uno o más perfiles para cada combinación dispositivo-juego.
 - Los perfiles para Microsoft SideWinder Game Pad pueden incluir asignaciones de pulsaciones de teclas a botón, macros o ambos.
 - Los perfiles para el joystick Microsoft SideWinder 3D Pro sólo pueden incluir asignaciones de pulsaciones de teclas a botón.

Sugerencias

- Cuando seleccione un dispositivo de la lista de dispositivos, juegos y perfiles, en Game Device Profiler aparecerá la información general acerca de cómo crear un perfil.
- El primer perfil que genere para una determinada combinación dispositivo-juego se convertirá automáticamente en el perfil predeterminado de dicha combinación.
- En la lista de dispositivos, juegos y perfiles, el perfil predeterminado es el que tiene al lado una marca de verificación amarilla.
- Tras haber creado al menos un perfil para la combinación dispositivo-juego, no hay necesidad de mantener abierto Game Device Profiler para utilizar el perfil. Las asignaciones de pulsaciones de teclas y macros del perfil predeterminado estarán disponibles cada vez que se inicie el juego.

{button „AL(` profiles;AddGame`)”} Temas relacionados

Información general de las macros de SideWinder Game Pad

Con Game Device Profiler podrá asignar una secuencia de pulsaciones de botones del controlador para juegos (denominada “macro”) a un único botón de SideWinder Game Pad.

Para ejecutar la macro en el juego debe utilizar el botón Macro (M) de SideWinder Game Pad del mismo modo que la tecla MAYÚSCULAS. Presione el botón M y, sin soltarlo, presione el botón del controlador para juegos al que haya asignado la macro.

Podrá asignar una macro a cualquiera de los siguientes botones de SideWinder Game Pad:

- Botones A, B y C
- Botones X, Y y Z
- Disparadores izquierdo y derecho



Una macro de SideWinder Game Pad puede incluir:

- Pulsaciones del mando de dirección en cualquier dirección.
- Pulsaciones de cualquiera de los botones del controlador para juegos (botones 1-8) admitidas en el juego. Por ejemplo, si un juego admite sólo un joystick de 2 botones, las macros de SideWinder Game Pad podrán incluir sólo pulsaciones de los botones A (botón 1) y B (botón 2).

Una macro de SideWinder Game Pad no puede incluir:

- Otra macro.
- Pulsaciones de botón para asignaciones de pulsaciones de teclas a botón.
- Pulsaciones de botón para botones no admitidos por el juego.

Sugerencias

- Podrá asignar una pulsación de teclas y una macro al mismo botón de SideWinder Game Pad.
- Si en la macro se incluyen pulsaciones de botones de SideWinder Game Pad que el juego no admite, el juego las omitirá (aunque puedan verse en el área de grabación de la macro). Por consiguiente, la macro no funcionará tal y como se había previsto. Consulte la documentación del juego.

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

Símbolos de macro

Al grabar una macro para SideWinder Game Pad, Game Device Profiler presentará un símbolo para cada botón que presione en el controlador para juegos. Estos símbolos representan:

- Los botones específicos presionados en SideWinder Game Pad, como L (disparador izquierdo) o A (botón A).
- Si ha grabado un movimiento rápido o prolongado (el tiempo de pulsación de un botón determinará si se desea un movimiento rápido o prolongado).
- Si se presionaron botones simultáneamente o en secuencia.

Tras grabar una macro, podrá probarla utilizando cualquiera de los siguientes métodos:

- Compruebe una secuencia de movimientos descrita en la documentación del juego para ver si ha creado la macro correctamente.
- Pruebe la macro en el juego para ver si se obtienen los resultados esperados.

Movimiento rápido

Un símbolo subrayado o hueco indica que ha presionado rápidamente un botón durante menos de un segundo. Por ejemplo, la siguiente secuencia muestra que presionó y soltó rápidamente el botón de dirección hacia la derecha del mando de dirección y, a continuación, presionó rápidamente el botón A.



Movimiento prolongado

Un símbolo relleno o negro significa que presionó un botón durante un segundo o más. Por ejemplo, la siguiente secuencia indica que mantuvo presionado el botón de dirección hacia la derecha, lo soltó y, a continuación, mantuvo presionado el botón A.



Soltar todos los botones

Una coma entre símbolos significa que se soltaron todos los botones antes de presionar el siguiente. Por ejemplo, la siguiente secuencia indica que presionó y soltó rápidamente el botón arriba del mando de dirección, mantuvo presionado el botón A, lo soltó y, a continuación, mantuvo presionado el botón B.



Conexión

Un signo más (+) entre símbolos significa que presionó simultáneamente dos o más botones. Por ejemplo, la siguiente secuencia indica que presionó simultáneamente (y no soltó) los botones A y B.



Sugerencias

- Si un símbolo relleno está conectado a un símbolo hueco, significa que presionó el primer botón (símbolo relleno) y lo mantuvo presionado, luego presionó el segundo botón (símbolo hueco) rápidamente y, finalmente, soltó ambos botones.
- Si en la macro de SideWinder Game Pad se incluyen pulsaciones de botones que el juego no admite, el juego las omitirá (aunque puedan verse en el área de grabación de la macro). Por consiguiente, la macro no funcionará tal y como se había previsto. Consulte la documentación del juego.

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

Utilizar los perfiles con los juegos

Una vez creados uno o más [perfiles](#) para determinada [combinación dispositivo-juego](#), el [perfil predeterminado](#) se cargará automáticamente cada vez que se inicie el juego.


Utilice la configuración contenida en el perfil predeterminado del siguiente modo:

- Para realizar un movimiento del juego que solía ejecutar mediante una pulsación de teclas, presione el botón de SideWinder Game Pad o joystick al que haya asignado dicha pulsación.
- Para utilizar una macro de SideWinder Game Pad, presione el botón Macro (M) de SideWinder Game Pad y, sin soltarlo, presione el botón al que haya asignado la macro.

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

Asociar un juego a un dispositivo de juego

Siga estos pasos para especificar una combinación dispositivo-juego.

- 1 Haga clic aquí  para abrir Game Device Profiler.
- 2 En la lista de dispositivos, juegos y perfiles (esquina superior izquierda), haga clic en el dispositivo que desee asociar al juego.
- 3 Haga clic en **Agregar juego**.
- 4 Bajo **Título del juego**, escriba el nombre del juego. El nombre que escriba aparecerá en la lista de dispositivos, juegos y perfiles con este nombre.
- 5 Bajo **Buscar**, seleccione la unidad y carpeta en la que se encuentre el archivo ejecutable del juego.
- 6 En la lista de archivos, seleccione el archivo ejecutable del juego. Por lo general, este archivo acaba con una extensión .exe o .com.
O bien, si conoce la ruta de acceso y nombre de archivo del archivo ejecutable del juego, puede escribirlo en el cuadro **Nombre de archivo**.
- 7 Haga clic en **Aceptar**.


Nota

- Es posible que utilice un archivo de procesamiento por lotes de MS-DOS (terminado en .bat) para iniciar el juego. En ese caso, tendrá que saber el nombre del archivo ejecutable del juego para poder asociar el juego a un dispositivo de juego.

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

Asignar pulsaciones de teclas a un botón del dispositivo de juego

Siga estos pasos para crear [asignaciones de pulsaciones de teclas a botón](#) para dispositivos de juego SideWinder.


- 1 Haga clic aquí  para abrir Game Device Profiler.
Compruebe que ya ha asociado el juego a un dispositivo de juego y que ha creado al menos un perfil para esa [combinación dispositivo-juego](#).
- 2 En la lista de dispositivos, juegos y [perfiles](#), haga clic en el perfil que desee modificar.
- 3 Haga clic en **Pulsaciones**.
- 4 Presione el botón del controlador para juegos o del joystick que desee asociar a pulsaciones de teclas.
- 5 Escriba las pulsaciones de teclas en el teclado.
Nota: La pulsación de teclas puede tener asignadas una o dos teclas. Si se trata de dos, deberá presionarlas al mismo tiempo, como por ejemplo CTRL y T simultáneamente.
- 6 Haga clic en **Guardar**.
- 7 Para asignar otra pulsación de teclas a un botón, repita los pasos del 4 al 6.

Sugerencias

- Para eliminar una asignación de pulsación de teclas, haga clic en el botón correspondiente de la imagen del dispositivo de juego SideWinder y, a continuación, haga clic en **Borrar pulsación**.
- Compruebe que el juego admite las pulsaciones de teclas cuando se utiliza un dispositivo de juego. Algunos juegos desactivan la entrada de datos desde el teclado cuando el [controlador](#) de juego seleccionado es un controlador para juegos o un joystick.

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

Copia de un perfil a otro juego


- 1 Haga clic aquí  para abrir Game Device Profiler.
- 2 En la lista de dispositivos, juegos y perfiles, haga clic en el perfil que desee copiar.
- 3 En el menú **Edición**, haga clic en **Copiar**.
- 4 En la lista de dispositivos, juegos y perfiles, haga clic en el juego en que desee copiar el perfil.
Si el juego está asociado con varios dispositivos, haga clic en el juego que aparece bajo el dispositivo correspondiente.
- 5 En el menú **Edición**, haga clic en **Pegar**.

Notas

- Los perfiles copiados funcionarán sólo entre juegos que utilicen las mismas pulsaciones de teclas y movimientos de botón del controlador para juegos.
- Si se copia un perfil a un juego asociado a otro dispositivo, éste deberá ser del mismo tipo. Por ejemplo, si está utilizando dos SideWinder Game Pad, podrá copiar un perfil de uno a otro, pero no podrá copiar un perfil de controlador para juegos a un joystick SideWinder 3D Pro.

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

Crear un nuevo perfil


- 1 Haga clic aquí  para abrir Game Device Profiler. Compruebe que ya ha asociado el juego a un dispositivo de juego.
- 2 En la lista de dispositivos, juegos y perfiles, haga clic en el juego para el que desee crear el perfil. Si el juego está asociado a más de un dispositivo, haga clic en el juego que aparece bajo el dispositivo que desee utilizar.
- 3 Haga clic en **Nuevo perfil**.
- 4 En la lista de dispositivos, juegos y perfiles, escriba un nombre para el perfil en el cuadro de texto. Por ejemplo, puede escribir su propio nombre.
- 5 Asigne pulsaciones de teclas a un botón del dispositivo de juego (consulte Temas relacionados).
- 6 Grabe una macro de SideWinder Game Pad (consulte Temas relacionados).
- 7 Haga clic en **Guardar**.

Sugerencias

- Podrá crear múltiples perfiles para la misma combinación dispositivo-juego. Por ejemplo, en un juego de lucha, puede crear un perfil separado para cada uno de ellos.
- Podrá copiar un perfil de un juego a otro. Los perfiles copiados sólo funcionan entre juegos que utilicen las mismas pulsaciones de teclas y los mismos movimientos de los botones del controlador para juegos.
- El primer perfil que haya creado para una combinación dispositivo-juego determinada pasará a ser automáticamente el perfil predeterminado para esa combinación dispositivo-juego.

{button ,AL(`AddGame;macros;keystrokes;copy')}` Temas relacionados

Eliminar un juego asociado a un dispositivo


- 1 Haga clic aquí  para abrir Game Device Profiler.
- 2 En la lista de dispositivos, juegos y perfiles, haga clic en el juego que desee eliminar. Si el juego está asociado a más de un dispositivo, haga clic en el juego que aparece bajo el dispositivo correspondiente.
- 3 Haga clic en **Eliminar**.

Nota

- Al eliminar un juego asociado a un dispositivo determinado se eliminarán también todos los perfiles de dicha combinación dispositivo-juego.


{button ,AL(` delete;AddGame') } Temas relacionados

Eliminar una asignación de pulsaciones de teclas a botón

- 1 Haga clic aquí  para abrir Game Device Profiler.
 - 2 En la lista de dispositivos, juegos y perfiles, haga clic en el perfil que desee modificar.
 - 3 Haga clic en **Pulsaciones**.
 - 4 En el controlador para juegos o en el joystick, presione el botón asignado a la pulsación de teclas que desee eliminar.
 - 5 Haga clic en **Borrar pulsación** y después en **Guardar**.
-

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

Eliminar un perfil


- 1 Haga clic aquí  para abrir Game Device Profiler.
- 2 En la lista de dispositivos, juegos y perfiles, haga clic en el perfil que desee eliminar.
- 3 Haga clic en **Eliminar**.

Nota

- Si borra el único perfil asociado con un juego, Game Device Profiler eliminará también el juego. Si desea conservar esta combinación dispositivo-juego, cree otro perfil antes de borrar el primero.


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

Eliminar una macro de SideWinder Game Pad

- 1 Haga clic aquí  para abrir Game Device Profiler.
- 2 En la lista de dispositivos, juegos y perfiles, haga clic en el perfil que desee modificar.
- 3 Haga clic en **Avanzado**.
- 4 En la imagen del controlador para juegos, haga clic en el botón asignado a la macro que desee eliminar.
- 5 En el área de grabación de macros, haga clic en **Borrar**.


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

Modificar un perfil existente

- 1 Haga clic aquí  para abrir Game Device Profiler.
- 2 En la lista de dispositivos, juegos y perfiles, haga clic en el perfil que desee modificar.
- 3 Agregue, elimine o cambie las asignaciones de pulsaciones de teclas a botón del dispositivo de juego.
- 4 Grabe, elimine o vuelva a grabar una macro de SideWinder Game Pad.
- 5 Haga clic en **Guardar**.

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

Mover un perfil de un juego a otro




- 1 Haga clic aquí  para abrir Game Device Profiler.
- 2 En la lista de dispositivos, juegos y perfiles, haga clic en el perfil que desee mover.
- 3 En el menú **Edición**, haga clic en **Cortar**.
- 4 Haga clic en el juego al que desee mover el perfil.
- 5 En el menú **Edición**, haga clic en **Pegar**.

Notas

- Sólo es posible mover perfiles entre juegos que utilizan las mismas pulsaciones de teclas y movimientos de botón del controlador para juegos.
- Si mueve un perfil a un juego asociado con otro dispositivo, éste deberá ser del mismo tipo. Por ejemplo, si está utilizando dos SideWinder Game Pad, podrá mover un perfil de uno a otro, pero no podrá mover un perfil de controlador para juegos a un joystick SideWinder 3D Pro.

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

Grabar una macro de SideWinder Game Pad


- 1 Haga clic aquí  para abrir Game Device Profiler.
- 2 En la lista de dispositivos, juegos y perfiles, haga clic en el perfil que desee modificar.
- 3 Haga clic en **Avanzado**.
- 4 En la imagen del controlador para juegos, haga clic en el botón del controlador para juegos al que desee asignar la macro.
- 5 Para iniciar la grabación, haga clic en el botón .
- 6 En el controlador para juegos, presione la secuencia de botones de la macro.
- 7 Cuando haya terminado de grabar, haga clic en el botón .
- 8 En el cuadro de texto situado debajo del botón Borrar nombre de macro, escriba el nombre que desee dar a la macro.

Sugerencias

- Para eliminar la macro y volver a empezar, haga clic en el botón gris **Borrar** situado en el área de grabación de macros.
- Para borrar el nombre de macro que acaba de escribir, haga clic en el botón verde **Borrar nombre de macro**.
- Si no desea guardar la macro que acaba de grabar, haga clic en **Cancelar**.
- Podrá asignar una pulsación de teclas y una macro al mismo botón.


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

Cambiar el nombre de un juego o de un perfil

- 1 Haga clic aquí  para abrir Game Device Profiler.
- 2 En la lista de dispositivos, juegos y perfiles, haga clic con el botón secundario en el juego y perfil que desea cambiar de nombre.
- 3 En el menú contextual, haga clic en Cambiar nombre.
- 4 Escriba un nuevo nombre para el juego o el perfil.
- 5 Haga clic en **Guardar**.

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

Guardar un perfil


- 1 Haga clic aquí  para abrir Game Device Profiler.
- 2 Cree un nuevo perfil o modifique uno antiguo.
- 3 Haga clic en **Guardar**.

Sugerencia

- Podrá guardar el mismo perfil para otro juego o dispositivo utilizando los comandos **Copiar** y **Pegar** del menú **Edición**. Sin embargo, el perfil funcionará sólo con juegos que utilicen las mismas pulsaciones de teclas y movimientos de botón del controlador para juegos.

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

Configurar un perfil predeterminado para un juego


- 1 Haga clic aquí  para abrir Game Device Profiler.
- 2 En la lista de dispositivos, juegos y perfiles, haga clic en el perfil que desee configurar como perfil predeterminado del juego.
- 3 Compruebe que la casilla de verificación **Cargar este perfil cuando se inicie el juego** esté activada. De no ser así, active esta casilla.
- 4 Haga clic en **Guardar**.

Sugerencia

- Si tiene un solo perfil para un juego, no tendrá que configurarlo como perfil predeterminado, ya que se configura automáticamente como tal.

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

Cambiar el perfil durante el juego

- 1 Haga clic aquí  para abrir Game Device Profiler.
- 2 Con el botón secundario, haga clic en el perfil que desee utilizar y, a continuación haga clic en **Establecer como predeterminado**.
- 3 Presione ALT+TAB para volver al juego (el perfil comenzará a utilizarse automáticamente).

Sugerencia

- Como pueden crearse varios perfiles para el mismo juego, podrá cambiar de uno a otro durante el juego (igual que puede pasar de un personaje a otro).
- Algunos juegos no admiten la función ALT+TAB de Windows 95. En ese caso, es posible que el juego deje de responder si presiona ALT+TAB.

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

Reproducir una macro de SideWinder Game Pad en el juego

- Presione el botón Macro (M) de SideWinder Game Pad mientras presiona el botón del controlador para juegos que haya asignado a la macro.

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

Reproducir una asignación de pulsaciones de tecla a botón en el juego

- Presione el botón de SideWinder Game Pad o del joystick al que haya asignado la pulsación de teclas.

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

Escriba el nombre con que desee designar el juego. Puede ser el título del mismo o cualquier nombre que cree para el juego.

Para especificar el nombre del archivo ejecutable del juego, escriba el nombre de este archivo en el cuadro **Nombre del archivo**. Otra opción es buscar el nombre del archivo utilizando el cuadro **Buscar**.

Abra la carpeta que contenga el archivo ejecutable del juego. Por lo general, este archivo lleva la extensión .exe o .com.

Para abrir una carpeta en otra unidad, haga clic en la posición deseada dentro del cuadro **Buscar**, debajo del cual aparecerá la unidad o carpeta seleccionada.

Haga clic para guardar esta asociación del juego al dispositivo seleccionado en Game Device Profiler.

Tener el mismo perfil de juego en el equipo y en la red

Para ello, es necesario asociar dos copias del nombre de archivo del juego con el dispositivo en Game Device Profiler:

- uno para el nombre de archivo del juego en el disco duro del equipo.
- otro para el nombre de archivo del juego en la unidad de red.

Al asociar un juego a un dispositivo estará indicando a Game Device Profiler tanto el nombre de archivo del juego como su ubicación.

Sugerencia

- Para copiar los perfiles de una copia del juego a otra, utilice los comandos **Copiar** y **Pegar** del menú **Edición**.
- Para identificar fácilmente un juego de red, en el cuadro de diálogo **Agregar juego**, asigne a la copia de red del juego un nombre que comience por "Red", como por ejemplo "Red - Microsoft Flight Simulator".

{button ,AL(`copy;AddGame')}} Temas relacionados

La macro de SideWinder Game Pad no funciona

Intente resolverlo del siguiente modo:

- En Game Device Profiler, compruebe que el perfil que contiene la macro está seleccionado como el perfil predeterminado.
- Abra el perfil que esté utilizando en esta combinación dispositivo-juego y compruebe que ha asignado la macro a un botón del controlador para juegos. Puede saber si una macro existe para un botón haciendo clic en el botón de la pantalla y observando si hay algún símbolo de macro en el área de grabación de macros.
- Practique el movimiento en el juego para conseguir la sincronización correcta y, después, intente volver a grabar la macro con Game Device Profiler (por ejemplo, si el juego requiere presionar rápidamente un botón en lugar de mantenerlo presionado, la macro no funcionará).
- Compruebe que el movimiento que haya asignado como macro es uno empleado en el juego (consulte la documentación del mismo).
- Si el perfil que está utilizando lo ha copiado de otro juego, compruebe que los dos juegos emplean los mismos movimientos. Una macro que funcione en un juego puede no hacerlo en otro.

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

Las asignaciones de pulsaciones de teclas a botón no funcionan

Intente resolverlo del siguiente modo:

- En Game Device Profiler, compruebe que el perfil que contiene la asignación de pulsaciones de teclas a botón está seleccionado como el perfil predeterminado.
- Asegúrese de asignar pulsaciones de teclas sólo a botones que el juego no utilice ya.
- Abra el perfil que esté utilizando para esta combinación dispositivo-juego. Compruebe que la asignación de pulsación de teclas a botón utiliza las teclas que deseaba y compárela también con la documentación del juego.
Nota: La pulsación de teclas puede consistir en presionar una o dos teclas. Si se trata de una pulsación de dos teclas, deberá presionarlas al mismo tiempo, como por ejemplo CTRL y T simultáneamente.
- Compruebe que el juego admite pulsaciones de teclas al utilizar un dispositivo de juego. Algunos juegos desactivan las entradas de teclado si ha seleccionado un controlador para juegos o un joystick como controlador de juego.
- Utilice las asignaciones de pulsaciones de teclas a botón sólo dentro del juego. Si intenta utilizarlas fuera del juego (por ejemplo, en una ventana de Ayuda), es probable que no funcionen.

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

El juego o el perfil no aparecen

Intente resolverlo del siguiente modo:

- Compruebe que ha asociado el juego al dispositivo de juego que tenga previsto utilizar y que ha creado, cuando menos, un perfil para dicha combinación dispositivo-juego. Es posible que haya creado un perfil para el juego adecuado, pero para un dispositivo diferente.
- Una vez creado o modificado un perfil, no olvide guardarlo haciendo clic en **Guardar**.

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

El dispositivo de juego no aparece

Game Device Profiler admite únicamente dispositivos de juego digitales de Microsoft instalados en Windows 95. Si en la lista de Game Device Profiler no aparece el dispositivo digital de juego Microsoft, 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, incluyendo el primer controlador de la cadena de controladores para juegos.
- No ha conectado un controlador para juegos (u otro dispositivo de juego) al puerto de red de 15 agujas, en caso de existir alguno.
- La luz de SideWinder Game Pad esté encendida. Si está apagada, presione una vez el botón Modo.
- Si ha conectado juntos varios SideWinder Game Pad, compruebe que la luz de cada uno esté 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 distribuidor del controlador.
- 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 PC.
- Los botones del controlador para juegos estén funcionando correctamente.

Haga clic aquí  para ver Propiedades del dispositivo de juego.

En la lista de dispositivos, seleccione el que desee probar y, a continuación, haga clic en **Prueba** (si ha conectado varios controladores para juegos, podrá seleccionar uno cada vez y después hacer 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 bajo 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 la lista de juegos incompatibles con este controlador para juegos. Consulte también la documentación del juego.

- Windows 95 está correctamente configurado en el puerto de juegos.
{button ,Jl(`profiler.hlp>trbl`,`gctrbCheckGamePortConfig`)} Deseo comprobar la configuración del puerto de juegos.

{button ,AL(`testing`)} 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 Joystick de puerto de juegos?

{button ,JI(` profiler.hlp>trbl',`gctrbGamePortConflictYes')} Sí

{button ,JI(` profiler.hlp>trbl',`gctrbGamePortConflictNo')} No

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

Comprobar si otro dispositivo está en conflicto con el puerto de juegos

- 1 Haga clic en **Joystick de puerto de 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, ello indica 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 distribuidor del equipo.

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

El puerto de juegos está correctamente configurado para Windows 95


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

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

No funciona el perfil seleccionado

Si ha creado más de un [perfil](#) para una determinada [combinación dispositivo-juego](#), es posible que tenga que cambiar el perfil configurado como predeterminado. El perfil predeterminado para una combinación dispositivo-juego específica se carga automáticamente cuando se inicie el juego si se está utilizando dicho dispositivo.

Para cambiar el perfil predeterminado

- 1 Haga clic aquí  para abrir Game Device Profiler.
- 2 En la lista de dispositivos, juegos y perfiles, haga clic en el perfil que desee seleccionar como predeterminado. Si el juego está asociado a más de un dispositivo, asegúrese de seleccionar el perfil que aparece bajo el dispositivo y juego correspondientes.
- 3 Haga clic en la casilla de verificación **Cargar este perfil cuando se inicie el juego**.
- 4 Haga clic en **Guardar**.

{button ,AL(`profiles')} 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.

