

Introdução ao Criador de perfil de jogo

Com o **Criador de perfil de jogo**, você cria [perfis](#) personalizados para seus dispositivos digitais de jogo Microsoft SideWinder. Você pode criar vários perfis para cada [combinação de jogo e dispositivo](#) e depois selecionar um perfil para ser carregado automaticamente sempre que você iniciar um jogo.

O **Criador de perfil de jogo** ajuda você a aproveitar ao máximo os seus jogos favoritos!

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

Visão geral da criação de um perfil

Na criação de um [perfil](#) há três etapas:

- 1 Selecione o dispositivo de jogo para o qual você deseja criar um perfil.
- 2 Associe um ou mais jogos àquele dispositivo.
- 3 Crie um ou mais perfis para cada [combinação de jogo e dispositivo](#).
 - Os perfis para o controle de jogo Microsoft SideWinder incluem [atribuições de seqüência de teclas para botões](#), macros ou ambos.
 - Os perfis para o joystick Microsoft SideWinder 3D Pro incluem somente atribuições de seqüência de teclas para botões.

Dicas

- Quando você seleciona um dispositivo em uma lista de dispositivos, jogos e perfis, as informações gerais sobre como criar um perfil serão exibidas no **Criador de perfil de jogo**.
- O primeiro perfil criado para uma combinação de jogo e dispositivo se torna automaticamente o [perfil padrão](#) para a combinação de jogo e dispositivo.
- Na lista de dispositivos, jogos e perfis, o perfil padrão apresenta uma marca de seleção amarela ao lado.
- Após ter criado pelo menos um perfil para a combinação de jogo e dispositivo, não é necessário manter o **Criador de perfil de jogo** aberto para usar o perfil. As atribuições de seqüência de teclas e macros no perfil padrão se tornam disponíveis toda vez que você inicia o jogo.

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

Visão geral de macros do controle de jogo SideWinder

Com o **Criador de perfil de jogo**, você atribui uma determinada seqüência de teclas a botões do controle de jogo (chamada de “macro”) para um único botão do controle de jogo SideWinder.

Para executar a macro em seu jogo, use o botão de macro (**M**) do controle de jogo SideWinder como se fosse uma tecla SHIFT. Mantenha pressionado o botão **M** e, em seguida, pressione o botão do controle de jogo atribuído à macro.

Você pode atribuir uma macro a quaisquer dos seguintes botões do controle de jogo SideWinder:

- Botões **A**, **B** e **C**
- Botões **X**, **Y** e **Z**
- Gatilhos esquerdo e direito



A macro do controle de jogo SideWinder inclui:

- Pressionamentos do D-Pad em qualquer direção.
- Pressionamentos de quaisquer botões do controle de jogo (botões de 1 a 8), suportados pelo jogo. Por exemplo, se um jogo suporta somente um joystick de dois botões, então suas macros do controle de jogo SideWinder podem incluir apenas pressionamentos de botões para os botões **A** (botão 1) e **B** (botão 2).

A macro do controle de jogo SideWinder não inclui:

- Uma outra macro.
- Pressionamentos de botões para atribuições de seqüência de teclas para botões.
- Pressionamentos de botões para botões não suportados pelo seu jogo.

Dicas

- É possível atribuir uma seqüência de teclas e uma macro ao mesmo botão do controle de jogo SideWinder.
- Se a macro incluir pressionamentos de botões para botões do controle de jogo SideWinder que o seu jogo não suportar, os pressionamentos de botões serão ignorados pelo jogo (mesmo que você possa vê-los na área de gravação de macros). Por isso, a macro não funcionará do modo esperado. Certifique-se de verificar a documentação de seu jogo.

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

Símbolos de macros

Quando você grava uma macro para o controle de jogo SideWinder, o **Criador de perfil de jogo** exibe um símbolo para cada botão que você pressiona no controle de jogo SideWinder. Esses símbolos representam:

- Os botões específicos que você pressionou no controle de jogo SideWinder, como, por exemplo, **E** (gatilho esquerdo) ou **A** (botão **A**).
- Se você gravou um movimento rápido ou lento. (O tempo de pressionamento de um botão determina se você deseja um movimento rápido ou lento.)
- Se você pressionou botões ao mesmo tempo ou em seqüência.

Após a gravação de uma macro, você poderá testá-la da seguinte maneira:

- Verifique uma seqüência de movimentos listada na documentação de seu jogo e veja se você criou a macro para ele de forma correta.
- Teste a macro no jogo para ver se ela produz os resultados esperados.

Movimento rápido

Um símbolo de contorno ou vazio significa um movimento rápido inferior a um segundo. Por exemplo, a seqüência a seguir mostra que você pressionou rapidamente o D-Pad direito, soltou-o e, em seguida, pressionou rapidamente o botão **A**.



Movimento lento

Um símbolo preenchido ou preto significa que você pressionou um botão por um segundo ou mais. Por exemplo, a seqüência a seguir indica que você pressionou por um tempo o D-Pad direito, soltou-o e, em seguida, pressionou por um tempo o botão **A**.



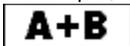
Soltar todos os botões

Uma vírgula entre símbolos significa que você soltou todos os botões antes de pressionar o botão seguinte. Por exemplo, a seqüência a seguir indica que você pressionou rapidamente o D-Pad para cima, soltou-o, pressionou por um tempo o botão **A**, soltou-o e, em seguida, pressionou por um tempo o botão **B**.



Conexão

Um sinal de mais entre símbolos significa que você pressionou dois ou mais botões ao mesmo tempo. Por exemplo, a seqüência a seguir indica que você pressionou (e manteve pressionado) **A** e **B** ao mesmo tempo.



Dicas

- Se um símbolo preenchido estiver conectado a um símbolo vazio, isso significa que você pressionou o primeiro botão (símbolo preenchido) e o manteve pressionado e, em seguida, pressionou o segundo botão (símbolo vazio) rapidamente, liberando os dois botões posteriormente.
- Se você incluir pressionamentos de botões em sua macro para botões do controle de jogo SideWinder que o seu jogo não suportar, os pressionamentos de botões serão ignorados pelo jogo (mesmo que você possa vê-los na área de gravação de macros). Por isso, a macro não funcionará do modo esperado. Certifique-se de verificar a documentação de seu jogo para descobrir os botões que ele suporta.

{button ,AL(' macros')} Tópicos relacionados

Usando os perfis com os jogos

Após ter criado um ou mais perfis para uma determinada combinação de jogo e dispositivo, o perfil padrão é carregado automaticamente sempre que você iniciar o jogo.

Use as configurações no perfil padrão do modo especificado a seguir:

- Para executar um movimento no jogo que você costumava fazer através da seqüência de teclas, pressione o botão do controle de jogo ou do joystick SideWinder ao qual você atribuiu a seqüência de teclas.
- Para usar uma macro do controle de jogo SideWinder, mantenha pressionado o botão de macro (**M**) do controle de jogo SideWinder e pressione o botão ao qual você atribuiu a macro.

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

Associar um jogo a um dispositivo de jogo

Siga estas etapas para especificar uma combinação de jogo e dispositivo.

- 1 Clique em  para exibir o **Criador de perfil de jogo**.
- 2 Na lista de dispositivos, jogos e perfis (canto superior esquerdo), clique no dispositivo que você deseja associar ao jogo.
- 3 Clique em **Adicionar jogo**.
- 4 Em **Título do jogo**, digite o nome do jogo. O nome digitado aparecerá na lista de dispositivos, jogos e perfis.
- 5 Em **Examinar**, selecione a unidade de disco e a pasta onde o arquivo executável do jogo está localizado.
- 6 Na lista de arquivos, selecione o arquivo executável do jogo. Esse arquivo em geral termina com uma extensão .exe ou .com.
Ou, caso saiba o caminho e o nome do arquivo executável do jogo, digite-o na caixa **Nome do arquivo**.
- 7 Clique em **OK**.

Observação

- Um arquivo de lote do MS-DOS (que termina com a extensão .bat) pode ser o arquivo usado para iniciar o jogo. Neste caso, é necessário que você saiba o nome do arquivo executável do jogo para associar o jogo a um dispositivo de jogo.

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

Atribuir seqüências de teclas a um botão no seu dispositivo de jogo

Siga estas etapas para criar atribuições de seqüência de teclas para botões para os dispositivos de jogo SideWinder.

- 1 Clique em  para exibir o **Criador de perfil de jogo**.
Certifique-se de já ter associado o jogo a um dispositivo de jogo, e de já ter criado pelo menos um perfil para aquela combinação de jogo e dispositivo.
- 2 Na lista de dispositivos, jogos e perfis, clique no perfil que você deseja editar.
- 3 Clique em **Seqüência de teclas**.
- 4 Pressione o botão no controle de jogo ou joystick que você deseja associar à seqüência de teclas.
- 5 Digite a seqüência de teclas no teclado.
Observação A seqüência de teclas pode consistir em uma ou duas teclas. Se ela for de duas teclas, você deverá pressionar as duas teclas ao mesmo tempo, como se estivesse pressionando CTRL e T simultaneamente.
- 6 Clique em **Salvar**.
- 7 Para atribuir uma outra seqüência de teclas a um botão, repita as etapas de 4 a 6.

Dicas

- Para excluir uma atribuição de seqüência de teclas, clique o botão correspondente na figura do dispositivo de jogo SideWinder e, em seguida, clique **Limpar seqüência de teclas**.
- Certifique-se de que seu jogo suporta sequências de teclas enquanto você estiver usando um dispositivo de jogo. Alguns jogos desativam a entrada do teclado quando um controle de jogo ou joystick é o controlador do jogo selecionado.

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

Copiar um perfil para um outro jogo

- 1 Clique em  para exibir o **Criador de perfil de jogo**.
- 2 Na lista de dispositivos, jogos e perfis, clique no perfil que você deseja copiar.
- 3 No menu **Editar**, clique em **Copiar**.
- 4 Na lista de dispositivos, jogos e perfis, clique no jogo para o qual você deseja copiar o perfil.
Se o seu jogo estiver associado a mais de um dispositivo, certifique-se de clicar no jogo do dispositivo correto.
- 5 No menu **Editar**, clique em **Colar**.

Observações

- Os perfis copiados funcionam somente em jogos que usam as mesmas seqüências de teclas e movimentos de botão do controle de jogo.
- Se você copiar um perfil para um jogo associado a um outro dispositivo, o dispositivo deverá ser do mesmo tipo. Por exemplo, se estiver usando dois controles de jogo SideWinder, você poderá copiar um perfil de um para outro, mas não poderá copiar um perfil de controle de jogo para um joystick SideWinder 3D Pro.

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

Criar um novo perfil

- 1 Clique em  para exibir o **Criador de perfil de jogo**. Certifique-se de que o jogo já esteja associado a um dispositivo de jogo.
- 2 Na lista de dispositivos, jogos e perfis, clique no jogo para o qual você deseja criar o perfil. Se o jogo estiver associado a mais de um dispositivo, certifique-se de clicar no jogo listado no dispositivo desejado.
- 3 Clique em **Novo perfil**.
- 4 Na lista de dispositivos, jogos e perfis, digite um nome para o perfil na caixa fornecida. Por exemplo, você pode digitar seu próprio nome.
- 5 Você pode atribuir uma seqüência de teclas a um botão do dispositivo de jogo. (Consulte os tópicos relacionados.)
- 6 Grave uma macro do controle de jogo SideWinder. (Consulte os tópicos relacionados.)
- 7 Clique em **Salvar**.

Dicas

- Crie vários perfis para a mesma combinação de jogo e dispositivo. Por exemplo, em um jogo de luta, você pode criar um perfil separado para cada personagem.
- Copie um perfil de um jogo para outro. Os perfis copiados funcionam apenas entre jogos que usam as mesmas seqüências de teclas e os mesmos movimentos de botões do controle de jogo.
- O primeiro perfil criado para uma combinação de jogo e dispositivo determinada se torna automaticamente o perfil padrão para a combinação de jogo e dispositivo.

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

Excluir um jogo associado a um dispositivo

- 1 Clique em  para exibir o **Criador de perfil de jogo**.
- 2 Na lista de dispositivos, jogos e perfis, clique no jogo que você deseja excluir. Se o jogo estiver associado a mais de um dispositivo, certifique-se de clicar no jogo listado no dispositivo apropriado.
- 3 Clique em **Excluir**.

Observação

- Ao excluir um jogo associado a um determinado dispositivo todos os perfis para essa combinação de jogo e dispositivo são também excluídos.

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

Excluir uma atribuição de seqüência de teclas para um botão

- 1 Clique em  para exibir o **Criador de perfil de jogo**.
- 2 Na lista de dispositivos, jogos e perfis, clique no perfil que você deseja editar.
- 3 Clique em **Seqüência de teclas**.
- 4 No controle de jogo ou joystick, pressione o botão ao qual está atribuída a seqüência de teclas a ser excluída.
- 5 Clique em **Limpar seqüência de teclas** e depois em **Salvar**.

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

Excluir um perfil

- 1 Clique em  para exibir o **Criador de perfil de jogo**.
- 2 Na lista de dispositivos, jogos e perfis, clique no perfil que você deseja excluir.
- 3 Clique em **Excluir**.

Observação

- Se você excluir o único perfil associado a um jogo, o **Criador de perfil de jogo** também irá remover o jogo. Se você desejar manter essa combinação de jogo e dispositivo, crie outro perfil antes de excluir o primeiro.

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

Excluir uma macro do controle de jogo SideWinder

- 1 Clique em  para exibir o **Criador de perfil de jogo**.
- 2 Na lista de dispositivos, jogos e perfis, clique no perfil que você deseja editar.
- 3 Clique em **Avançado**.
- 4 Na figura do controle de jogo, clique no botão ao qual está atribuída a macro que você deseja excluir.
- 5 Na área de gravação de macro, clique em **Limpar**.

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

Editar um perfil existente

- 1 Clique em  para exibir o **Criador de perfil de jogo**.
- 2 Na lista de dispositivos, jogos e perfis, clique no perfil que você deseja editar.
- 3 Adicione, exclua ou altere as atribuições de seqüência de teclas para botões do dispositivo de jogo.
- 4 Grave, limpe ou grave novamente as macros do controle de jogo SideWinder.
- 5 Clique em **Salvar**.

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

Mover um perfil de um jogo para outro

- 1 Clique em  para exibir o **Criador de perfil de jogo**.
- 2 Na lista de dispositivos, jogos e perfis, clique no perfil que você deseja mover.
- 3 No menu **Editar**, clique em **Recortar**.
- 4 Clique no jogo para o qual você deseja mover o perfil.
- 5 No menu **Editar**, clique em **Colar**.

Observações

- A movimentação de perfis funciona somente entre jogos que usam as mesmas seqüências de teclas e movimentos de botão do controle de jogo.
- Se você mover um perfil para um jogo associado a um outro dispositivo, o dispositivo deverá ser do mesmo tipo. Por exemplo, se estiver usando dois controles de jogo SideWinder, você poderá mover um perfil de um para outro, mas não poderá mover um perfil de controle de jogo para um joystick SideWinder 3D Pro.

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

Gravar uma macro do controle de jogo SideWinder

- 1 Clique em  para exibir o **Criador de perfil de jogo**.
- 2 Na lista de dispositivos, jogos e perfis, clique no perfil que você deseja editar.
- 3 Clique em **Avançado**.
- 4 Na figura do controle de jogo, clique no botão do controle de jogo ao qual você deseja atribuir a macro.
- 5 Para iniciar a gravação, clique no botão .
- 6 No controle de jogo, pressione a seqüência de botões para a macro.
- 7 Ao concluir a gravação, clique no botão .
- 8 Na caixa de texto abaixo do botão **Limpar nome da macro**, digite um nome para a macro.

Dicas

- Para limpar o nome da macro que você acabou de digitar, clique no botão verde **Limpar nome da macro**.
- Para apagar a macro e iniciar novamente, clique o botão cinza **Limpar** na área de gravação de macro.
- Caso não queira salvar uma macro que você acabou de gravar, clique em **Cancelar**.
- Atribua uma seqüência de teclas e uma macro ao mesmo botão.

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

Renomear um jogo ou perfil

- 1 Clique em  para exibir o **Criador de perfil de jogo**.
- 2 Na lista de dispositivos, jogos e perfis, clique o botão direito do mouse sobre o jogo ou perfil que você deseja renomear.
- 3 No menu de atalho, clique em **Renomear**.
- 4 Digite um novo nome para o jogo ou perfil.
- 5 Clique em **Salvar**.

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

Salvar um perfil

- 1 Clique em  para exibir o **Criador de perfil de jogo**.
- 2 Crie um novo perfil ou edite um perfil antigo.
- 3 Clique em **Salvar**.

Dica

- Você pode salvar o mesmo perfil para um outro jogo ou dispositivo com os comandos **Copiar** e **Colar** do menu **Editar**. Contudo, o perfil só funcionará com jogos que usam as mesmas seqüências de teclas e movimentos de botão do controle de jogo.

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

Definir um perfil padrão para um jogo

- 1 Clique em  para exibir o **Criador de perfil de jogo**.
- 2 Na lista de dispositivos, jogos e perfis, clique no perfil que você deseja definir como o perfil padrão de seu jogo.
- 3 Certifique-se de que existe uma marca de seleção na caixa de seleção **Carregar este perfil quando iniciar o jogo**. Se não existir, clique na caixa de seleção.
- 4 Clique em **Salvar**.

Dica

- Caso tenha somente um perfil para um jogo, não será necessário defini-lo como o perfil padrão. Isso acontecerá automaticamente.

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

Alternar perfis durante o jogo

- 1 Clique em  para exibir o **Criador de perfil de jogo**.
- 2 Clique o botão direito do mouse no perfil que você deseja usar, e clique em **Definir como padrão**.
- 3 Pressione ALT+TAB para voltar ao jogo. (O perfil estará automaticamente em uso.)

Dica

- Como você pode criar vários perfis para o mesmo jogo, é possível alternar entre um perfil e outro durante o jogo (como, por exemplo, alternar entre uma personagem e outra).
- Alguns jogos não suportam a funcionalidade das teclas ALT+TAB do Windows 95. Nesse caso, o jogo pode parar de responder se você pressionar ALT+TAB.

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

Executar uma macro do controle de jogo SideWinder no jogo

- Pressione o botão de macro (**M**) no controle de jogo SideWinder enquanto pressiona o botão do controle de jogo ao qual a macro está atribuída.

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

Executar uma atribuição de seqüência de teclas para um botão no jogo

- Pressione o botão do controle de jogo ou joystick SideWinder ao qual a seqüência de teclas está atribuída.

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

Digite o nome que você deseja dar ao jogo. Esse pode ser o título ou apelido do jogo que você criou.

Para especificar o nome de arquivo do arquivo executável do jogo, digite-o na caixa **Nome do arquivo**, ou procure o nome do arquivo usando a caixa **Procurar em**.

Abra a pasta na qual o arquivo executável do jogo se encontra. Esse arquivo termina em geral com uma extensão .exe ou .com.

Para abrir uma pasta em uma unidade de disco diferente, clique no local desejado na caixa **Procurar em**. O conteúdo da unidade de disco ou pasta selecionada é exibido abaixo da caixa **Procurar em**.

Clique para salvar a associação do jogo ao dispositivo que você selecionou no **Criador de perfil de jogo**.

Desejo ter os mesmos perfis de um jogo em meu PC e em uma rede

Para isso, você precisa associar duas cópias do nome do arquivo do jogo ao seu dispositivo no **Criador de perfil de jogo**:

- uma para o nome do arquivo do jogo no disco rígido de seu computador.
- outra para o nome do arquivo do jogo na unidade de rede.

Ao associar um jogo a um dispositivo, você está informando ao **Criador de perfil de jogo** o nome do arquivo do jogo e seu local.

Dica

- Para copiar os perfis de uma cópia do jogo para outra, use os comandos **Copiar** e **Colar** do menu **Editar**.
- Para identificar com facilidade um jogo da rede, na caixa de diálogo **Adicionar jogo**, nomeie a cópia da rede começando por "Rede", como em "Rede - Microsoft Flight Simulator".

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

A macro do controle de jogo SideWinder não funciona

Tente:

- No **Criador de perfil de jogo**, certificar-se de que o perfil que contém a macro está definido como perfil padrão.
- Abrir o perfil que você está usando para essa combinação de jogo e dispositivo e certificar-se de ter atribuído a macro a um botão do controle de jogo. Você pode verificar se uma macro para um botão existe, clicando no botão exibido na tela e vendo se existem símbolos de macro na área de gravação de macro.
- Praticar o movimento no jogo para obter o tempo ideal e, em seguida, tentar gravar novamente a macro usando o **Criador de perfil de jogo**. (Por exemplo, se em seu jogo você precisasse de um botão para movimentos rápidos em vez de lentos, a macro não funcionaria.)
- Certificar-se de que o movimento que você atribuiu como macro é o que seu jogo usa. (Consulte a documentação de seu jogo.)
- Se o perfil que você está usando é copiado de um outro jogo, certificar-se de que os dois jogos usam os mesmos movimentos. Uma macro que funciona em um jogo pode não funcionar em outro.

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

As seqüências de teclas atribuídas aos botões não funcionam

Tente:

- No **Criador de perfil de jogo**, certificar-se de que o perfil que contém a atribuição de seqüência de teclas para botões está definido como perfil padrão.
- Certificar-se de ter atribuído uma seqüência de teclas somente a botões que ainda não são usados pelo seu jogo.
- Abrir o perfil que você está usando para essa combinação de jogo e dispositivo. Certifique-se de que as atribuições de seqüência de teclas para botões usam as teclas desejadas, e compare-as com a documentação de seu jogo.

Observação A seqüência de teclas pode consistir em uma ou duas teclas. Se ela for de duas teclas, você deverá digitar as teclas ao mesmo tempo, como ao pressionar CTRL e T simultaneamente.

- Certificar-se de que o jogo suporta as seqüências de teclas quando estiver usando o dispositivo de jogo. Alguns jogos desativam a entrada de teclado se você tiver selecionado um controle de jogo ou joystick como o controlador do jogo.
- Usar as atribuições de seqüências de teclas para botões apenas no jogo. Se você tentar usá-las fora do jogo (como, por exemplo, quando você está na janela da **Ajuda**), elas poderão não funcionar.

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

O jogo ou perfil não aparece

Tente:

- Certificar-se de ter associado seu jogo ao dispositivo de jogo que você deseja usar, e de ter criado no mínimo um perfil para essa combinação de jogo e dispositivo. Você pode ter criado um perfil para o jogo certo mas com um dispositivo de jogo diferente.
- Certificar-se de ter salvo o perfil clicando em **Salvar**, após tê-lo criado ou editado.

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

Meu dispositivo de jogo não aparece

O **Criador de perfil de jogo** suporta somente dispositivos de jogo digitais Microsoft instalados no Windows 95. Caso não veja o dispositivo digital de jogo Microsoft listado no **Criador de perfil de jogo**, 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 em cadeia, certifique-se de que todos os controles de jogo estão conectados de forma segura, incluindo o primeiro controle de jogo da cadeia.
- Você não conectou um controle de jogo (ou qualquer dispositivo de jogo) à porta de rede de 15 pinos, caso tenha uma.
- A luz do controle de jogo SideWinder está acesa. Se ela estiver apagada, pressione o botão **Modo** uma vez.
- Caso tenha conectado vários controles de jogo SideWinder 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 estiver apagada, significa que talvez haja um problema de hardware com esse controle de jogo. Nesse caso, entre em contato com o revendedor de seu controle de jogo.
- 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.
- 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**. (Caso tenha vários controles de jogo, você pode selecionar todos eles de uma vez e clicar em **Testar**.) Pressione um botão no controle de jogo e certifique-se de que o botão correspondente é acionado na tela.

Se o seu controle de jogo funciona de forma correta em **Propriedades do dispositivo de jogo**, seu jogo pode não ser compatível com o controle de jogo SideWinder. Consulte o arquivo Leiam.txt 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 Windows 95 está configurado de forma correta para a porta de jogo.

{button ,JI(' profiler.hlp>trbl',` gctrbCheckGamePortConfig')} Desejo verificar a configuração da porta de jogo.

{button ,AL(` testing')} 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 de joystick para porta de jogos?

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

{button ,JI(`profiler.hlp>trbl`,`gctrbGamePortConflictNo`)} 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

A 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

Não consigo fazer com que o perfil correto funcione

Caso tenha criado mais de um perfil para uma determinada combinação de jogo e dispositivo, você talvez tenha que alterar o perfil que está definido como perfil padrão. O perfil padrão de uma determinada combinação de jogo e dispositivo é carregado automaticamente quando você inicia o jogo e quando você está usando o dispositivo em questão.

Para alterar o perfil padrão

- 1 Clique em  para exibir o **Criador de perfil de jogo**.
- 2 Na lista de dispositivos, jogos e perfis, clique no perfil que você deseja que seja o perfil padrão. Se seu jogo estiver associado a mais de um dispositivo, certifique-se de clicar no perfil listado sob o dispositivo e jogo apropriados.
- 3 Clique na caixa de seleção **Carregar este perfil quando iniciar o jogo**.
- 4 Clique em **Salvar**.

{button ,AL(`profiles')} 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.

