

## Patentes

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

## Botones de la base

SideWinder 3D Pro tiene cuatro botones en la base que le proporcionan un control adicional por parte del joystick para los juegos que se ejecuten en Windows 95. Los distintos juegos utilizan botones diferentes. Por ejemplo, los botones de la base pueden emplearse para:

- Armas de fuego especiales.
- Ajustar velocidad de la nave.
- Seleccionar objetivos



### Notas

- El número de botones que puede utilizar dependerá del juego. Los que se hayan creado para joystick convencionales con dos o cuatro botones quizá no admitan los botones de la base de SideWinder 3D. Consulte la documentación del juego para determinar el número de botones de joystick que admite y la función de cada botón en el mismo.
- Si el juego requiere menos de ocho botones, no es necesario que utilice el teclado durante el juego. Asigne las acciones del teclado a los botones del SideWinder 3D Pro (botones del 1 al 8) en el Game Device Profiler.

---

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

## Botones convencionales de joystick

Los cuatro botones del mando se corresponden con los botones convencionales de joystick. Los distintos juegos los utilizan de diferentes maneras. Por ejemplo, pueden usarse para:

- Armas de fuego.
- Seleccionar armas.
- Conmutar opciones de la cabina.



### Notas

- El número de botones que puede utilizar dependerá del juego. Consulte la documentación del juego para determinar el número de botones de joystick que admite y la función de cada botón en el mismo.
- Si el juego requiere menos de ocho botones, no es necesario que utilice el teclado durante el juego. Asigne las acciones del teclado a los botones del SideWinder 3D Pro (botones del 1 al 8) en el Game Device Profiler.

---

{button ,AL(' hardware')} Temas relacionados

## Sugerencias para configurar juegos

Configure su juego para SideWinder 3D Pro de forma que se beneficie de todas las ventana de sus nuevas funciones. Si su juego tiene las características siguientes:

- Le indica que seleccione algún joystick concreto y no encuentra en la lista SideWinder 3D Pro, elija Thrustmaster o CH Flightstick Pro. Mueva el conmutador de joystick SideWinder 3D Pro a la posición adecuada.
- Admite más de los ejes x e y convencionales (como aceleración o timones), consulte su documentación para que le ayude a configurarlo correctamente de forma que el deslizador y la rotación de joystick funcionen en los ejes adicionales.
- Admite solamente los ejes x e y, compruebe si admite joysticks de eje dual. Si es así, podría cambiar la configuración del juego de manera que el deslizador y la rotación de joystick funcionen en sus segundos ejes (X2 = rotación, Y2 = deslizador).
- Si el juego requiere menos de ocho botones, no es necesario que utilice el teclado durante el juego. Asigne las acciones del teclado a los botones del SideWinder 3D Pro (botones del 1 al 8) en el Game Device Profiler.

---

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

## Introducción a Microsoft SideWinder 3D Pro

SideWinder 3D Pro proporciona varias características nuevas para obtener un mayor rendimiento de sus juegos. Entre las características nuevas se incluyen:

- Modo digital mejora el rendimiento del joystick en juegos que se ejecutan en Windows 95.
- Modo analógico proporciona compatibilidad con juegos que se ejecuten en MS-DOS.
- Los nuevos botones de la base permiten utilizar funciones de juego adicionales en Windows 95.
- La rotación le proporciona un tercer grado de movimiento para su joystick.



## Rotación de joystick

La rotación de joystick le proporciona un tercer grado de movimiento con un ligero giro de la muñeca. Utilícelo junto con el movimiento del joystick convencional en el eje x y el eje y. Los distintos juegos utilizan la rotación de diferentes maneras. Por ejemplo, puede emplearse para:

- Cambiar el punto de vista.
- Girar un objeto.
- Señalar armas.
- Mover el timón.
- Disparo lateral.



### Nota

- Consulte la documentación de su juego para determinar si admite rotación de joystick y descubrir cómo utiliza la rotación.

---

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

## Configuración óptima

El joystick Microsoft SideWinder 3D Pro está diseñado para ofrecer las experiencias más recientes en juegos. Para beneficiarse completamente de las características de SideWinder 3D Pro:

- Instale el software de SideWinder 3D Pro.
- Utilice SideWinder 3D Pro con juegos basados en Microsoft Windows 95 que se hayan escrito específicamente para ser compatibles con el joystick SideWinder 3D Pro.

Puede utilizar SideWinder 3D Pro con otras configuraciones, aunque el rendimiento del joystick será el máximo posible si usa esta configuración óptima.

Si el juego requiere menos de ocho botones, no es necesario que utilice el teclado durante el juego. Asigne las acciones del teclado a los botones del SideWinder 3D Pro (botones del 1 al 8) en el Game Device Profiler.

---

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

## Calibrar SideWinder 3D Pro

SideWinder 3D Pro se calibra automáticamente cuando se efectúa lo siguiente:


- Se instala el software SideWinder 3D Pro.
- Se reinicia el equipo.
- Se mueve el conmutador de joystick.

### Importante

- Retire las manos del joystick durante la calibración automática para asegurarse de que se utiliza la posición central.

Si utiliza Windows 95, consulte Propiedades del dispositivo de juego para comprobar que Microsoft SideWinder 3D Pro está asignado al dispositivo 1 y que su estado es "Conectado". En caso contrario, la configuración de calibración automática no se utilizará.

### Para definir SideWinder 3D Pro como Dispositivo 1

- 1 Haga clic aquí  para mostrar Propiedades del dispositivo de juego.
- 2 Haga clic en **Asignación de dispositivo**.
- 3 Bajo **Asignación**, haga clic en **Dispositivo 1**.
- 4 Bajo **Selección de dispositivo**, haga clic en **Microsoft SideWinder 3D Pro** y, a continuación, en **Aceptar**.

### Nota

- Para algunos juegos será necesario que vuelva a calibrar el joystick. Si así fuera, calibre SideWinder 3D Pro siguiendo las instrucciones del juego.

---

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



## El pulsador superior

El pulsador superior ofrece control direccional con una sola presión del pulgar. Los distintos juegos utilizan el pulsador superior de formas distintas. Por ejemplo, el pulsador superior puede usarse para:

- Cambiar el punto de mira.
- Cambiar la dirección de la nave.
- Cambiar la altitud del plano.



### Nota

- Consulte la documentación de su juego para determinar si admite el botón superior y descubrir cómo lo utiliza. Si el juego admite el botón superior pero no funciona el de SideWinder 3D Pro, mueva el conmutador de joystick a la otra posición.

---

{button ,AL(`hardware')}] Temas relacionados

## Modos de SideWinder 3D Pro

SideWinder 3D Pro ofrece modos analógico y digital. El modo que utilice SideWinder 3D Pro dependerá del juego, del sistema operativo y de otros factores que se describen a continuación. SideWinder 3D Pro funciona automáticamente en el modo adecuado.

### Modo digital

En este modo se utiliza la nueva tecnología digital para proporcionar velocidad, precisión y rendimiento óptimos. Además, el sistema de seguimiento óptico de SideWinder 3D Pro aumenta al máximo la fiabilidad y elimina el arrastre.

SideWinder 3D Pro funciona automáticamente en modo digital en los casos siguientes:

- El juego se ejecuta en Windows 95 (incluida una ventana de MS-DOS en Windows 95).
- Se ha instalado el software SideWinder 3D Pro.
- Se ha seleccionado SideWinder 3D Pro en la ventana Propiedades del dispositivo de juego de Windows 95.

### Modo analógico

En el modo analógico, SideWinder 3D Pro funciona de forma muy similar a un joystick analógico convencional con la adición del sistema de seguimiento óptico que aumenta al máximo la fiabilidad y elimina el efecto de arrastre.

SideWinder 3D Pro funciona automáticamente en modo analógico en los casos siguientes:

- Su juego se ejecuta en MS-DOS o Microsoft Windows versión 3.1 (incluidas las ventanas de MS-DOS Windows 3.1).  
-O bien-
- No se ha instalado el software SideWinder 3D Pro.  
-O bien-
- No se ha seleccionado SideWinder 3D Pro en la ventana Propiedades del dispositivo de juego de Windows 95.

---

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

## El deslizador

El deslizador proporciona dominio sobre funciones incrementales del juego. Los distintos juegos utilizan el deslizador de diferentes formas. Por ejemplo, puede usarse para:

- Ajustar el impulso.
- Ajustar la velocidad.
- Cambiar la altitud.



### Notas

- Consulte la documentación de su juego para determinar si admite el deslizador para variar el impulso o la velocidad.
- Si lo admite, pero el deslizador no funciona, mueva el [conmutador de joystick](#) a la posición 1.

---

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

## Utilizar el conmutador de joystick

SideWinder 3D Pro tiene un conmutador que afecta a la manera en que funcionan los controles de SideWinder 3D Pro. El conmutador se encuentra en la parte posterior del joystick debajo del cable.

Si su juego está configurado para emplear:

- Un joystick de la serie CH Flightstick Pro, mueva el conmutador a la posición 1..
- Un joystick Thrustmaster, mueva el conmutador a la posición 2.
- Un joystick SideWinder 3D Pro, el conmutador puede estar en cualquier posición.

Si emplea la [configuración óptima](#), ambas posiciones del conmutador admiten todos los controles de SideWinder 3D Pro. De lo contrario, la posición del conmutador afecta a los controles de SideWinder 3D Pro como se describe en la tabla siguiente.

Controles admitidos	Posición 1	Posición 2
Deslizador	Sí	No
Pulsador superior	Sí	Sí
Presión de múltiples botones a la vez	No	Sí
Cuatro botones de joystick convencionales	Sí	Sí
Botones de la base	No	No
Rotación de joystick	Sí	Sí

Consulte la documentación del juego para determinar qué controles admite. Quizá desee experimentar para determinar qué posición del conmutador funciona mejor con el mismo.

### Nota

- La forma en la que el pulsador superior se comunica con el juego depende de la posición del conmutador de joystick. Si su juego admite un pulsador superior pero el del SideWinder 3D Pro no está funcionando, mueva el conmutador de joystick a la otra posición.


---

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

## **Utilizar el joystick de forma segura**

Algunos estudios indican que los períodos largos de movimiento repetitivo, junto un ambiente de trabajo inadecuado y hábitos de trabajo incorrectos pueden estar relacionados con ciertos tipos de incomodidades o lesiones. Entre ellas se incluyen el síndrome del túnel carpal (STC), la tendinitis y la tenosinovitis. Haga descansos frecuentes mientras utilice el joystick. Si siente dolor, entumecimiento o calambres en los brazos, las manos o las muñecas, consulte a un médico.

## Asignación de un número de identificación a un dispositivo de juego

- 1 Haga clic aquí  para mostrar Propiedades del dispositivo de juego.
- 2 Haga clic en **Asignación de dispositivo**.
- 3 Bajo **Selección de dispositivo**, seleccione el dispositivo para el que desea definir el número de identificación.
- 4 Bajo **Asignación**, seleccione el número de identificación que vaya a utilizar para el dispositivo seleccionado.


### Sugerencias

- La mayoría de los juegos requieren que el número de identificación del dispositivo esté definido como Dispositivo 1.
- Si el dispositivo de juego no responde, puede que tenga que definir el número de identificación como Dispositivo 1.
- Si conectó un joystick Microsoft SideWinder 3D Pro a un controlador para juegos Microsoft SideWinder, el dispositivo que está utilizando quedará automáticamente asignado al dispositivo 1.
- Si utiliza otro dispositivo de juego de PC después de utilizar el controlador para juegos Microsoft SideWinder o el joystick Microsoft SideWinder 3D Pro, puede que el dispositivo no funcione a menos que lo reasigne al dispositivo 1.

---

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

## Probar el joystick de SideWinder 3D Pro

- 1 Haga clic aquí  para mostrar las Propiedades del dispositivo de juego.
- 2 En la lista **Dispositivo**, haga clic en **Microsoft SideWinder 3D Pro**.
- 3 Haga clic en **Prueba**.
- 4 Presione el botón que desee probar del SideWinder 3D Pro.  
Si al presionar el botón se enciende la luz correspondiente en la pantalla, el botón funciona correctamente.
- 5 Compruebe el movimiento del joystick, la palanca aceleradora, el timón o el interruptor del punto de mira.  
Si el movimiento del control en la pantalla coincide con su movimiento de joystick, el control de joystick funciona correctamente.

---


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

## Conectar el SideWinder 3D Pro con su equipo

- 1 Busque el puerto de juego de 15 agujas en la parte posterior del equipo.  
En muchos casos, el puerto de juego se encontrará en la tarjeta de sonido, junto al sitio donde conecta los altavoces, el micrófono o auriculares. Si su equipo dispone de tarjeta de red, tenga cuidado de no conectar el joystick (u otro dispositivo de juego) al puerto de red de 15 agujas.
- 2 Inserte el conector del joystick SideWinder 3D Pro en el puerto de juego del equipo y asegúrese de que está correctamente conectado.



### Notas

- Si utiliza Windows 95, consulte Propiedades del dispositivo de juego para comprobar que Microsoft SideWinder 3D Pro está asignado al dispositivo 1 y que su estado es "Conectado". En caso contrario, la configuración de calibración automática no se utilizará.
- Puede utilizar el botón **Prueba** en Propiedades del dispositivo de juego para asegurarse de que SideWinder 3D Pro está conectado correctamente y todos los botones y controles están conectados. Haga clic aquí  para mostrar Propiedades del dispositivo de juego.

---

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



## **Desinstalar el software de SideWinder 3D Pro**

Siga estas instrucciones para quitar todo el software de SideWinder 3D Pro del disco duro y restablecer la configuración predeterminada del sistema.

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

### **Notas**

- Al desinstalar el software de SideWinder 3D Pro se quitan, asimismo, los controladores de SideWinder 3D Pro, Manual del usuario en pantalla, archivo Leáme.txt, así como Game Device Profiler y las propiedades del dispositivo de juego.
- Si tiene otro dispositivo de juego de Microsoft que utilice Game Device Profiler y las propiedades del dispositivo de juego, reinstale el software del otro dispositivo de juego de Microsoft.



### **modo analógico**

En el modo analógico, SideWinder 3D Pro funciona de manera muy parecida a un joystick analógico convencional, con la adición del sistema de seguimiento óptico de SideWinder 3D Pro, que aumenta al máximo la fiabilidad y elimina el efecto de arrastre.

SideWinder 3D Pro funciona automáticamente en modo analógico cuando se dan las siguientes condiciones:

- Se ejecuta el juego en Microsoft MS-DOS o Microsoft Windows versión 3.1 (incluida una ventana de MS-DOS en Windows 3.1).  
-O bien-
- No se ha instalado el software SideWinder 3D Pro.  
-O bien-
- No se ha seleccionado Microsoft SideWinder 3D Pro en la ventana Propiedades del dispositivo de juego de Windows 95.

### **modo digital**

El modo digital utiliza nueva tecnología para proporciona una velocidad, una precisión y un rendimiento óptimos. Además, el sistema de seguimiento óptico aumenta al máximo la fiabilidad y elimina el efecto de arrastre.

SideWinder 3D Pro funciona automáticamente en modo digital cuando:

- Se ejecuta el juego en Windows 95 (incluida una ventana de MS-DOS en Windows 95).
- Se ha instalado el software SideWinder 3D Pro.
- Se ha seleccionado SideWinder 3D Pro en la ventana Propiedades del dispositivo de juego de Windows 95.

### **configuración óptima**

Para obtener el máximo provecho de las características de SideWinder 3D Pro:

- Instale el software SideWinder 3D Pro.
- Utilice SideWinder 3D Pro con juegos basados en Windows 95 diseñados específicamente para SideWinder 3D Pro.

Puede utilizar SideWinder 3D Pro con otras configuraciones, sin embargo conseguirá el máximo rendimiento cuando utilice esta configuración óptima.

Si el juego requiere menos de ocho botones, no es necesario que utilice el teclado durante el juego. Asigne las acciones del teclado a los botones del SideWinder 3D Pro (botones del 1 al 8) en el Game Device Profiler.

### conmutador de joystick

El conmutador de joystick afecta a la forma en la que funcionan los controles de SideWinder 3D Pro. Si su juego está configurado para utilizar:

- Joystick de la serie Flightstick Pro, mueva el conmutador a la posición 1.
- Joystick Thrustmaster, mueva el conmutador a la posición 2.
- Joystick SideWinder 3D Pro, mueva el conmutador a cualquiera de las posiciones.

Si no usa la configuración óptima, la posición del conmutador afecta a los controles de SideWinder 3D Pro como se describe en la tabla siguiente.

<b>Control admitido</b>	<b>Posición 1</b>	<b>Posición 2</b>
Deslizador	Sí	No
Pulsador superior	Sí	Sí
Presión de múltiples botones a la vez	No	Sí
Cuatro botones de joystick convencional	Sí	Sí
Botones de la base	No	No
Rotación de joystick	Sí	Sí




## El joystick de SideWinder 3D Pro no responde

Si SideWinder 3D Pro no responde, intente resolverlo del siguiente modo:

- Compruebe que el joystick está conectado al puerto de juego.
- Si el equipo tiene un conmutador turbo, actívelo.
- Cambie de posición el conmutador del joystick situado en la base del joystick y vuelva a dejarlo en la posición original.
- Si utiliza Windows 95, consulte Propiedades del dispositivo de juego para comprobar que Microsoft SideWinder 3D Pro está asignado al dispositivo 1 y que su estado es "Conectado".

### Para definir SideWinder 3D Pro como Dispositivo 1

- 1 Haga clic aquí  para mostrar Propiedades del dispositivo de juego.
- 2 Haga clic en **Asignación de dispositivo**.
- 3 Bajo **Asignación**, haga clic en **Dispositivo 1**.
- 4 Bajo **Selección de dispositivo**, haga clic en **Microsoft SideWinder 3D Pro** y, a continuación, en **Aceptar**.

---

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



## **El pulsador superior de mi joystick SideWinder 3D Pro no funciona**

Si el juego admite un pulsador superior, pero no funciona, cambie de posición el conmutador del joystick. Al mover el conmutador del joystick cambia la forma de comunicarse el pulsador superior con el juego.

---

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

## **El deslizador del joystick SideWinder 3D Pro no funciona**

Si el juego admite impulso, pero el deslizador no funciona, mueva el joystick a la posición 1. El deslizador está desactivado cuando se selecciona la posición 2.

---

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

## Algunos botones del joystick no funcionan

El número de botones que puede utilizar depende del juego. Todos los botones del SideWinder 3D Pro no funcionan con todos los juegos. Consulte la documentación del juego para determinar el número de botones que admite el juego y la función de cada uno para ese juego.

Si el juego admite los cuatro botones de la base y no funcionan, compruebe lo siguiente:

- El software de SideWinder 3D Pro está instalado.
- SideWinder 3D Pro está seleccionado en la ventana Propiedades del dispositivo de juego de Windows 95.
- El puerto de juego es compatible con SideWinder 3D Pro.

Si utiliza un puerto de juego incompatible, SideWinder 3D Pro sólo funcionará en modo análogo. Para obtener más información acerca del puerto de juego, consulte el archivo Leáme de Microsoft SideWinder 3D Pro.

### Sugerencia

- Si el juego requiere menos de ocho botones, no es necesario que utilice el teclado durante el juego. Asigne las acciones del teclado a los botones del SideWinder 3D Pro (botones del 1 al 8) en el Game Device Profiler.

---

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



