

Boutons A, B, C, X, Y, Z et détente

La manette de jeu SideWinder est dotée de huit boutons : A, B, C, X, Y, Z et les détente gauche et droite. Certains jeux prennent en charge moins de huit boutons et l'action associée à chaque bouton peut varier d'un jeu à l'autre. Pour savoir combien de boutons sont pris en charge par votre jeu et connaître leur fonction, consultez la documentation de celui-ci.



Les boutons de SideWinder correspondent aux boutons 1 à 8 d'une manette de jeu. Toutefois, pour les jeux exécutés dans une fenêtre MS-DOS sous Windows 95, seuls quatre de ses boutons sont pris en charge. Le tableau ci-dessous indique la fonction de chaque bouton de SideWinder pour les jeux conçus pour Windows 95 et MS-DOS.

Bouton de la manette de jeu SideWinder	Jeux conçus pour Windows 95	Jeux conçus pour MS-DOS
A	Bouton 1	Bouton 1
B	Bouton 2	Bouton 2
C	Bouton 3	Non disponible
X	Bouton 4	Bouton 3
Y	Bouton 5	Bouton 4
Z	Bouton 6	Non disponible
Détente gauche	Bouton 7	Non disponible
Détente droite	Bouton 8	Non disponible

Conseils

- Si le jeu prend en charge une manette de jeu standard à deux boutons, seuls les boutons A (bouton 1, généralement la détente) et B (bouton 2) de SideWinder fonctionneront dans le jeu.
- Vous pouvez utiliser l'Assistant de configuration de manette de jeu Microsoft pour affecter des combinaisons de touches et des macros aux boutons de la manette de jeu :
 - Si le jeu prend en charge moins de huit boutons de périphérique de jeu et que vous utilisez des actions clavier (telles que CTRL+T pour larguer des torpilles), vous pouvez affecter ces actions aux boutons inutilisés de la manette de jeu pour vous passer du clavier.
 - Vous pouvez également enregistrer des séries de pressions de boutons de la manette de jeu SideWinder (appelées *macros*) et affecter ces macros à des boutons de la manette. Pour exécuter une macro dans le jeu, appuyez sur le bouton de la manette que vous avez choisi tout en maintenant le bouton Macro (M) enfoncé.

{button ,AL(`controls`)} Voir aussi

Connexion de la manette de jeu SideWinder à l'ordinateur

- 1 Repérez le port jeu à 15 broches sur le panneau arrière de l'ordinateur.
Il se trouve généralement sur la carte son, à côté des prises dans lesquelles vous branchez les haut-parleurs, un microphone ou des écouteurs. Si votre ordinateur possède une carte réseau, veillez à ne pas connecter la manette (ou tout autre périphérique de jeu) au port réseau à 15 broches.
- 2 Insérez le connecteur de la manette SideWinder dans le port jeu de l'ordinateur et vérifiez qu'il est correctement connecté.



Remarques

- Après avoir connecté la manette de jeu, vérifiez que son voyant est allumé. S'il est éteint, appuyez une fois sur le bouton Mode.
- Il ne sera jamais nécessaire d'étalonner la manette de jeu SideWinder, car cette opération est effectuée automatiquement !
- Utilisez l'onglet **Test** des Propriétés du périphérique de jeu pour vous assurer que la manette de jeu SideWinder est correctement connectée et que ses boutons fonctionnent. Cliquez sur  pour afficher les Propriétés du périphérique de jeu.

{button ,AL(`connecting;intro')}} Voir aussi

Connexion d'un périphérique de jeu pour PC à la manette SideWinder

Vous pouvez connecter un autre périphérique de jeu pour PC (tel que la manette de jeu SideWinder 3D Pro) au port jeu situé au dos de SideWinder. Pour passer d'un périphérique à l'autre, appuyez sur le bouton Mode de la manette de jeu SideWinder.

Pour connecter un autre périphérique de jeu pour PC à la manette SideWinder

- 1 Connectez la manette de jeu SideWinder au port jeu à 15 broches sur le panneau arrière de l'ordinateur et vérifiez qu'elle est correctement connectée. Le port jeu se trouve généralement sur la carte son, à côté des prises dans lesquelles vous branchez les haut-parleurs, un microphone ou des écouteurs. Si votre ordinateur possède une carte réseau, veillez à ne pas connecter la manette (ou tout autre périphérique de jeu) au port réseau à 15 broches.
- 2 Insérez le connecteur du second périphérique dans le port jeu au dos de SideWinder.



Pour utiliser le second périphérique de jeu pour PC

- 1 Assurez-vous que le voyant vert de la manette de jeu SideWinder est éteint. S'il est allumé, appuyez sur le bouton Mode de la manette pour l'éteindre.
- 2 Assurez-vous que le second périphérique est correctement configuré sous Windows en utilisant l'Assistant de configuration de manette de jeu (la plupart des jeux requièrent que le périphérique de jeu soit identifié comme Périphérique 1).
Cliquez sur  pour afficher les Propriétés du périphérique de jeu.
 - S'il s'agit d'une manette de jeu Microsoft SideWinder 3D Pro, celle-ci est automatiquement configurée en tant que Périphérique 1 dès que vous appuyez sur le bouton Mode.
 - Dans le cas d'un autre type de périphérique de jeu pour PC, il est possible que vous deviez le configurer en tant que Périphérique 1 à chaque fois que vous changez de périphérique. La manette de jeu SideWinder est automatiquement configurée sous Windows en tant que Périphérique 1 lorsque son voyant s'allume.
 - En fonction des caractéristiques du jeu, il est possible que vous puissiez configurer le second périphérique différemment qu'en tant que Périphérique 1 dans les Propriétés du périphérique de jeu, ce qui vous évitera de le reconfigurer à chaque fois que vous le réutilisez après la manette de jeu SideWinder.

Remarques

- Vous ne pouvez pas utiliser la manette de jeu SideWinder et un autre périphérique simultanément.
- Si vous avez connecté plusieurs manettes de jeu SideWinder entre elles, il est impossible de connecter en fin de chaîne un autre type de périphérique de jeu pour PC (cet autre périphérique doit être connecté à la première manette de jeu SideWinder).

{button ,AL(` connecting;modes;intro;assigning')} Voir aussi

Connexion de plusieurs manettes de jeu SideWinder à l'ordinateur

Votre jeu peut permettre à plusieurs personnes de jouer ensemble sur des manettes SideWinder séparées. Pour savoir si votre jeu prend en charge cette fonctionnalité, consultez sa documentation. Si tel est le cas, vous pouvez connecter jusqu'à quatre manettes de jeu SideWinder à l'ordinateur en les raccordant les unes aux autres.

Pour connecter plusieurs manettes de jeu SideWinder

- 1 Connectez la première manette SideWinder au port jeu à 15 broches situé sur le panneau arrière de votre ordinateur et vérifiez qu'elle est correctement connectée. Le port jeu se trouve généralement sur la carte son, à côté des prises dans lesquelles vous branchez les haut-parleurs, un microphone ou des écouteurs. Si votre ordinateur est équipé d'une carte réseau, veillez à ne pas connecter la manette (ou tout autre périphérique de jeu) au port réseau à 15 broches.
- 2 Insérez le connecteur de la seconde manette SideWinder dans le port jeu situé au dos de la première.
- 3 Répétez l'étape 2 autant de fois que nécessaire, en raccordant la troisième manette de jeu à la seconde et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ayez connecté un maximum de quatre manettes.



Remarques

- Lorsque vous connectez plusieurs manettes de jeu SideWinder, les voyants de toutes les manettes s'allument automatiquement.
- Vous pouvez utiliser plusieurs manettes de jeu SideWinder uniquement avec des jeux qui prennent en charge cette fonctionnalité.
- Vous pouvez utiliser plusieurs manettes de jeu raccordées les unes aux autres uniquement si celles-ci sont des manettes Microsoft SideWinder.
- Utilisez l'onglet **Test** des Propriétés du périphérique de jeu pour vous assurer que toutes les manettes de jeu SideWinder sont correctement connectées et que leurs boutons fonctionnent. Cliquez sur  pour afficher les Propriétés du périphérique de jeu.

{button ,AL(`connecting;intro;assigning')}} Voir aussi

Pavé directionnel

Le pavé directionnel permet de se déplacer dans huit directions différentes dans le jeu. Pour connaître l'utilisation des directions dans le jeu, consultez sa documentation. Dans un jeu de combat, par exemple, le pavé directionnel pourra faire avancer ou reculer l'attaquant, ou lui permettre de sauter ou de s'accroupir. Dans un jeu de baseball, il pourra servir à déplacer le batteur vers la gauche, la droite, l'avant et l'arrière à l'intérieur de sa zone.



{button ,AL(`controls`)} Voir aussi

Présentation de la manette de jeu SideWinder

Félicitations ! Vous venez d'acquérir le tout dernier matériel Microsoft. Votre coffret comprend les éléments suivants :

Manette de jeu Microsoft SideWinder : manette de jeu numérique la plus conviviale sur le marché. Elle vous offre la précision et le contrôle numériques pour vos jeux préférés.

Assistant de configuration de manette de jeu Microsoft : logiciel de profil de jeu avancé. Il vous permet de personnaliser le fonctionnement des boutons de la manette de jeu SideWinder pour vos jeux préférés.

Propriétés du périphérique de jeu Microsoft : logiciel de configuration pour le Panneau de configuration Windows 95. Il vous permet de configurer et de tester la manette de jeu SideWinder, ainsi que d'autres périphériques de jeu.

Guide de l'utilisateur de la manette de jeu SideWinder en ligne : documentation interactive, en couleur, disponible où vous en avez le plus besoin ! Elle vous fournit des instructions pour utiliser la manette de jeu SideWinder et l'Assistant de configuration de manette de jeu, des conseils de dépannage et plus encore !

La manette de jeu SideWinder vous permet d'effectuer les opérations suivantes :

- Exécuter n'importe quel jeu compatible avec Windows 95 et prenant en charge une manette de jeu standard pour PC. Vous pouvez également exécuter un jeu dans une fenêtre MS-DOS sous Windows 95.
- Connecter jusqu'à quatre manettes de jeu SideWinder entre elles pour les jeux de groupe. Consultez la documentation du jeu pour savoir si celui-ci prend en charge cette fonctionnalité.
- Connecter une manette de jeu Microsoft SideWinder 3D Pro ou un autre périphérique de jeu pour PC à SideWinder pour ne pas déconnecter un périphérique afin d'utiliser l'autre.

Remarque

- Pour utiliser une manette ou un autre périphérique de jeu pour PC connecté à SideWinder, le voyant vert de la manette doit être éteint. S'il est allumé, appuyez une fois sur le bouton Mode pour l'éteindre.

{button ,AL(` connecting;modes;profiles')} Voir aussi

Bouton Macro (M)

Le bouton Macro de la manette de jeu SideWinder vous permet d'exécuter les macros que vous avez créées à l'aide de l'Assistant de configuration de manette de jeu. Vous pouvez affecter des macros aux boutons A, B, C, X, Y, Z et aux détetes gauche et droite de la manette de jeu.

Pour exécuter une macro, appuyez sur le bouton de la manette de jeu que vous avez choisi tout en maintenant le bouton Macro (M) enfoncé.

Cliquez sur  pour afficher l'Assistant de configuration de manette de jeu.



{button ,AL(` macros;controls')} Voir aussi

Bouton Mode

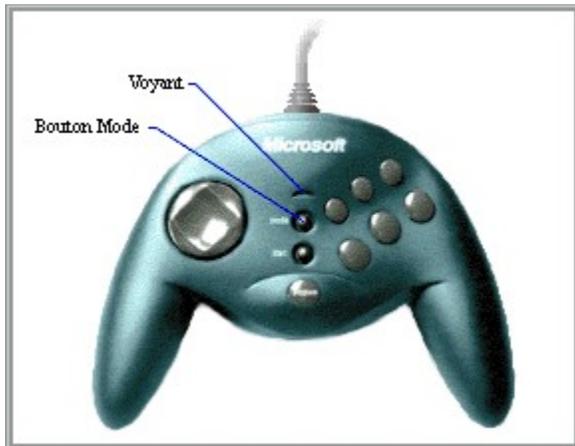
Appuyez sur le bouton Mode pour basculer entre les deux modes de la manette de jeu SideWinder :

- Standard

Lorsque le voyant vert est allumé, la manette de jeu SideWinder est en mode Standard, ce qui vous permet de l'utiliser.

- Extension

Lorsque le voyant vert est éteint, la manette de jeu SideWinder est en mode Extension, ce qui vous permet d'utiliser les périphériques qui lui sont connectés.



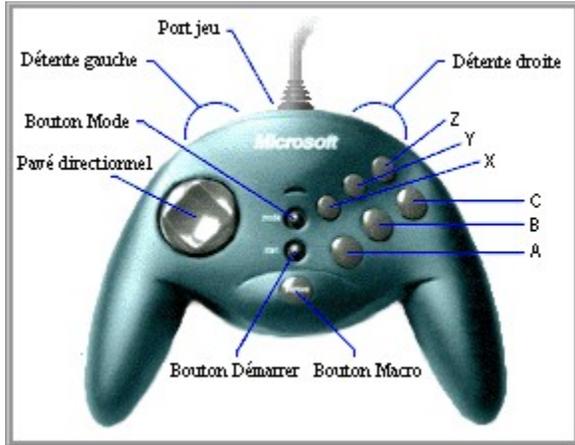
Remarques

- Si vous avez connecté plusieurs manettes de jeu SideWinder entre elles, les voyants de toutes les manettes s'allument automatiquement (en mode Standard). Si le voyant d'une manette est éteint, il est possible que cette dernière présente une défaillance matérielle. Dans ce cas, contactez votre fournisseur.
- Vous ne pouvez pas utiliser la manette de jeu SideWinder et un autre type de périphérique de jeu pour PC simultanément.
- Lorsque vous passez en mode Extension pour utiliser un périphérique de jeu (autre que la manette de jeu SideWinder 3D Pro) connecté à SideWinder, vous devez configurer le second périphérique en tant que Périphérique 1 à l'aide des Propriétés du périphérique de jeu. Cette opération n'est pas nécessaire si vous passez d'une manette SideWinder à une manette SideWinder 3D pro, car ces deux périphériques sont automatiquement configurés en tant que Périphérique 1 lorsque vous passez de l'un à l'autre. Cliquez sur  pour afficher les Propriétés du périphérique de jeu.

{button ,AL(` modes;controls;connecting;assigning')}} Voir aussi

Vue d'ensemble des commandes de la manette de jeu SideWinder

Pour afficher une brève description d'une commande de la manette de jeu, cliquez sur la commande dans l'image ci-dessous.



{button ,AL(`controls')} Voir aussi

Bouton Démarrer

Lorsque le logiciel de jeu est en cours d'exécution, appuyez sur le bouton Démarrer pour lancer ou relancer le jeu. Ce bouton fonctionne uniquement avec les jeux spécifiquement conçus pour prendre en charge la manette de jeu SideWinder.



Conseil

- Si le jeu ne prend pas en charge la manette de jeu SideWinder, il existe certainement une touche ou combinaison de touches permettant de démarrer le jeu. Pour le savoir, consultez la documentation du jeu. Si tel est le cas, vous pouvez utiliser l'Assistant de configuration de manette de jeu pour affecter cette touche ou combinaison de touches à un bouton de la manette de jeu.

{button ,AL(`controls`)} Voir aussi

Informations importantes sur l'ergonomie



Certaines études font apparaître que l'exécution de gestes répétitifs sur de longues périodes associée à un environnement de travail inadapté et à de mauvaises habitudes pourraient être à l'origine de douleurs ou de lésions physiques, telles que le syndrome du canal carpien (SCC), les tendinites, les ténosynovites et la maladie de Quervain. Accordez-vous des pauses fréquentes lors de l'utilisation de la manette de jeu. Si vous ressentez une douleur, un engourdissement ou des picotements au niveau des bras, des poignets ou des mains, consultez un médecin.

Affectation d'un numéro d'identification à un périphérique de jeu

- 1 Cliquez sur  pour afficher les Propriétés du périphérique de jeu.
- 2 Cliquez sur **Affectation de périphérique**.
- 3 Sous **Sélection de périphérique**, sélectionnez le périphérique pour lequel vous voulez définir un numéro d'identification.
- 4 Sous **Affectation**, sélectionnez le numéro d'identification que vous voulez attribuer au périphérique sélectionné.

Conseils

- La plupart des jeux requièrent que le périphérique soit identifié comme Périphérique 1.
- Si votre périphérique de jeu ne répond pas, vous devez peut-être l'identifier comme Périphérique 1.
- Si vous avez raccordé une manette de jeu Microsoft SideWinder 3D Pro à la manette Microsoft SideWinder, le numéro d'identification Périphérique 1 sera automatiquement affecté au périphérique que vous utilisez.
- Si vous passez à un autre type de périphérique de jeu pour PC après avoir utilisé la manette de jeu SideWinder ou SideWinder 3D Pro, ce périphérique risque de ne pas fonctionner si le numéro d'identification Périphérique 1 ne lui est pas affecté.
- Les jeux prenant en charge plusieurs manettes de jeu SideWinder utilisent les numéros d'identification Périphérique 1 pour la première manette, Périphérique 2 pour la seconde et ainsi de suite (jusqu'à Périphérique 4, si vous avez connecté quatre manettes). La configuration du périphérique est effectuée automatiquement.

{button ,AL(`connecting`)} Voir aussi

Test de la manette de jeu SideWinder

- 1 Cliquez sur  pour afficher les Propriétés du périphérique de jeu.
- 2 Dans la liste **Périphérique**, cliquez sur **SideWinder game pad**.
- 3 Cliquez sur **Tester**.
- 4 Appuyez sur le bouton de la manette que vous voulez tester.

Si le bouton correspondant s'allume sur l'écran, la manette de jeu SideWinder est correctement connectée.

Remarque

- Si vous avez connecté plusieurs manettes de jeu SideWinder à l'ordinateur, elles apparaissent toutes sur l'écran et vous pouvez tester les boutons de chacune d'entre elles.

{button ,AL(`connecting;assigning')}} Voir aussi

Désinstallation du logiciel de la manette de jeu SideWinder

Suivez les instructions ci-après pour supprimer le logiciel de la manette de jeu SideWinder de votre disque dur et réaffecter à votre système les paramètres par défaut.

- 1 Cliquez sur le bouton **Démarrer**, pointez sur **Paramètres**, puis cliquez sur **Panneau de configuration**.
- 2 Double-cliquez sur **Ajout/Suppression de programmes**.
- 3 Cliquez sur **Microsoft SideWinder game pad**, puis sur **Ajouter/Supprimer**.

Remarques

- La désinstallation du logiciel supprime les pilotes de la manette de jeu, le Guide de l'utilisateur en ligne, le fichier Lisezmoi.txt, ainsi que l'Assistant de configuration de manette de jeu et les Propriétés du périphérique de jeu.
- Si vous possédez un autre périphérique de jeu Microsoft qui utilise l'Assistant de configuration de manette de jeu et les Propriétés du périphérique de jeu, installez le logiciel fourni avec celui-ci.

Les Propriétés du périphérique de jeu signalent que la manette n'est pas connectée.

Vérifiez les points suivants :

- Le voyant vert de la manette de jeu SideWinder est allumé. S'il est éteint, appuyez une fois sur le bouton Mode (M).
- La manette de jeu SideWinder est correctement connectée au port jeu à 15 broches de l'ordinateur.
- La manette (ou tout autre périphérique de jeu) n'est pas connectée au port réseau à 15 broches, si votre ordinateur en est équipé.
- Windows 95 est correctement configuré pour le port jeu.
{button ,II(`gamepad.hlp>trbl',`gptrbCheckGamePortConfig')} J'aimerais vérifier la configuration du port jeu.

{button ,AL(`testing;uninstall')} Voir aussi

Vérifiez la configuration du port jeu.

- 1 Cliquez sur le bouton **Démarrer**, pointez sur **Paramètres**, cliquez sur **Panneau de configuration**, puis double-cliquez sur **Système**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Gestionnaire de périphérique**.
- 3 Cliquez sur **Afficher les périphériques par type**.
- 4 Dans la liste des périphériques, double-cliquez sur **Contrôleurs son, vidéo et jeu** pour développer la liste.

Y a-t-il un X rouge ou un point d'exclamation (!) jaune en regard de Port pour manette de jeu ?

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

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

{button ,AL(`testing')}} Voir aussi

Vérifiez qu'un autre périphérique n'est pas en conflit avec le port jeu.

- 1 Cliquez sur **Port pour manette de jeu**, puis sur **Propriétés**.
- 2 Cliquez sur l'onglet **Général** et vérifiez que la case **Configuration d'origine** est cochée.
- 3 Cliquez sur l'onglet **Ressources** et vérifiez que la **Liste de périphériques en conflit** indique « Aucun conflit. ».

S'il existe un conflit, cela signifie que l'ordinateur n'est pas correctement configuré. Pour plus d'informations, consultez la documentation fournie avec votre carte son ou votre carte jeu, ou contactez votre fournisseur de matériel informatique.

{button ,AL(`testing')} Voir aussi

Le port jeu est correctement configuré pour Windows 95.

Si vos problèmes persistent, consultez la documentation fournie avec votre carte son ou votre carte jeu, ou contactez votre fournisseur de matériel informatique.

{button ,AL(`testing`)} Voir aussi

J'ai connecté plusieurs manettes de jeu SideWinder entre elles, mais elles ne fonctionnent pas.

Vérifiez les points suivants :

- La première manette de jeu SideWinder est correctement connectée au port jeu à 15 broches de l'ordinateur. Assurez-vous ensuite que les autres manettes sont correctement raccordées les unes aux autres.
- La manette (ou tout autre périphérique de jeu) n'est pas connectée au port réseau à 15 broches, si votre ordinateur en est équipé.
- Vous disposez du matériel suivant, nécessaire à la prise en charge de plusieurs manettes de jeu SideWinder :
 - Un PC multimédia équipé d'un microprocesseur 486/66 Mhz ou supérieur, doté de 8 Mo de mémoire vive (RAM) et de 6 Mo d'espace disque disponible, et exécutant Windows 95.
 - Un port jeu compatible PC IBM, configuré à l'adresse E/S 201
- Les boutons de la manette de jeu fonctionnent correctement.

Cliquez sur  pour afficher les Propriétés du périphérique de jeu.

Dans la liste des périphériques, sélectionnez le périphérique que vous voulez tester, puis cliquez sur **Tester**.

Appuyez sur un bouton de la manette de jeu et vérifiez que le bouton correspondant s'allume sur l'écran.

Si les boutons de la manette de jeu fonctionnent correctement dans les Propriétés du périphérique de jeu mais que la manette ne fonctionne pas avec le jeu, il est possible que ce dernier ne soit pas compatible avec SideWinder.

Consultez le fichier Lisezmoi.txt situé sur le CD-ROM de la manette de jeu SideWinder pour trouver la liste des jeux qui ne sont pas compatibles avec celle-ci. Consultez également la documentation du jeu.

- Le voyant vert de chaque manette de jeu SideWinder est allumé. Lorsque vous connectez plusieurs manettes entre elles, les voyants de toutes les manettes s'allument automatiquement. Si le voyant d'une manette est éteint, il est possible que cette dernière présente une défaillance matérielle. Dans ce cas, contactez votre fournisseur.
- Windows 95 est correctement configuré pour le port jeu.
{button ,Jl(`gamepad.hlp>trbl',`gptrbCheckGamePortConfig')} J'aimerais vérifier la configuration du port jeu.

{button ,AL(`testing')} Voir aussi

Le jeu s'est bloqué alors que j'utilisais la manette de jeu SideWinder.

Si le jeu se bloque ou se met à fonctionner lentement alors que vous utilisez la manette de jeu SideWinder, vérifiez les points suivants :

- La manette de jeu SideWinder est correctement connectée au port jeu à 15 broches de l'ordinateur. Si vous avez connecté plusieurs manettes de jeu SideWinder entre elles, vérifiez qu'elles sont correctement raccordées. Si votre ordinateur est équipé d'une carte réseau, ne connectez pas une manette (ou tout autre périphérique de jeu) au port réseau à 15 broches.
- Le voyant vert de la manette de jeu SideWinder est allumé. S'il est éteint, appuyez une fois sur le bouton Mode (M).
- Si vous avez connecté plusieurs manettes de jeu SideWinder entre elles, vérifiez que les voyants de toutes les manettes sont allumés. Lorsque vous effectuez une connexion multiple, les voyants de toutes les manettes s'allument automatiquement. Si le voyant d'une manette est éteint, il est possible que cette dernière présente une défaillance matérielle. Dans ce cas, contactez votre fournisseur.

{button ,AL(` modes')} Voir aussi

La manette de jeu SideWinder ne fonctionne pas.

Vérifiez les points suivants :

- Le voyant vert de la manette de jeu SideWinder est allumé. S'il est éteint, appuyez une fois sur le bouton Mode (M).
- La manette de jeu SideWinder est correctement connectée au port jeu à 15 broches de l'ordinateur. Si vous avez connecté plusieurs manettes de jeu SideWinder entre elles, vérifiez qu'elles sont correctement raccordées. Si votre ordinateur est équipé d'une carte réseau, ne connectez pas une manette (ou tout autre périphérique de jeu) au port réseau à 15 broches.
- Vous disposez du matériel suivant :
 - Un PC multimédia équipé d'un microprocesseur 486/66 Mhz ou supérieur, doté de 8 Mo de mémoire vive (RAM) et de 6 Mo d'espace disque disponible, et exécutant Windows 95.
 - Un port jeu compatible PC IBM, configuré à l'adresse E/S 201
- Les boutons de la manette de jeu fonctionnent correctement.

Cliquez sur  pour afficher les Propriétés du périphérique de jeu.

Dans la liste des périphériques, sélectionnez le périphérique que vous voulez tester, puis cliquez sur **Tester**.

Appuyez sur un bouton de la manette de jeu et vérifiez que le bouton correspondant s'allume sur l'écran.

Si les boutons de la manette de jeu fonctionnent correctement dans les Propriétés du périphérique de jeu mais que la manette ne fonctionne pas avec le jeu, il est possible que ce dernier ne soit pas compatible avec SideWinder.

Consultez le fichier Lisezmoi.txt situé sur le CD-ROM de la manette de jeu SideWinder pour trouver la liste des jeux qui ne sont pas compatibles avec celle-ci. Consultez également la documentation du jeu.

- La manette de jeu SideWinder est identifiée comme Périphérique 1 dans les Propriétés du périphérique de jeu de Windows.

Cliquez sur  pour afficher les Propriétés du périphérique de jeu.

Dans la liste des périphériques, vérifiez que **Microsoft SideWinder game pad** est identifié comme Périphérique

1. Si ce n'est pas le cas, cliquez sur **Affectation de périphérique**. Dans la zone **Affectation**, cliquez sur **Périphérique 1**. Dans la zone **Sélection de périphérique**, cliquez sur **Microsoft SideWinder game pad**.

- Windows 95 est correctement configuré pour le port jeu.

{button ,Jl(`gamepad.hlp>trbl',`gptrbCheckGamePortConfig')}} J'aimerais vérifier la configuration du port jeu.

{button ,AL(`testing;connecting;modes')}} Voir aussi

Le profil de manette de jeu SideWinder ne fonctionne pas correctement.

Vérifiez les points suivants :

- Le voyant vert de la manette de jeu SideWinder est allumé. S'il est éteint, appuyez une fois sur le bouton Mode (M).
- Vous avez associé le jeu à la manette SideWinder dans l'Assistant de configuration de manette de jeu et vous avez créé un profil pour celui-ci.
- Si vous avez connecté plusieurs manettes de jeu SideWinder entre elles, vérifiez que les voyants de toutes les manettes sont allumés. Lorsque vous effectuez une connexion multiple, les voyants de toutes les manettes s'allument automatiquement. Si le voyant d'une manette de jeu est éteint, il est possible que cette dernière présente une défaillance matérielle. Dans ce cas, contactez votre fournisseur.

Pour plus d'informations sur les profils de manette de jeu SideWinder, consultez le *Guide de l'utilisateur de la manette de jeu Sidewinder en ligne* accessible à partir du menu ? (Aide) de l'Assistant de configuration de manette de jeu.

Cliquez sur  pour afficher l'Assistant de configuration de manette de jeu.

Dans l'Assistant de configuration de manette de jeu, le profil que vous voulez utiliser est défini comme profil par défaut pour ce jeu.

{button ,AL(`profiles;modes')} Voir aussi

L'autre périphérique de jeu ne fonctionne pas.

La plupart des jeux requièrent que le périphérique soit identifié comme Périphérique 1 sous Windows 95. Si vous passez d'un périphérique de jeu numérique Microsoft SideWinder à un autre, cette identification est effectuée automatiquement. Toutefois, si vous passez d'un autre type de périphérique de jeu à un périphérique de jeu numérique SideWinder, vous devez identifier manuellement le périphérique courant comme Périphérique 1 à chaque fois que vous passez de l'un à l'autre.

Pour identifier le périphérique comme Périphérique 1

- 1 Cliquez sur  pour afficher les Propriétés du périphérique de jeu.
- 2 Cliquez sur **Affectation de périphérique**.
- 3 Sous **Affectation**, cliquez sur **Périphérique 1**.
- 4 Sous **Sélection de périphérique**, cliquez sur le périphérique que vous voulez identifier comme Périphérique 1.

Si le périphérique ne fonctionne toujours pas, consultez la documentation fournie avec celui-ci ou contactez votre fournisseur.

{button ,AL(` connecting')} Voir aussi

Bouton A

Le bouton A correspond au bouton 1 (généralement la détente) d'une manette de jeu standard. Consultez la documentation du jeu pour connaître l'utilisation du bouton 1.

Bouton B

Le bouton B correspond au bouton 2 d'une manette de jeu standard. Consultez la documentation du jeu pour connaître l'utilisation du bouton 2.

Bouton C

Le bouton C fonctionne de la façon suivante :

- Si votre jeu est conçu pour Windows 95, le bouton C correspond au bouton 3 d'une manette de jeu. Consultez la documentation du jeu pour connaître l'utilisation du bouton 3.
- Si vous exécutez le jeu dans une fenêtre MS-DOS sous Windows 95, le bouton C ne possède aucune fonction.

Bouton X

Le bouton X fonctionne de la façon suivante :

- Si votre jeu est conçu pour Windows 95, le bouton X correspond au bouton 4 d'une manette de jeu.
- Si vous exécutez le jeu dans une fenêtre MS-DOS sous Windows 95, le bouton X correspond au bouton 3 d'une manette de jeu.

Consultez la documentation du jeu pour connaître l'utilisation du bouton 3 ou 4.

Bouton Y

Le bouton Y fonctionne de la façon suivante :

- Si votre jeu est conçu pour Windows 95, le bouton Y correspond au bouton 5 d'une manette de jeu.
- Si vous exécutez le jeu dans une fenêtre MS-DOS sous Windows 95, le bouton Y correspond au bouton 4 d'une manette de jeu.

Consultez la documentation du jeu pour connaître l'utilisation du bouton 4 ou 5.

Bouton Z

Le bouton Z fonctionne de la façon suivante :

- Si votre jeu est conçu pour Windows 95, le bouton Z correspond au bouton 6 d'une manette de jeu. Consultez la documentation du jeu pour connaître l'utilisation du bouton 6.
- Si vous exécutez le jeu dans une fenêtre MS-DOS sous Windows 95, le bouton Z ne possède aucune fonction.

étalonner

Terme utilisé pour décrire le processus de réglage manuel de la manette de jeu, au cours duquel vous définissez sa position centrale et son amplitude de mouvement, l'amplitude de mouvement de l'accélérateur et du gouvernail et les directions pour le bouton point de vue.

Les manettes de jeu Microsoft SideWinder et Microsoft SideWinder 3D Pro sont étalonnées automatiquement. Pour étalonner une manette de jeu standard, utilisez les Propriétés du périphérique de jeu.

contrôleur

Terme utilisé dans la plupart des jeux pour désigner le périphérique d'entrée qui commande le jeu.

Vous pouvez, par exemple, sélectionner une manette de jeu, le clavier ou la souris comme contrôleur d'un jeu particulier.

profil par défaut

Profil (ensemble de paramètres personnalisés pour une association périphérique-jeu donnée) qui est automatiquement chargé lorsque vous démarrez un jeu. Dans l'Assistant de configuration de manette de jeu, la case **Charger ce profil lorsque le jeu démarre** est cochée pour le profil par défaut.

Par exemple, vous pouvez créer plusieurs profils Microsoft Fury3 pour une manette de jeu SideWinder, puis en choisir un comme profil par défaut. Si vous jouez avec des amis en utilisant plusieurs manettes de jeu SideWinder, chacun des joueurs peut choisir un profil par défaut pour sa manette.

mode Standard

Mode de la manette de jeu SideWinder vous permettant d'utiliser la manette plutôt que les périphériques qui y sont connectés.

Lorsque la manette de jeu SideWinder est en mode Standard, le voyant vert de celle-ci s'allume.

pavé directionnel

Bouton de la manette de jeu permettant les déplacements dans huit directions différentes : haut, bas, gauche, droite, et dans les quatres directions en diagonale.

Consultez la documentation du jeu pour savoir si celui-ci prend en charge les huit directions.

fichier exécutable de jeu

Fichier (en principe portant l'extension .exe ou .com) qui démarre le jeu.

Pour pouvoir charger le profil par défaut contenant les paramètres personnels du jeu à chaque fois que vous démarrez ce dernier, l'Assistant de configuration de manette de jeu doit connaître le fichier exécutable du jeu.

port jeu

Port situé au dos de la manette de jeu SideWinder, auquel vous pouvez connecter un autre périphérique de jeu. Vous pouvez connecter les éléments suivants :

- Jusqu'à trois manettes de jeu SideWinder supplémentaires, en les connectant les unes aux autres
- Un autre périphérique de jeu en le branchant sur la première manette de jeu SideWinder

association périphérique-jeu

Tout profil créé à l'aide de l'Assistant de configuration de manette de jeu s'applique à un jeu et à un périphérique de jeu particuliers ou à une « association périphérique-jeu ».

Pour chaque association périphérique-jeu, vous pouvez créer plusieurs profils différents. Par exemple, vous pouvez, avec un ami, créer des profils séparés pour un jeu et pour une manette de jeu SideWinder. Ou encore, si vous utilisez plusieurs manettes de jeu SideWinder connectés entre elles, vous pouvez créer un ou plusieurs profils pour chaque manette.

affectation de combinaisons de touches à un bouton

Si vous effectuez généralement une action dans votre jeu à l'aide d'une ou de deux touches du clavier, vous pouvez affecter cette combinaison de touches à un bouton du périphérique de jeu SideWinder, créant ainsi une « affectation de combinaisons de touches à un bouton ».

détente gauche

La détente gauche fonctionne de la façon suivante :

- Si votre jeu est conçu pour Windows 95, la détente gauche correspond au bouton 7 d'une manette de jeu. Consultez la documentation du jeu pour savoir comment le bouton 7 est utilisé.
- Si vous exécutez le jeu dans une fenêtre MS-DOS sous Windows 95, la détente gauche ne possède aucune fonction.

voyant

Le voyant vert de la manette de jeu SideWinder indique le mode actuel de la manette :

- Lorsqu'il est allumé, la manette de jeu est en mode Standard et par conséquent prête à être utilisée.
- Lorsqu'il est éteint, la manette de jeu est en mode Extension, ce qui signifie que vous pouvez utiliser un périphérique associé à la manette SideWinder, mais pas cette dernière.

macro

Les macros sont des séries de pressions de boutons de la manette de jeu. A l'aide de l'Assistant de configuration de manette de jeu, vous pouvez affecter une série de pressions de boutons de la manette à l'un des boutons de celle-ci. Pour exécuter cette macro dans le jeu, utilisez le bouton Macro (M) de la manette de jeu SideWinder comme vous le feriez avec la touche MAJ. Appuyez sur le bouton auquel vous avez affecté la macro tout en maintenant le bouton M enfoncé.

bouton Macro

Le bouton Macro (M) de la manette de jeu SideWinder vous permet d'exécuter les macros que vous avez créées à l'aide de l'Assistant de configuration de manette de jeu.

Pour exécuter une macro, appuyez sur le bouton de la manette (A, B, C, X, Y, Z, ou la détente gauche ou droite) auquel vous avez affecté la macro tout en maintenant le bouton M enfoncé.

bouton Mode

Appuyez sur le bouton Mode pour basculer entre les modes suivants :

- Standard

Lorsque le voyant vert est allumé, la manette de jeu SideWinder est en mode Standard, et par conséquent, prête à être utilisée.

- Extension

Lorsque le voyant vert est éteint, la manette de jeu SideWinder est en mode Extension, ce qui signifie que vous pouvez utiliser un périphérique associé à la manette, mais pas cette dernière.

mode Extension

Mode de la manette de jeu SideWinder permettant d'utiliser les périphériques qui y sont associés, plutôt que la manette elle-même.

Lorsque la manette de jeu SideWinder est en mode Extension, son voyant est éteint.

profil

Groupe de paramètres personnalisés pour une association périphérique-jeu particulière. Vous utilisez des profils pour spécifier la fonction des boutons du périphérique de jeu dans un jeu donné. Les profils peuvent comprendre les éléments suivants :

- Actions clavier. Si le jeu prend en charge moins de huit boutons de périphérique de jeu et que vous utilisez des actions clavier (telles que CTRL+T pour larguer des torpilles), vous pouvez affecter ces actions aux boutons inutilisés de la manette de jeu pour vous passer du clavier.
- Macros. Si vous utilisez une manette de jeu SideWinder, vous pouvez affecter une série de pressions de boutons de la manette (appelée *macro*) à un seul bouton de la manette de jeu.

détente droite

La détente droite fonctionne de la façon suivante :

- Si votre jeu est conçu pour Windows 95, la détente droite correspond au bouton 8 d'une manette de jeu. Consultez la documentation du jeu pour savoir comment le bouton 8 est utilisé.
- Si vous exécutez le jeu sous Windows 95 dans une fenêtre MS-DOS, la détente droite ne possède fonction.

bouton Démarrer

Lorsque le logiciel de jeu est en cours d'exécution, appuyez sur le bouton Démarrer pour lancer ou relancer le jeu. Ce bouton ne fonctionne qu'avec les jeux spécifiquement conçus pour prendre en charge la manette de jeu SideWinder.

United States patents

Product	Patents
Microsoft SideWinder game pad	U.S. & International Patents Pending.

