

Patents

Produkt	U.S. Patentnummern	Internationale Patentnummern
Microsoft SideWinder Game pad	Patente.	Patente.
Microsoft SideWinder Joystick	D366,655	Taiwan: ND-049778 und andere Patente.
	D366,475	Deutschland: M9,504,786 Großbritannien: 2,047,977 Irland: 10,891 und andere Patente.
	D372,709	Deutschland: M9,509971.9 Großbritannien: 2,052,472 Taiwan: ND-052380 und andere Patente.
	D371,773	Großbritannien: 2,052,473 Taiwan: ND-052381 und andere Patente.
	Zusätzliche US Patente.	

Tasten A, B, C, X, Y, Z und die Auslösertasten

Das SideWinder Game pad verfügt über acht Spielstasten: A, B, C, X, Y, Z sowie den linken und rechten Auslöser. Einige Spiele unterstützen weniger als acht Tasten, und die mit einer Taste verbundene Bewegung kann sich von Spiel zu Spiel unterscheiden. Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, wieviele Tasten Ihr Spiel unterstützt und welche Funktionen die einzelnen Tasten in dem jeweiligen Spiel übernehmen.



Die Tasten des SideWinder Game pads entsprechen den Tasten 1-8 auf einem Joystick. Es werden jedoch nur vier Tasten des SideWinder Game pads von den in einem MS-DOS-Fenster unter Windows 95 ausgeführten Spielen unterstützt. Die folgende Tabelle gibt an, welche Funktionen den SideWinder-Tasten in Spielen zukommen, die für Windows 95 und für MS-DOS entworfen wurden.

Taste des SideWinder Game pads	Für Windows 95 entworfene Spiele	Für MS-DOS entworfene Spiele
A	Taste 1	Taste 1
B	Taste 2	Taste 2
C	Taste 3	Nicht anwendbar
X	Taste 4	Taste 3
Y	Taste 5	Taste 4
Z	Taste 6	Nicht anwendbar
Linker Auslöser	Taste 7	Nicht anwendbar
Rechter Auslöser	Taste 8	Nicht anwendbar

Tip

- Wenn Ihr Spiel einen Standard-Joystick mit zwei Tasten unterstützt, funktionieren in Ihrem Spiel nur die Tasten A (Taste 1, normalerweise der Joystick-Auslöser) und B (Taste 2) des SideWinder Game pads.
- Sie können den Microsoft Spielgeräte-Profilierer verwenden, um einigen oder allen Game pad-Tasten bestimmte Tastaturanschläge und Makros zuzuweisen:
 - Wenn Ihr Spiel weniger als acht Steuerungstasten unterstützt, und Sie die PC-Tastatur für Bewegungen innerhalb Ihres Spiels verwenden (wie z.B. die Tastenkombination STRG+T, um Torpedos abzufeuern), dann können Sie auf die Tastatur verzichten, indem Sie die diesen Bewegungen entsprechenden Tastaturanschläge den zusätzlichen Tasten auf Ihrem SideWinder Game pad oder Ihrem SideWinder 3D Pro-Joystick zuweisen.
 - Zeichnen Sie die (als "Makros" bezeichneten) Folgen von Tastenanschlägen (Makros) des SideWinder Game pads auf, und weisen Sie die so erstellten Makros den Tasten Ihres SideWinder Game pads zu. Um ein Makro abzuspielen, halten Sie die Makrotaste (M-Taste) gedrückt, während Sie die entsprechende Game pad-Taste drücken.

{button ,AL(`controls`)} Siehe auch

So verbinden Sie das SideWinder Game pad mit Ihrem Computer

- 1 Suchen Sie den 15-Pin-Spielanschluß auf der Rückseite Ihres Computers.
Häufig befindet sich der Spielanschluß auf Ihrer Audiotkarte neben den Anschlußbuchsen für Ihren Lautsprecher, Ihr Mikrofon oder Ihren Kopfhörer. Falls Ihr Computer mit einer Netzwerkkarte ausgestattet ist, stellen Sie sicher, daß kein Game pad (oder eine andere Spielvorrichtung) an den 15-Pin-Netzwerkanschluß angeschlossen ist.
- 2 Schieben Sie den Steckverbinder des SideWinder Game pads in die Spielanschlußbuchse Ihres Computers und stellen Sie sicher, daß beide Teile fest verbunden sind.



Anmerkungen

- Nachdem das Game pad angeschlossen ist, vergewissern Sie sich, daß die grüne Leuchtanzeige Ihres Game pads eingeschaltet ist. Drücken Sie gegebenenfalls einmal die Modustaste, um sie einzuschalten.
- Sie brauchen das SideWinder Game pad nicht zu kalibrieren, da er sich automatisch selbst kalibriert!
- Mit dem **Test**-Befehl der **Eigenschaften des Spielgeräts** läßt sich überprüfen, ob Ihr SideWinder Game pad richtig angeschlossen ist und ob alle Tasten funktionieren. Klicken Sie auf , um die **Eigenschaften des Spielgeräts** anzuzeigen.

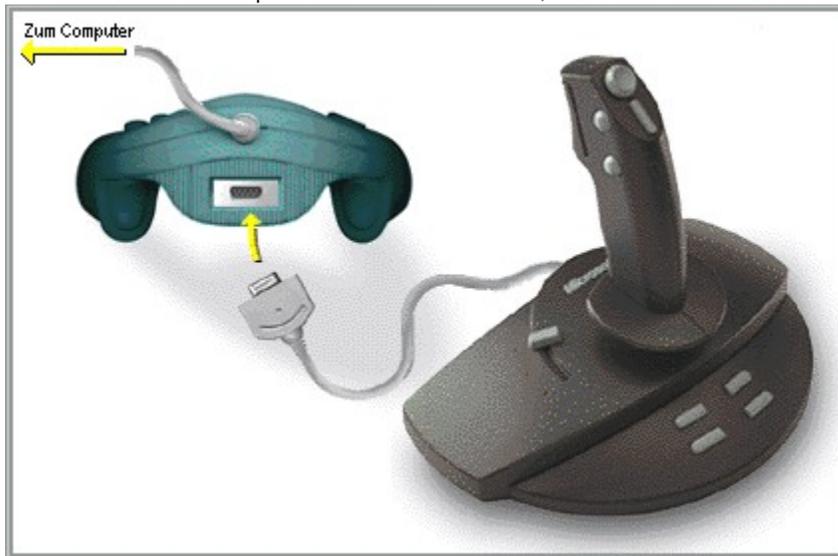
{button „AL(`connecting;intro)`} Siehe auch

Verbinden eines PC-Spielgerätes mit Ihrem SideWinder Game pad

Sie können ein zweites PC Spielgerät (beispielsweise einen Microsoft SideWinder 3D Pro-Joystick) mit dem Spielanschluß an der Rückseite Ihres SideWinder Game pads verbinden. Um zwischen beiden Geräten umzuschalten, drücken Sie die Modustaste auf Ihrem SideWinder Game pad.

So schließen Sie ein zweites PC-Spielgerät an Ihr SideWinder Game pad an

- 1 Verbinden Sie Ihr SideWinder Game pad mit dem 15-Pin-Spielanschluß auf der Rückseite Ihres Computers, und achten Sie dabei auf eine feste Steckverbindung.
Häufig befindet sich der Spielanschluß auf Ihrer Audiotarte neben den Anschlußbuchsen für Ihren Lautsprecher, Ihr Mikrophon oder Ihren Kopfhörer. Falls Ihr Computer mit einer Netzwerkkarte ausgestattet ist, stellen Sie sicher, daß kein Game pad (oder eine andere Spielvorrichtung) an den 15-Pin-Netzwerkanschluß angeschlossen ist.
- 2 Schieben Sie den Steckverbinder des zweiten Spielgeräts in die Spielanschlußbuchse auf der Rückseite Ihres SideWinder Game pads und stellen Sie sicher, daß beide Teile fest verbunden sind.



So verwenden Sie das zweite PC-Spielgerät

- 1 Achten Sie darauf, daß die grüne Leuchtanzeige Ihres Game pads ausgeschaltet ist. Drücken Sie gegebenenfalls einmal die Modustaste, um die Leuchtanzeige auszuschalten.
- 2 Stellen Sie sicher, daß das Gerät unter Verwendung der **Eigenschaften des Spielgeräts** richtig konfiguriert wurde (die meisten Spiele verlangen, daß Ihr Spielgerät als **Gerät 1** konfiguriert ist)
Klicken Sie auf , um die **Eigenschaften des Spielgeräts** anzuzeigen.
 - Handelt es sich bei dem Gerät um einen Microsoft SideWinder 3D Pro-Joystick, dann wird er automatisch als **Gerät 1** konfiguriert, sobald Sie die Modustaste drücken.
 - Bei anderen Arten von PC-Spielgeräten müssen Sie möglicherweise das Gerät jedesmal neu als **Gerät 1** konfigurieren, wenn Sie zwischen den Geräten umschalten. Das SideWinder Game pad wird unter Windows automatisch als **Gerät 1** konfiguriert, wenn die Game pad-Leuchtanzeige eingeschaltet ist.
 - In Abhängigkeit vom jeweils verwendeten Spiel läßt sich unter **Eigenschaften des Spielgeräts** das zweite Spielgerät möglicherweise auch mit einer anderen als der **Gerät 1**-Kennung konfigurieren. Dann müssen Sie das Gerät nicht jedesmal neu konfigurieren, wenn Sie vom SideWinder Game pad umschalten. Jedoch verlangen einige Spiele, daß Ihr Gerät als **Gerät 1** konfiguriert ist, um alle Funktionen des Spiels zur Verfügung zu stellen. Die entsprechenden Details entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation des jeweiligen Spiels.

Anmerkungen

- Sie können nicht gleichzeitig das SideWinder Game pad und das alternative Gerät verwenden.
- Wenn Sie mehrere SideWinder Game pads miteinander verkettet haben, können Sie nicht noch ein anderes PC-Spielgerät an das Ende der Kette anschließen (das alternative Spielgerät muß also mit dem ersten und einzigen SideWinder Game pad verbunden sein).

{button ,AL(`connecting;modes;intro;assigning`)} Siehe auch

Verbinden mehrerer SideWinder Game pads mit Ihrem Computer

Möglicherweise läßt Ihr Spielprogramm es zu, daß zwei oder mehr Leute gleichzeitig separate SideWinder Game pads verwenden. (Die entsprechenden Details entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation des jeweiligen Spiels.) In diesem Fall können Sie bis zu vier verschiedene SideWinder Game pads an Ihren Computer anschließen, indem Sie die Game pads miteinander verketteten.

So schließen Sie mehrere SideWinder Game pads an

- 1 Verbinden Sie das erste SideWinder Game pad mit dem 15-Pin-Spielanschluß auf der Rückseite Ihres Computers, und achten Sie dabei auf eine feste Steckverbindung.
Häufig befindet sich der Spielanschluß auf Ihrer Audiokarte neben den Anschlußbuchsen für Ihren Lautsprecher, Ihr Mikrofon oder Ihren Kopfhörer. Falls Ihr Computer mit einer Netzwerkkarte ausgestattet ist, stellen Sie sicher, daß kein Game pad (oder eine andere Spielvorrichtung) an den 15-Pin-Netzwerkanschluß angeschlossen ist.
- 2 Schieben Sie den Steckverbinder des zweiten SideWinder Game pads in die Spielanschlußbuchse auf der Rückseite des ersten SideWinder Game pads und stellen Sie sicher, daß beide Teile fest verbunden sind.
- 3 Falls notwendig, wiederholen Sie Schritt 2 und verbinden das dritte Game pad in der beschriebenen Weise mit der Rückseite des zweiten Game pads usw., bis Sie bis maximal vier SideWinder Game pads angeschlossen haben.



Anmerkungen

- Wenn Sie mehrere SideWinder Game pads anschließen, sind alle Game pad-Leuchtanzeigen automatisch eingeschaltet.
- Sie können mehrere SideWinder Game pads gleichzeitig nur mit Spielen verwenden, die dieses Leistungsmerkmal unterstützen.
- Nur Microsoft SideWinder Game pads lassen sich in der beschriebenen Weise miteinander verketteten und verwenden.
- Mit dem **Test**-Befehl der **Eigenschaften des Spielgeräts** läßt sich überprüfen, ob alle Ihre SideWinder Game pads richtig angeschlossen sind und ob alle Tasten funktionieren. Klicken Sie auf , um die **Eigenschaften des Spielgeräts** anzuzeigen.

{button ‚AL(`connecting;intro;assigning')}` Siehe auch

R-Kreuz (Richtungskreuz)

Verwenden Sie das R-Kreuz (das Richtungskreuz), um sich in acht verschiedene Richtungen innerhalb Ihres Spiels zu bewegen. Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, welche Bedeutung den Bewegungsrichtungen in dem jeweiligen Spiel zukommt. Das R-Kreuz könnte beispielsweise in einem Kampfspiel den Kämpfer vorwärts und rückwärts bewegen sowie springen und kriechen lassen. In einem Baseballspiel könnte das R-Kreuz Ihren Schlagmann im Spielfeld nach links, rechts, vorwärts und rückwärts verschieben.



{button ,AL(`controls`)} Siehe auch

Einführung in das SideWinder Game pad

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben das neueste Produkt der Microsoft-Hardware-Entwicklung gekauft. Ihr Paket umfaßt die folgenden Komponenten:

Microsoft SideWinder Game pad: Das herausragende digitale Game pad auf dem Markt. Bietet Ihnen digitale Genauigkeit und Steuerung für Ihre Lieblingsspiele.

Microsoft Spielgeräte-Profilier: Fortschrittliche Software zur Konfiguration von Spieleinstellungen. Hilft Ihnen, die Funktionsweise der Tasten Ihres SideWinder Game pads den speziellen Erfordernissen Ihrer bevorzugten Spielprogramme anzupassen.

Microsoft Eigenschaften des Spielgeräts: Konfigurationssoftware für die Windows 95-Systemsteuerung. Unterstützt Sie beim Konfigurieren und Testen des SideWinder Game pads und anderer Spielgeräte.

SideWinder Game pad Online-Benutzerhandbuch: Interaktive Online-Dokumentation mit Echtfarbanzeige für die Situationen, in denen Sie die Informationen am meisten brauchen! Liefert Ihnen schrittweise gegliederte Anleitungen für den Gebrauch des SideWinder Game pads und des Spielgeräte-Profiliers sowie Hinweise zur Fehlerbehebung und anderes mehr.

Mit dem SideWinder Game pad haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Sie können jedes Windows 95-kompatible Spiel spielen, das einen PC-Standard-Joystick unterstützt. Es ist auch möglich, ein Spiel in einem MS-DOS-Fenster unter Windows 95 auszuführen.
- Für Gruppenspiele können Sie bis zu vier SideWinder Game pads gleichzeitig anschließen. Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, ob Ihr Spiel dieses Leistungsmerkmal unterstützt.
- Sie können zusätzlich einen Microsoft SideWinder 3D Pro-Joystick oder ein anderes PC-Spielgerät an Ihr SideWinder Game pad anschließen und auf diese Weise beide Geräte alternativ verwenden, ohne daß Sie deshalb die Verbindung zu einem Gerät trennen müßten.

Anmerkung

- Um einen Joystick oder ein anderes PC-Spielgerät in Verbindung mit dem SideWinder Game pad verwenden zu können, muß die grüne Leuchtanzeige auf dem Game pad ausgeschaltet sein. Drücken Sie gegebenenfalls einmal die Modustaste, um sie auszuschalten.

{button ,AL(`connecting;modes;profiles')} Siehe auch

Makrotaste (M-Taste)

Mit der Makrotaste auf Ihrem SideWinder Game pad können Sie mit dem Spielgeräte-Profilier erstellte Makros abspielen. Um ein Makro abzuspielen, halten Sie die M-Taste gedrückt, und drücken Sie dann die Game pad-Taste, der Sie das Makro zugewiesen haben. Solche Makros können Sie den Tasten A, B, C, X, Y, Z sowie dem linken und rechten Auslöser auf Ihrem Game pad zuweisen.

Klicken Sie auf , um den Spielgeräte-Profilier anzuzeigen.



{button ,AL(` macros;controls')} Siehe auch

Modustaste

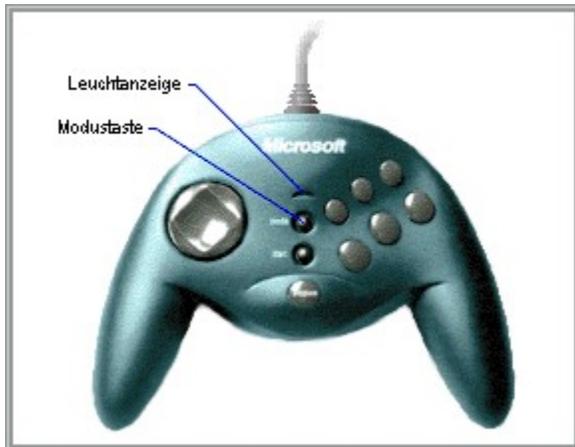
Drücken Sie die Modustaste, um zwischen den beiden folgenden Game pad-Betriebsarten zu wechseln.

- Digitale Übersteuerung

Bei eingeschalteter Leuchtanzeige befindet sich Ihr SideWinder Game pad im digitalen Übersteuerungsmodus und ist deshalb spielbereit.

- Durchgang

Bei ausgeschalteter Leuchtanzeige befindet sich Ihr SideWinder Game pad im Durchgangsmodus. Dies bedeutet, daß Sie ein an Ihr SideWinder Game pad angeschlossenes Gerät verwenden können. Das Game pad selbst läßt sich dann nicht benutzen.



Anmerkungen

- Wenn Sie mehrere miteinander verkettete SideWinder Game pads haben, sind automatisch alle Game pad-Leuchtanzeigen eingeschaltet (alle Game pads befinden sich also im digitalen Übersteuerungsmodus). Sollte eine der Leuchtanzeigen ausgeschaltet sein, gibt es möglicherweise Hardware-Probleme mit diesem Game pad. In diesem Fall wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler.
- Sie können nicht gleichzeitig das SideWinder Game pad und ein anderes PC-Spielgerät verwenden.
- Wenn Sie in den Durchgangsmodus umschalten, um ein mit dem SideWinder Game pad verbundenes zweites Spielgerät (kein SideWinder 3D Pro-Joystick) zu verwenden, müssen Sie unter Windows mit Hilfe der **Eigenschaften des Spielgeräts** das andere Gerät als **Gerät 1** konfigurieren. Eine solche Neukonfiguration ist nicht notwendig, wenn Sie zwischen dem SideWinder Game pad und dem SideWinder 3D Pro-Joystick umschalten, weil beide Geräte nach dem Umschalten automatisch als **Gerät 1** konfiguriert werden. Klicken Sie auf , um die **Eigenschaften des Spielgeräts** anzuzeigen.

{button ,AL(` modes;controls;connecting;assigning') } Siehe auch

Übersicht der Steuerelemente des SideWinder Game pads

Um eine kurze Beschreibung eines Game pad-Steuerelementes anzuzeigen, klicken Sie auf das entsprechende Steuerelement in der folgenden Abbildung:



{button ‚AL(`controls`)‘} Siehe auch

Starttaste

Wenn Ihr Spielprogramm geladen ist, drücken Sie die Starttaste, um das Spiel zu starten (oder erneut zu starten). Die Starttaste funktioniert nur bei Spielen, die das SideWinder Game pad ausdrücklich unterstützen.



Tip

- Wenn Ihr Spiel das SideWinder Game pad nicht ausdrücklich unterstützt, kann das Spiel eventuell durch einen besonderen Tastenanschlag gestartet werden. (Entsprechende Informationen entnehmen Sie bitte der zum jeweiligen Spiel gehörenden Dokumentation.) In diesem Fall können Sie den Spielgeräte-Profilierer verwenden, um diesen Tastenanschlag einer der Game pad-Tasten zuzuweisen.

{button ,AL(`controls`)} Siehe auch

Taste A

Taste A entspricht der Taste 1 eines Standard-Joysticks. (Es handelt sich im allgemeinen um den Joystick-Auslöser) Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, wie Ihr jeweiliges Spiel die Taste 1 verwendet.

Taste B

Taste B entspricht der Taste 2 eines Standard-Joysticks. Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, wie Ihr jeweiliges Spiel die Taste 2 verwendet.

Taste C

Taste C funktioniert folgendermaßen:

- Falls Ihr Spiel für Windows 95 entworfen wurde, entspricht die Taste C der Joystick-Taste 3. Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, wie Ihr jeweiliges Spiel die Taste 3 verwendet.
- Die Taste C hat keine Bedeutung, wenn Sie Ihr Spiel in einem MS-DOS-Fenster unter Windows 95 ausführen.

Taste X

Taste X funktioniert folgendermaßen:

- Falls Ihr Spiel für Windows 95 entworfen wurde, entspricht die Taste X der Joystick-Taste 4.
- Wenn Sie Ihr Spiel in einem MS-DOS-Fenster unter Windows 95 ausführen, entspricht Taste X der Joystick-Taste 3.

Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, wie Ihr jeweiliges Spiel die Tasten 3 oder 4 verwendet.

Taste Y

Taste Y funktioniert folgendermaßen:

- Falls Ihr Spiel für Windows 95 entworfen wurde, entspricht die Taste Y der Joystick-Taste 5.
- Wenn Sie Ihr Spiel in einem MS-DOS-Fenster unter Windows 95 ausführen, entspricht Taste Y der Joystick-Taste 4.

Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, wie Ihr jeweiliges Spiel die Tasten 4 oder 5 verwendet.

Taste Z

Taste Z funktioniert folgendermaßen:

- Falls Ihr Spiel für Windows 95 entworfen wurde, entspricht die Taste Z der Joystick-Taste 6. Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, wie Ihr jeweiliges Spiel die Taste 6 verwendet.
- Die Taste Z hat keine Bedeutung, wenn Sie Ihr Spiel in einem MS-DOS-Fenster unter Windows 95 ausführen.

Kalibrieren

Der Ausdruck wird benutzt, um die manuelle Festlegung der Joystick-Mittelstellung, des Bewegungsspielraums von Joystick, Schubkontrolle und Ruder sowie die Einstellung der Richtungen für den Coolie-Hat-Schalter zu beschreiben.

Microsoft SideWinder Game pad und Microsoft SideWinder 3D Pro-Joystick werden automatisch kalibriert. Um einen Standard-Joystick zu kalibrieren, verwenden Sie die **Eigenschaften des Spielgeräts**.

Steuerung

Mit diesem Ausdruck beziehen sich die meisten Spiele auf das Eingabegerät, mit dem das jeweilige Spiel kontrolliert wird.

Sie könnten beispielsweise einen Joystick, ein Game pad, eine Tastatur oder eine Maus als Steuerung für ein bestimmtes Spiel auswählen.

Standardprofil

Als Profil wird eine Gruppe von angepaßten Einstellungen für eine besondere Gerät-/Spiel-Kombination bezeichnet. Das Standardprofil wird automatisch geladen, wenn Sie ein bestimmtes Spiel starten. In der Anzeige des Spielgeräte-Profilers ist das zum Standardprofil gehörende Kontrollkästchen **Dieses Profil beim Starten des Spiels laden** aktiviert.

Sie können beispielsweise mehrere Profile für Microsoft Fury3 in Verbindung mit einem SideWinder Game pad erstellen und dann eines als das Standardprofil festlegen. Wenn Sie Computerspiele mit mehreren Personen unter Verwendung mehrerer SideWinder Game pads spielen, kann jede Person ein Standardprofil für ihr Game pad wählen.

Digitaler Übersteuerungsmodus

Die Betriebsart Ihres SideWinder Game pads, die Ihnen ermöglicht, das Game pad selber anstelle der mit ihm verbundenen Geräte zu verwenden.

Wenn sich Ihr SideWinder Game pad im digitalen Übersteuerungsmodus befindet, ist die grüne Leuchtanzeige auf dem Game pad eingeschaltet.

R-Kreuz

Die Taste auf Ihrem Game pad, mit deren Hilfe Sie sich in bis zu acht verschiedene Richtungen innerhalb Ihres Spiels bewegen können: nach oben, nach unten, nach links und nach rechts sowie in die vier diagonalen Richtungen.

Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, ob Ihr jeweiliges Spiel alle acht Richtungen unterstützt.

Ausführbare Spieldatei

Die Datei, die Ihr jeweiliges Spiel startet. Normalerweise handelt es sich um eine Datei mit einer EXE- oder COM-Namenserweiterung)

Um jedesmal, wenn Sie ein Spiel starten, das (Ihre persönlichen Einstellungen enthaltende) Standardprofil des Spiels zu laden, muß der Spielgeräte-Profilierer die ausführbare Datei des Spiels kennen.

Spielanschluß

Die Buchse an der Rückseite des SideWinder Game pads, mit der Sie ein anderes Spielgerät anschließen können. Folgende Verbindungen sind möglich:

- Anschluß von bis zu drei weiteren SideWinder Game pads. (Die Geräte werden jeweils in Reihe miteinander verbunden.)
- Anschluß eines einzelnen anderen Spielgeräts am ersten SideWinder Game pad.

Gerät-/Spiel-Kombination

Jedes Profil, das Sie mit Hilfe des Spielgeräte-Profilers erstellen, betrifft sowohl ein bestimmtes Spiel als auch ein besonderes Spielgerät oder eben eine "Gerät/Spiel -Kombination".

Für jede Gerät-/Spiel-Kombination können Sie beliebig viele verschiedene Profile erstellen. Beispielsweise können Sie und ein Freund separate Profile für ein Spiel in Verbindung mit einem SideWinder Game pad erstellen. Wenn Sie für ein Spiel mehrere miteinander verbundene SideWinder Game pads verwenden, können Sie für jedes Game pad eines oder mehrere Profile erstellen.

Zuordnung zwischen PC-Tastatur und Spielgerättaste

Falls Sie eine typische Bewegung innerhalb Ihres Spiels unter Verwendung von einer oder zwei Tasten der PC-Tastatur realisieren, haben Sie die Möglichkeit, diese Betätigung der PC-Tastatur einer Taste Ihres SideWinder-Spielgeräts zuzuweisen. Auf diese Weise definieren Sie eine "Zuordnung zwischen PC-Tastatur und Spielgerättaste".

Linker Auslöser

Der linke Auslöser funktioniert folgendermaßen:

- Falls Ihr Spiel für Windows 95 entworfen wurde, entspricht der linke Auslöser der Joystick-Taste 7. Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, wie Ihr jeweiliges Spiel die Taste 7 verwendet.
- Der linke Auslöser hat keine Bedeutung, wenn Sie Ihr Spiel in einem MS-DOS-Fenster unter Windows 95 ausführen.

Leuchtanzeige

Die grüne Leuchtanzeige auf dem SideWinder Game pad zeigt die aktuelle Game pad-Betriebsart an:

- Bei eingeschalteter Leuchtanzeige befindet sich das Game pad im digitalen Übersteuerungsmodus und ist deshalb spielbereit.
- Bei ausgeschalteter Leuchtanzeige befindet sich das Game pad im Durchgangsmodus. Dies bedeutet, daß Sie ein an Ihr SideWinder Game pad angeschlossenes Gerät verwenden können. Das Game pad selber läßt sich dann nicht benutzen.

Makro

Makros sind Folgen von Game pad-Tastenanschlägen. Mit Hilfe des Spielgeräte-Profilers können Sie eine Folge von SideWinder Game pad-Tastenanschlägen einer der Game pad-Tasten zuweisen. Um das Makro in Ihrem Spiel auszuführen, verwenden Sie die Makrotaste auf dem SideWinder Game pad wie eine UMSCHALT-Taste. Halten Sie die Makrotaste gedrückt, während Sie die Game pad-Taste drücken, der Sie das Makro zugewiesen haben.

Makrotaste

Die Makrotaste (M-Taste) auf Ihrem Game pad ermöglicht Ihnen, mit dem Spielgeräte-Profilier aufgezeichnete Makros abzuspielen.

Um ein Makro abzuspielen, halten Sie die Makrotaste gedrückt, und drücken Sie dann die Game pad-Taste (A, B, C, X, Y, Z, den linken oder rechten Auslöser), der Sie das Makro zugewiesen haben.

Modustaste

Drücken Sie die Modustaste, um zwischen den beiden folgenden Betriebsarten zu wechseln.

- **Digitale Übersteuerung**
Bei eingeschalteter Leuchtanzeige befindet sich Ihr SideWinder Game pad im digitalen Übersteuerungsmodus und ist deshalb spielbereit.
- **Durchgang**
Bei ausgeschalteter Leuchtanzeige befindet sich Ihr SideWinder Game pad im Durchgangsmodus. Dies bedeutet, daß Sie ein an Ihr SideWinder Game pad angeschlossenes Gerät verwenden können. Das Game pad selber läßt sich dann nicht benutzen.

Durchgangsmodus

Die Betriebsart Ihres SideWinder Game pads, die Ihnen ermöglicht, die an Ihr SideWinder Game pad angeschlossenen Geräte anstelle des Game pads selbst zu verwenden.

Wenn sich Ihr SideWinder Game pad im digitalen Übersteuerungsmodus befindet, ist die grüne Leuchtanzeige auf dem Game pad ausgeschaltet.

Profil

Eine Gruppe von personalisierten Einstellungen für eine bestimmte Gerät-/Spiel-Kombination. Mit Hilfe eines Profils lassen sich jeweils für ein bestimmtes Spielprogramm die Funktionen der Tasten auf Ihrem Spielgerät festlegen. Ein Profil kann folgende Elemente enthalten:

- Spielbewegungen, die durch Betätigungen der PC-Tastatur ausgelöst werden. Wenn Ihr Spiel weniger als acht Steuerungstasten unterstützt und Sie die PC-Tastatur für Bewegungen innerhalb Ihres Spiels verwenden (wie beispielsweise die Tastenkombination STRG+T, um Torpedos abzuschießen), dann können Sie auf die Tastatur verzichten, indem Sie die den Spielbewegungen entsprechenden Tastaturanschläge den zusätzlichen Tasten auf Ihrem SideWinder Game pad oder Ihrem SideWinder 3D Pro-Joystick zuweisen.
- Makros. Wenn Sie das SideWinder Game pad verwenden, können Sie eine (als "Makro" bezeichnete) Folge von Game pad-Tastenanschlägen einer einzelnen Taste des SideWinder Game pads zuweisen.

Rechter Auslöser

Der rechte Auslöser funktioniert folgendermaßen:

- Falls Ihr Spiel für Windows 95 entworfen wurde, entspricht der rechte Auslöser der Joystick-Taste 8. Entnehmen Sie bitte der zugehörigen Dokumentation, wie Ihr jeweiliges Spiel die Taste 8 verwendet.
- Der rechte Auslöser hat keine Bedeutung, wenn Sie Ihr Spiel in einem MS-DOS-Fenster unter Windows 95 ausführen.

Starttaste

Wenn Ihr Spielprogramm geladen ist, drücken Sie die Starttaste, um das Spiel zu starten (oder erneut zu starten). Die Starttaste funktioniert nur bei Spielen, die das SideWinder Game pad ausdrücklich unterstützen.

Wichtiger Hinweis zur Ergonomie



In einigen medizinischen Studien werden bestimmte körperliche Beschwerden und Verletzungen auf langandauernde, sich wiederholende Bewegungsabläufe, gekoppelt mit einer ungeeigneten Arbeitsumgebung und falschen Arbeitsgewohnheiten, zurückgeführt. Dazu gehören Karpaltunnelsyndrom (KTS), Tendinitis (Sehnenentzündung), De Quervain-Tendinitis und Tenosynovitis (Sehnscheidenentzündung). Legen Sie regelmäßig Pausen ein, während Sie das Game pad verwenden. Wenn Sie Schmerzen, Taubheitsgefühle oder ein Kribbeln in Ihren Armen, Handgelenken oder Händen verspüren, konsultieren Sie einen Arzt.

So weisen Sie einem Spielgerät eine Geräte-ID zu

- 1 Klicken Sie auf , um die **Eigenschaften des Spielgeräts** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf **Gerätezuweisung**.
- 3 Wählen Sie unter **Geräteauswahl** das Gerät aus, dem Sie eine Geräte-ID zuweisen möchten.
- 4 Wählen Sie unter **Zuweisung** die Geräte-ID aus, die Sie für das ausgewählte Gerät verwenden möchten.

Tips

- Die meisten Spiele benötigen **Gerät 1** als Geräte-ID.
- Wenn Ihr Spielgerät nicht reagiert, müssen Sie gegebenenfalls diesem Gerät die Geräte-ID **Gerät 1** zuweisen.
- Wenn Sie einen Microsoft SideWinder 3D Pro-Joystick an ein Microsoft SideWinder Game pad angeschlossen haben, wird dem verwendeten Gerät automatisch die Geräte-ID **Gerät 1** zugewiesen.
- Haben Sie das Microsoft SideWinder Game pad oder den Microsoft SideWinder 3D Pro-Joystick verwendet und verwenden anschließend ein anderes PC-Spielgerät, funktioniert das Gerät möglicherweise erst, wenn Sie ihm die Geräte-ID **Gerät 1** zuweisen.
- Spiele, die den gleichzeitigen Einsatz mehrerer SideWinder Game pads unterstützen, verwenden **Gerät 1** für das erste Game pad, **Gerät 2** für das zweite Game pad usw. (bis zu **Gerät 4**, wenn vier SideWinder Game pads miteinander verbunden sind). Die Geräte werden automatisch konfiguriert.

{button ‚AL(`connecting`)} Siehe auch

So testen Sie das SideWinder Game pad

- 1 Klicken Sie auf , um die **Eigenschaften des Spielgeräts** anzuzeigen.
- 2 Wählen Sie das SideWinder Game pad, das Sie testen möchten, aus der Liste **Geräte** aus.
- 3 Klicken Sie auf **Test**.
- 4 Drücken Sie die Taste, deren Funktion Sie überprüfen möchten.

Wenn die entsprechende Taste in der Game pad-Abbildung auf dem Bildschirm aufleuchtet, ist Ihr Game pad richtig angeschlossen.

Anmerkung

- Wenn Sie mehr als ein SideWinder Game pad mit Ihrem Computer verbunden haben, werden für alle angeschlossenen Game pads separate Abbildungen auf dem Bildschirm angezeigt, und Sie können für jedes Game pad die Tasten testen.

{button ,AL(` connecting;assigning')}} Siehe auch

Deinstallieren der Software für das SideWinder Game pad

Mit Hilfe der folgenden Anweisungen entfernen Sie die gesamte zum SideWinder Game pad gehörende Software von Ihrer Festplatte und stellen die Standardkonfiguration Ihres Systems wieder her.

- 1 Klicken Sie auf **Start**, zeigen Sie auf **Einstellungen**, und klicken Sie anschließend auf **Systemsteuerung**.
- 2 Doppelklicken Sie auf **Software**, und klicken Sie anschließend auf **Installieren/Deinstallieren**.
- 3 Klicken Sie auf den Eintrag **Microsoft SideWinder Game pad** und anschließend auf **Hinzufügen/Entfernen**.

Anmerkungen

- Die Deinstallation der Software für das SideWinder Game pad entfernt die SideWinder Game pad-Treiber, das Online-Benutzerhandbuch, die Datei README.TXT, sowie den Spielgeräte-Profilierer und die **Eigenschaften des Spielgeräts**.
- Wenn Sie ein anderes Microsoft-Spielgerät besitzen, das den Spielgeräte-Profilierer und die **Eigenschaften des Spielgeräts** verwendet, installieren Sie die Software neu, die mit diesem anderen Microsoft-Spielgerät ausgeliefert wurde.

Eigenschaften des Spielgeräts melden, daß Ihr Game pad nicht angeschlossen ist

Stellen Sie sicher, daß folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Die grüne Leuchtanzeige auf Ihrem SideWinder Game pad ist eingeschaltet. Drücken Sie gegebenenfalls einmal die Modus-Taste, um die Leuchtanzeige einzuschalten.
- Ihr SideWinder Game pad ist sicher mit dem 15-Pin-Spielanschluß Ihres Computers verbunden.
- Falls Ihr Computer mit einer Netzwerkkarte ausgestattet ist, ist kein Game pad (oder eine andere Spielvorrichtung) an den 15-Pin-Netzwerkanschluß angeschlossen.
- Windows 95 ist richtig für Ihren Spielanschluß konfiguriert.
{button ,II(`gamepad.hlp>trbl',`gptrbCheckGamePortConfig')} Ich möchte die Konfiguration meines Spielanschlusses überprüfen.

{button ,AL(`testing;uninstall')} Siehe auch

So überprüfen Sie die Konfiguration Ihres Spielanschlusses

- 1 Klicken Sie auf **Start**, zeigen Sie auf **Einstellungen**, klicken Sie auf Systemsteuerung, und doppelklicken Sie anschließend auf **System**.
- 2 Klicken Sie auf **Geräte-Manager**.
- 3 Klicken Sie auf **Modelle nach Typ anzeigen**.
- 4 Klicken Sie in der Liste der Hardware-Komponenten auf **Audio-, Video- und Game-Controller**, um die Liste an dieser Stelle zu erweitern.

Ist ein rotes X oder ein gelbes Ausrufezeichen (!) neben dem Joystick-Spielanschluß zu sehen?

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

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

{button ,AL(`testing')} Siehe auch

So überprüfen Sie, ob ein Ressourcenkonflikt zwischen dem Spielanschluß und einem anderen Gerät vorliegt

- 1 Klicken Sie auf **Joystick-Spielanschluß** und anschließend auf **Eigenschaften**.
- 2 Klicken Sie auf die Registerkarte **Allgemein**, und stellen Sie sicher, daß das Kontrollkästchen **Ausgangskonfiguration** aktiviert ist.
- 3 Klicken Sie auf die Registerkarte **Ressourcen**, und stellen Sie sicher, daß in der Liste der **Gerätekonflikte** nur der Eintrag "Keine Konflikte" angezeigt wird.
Wenn ein Gerätekonflikt gemeldet wird, ist Ihr Computer nicht richtig installiert. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation, die zu Ihrem Audio oder Game Controller gehört, oder wenden Sie sich an Ihren Computerhändler.

{button ,AL(`testing')}` Siehe auch

Ihr Spielanschluß ist richtig für Windows 95 konfiguriert

Sollten sich dennoch weitere Probleme ergeben, konsultieren Sie bitte die Dokumentation, die zu Ihrem Audio- oder Game-Controller gehört, oder wenden Sie sich an Ihren Computerhändler.

{button ,AL(`testing`)} Siehe auch

Sie haben mehrere SideWinder Game pads miteinander verbunden, aber sie funktionieren nicht

Stellen Sie sicher, daß folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Ihr erstes SideWinder Game pad ist sicher mit dem 15-Pin-Spielanschluß Ihres Computers verbunden. Die anderen SideWinder Game pads sind ebenfalls fest miteinander verbunden.
- Falls Ihr Computer mit einer Netzwerkkarte ausgestattet ist, darf kein Game pad (oder eine andere Spielvorrichtung) an den 15-Pin-Netzwerkanschluß angeschlossen sein.
- Ihre Hardware erfüllt die folgenden Voraussetzungen für die Unterstützung mehrerer SideWinder Game pads:
 - IBM-PC-kompatibler Computer mit 486DX/66 -Prozessor (oder höher), 8 MB RAM und 6 MB freiem Speicherplatz auf der Festplatte, auf dem das Betriebssystem Windows 95 installiert ist.
 - IBM-PC-kompatibler Spielanschluß, konfiguriert mit der E/A-Geräteadresse 201.
- Die Game pad-Tasten funktionieren nach Vorschrift.

Klicken Sie auf , um die **Eigenschaften des Spielgeräts** anzuzeigen.

Wählen Sie aus der Liste der Geräte das Gerät aus, das Sie überprüfen möchten, und klicken Sie anschließend auf **Test**. Drücken Sie eine Taste auf Ihrem Game pad, und stellen Sie sicher, daß die entsprechende Taste auf dem Bildschirm aufleuchtet.

Wenn die Steuerung Ihres Game pads unter der Kontrolle der **Eigenschaften des Spielgeräts** funktioniert, das Gerät aber nicht mit Ihren Spielen zusammenarbeitet, sind Ihre Spiele möglicherweise nicht mit dem SideWinder Game pad kompatibel. Sie können der Datei README.TXT auf der SideWinder Game pad-Diskette eine Liste aller Spiele entnehmen, deren Inkompatibilität mit dem SideWinder Game pad bekannt ist. Konsultieren Sie auch die Dokumentation zu Ihrem Spiel.

- Die grüne Leuchtanzeige auf jedem SideWinder Game pad muß eingeschaltet sein. Wenn Sie über mehrere miteinander verbundene SideWinder Game pads verfügen, sind automatisch alle Game pad-Leuchtanzeigen eingeschaltet. Sollte eine der Leuchtanzeigen ausgeschaltet sein, besteht möglicherweise ein Hardware-Problem mit diesem Game pad. In diesem Fall wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler.
- Windows 95 ist richtig für Ihren Spielanschluß konfiguriert.
{button ,Jl(`gamepad.hlp>trbl',`gptrbCheckGamePortConfig')} Ich möchte die Konfiguration meines Spielanschlusses überprüfen.

{button ,AL(`testing')} Siehe auch

Ihr Spielprogramm wird langsamer, während Sie Ihr Sidewinder Game pad benutzen

Wenn Ihr Spielprogramm "einzufrieren" scheint oder das Spiel beginnt, nur noch in Zeitlupe zu funktionieren, während Sie Ihr SideWinder Game pad verwenden, stellen Sie sicher, daß folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Ihr SideWinder Game pad ist sicher mit dem 15-Pin-Spielanschluß Ihres Computers verbunden. Wenn Sie mehrere SideWinder Game pads angeschlossen haben, achten Sie darauf, daß alle Game pads fest miteinander verbunden sind. Falls Ihr Computer mit einer Netzwerkkarte ausgestattet ist, darf kein Game pad (oder eine andere Spielvorrichtung) an den 15-Pin-Netzwerkanschluß angeschlossen sein.
- Die grüne Leuchtanzeige auf Ihrem SideWinder Game pad muß eingeschaltet sein. Drücken Sie gegebenenfalls einmal die Modus-Taste, um die Leuchtanzeige einzuschalten.
- Wenn Sie über mehrere miteinander verbundene SideWinder Game pads verfügen, sind normalerweise alle Game pad-Leuchtanzeigen automatisch eingeschaltet. Sollte eine der Leuchtanzeigen ausgeschaltet sein, gibt es möglicherweise Probleme mit diesem Game pad. In diesem Fall wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler.

{button ,AL(` modes')} Siehe auch

Ihr SideWinder Game pad funktioniert nicht

Stellen Sie sicher, daß folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Die grüne Leuchtanzeige auf Ihrem SideWinder Game pad muß eingeschaltet sein. Drücken Sie gegebenenfalls einmal die Modus-Taste, um die Leuchtanzeige einzuschalten.
- Ihr SideWinder Game pad ist sicher mit dem 15-Pin-Spielanschluß Ihres Computers verbunden. Wenn Sie mehrere SideWinder Game pads angeschlossen haben, achten Sie darauf, daß alle Game pads fest miteinander verbunden sind. Falls Ihr Computer mit einer Netzwerkkarte ausgestattet ist, darf kein Game pad (oder eine andere Spielvorrichtung) an den 15-Pin-Netzwerkanschluß angeschlossen sein.
- Ihre Hardware erfüllt die folgenden Voraussetzungen:
 - IBM-PC-kompatibler Computer mit 486DX/66 -Prozessor (oder höher), 8 MB RAM und 6 MB freiem Speicherplatz auf der Festplatte, auf dem das Betriebssystem Windows 95 installiert ist.
 - IBM-PC-kompatibler Spielanschluß, konfiguriert mit der E/A-Geräteadresse 201.
- Die Game pad-Tasten funktionieren nach Vorschrift.

Klicken Sie auf , um die **Eigenschaften des Spielgeräts** anzuzeigen.

Wählen Sie das Gerät aus der Liste der Geräte aus, das Sie überprüfen möchten, und klicken Sie anschließend auf **Test**. Drücken Sie eine Taste auf Ihrem Game pad, und stellen Sie sicher, daß die entsprechende Taste auf dem Bildschirm aufleuchtet.

Wenn die Steuerung Ihres Game pads unter der Kontrolle der **Eigenschaften des Spielgeräts** funktioniert, das Gerät aber nicht mit Ihren Spielen zusammenarbeitet, sind Ihre Spiele möglicherweise nicht mit dem SideWinder Game pad kompatibel. Sie können der Datei README.TXT auf der SideWinder Game pad-Diskette eine Liste aller Spiele entnehmen, deren Inkompatibilität mit dem SideWinder Game pad bekannt ist. Konsultieren Sie auch die Dokumentation zu Ihrem Spiel.

- Ihrem SideWinder Game pad ist die ID **Gerät 1** unter Windows mit Hilfe der **Eigenschaften des Spielgeräts** zugewiesen worden.

Klicken Sie auf , um die **Eigenschaften des Spielgeräts** anzuzeigen.

Überprüfen Sie in der Liste der Geräte, ob dem Gerät **Microsoft SideWinder Game pad** die Geräte-ID 1 zugewiesen ist. Ist das nicht der Fall, klicken Sie auf **Gerätezuweisung**. Klicken Sie unter **Zuweisung** auf den Eintrag **Gerät 1**. Klicken Sie unter **Geräteauswahl** auf den Eintrag **Microsoft SideWinder Game pad**.

- Windows 95 ist richtig für Ihren Spielanschluß konfiguriert.
{button ,Jl(`gamepad.hlp>trbl',`gptrbCheckGamePortConfig')} Ich möchte die Konfiguration meines Spielanschlusses überprüfen.

{button ,AL(`testing;connecting;modes')} Siehe auch

Die Einstellungen des Profils Ihres SideWinder Game pads funktionieren nicht richtig

Stellen Sie sicher, daß folgende Bedingungen erfüllt sind::

- Die grüne Leuchtanzeige auf Ihrem SideWinder Game pad ist eingeschaltet. Drücken Sie gegebenenfalls einmal die Modus-Taste, um die Leuchtanzeige einzuschalten.
- Sie haben mit Hilfe des Spielgeräte-Profilers eine Zuordnung zwischen Ihrem Spielprogramm und dem SideWinder Game pad vorgenommen und für diese Gerät-/Spiel-Kombination ein Profil erstellt.
- Vergewissern Sie sich, daß der Spielgeräte-Profiler das gewünschte Profil als Standardprofil des jeweiligen Spiels konfiguriert hat.
- Wenn Sie über mehrere miteinander verbundene SideWinder Game pads verfügen, sind normalerweise alle Game pad-Leuchtanzeigen automatisch eingeschaltet. Sollte eine der Leuchtanzeigen ausgeschaltet sein, besteht möglicherweise ein Hardware-Problem mit diesem Game pad. In diesem Fall wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler.

Weitere Informationen über Ihre SideWinder Game pad-Profile finden Sie im *Spielgeräte-Profiler Online-Benutzerhandbuch*, verfügbar im Menü **Hilfe** des Spielgeräte-Profilers.

Klicken Sie auf , um den **Spielgeräte-Profiler** anzuzeigen.

{button ‚AL(` profiles;modes`)}` Siehe auch

Ihr zweites Spielgerät funktioniert nicht

Unter Windows 95 benötigen eine Reihe von Spielen **Gerät 1** als Geräte-ID Ihres Spielgerätes. Wenn Sie zwischen zwei digitalen Microsoft SideWinder-Geräten umschalten, erfolgt eine solche Zuweisung automatisch. Beim Umschalten zwischen einem anderen Spielgerät und einem digitalen SideWinder-Spielgerät müssen Sie jedesmal das jeweils aktuelle Gerät als **Gerät 1** konfigurieren.

So ändern Sie eine Geräte-ID in "Gerät 1"

- 1 Klicken Sie auf , um die **Eigenschaften des Spielgeräts** anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie auf **Gerätezuweisung**.
- 3 Klicken Sie unter **Zuweisung** auf den Eintrag **Gerät 1**.
- 4 Klicken Sie unter **Geräteauswahl** auf das Gerät, dem Sie die ID **Gerät 1** zuweisen möchten.

Sollte Ihr Gerät weiterhin nicht funktionieren, überprüfen Sie die zu dem Gerät gehörende Dokumentation, oder wenden Sie sich an Ihren Fachhändler.

{button ,AL(`connecting')}` Siehe auch

