



## 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 le 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 une manette Microsoft SideWinder, le numéro d'identification Périphérique 1 sera automatiquement affecté à la manette que vous utilisez.
- Si vous passez à un autre type de périphérique de jeu pour PC après avoir utilisé la manette SideWinder ou SideWinder 3D Pro, ce périphérique risque de ne pas fonctionner s'il n'est pas identifié comme Périphérique 1.
- Les jeux prenant en charge plusieurs manettes de jeu SideWinder utilisent le numéro 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.


### **Étalonnage d'un périphérique de jeu standard**

- 1 Cliquez sur  pour afficher les Propriétés du périphérique de jeu.
- 2 Dans la liste, sélectionnez le périphérique de jeu que vous voulez étalonner.
- 3 Cliquez sur **Paramètres**.
- 4 Si votre manette de jeu possède un gouvernail, vérifiez que la case **Activer le(s) gouvernail(s)** est cochée.
- 5 Cliquez sur **Étalonner**, puis suivez les instructions affichées à l'écran.


### **Conseil**

- Cliquez sur  pour démarrer l'Assistant ajout de nouveaux matériels si vous n'avez pas encore installé la manette de jeu.

### Modification des paramètres de la manette de jeu SideWinder 3D Pro

- 1 Cliquez sur  pour afficher les Propriétés du périphérique de jeu.
- 2 Cliquez sur **Paramètres**.
- 3 Si votre jeu prend en charge les gouvernails, vérifiez que la case **Activer le(s) gouvernail(s)** est cochée.


### Test des commandes de la manette de jeu SideWinder 3D Pro

- 1 Cliquez sur  pour afficher les Propriétés du périphérique de jeu.
- 2 Dans la liste, sélectionnez la manette de jeu SideWinder 3D Pro que vous voulez tester.
- 3 Cliquez sur **Tester**.
- 4 Déplacez la manette de jeu ou appuyez sur le bouton que vous voulez tester. Si l'indicateur se déplace ou si le bouton correspondant s'allume sur l'écran, la manette de jeu est correctement connectée.


### Remarques

- Si les commandes de la manette de jeu SideWinder 3D Pro 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 la manette. Consultez le fichier Lisezmoi.txt situé sur le CD-ROM de la manette de jeu SideWinder 3D Pro pour trouver la liste des jeux qui ne sont pas compatibles avec celle-ci. Consultez également la documentation du jeu.
- Si les commandes de la manette de jeu SideWinder 3D Pro ne fonctionnent pas dans les Propriétés du périphérique de jeu, vérifiez les points suivant :
  - La manette est connectée correctement au port jeu à 15 broches de l'ordinateur. Si votre ordinateur est équipé d'une carte réseau, vérifiez que vous n'avez pas connecté la manette (ou tout autre périphérique de jeu) au port réseau à 15 broches.
  - Dans la fenêtre des Propriétés du périphérique de jeu, la manette de jeu est identifiée comme Périphérique 1. Si ce n'est pas le cas, cliquez sur **Affectation de périphérique**. Dans la zone **Affectation de périphérique**, sélectionnez **Périphérique 1**. Dans la zone **Sélection de périphérique**, sélectionnez **SideWinder 3D Pro**.

## Test des boutons de la manette de jeu SideWinder

- 1 Cliquez sur  pour afficher les Propriétés du périphérique de jeu.
- 2 Dans la liste, sélectionnez la manette de jeu SideWinder que vous voulez tester.
- 3 Cliquez sur **Tester**.
- 4 Appuyez sur le bouton de la manette de jeu que vous voulez tester. Si le bouton correspondant s'allume sur l'écran, c'est qu'il fonctionne et que la manette est correctement connectée.

### Remarques

- Si les boutons de la manette de jeu SideWinder 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.
- Si les boutons de la manette de jeu SideWinder ne fonctionnent pas dans les Propriétés du périphérique de jeu, vérifiez les points suivants :
  - Le voyant de la manette de jeu est allumé. S'il est éteint, appuyez une fois sur le bouton Mode (M).
  - La manette de jeu est correctement connectée au port jeu à 15 broches de l'ordinateur. Si vous avez connecté plusieurs manettes entre elles, vérifiez qu'elles sont toutes correctement raccordées. Si votre ordinateur est équipé d'une carte réseau, vérifiez que vous n'avez pas connecté la manette (ou tout autre périphérique de jeu) au port réseau à 15 broches.
  - Dans la fenêtre des Propriétés du périphérique de jeu, la manette de jeu est identifiée comme Périphérique 1. Si ce n'est pas le cas, cliquez sur **Affectation de périphérique**. Dans la zone **Affectation de périphérique**, sélectionnez **Périphérique 1**. Dans la zone **Sélection de périphérique**, sélectionnez **SideWinder game pad**.
  - Pour plus de conseils de dépannage, cliquez sur  pour afficher le *Guide de l'utilisateur de la manette de jeu SideWinder en ligne*.

Sélectionnez le numéro d'identification que vous voulez attribuer au périphérique précédemment sélectionné dans la zone de liste **Sélection de périphérique**. De nombreux jeux requièrent que le périphérique de jeu soit identifié comme Périphérique 1 sous Windows.

Si vous avez raccordé une manette de jeu Microsoft SideWinder 3D Pro à la manette Microsoft SideWinder, le périphérique que vous utilisez est automatiquement identifié comme Périphérique 1 chaque fois que vous passez d'un périphérique à l'autre. En revanche, si vous passez à un autre type de périphérique de jeu après avoir utilisé la manette de jeu SideWinder, vous devrez attribuer de nouveau la valeur Périphérique 1 au périphérique lorsque vous l'utiliserez.

Cliquez sur le nom du périphérique auquel vous voulez attribuer un numéro d'identification. Sélectionnez ensuite dans la zone de liste **Affectation** le numéro d'identification.

Cliquez sur ce bouton pour changer le numéro d'identification du périphérique sélectionné. De nombreux jeux requièrent que le périphérique soit identifié comme Périphérique 1 sous Windows.

Si vous avez raccordé une manette de jeu Microsoft SideWinder 3D Pro à la manette Microsoft SideWinder, ces deux périphériques sont automatiquement identifiés comme Périphérique 1 lorsque vous passez de l'un à l'autre. En revanche, si vous passez à un autre type de périphérique de jeu après avoir utilisé la manette de jeu SideWinder, vous devrez attribuer de nouveau la valeur Périphérique 1 au périphérique chaque fois que vous passerez d'un périphérique à l'autre.



Affiche la liste des périphériques auxquels sont actuellement attribués des numéros d'identification système Windows.

Cliquez sur ce bouton pour afficher ou modifier les propriétés du périphérique de jeu sélectionné.

Cliquez sur ce bouton pour tester le périphérique de jeu sélectionné.

Cochez cette case pour activer le ou les gouvernails de la manette de jeu. Si cette case à cocher n'est pas disponible, cela signifie que le périphérique sélectionné ne possède pas de gouvernail.

Cliquez sur ce bouton pour étalonner la manette de jeu. Ce bouton permet de définir l'amplitude de mouvement de la manette. Si celle-ci dispose d'un accélérateur, d'un bouton point de vue ou d'un gouvernail, vous pouvez également étalonner ces commandes.

Appuyez sur un bouton ou une commande du périphérique numérique Microsoft. Si le bouton ou la commande fonctionne correctement et que le périphérique est correctement raccordé, le bouton ou la commande s'allume sur l'écran.

Testez les boutons de la manette de jeu en appuyant sur un de ses boutons. Si le bouton fonctionne correctement, il s'allume sur l'écran. Les numéros attribués aux boutons sont définis par le fabricant de la manette de jeu.

Testez l'amplitude de mouvement de la manette de jeu en dessinant des cercles à l'aide du manche. Si vous ne voyez pas de mouvement correspondant apparaître dans cette zone, réétalonnez la manette. Vous remarquerez que la manette de jeu Microsoft SideWinder 3D Pro s'étalonne automatiquement.



Testez, le cas échéant, les gouvernails de la manette en les déplaçant d'un côté et de l'autre. S'ils ne répondent pas correctement (par exemple, si l'indicateur ne correspond pas au mouvement de la manette ou s'il ne va pas jusqu'en haut ou jusqu'en bas), réétalonnez la manette. Vous remarquerez que la manette de jeu Microsoft SideWinder 3D Pro s'étalonne automatiquement.

Testez, le cas échéant, l'accélérateur de la manette en le déplaçant d'avant en arrière, et inversement. S'il ne répond pas correctement (par exemple, si l'indicateur ne correspond pas au mouvement de la manette ou s'il ne va pas jusqu'en haut ou jusqu'en bas), réétalonnez la manette. Vous remarquerez que la manette de jeu Microsoft SideWinder 3D Pro s'étalonne automatiquement.

Testez, le cas échéant, le bouton point de vue (PDV) de la manette en le déplaçant vers le haut, le bas, la gauche et la droite. S'il ne répond pas correctement (par exemple, si les flèches ne correspondent pas au mouvement de la manette), réétalonnez la manette. Vous remarquerez que la manette de jeu Microsoft SideWinder 3D Pro s'étalonne automatiquement.

