

Brevets

Product	U.S. Patent Numbers	International Patent Numbers
Microsoft SideWinder game pad	Patents Pending.	Patents Pending.
Microsoft SideWinder joystick	D366,655	Taiwan: ND-049778 and other Patents Pending.
	D366,475	Germany: M9,504,786 Great Britain: 2,047,977 Ireland: 10,891 and other Patents Pending.
	D372,709	Germany: M9,509971.9 Great Britain: 2,052,472 Taiwan: ND-052380 and other Patents Pending.
	D371,773	Great Britain: 2,052,473 Taiwan: ND-052381 and other Patents Pending.
	Additional US Patents Pending.	

Boutons du socle

SideWinder 3D Pro possède quatre boutons situés sur le socle qui vous offrent des commandes de jeu supplémentaires pour les jeux fonctionnant sous Windows 95. La fonction de chacun de ces boutons diffère selon les jeux. Par exemple, ils peuvent être employés pour effectuer les actions suivantes :

- Tirer à l'aide d'armes spéciales
- Régler la vitesse du vaisseau
- Sélectionner des cibles



Remarque

- Le nombre de boutons pouvant être utilisés varie selon le type de votre jeu. Les jeux conçus pour les manettes de jeu à deux ou à quatre boutons standard risquent de ne pas fonctionner avec les boutons du socle de SideWinder 3D Pro. Consultez la documentation livrée avec votre jeu pour connaître le nombre de boutons qu'il prend en charge et la fonction de chacun d'eux.
- Si le jeu prend en charge moins de huit boutons de périphérique de jeu, vous pouvez affecter des actions clavier aux boutons de la manette de jeu Sidewinder 3D Pro (boutons 1 à 8) dans l'Assistant de configuration de manette de jeu pour vous passer du clavier.

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

Boutons standard de la manette de jeu

Les quatre boutons situés sur le manche correspondent aux boutons standard d'une manette de jeu. La fonction de chacun de ces boutons diffère selon les jeux. Par exemple, ils peuvent être employés pour effectuer les actions suivantes :

- Tirer à l'aide d'armes à feu
- Sélectionner des armes à feu
- Activer et désactiver les options cabine



Remarque

- Le nombre de boutons pouvant être utilisés varie selon le type de votre jeu. Consultez la documentation livrée avec votre jeu pour connaître le nombre de boutons qu'il prend en charge et la fonction de chacun d'eux.
- Si le jeu prend en charge moins de huit boutons de périphérique de jeu, vous pouvez affecter des actions clavier aux boutons de la manette de jeu Sidewinder 3D Pro (boutons 1 à 8) dans l'Assistant de configuration de manette de jeu pour vous passer du clavier.

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

Conseils de configuration de votre jeu

Configurez votre jeu afin d'utiliser SideWinder 3D Pro au maximum de ses capacités. Si votre jeu :

- Vous demande de sélectionner une manette de jeu particulière et que SideWinder 3D Pro n'est pas répertorié, choisissez Thrustmaster ou CH Flightstick Pro. Placez le commutateur de la manette de jeu sur la position appropriée.
- Prend en charge des axes autres que ceux des x et des y (comme des commandes d'accélération ou de gouvernail), consultez la documentation livrée avec votre jeu pour le configurer correctement afin que le curseur et la rotation de la manette fonctionnent sur les axes supplémentaires.
- Prend en charge uniquement les axes des x et des y, vérifiez s'il fonctionne avec deux manettes de jeu à axes doubles. Si c'est le cas, il est possible que vous puissiez changer les paramètres de configuration du jeu afin que le curseur et la rotation de la manette fonctionnent sur les axes de la seconde manette de jeu (X2 correspondant à la rotation et Y2 au curseur).
- Si le jeu prend en charge moins de huit boutons de périphérie de jeu, vous pouvez affecter des actions clavier aux boutons de la manette de jeu Sidewinder 3D Pro (boutons 1 à 8) dans l'Assistant de configuration de manette de jeu pour vous passer du clavier.

{button ,AL('hardware')} Voir aussi

Présentation de Microsoft SideWinder 3D Pro

SideWinder 3D Pro propose plusieurs nouvelles fonctionnalités conçues pour vous permettre d'optimiser les performances de vos jeux préférés. Ces nouvelles fonctionnalités comprennent :

- Un mode numérique qui améliore les performances de la manette de jeu pour les jeux fonctionnant sous Windows 95.
- Un mode analogique qui permet à la manette de jeu d'être compatible avec les jeux fonctionnant sous MS-DOS.
- De nouveaux boutons situés sur le socle qui vous permettent d'utiliser des fonctions de jeu supplémentaires sous Windows 95.
- La rotation qui donne un troisième degré de liberté au mouvement de la manette de jeu.



Rotation de la manette de jeu

La rotation de la manette de jeu vous offre un troisième degré de liberté à l'aide d'un simple petit mouvement du poignet. Utilisez la rotation en plus du mouvement standard de la manette suivant l'axe des abscisses (x) et l'axe des ordonnées (y). La fonction de la rotation diffère selon les jeux. Par exemple, elle peut-être employée pour effectuer les actions suivantes :

- Changer de point de vue
- Faire pivoter un objet
- Viser
- Actionner le gouvernail
- Mitrailler sur les côtés ou bombarder



Remarque

- Consultez la documentation livrée avec votre jeu pour savoir s'il prend en charge la rotation de la manette de jeu et comment il utilise celle-ci.

{button ,AL(`hardware')}. Voir aussi

Configuration optimale

La manette de jeu Microsoft SideWinder 3D Pro a été conçue pour vous donner des sensations exceptionnelles. Pour optimiser les fonctionnalités de la manette, procédez comme suit :

- Installez le logiciel SideWinder 3D Pro.
- Utilisez SideWinder 3D Pro avec des jeux pour Microsoft Windows 95, conçus tout particulièrement pour fonctionner avec la manette de jeu SideWinder 3D Pro.

Vous pouvez utiliser SideWinder 3D Pro avec d'autres configurations. Cependant, les performances de votre manette de jeu seront accrues si vous utilisez cette configuration optimale.

Si le jeu prend en charge moins de huit boutons de périphérique de jeu, vous pouvez affecter des actions clavier aux boutons de la manette de jeu Sidewinder 3D Pro (boutons 1 à 8) dans l'Assistant de configuration de manette de jeu pour vous passer du clavier.

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

Étalonnage de SideWinder 3D Pro

SideWinder 3D Pro est étalonné automatiquement lorsque vous :


- installez le logiciel SideWinder 3D Pro ;
- redémarrez votre ordinateur ;
- actionnez le commutateur de la manette de jeu.

Important

- Veillez à ce que vos mains ne touchent pas la manette de jeu lors de l'étalonnage automatique, afin que la position centrale du manche utilisée soit correcte.

Si vous exécutez Windows 95, assurez-vous que Microsoft SideWinder 3D Pro est identifié comme Périphérique 1 dans les Propriétés du périphérique de jeu, et que son statut est « OK ». Dans le cas contraire, les paramètres relatifs à l'étalonnage automatique ne seront pas pris en compte.

Pour configurer votre SideWinder 3D Pro en tant que 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 **Microsoft SideWinder 3D Pro**, puis sur **OK**.

Remarque

Certains jeux vous demanderont peut-être d'étalonner à nouveau la manette. Si nécessaire, étalonnez SideWinder 3D Pro en suivant les instructions fournies par votre jeu.

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

Bouton-champignon

Le bouton-champignon vous permet de contrôler la direction du bout du pouce. La fonction du bouton-champignon diffère selon les jeux. Par exemple, il peut être employé pour effectuer les actions suivantes :

- Changer de point de vue
- Modifier le cap du vaisseau
- Changer l'altitude de l'avion



Remarque

- Consultez la documentation livrée avec votre jeu pour savoir s'il prend en charge le bouton-champignon et comment il utilise celui-ci. Si votre jeu gère le bouton-champignon mais que celui de SideWinder 3D Pro ne fonctionne pas, placez le commutateur de la manette de jeu sur l'autre position.

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

Modes de SideWinder 3D Pro

SideWinder 3D Pro est composé à la fois d'un mode numérique et d'un mode analogique. Le mode utilisé par SideWinder 3D Pro dépend de votre jeu, de votre système d'exploitation et d'autres facteurs décrits dans les paragraphes ci-dessous. SideWinder 3D Pro fonctionne automatiquement dans le mode approprié.

Mode numérique

Le mode numérique utilise de nouvelles technologies afin d'obtenir la vitesse, la précision et les performances optimales. De plus, le système de poursuite optique offre un maximum de fiabilité et évite la dérivation.

SideWinder 3D Pro fonctionne automatiquement en mode numérique lorsque :

- votre jeu s'exécute sous Windows 95 (y compris dans une fenêtre MS-DOS sous Windows 95) ;
- le logiciel SideWinder 3D Pro est installé ;
- SideWinder 3D Pro est sélectionné dans la fenêtre **Propriétés de la manette de jeu** de Windows 95.

Mode analogique

En mode analogique, SideWinder 3D Pro fonctionne comme une manette de jeu analogique standard, à ceci près qu'elle possède en outre un système de poursuite optique qui offre un maximum de fiabilité et évite la dérivation.

SideWinder 3D Pro fonctionne automatiquement en mode analogique lorsque :

- votre jeu s'exécute sous MS-DOS ou Windows 3.1 (y compris dans une fenêtre MS-DOS sous Windows 3.1) ;
ou
- le logiciel SideWinder 3D Pro n'est pas installé ;
ou
- SideWinder 3D Pro n'est pas sélectionné dans la fenêtre Propriétés du périphérique de jeu de Windows 95.

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

Curseur

Le curseur vous permet de contrôler les fonctions de jeu incrémentielles. La fonction du curseur diffère selon les jeux. Par exemple, il peut être employé pour effectuer les actions suivantes :

- Réglage des gaz
- Réglage de l'accélération
- Changement d'altitude



Remarques

- Consultez la documentation livrée avec votre jeu pour savoir s'il prend en charge le curseur pour régler les gaz ou l'accélération.
- Si votre jeu prend en charge les gaz ou l'accélération mais que le curseur ne fonctionne pas, placez le commutateur de la manette de jeu sur la position 1.

{button ,AL(' hardware')} Voir aussi

Utilisation du commutateur de la manette de jeu

SideWinder 3D Pro est doté d'un commutateur de manette de jeu qui a une incidence sur le fonctionnement des commandes de SideWinder 3D Pro. Le commutateur est situé à l'arrière de la manette de jeu, sous le câble.

Si votre jeu est configuré pour utiliser :

- une manette de jeu CH Flightstick Pro series, placez le commutateur sur la position 1 ;
- une manette de jeu Thrustmaster, placez le commutateur sur la position 2 ;
- une manette de jeu SideWinder 3D Pro, placez le commutateur indifféremment sur la position 1 ou 2.

Si vous utilisez la [configuration optimale](#), toutes les commandes de SideWinder 3D fonctionnent quelle que soit la position du commutateur. Dans les autres cas, la position du commutateur a une incidence sur les commandes de SideWinder 3D Pro comme indiqué dans le tableau suivant.

Commandes prises en charge	Position 1	Position 2
Curseur	Oui	Non
Bouton-champignon	Oui	Oui
Plusieurs boutons enfoncés simultanément	Non	Oui
Quatre boutons standard de manette de jeu	Oui	Oui
Boutons du socle	Non	Non
Rotation de la manette de jeu	Oui	Oui

Consultez la documentation livrée avec votre jeu pour savoir quelles commandes il prend en charge. Vous pouvez tester les deux positions du commutateur pour savoir laquelle fonctionne le mieux avec votre jeu.

Remarque


- La façon dont le bouton-champignon communique avec votre jeu dépend de la position du commutateur de la manette de jeu. Si un bouton-champignon est géré par votre jeu mais que celui de SideWinder 3D Pro ne fonctionne pas, placez le commutateur sur l'autre position.

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

Utilisation de la manette de jeu en toute sécurité

Certaines études font apparaître que l'exécution de gestes répétitifs sur des périodes prolongées, associée à un environnement de travail inadapté et à de mauvaises habitudes, pourrait être à l'origine de douleurs ou de lésions physiques, parmi lesquelles le syndrome du canal carpien (S.C.C.), les tendinites et les téno-synovites. 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.

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

Test de la manette de jeu SideWinder 3D Pro

- 1 Cliquez sur  pour afficher les Propriétés du périphérique de jeu.
- 2 Dans la liste **Périphérique**, cliquez sur **Microsoft SideWinder 3D Pro**.
- 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 est correctement connectée.
- 5 Testez les mouvements de votre manette de jeu, l'accélérateur, le gouvernail ou le bouton-champignon.
Si le mouvement reproduit à l'écran correspond à la façon dont vous avez contrôlé la manette de jeu, cela signifie que les commandes de la manette répondent correctement.

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

Connexion de la manette de jeu SideWinder 3D Pro 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

- Si vous exécutez Windows 95, assurez-vous que Microsoft SideWinder 3D Pro est identifié comme Périphérique 1 dans les Propriétés du périphérique de jeu, et que son statut est « OK ». Dans le cas contraire, les paramètres relatifs à l'étalonnage automatique ne seront pas pris en compte.
- 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(`connect')} Voir aussi

Désinstallation du logiciel de la manette de jeu SideWinder 3D Pro

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 3D Pro**, 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.

mode analogique

En mode analogique, SideWinder 3D Pro fonctionne comme une manette de jeu analogique standard, à ceci près qu'elle possède en outre un système de poursuite optique qui offre un maximum de fiabilité et évite la dérivation.

SideWinder 3D Pro fonctionne automatiquement en mode analogique lorsque :

- votre jeu s'exécute sous MS-DOS ou Windows 3.1 (y compris dans une fenêtre MS-DOS sous Windows 3.1) ;
ou
- le logiciel SideWinder 3D Pro n'est pas installé ;
ou
- SideWinder 3D Pro n'est pas sélectionné dans la fenêtre **Propriétés de la manette de jeu** de Windows 95.

mode numérique

Le mode numérique utilise de nouvelles technologies afin d'obtenir la vitesse, la précision et les performances optimales. De plus, le système de poursuite optique offre un maximum de fiabilité et évite la dérivation.

SideWinder 3D Pro fonctionne automatiquement en mode numérique lorsque :

- votre jeu s'exécute sous Windows 95 (y compris dans une fenêtre MS-DOS sous Windows 95) ;
- le logiciel SideWinder 3D Pro est installé ;
- SideWinder 3D Pro est sélectionné dans la fenêtre **Propriétés du périphérique de jeu** de Windows 95.

configuration optimale

Pour optimiser les fonctionnalités de SideWinder 3D Pro, procédez comme suit :

- installez le logiciel SideWinder 3D Pro ;
- utilisez SideWinder 3D Pro avec des jeux pour Windows 95, conçus tout particulièrement pour fonctionner avec la manette de jeu SideWinder 3D Pro.

Vous pouvez utiliser SideWinder 3D Pro avec d'autres configurations. Cependant, les performances de votre manette de jeu seront accrues si vous utilisez cette configuration optimale. Si le jeu prend en charge moins de huit boutons de périphérique de jeu, vous pouvez affecter des actions clavier aux boutons de la manette de jeu Sidewinder 3D Pro (boutons 1 à 8) dans l'Assistant de configuration de manette de jeu pour vous passer du clavier.

commutateur de la manette de jeu

Le commutateur de manette de jeu a une incidence sur le fonctionnement des commandes de SideWinder 3D Pro. Si votre jeu est configuré pour utiliser :

- une manette de jeu CH Flightstick Pro series, placez le commutateur sur la position 1 ;
- une manette de jeu Thrustmaster, placez le commutateur sur la position 2 ;
- une manette de jeu SideWinder 3D Pro, placez le commutateur indifféremment sur la position 1 ou 2.

Si vous n'utilisez pas la configuration optimale, la position du commutateur a une incidence sur les commandes de SideWinder 3D Pro comme indiqué dans le tableau suivant.


Commandes prises en charge	Position 1	Position 2
Curseur	Oui	Non
Bouton-champignon	Oui	Oui
Plusieurs boutons enfoncés simultanément	Non	Oui
Quatre boutons standard de manette de jeu	Oui	Oui
Boutons du socle	Non	Non
Rotation de la manette de jeu	Oui	Oui

SideWinder 3D Pro ne répond pas

Si SideWinder 3D Pro ne répond pas, essayez les solutions suivantes :

- Assurez-vous que la manette de jeu est connectée au port jeu.
- Si votre ordinateur possède un bouton turbo, placez-le sur la position marche.
- Changez la position du commutateur situé sur le socle de la manette de jeu, puis remplacez-le sur sa position initiale.
- Si vous exécutez Windows 95, assurez-vous que Microsoft SideWinder 3D Pro est identifié comme Périphérique 1 dans les Propriétés du périphérique de jeu, et que son statut est « OK ».

Pour configurer votre SideWinder 3D Pro en tant que 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 **Microsoft SideWinder 3D Pro**, puis sur **OK**.

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

Le bouton-champignon de SideWinder 3D Pro ne fonctionne pas

Si votre jeu prend en charge un bouton-champignon, mais que celui-ci ne fonctionne pas, placez le commutateur de la manette de jeu sur l'autre position. Changer la position du commutateur a pour effet de modifier la manière dont le bouton-champignon communique avec votre jeu.

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

Le curseur de SideWinder 3D Pro ne fonctionne pas

Si votre jeu prend en charge les gaz, mais que le curseur ne fonctionne pas, placez le commutateur sur la position 1. Le curseur est désactivé lorsque la position 2 est activée.

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

Certains boutons de la manette de jeu ne répondent pas

Le nombre de boutons pouvant être utilisés est fonction de votre jeu. Tous les boutons de SideWinder 3D Pro ne fonctionnent pas pour tous les jeux. Consultez la documentation fournie avec votre jeu pour connaître le nombre de boutons qu'il prend en charge et la fonction de chacun d'eux.

Si les quatre boutons du socle sont pris en charge par votre jeu et que ceux-ci ne fonctionnent pas, vérifiez les points suivants :

- le logiciel SideWinder 3D Pro est installé ;
- SideWinder 3D Pro est sélectionné dans la fenêtre **Propriétés du périphérique de jeu** de Windows 95 ;
- le port jeu est compatible avec SideWinder 3D Pro.

Si vous utilisez un port jeu qui n'est pas compatible, SideWinder 3D Pro fonctionnera en mode analogique uniquement. Pour plus d'informations sur les problèmes liés aux ports jeu, consultez le fichier Lisezmoi de Microsoft SideWinder 3D Pro.

Conseil

Si le jeu prend en charge moins de huit boutons de périphérique de jeu, vous pouvez affecter des actions clavier aux boutons de la manette de jeu Sidewinder 3D Pro (boutons 1 à 8) dans l'Assistant de configuration de manette de jeu pour vous passer du clavier.

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

