

SIGHT FIGHTER DIGITAL PLUS

Manuel de l'utilisateur

Version 1.0

Remerciements

Nous vous remercions d'avoir acheté l'un des produits de l'assortiment Trust. Nous vous souhaitons une utilisation des plus agréables, mais auparavant nous vous recommandons toutefois de lire attentivement ce manuel.

Enregistrement

Enregistrez dès maintenant votre achat sur le site Internet de Trust (www.trust.com) et gagnez peut-être l'un de nos magnifiques prix. Vous trouverez sur notre site également les adresses de nos revendeurs, des informations détaillées sur nos produits, des pilotes et notre Forum aux Questions (FAQ).

Note concernant les droits d'auteur

Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou transmise sous toute forme ou par tout moyen que ce soit, électronique ou mécanique, y compris par photocopie, enregistrement ou systèmes de stockage d'informations et de recherche documentaire à d'autres fins que pour l'usage personnel de l'acheteur, sans l'autorisation écrite préalable du fabricant.

Note concernant le déni de responsabilité

Le fabricant dénie spécifiquement toute responsabilité en matière de garantie, expresse ou tacite, y compris, mais sans limitation, les garanties tacites de commercialisation et d'adaptation à un usage particulier, concernant le logiciel, le(s) manuel(s) accompagnant le produit et la documentation écrite ainsi que tout autre matériel l'accompagnant. Le fabricant se réserve le droit de réviser ou d'améliorer son produit à tout moment sans obligation de préavis concernant de telles révisions ou améliorations.

En aucun cas le fabricant ne sera tenu responsable de dommages indirects ou fortuits, y compris toute perte de bénéfices ou tout autre dommage liés à l'activité commerciale résultant de l'utilisation de son produit.

Tous les noms de sociétés ou de produits sont des marques de fabrique, des marques déposées ou des marques de services de leurs propriétaires respectifs.

Sommaire

1. Introduction	2
1.1 Signes conventionnels utilisés dans ce manuel	2
1.2 Contenu de l'emballage	3
1.3 Exigences minimales du système	3
2. Sécurité	4
3. Installation	5
3.1 Connexion au port de jeu	5
3.2 Connexion USB	6
3.3 Installation du logiciel	9
3.4 Ajout d'un joystick	13
4. Commande	14
5. Programmation des boutons	16
5.1 Éditeur de profil	16
5.2 Paramètres supplémentaires	20
6. Suppression du pilote	22
7. Dépannage	23
8. Centres de service après-vente Trust	25

1. Introduction

Ce manuel est destiné aux utilisateurs de la Trust Sight Fighter Digital Plus. Il n'est pas nécessaire d'avoir quelque connaissance préalable pour l'installation et l'utilisation de ce produit.

Si vous avez encore des questions après avoir lu ce manuel, n'hésitez pas à prendre contact avec l'un des centres de service de Trust. Vous trouverez les coordonnées du centre de service Trust le plus proche de chez vous à la fin de ce manuel. Vous pouvez également vous rendre sur notre site (www.trust.com) pour de l'assistance, des informations détaillées sur nos produits et notre Forum aux Questions (FAQ).

1.1 Signes conventionnels utilisés dans ce manuel

Signes conventionnels utilisés dans ce manuel :

- | | |
|-------------------|--|
| touche> | Tapez la touche indiquée entre crochets. |
| 'Système' | Terme propre à un programme (Microsoft Windows 98, par exemple). |
| [DIR] | Vous devez saisir à l'écran le texte imprimé entre crochets droits. |
| (terme) | Le texte entre accolades est le terme anglais affiché dans une image donnée, par exemple (File). |

Tout complément d'information important est indiqué de la façon suivante :

ATTENTION : *La connexion USB de la Sight Fighter Digital Plus ne fonctionne que sous Windows 98.*

Dans nos exemples, le lecteur de CD-ROM est désigné par la lettre 'D'. Si une autre lettre a été assignée à votre lecteur, modifiez dans le texte la lettre 'D' par la lettre correspondant à votre CD-ROM, par exemple 'E'.

1.2 Contenu de l'emballage

Avant de lire le mode d'emploi, veuillez vérifier le contenu de la boîte. Vous devez y trouver :

- Manette de jeux
- Câble de conversion du port de jeu vers USB
- CD-ROM avec pilotes, logiciel d'application et manuels
- Ce manuel d'installation rapide

Prenez immédiatement contact avec votre revendeur si un des ces composants ne se trouvait pas dans la boîte ou était détérioré.

1.3 Exigences minimales du système

- Unité centrale de traitement Pentium 100
- Windows 95 ou 98
- Mémoire vive de 16Mo
- Espace libre de 20Mo sur disque dur
- Lecteur CD-ROM 4 vitesses
- Carte son
- Connexion de jeu ou USB libre

2. Sécurité

Avant l'utilisation, lisez attentivement les indications suivantes :

1. N'utilisez jamais l'appareil dans un environnement humide ;
2. N'essayez pas de réparer vous-même cet appareil ;
3. Débranchez l'appareil et faites appel à un technicien réparateur qualifié lorsque survient un des cas suivants :
 - a) Le cordon d'alimentation est endommagé ou usé ;
 - b) Du liquide a été versé dans l'appareil ;
 - c) L'appareil a été endommagé suite à une chute et / ou le boîtier a été abîmé ;
 - d) Posez l'appareil de telle façon que les câbles ne risquent pas d'être endommagés.

3. Installation

Attention : *La Sight Fighter Digital Plus ne fonctionne pas sous DOS et / ou Windows 3.11.*

Attention : *Pour pouvoir utiliser votre manette de jeu, DirectX 6.0 (ou une version plus récente) doit être installé avant l'installation de la manette de jeu. Ce logiciel se trouve sur le CD-ROM fourni.*

Attention : *Avant de commencer l'installation de la Sight Fighter Digital Plus, il faut supprimer tous les manches à balai existants de 'caractéristiques du joystick'.*

En cas d'utilisation de Windows 95, il faut raccorder la manette de jeu au port de jeu de votre carte son. Pour Windows 98 vous avez le choix entre le port de jeu de votre carte son ou la connexion USB. Sous Windows 98, utilisez de préférence le port USB.

FRANÇAIS

3.1 Connexion au port de jeu

1. Débranchez votre ordinateur.
2. Raccordez la connexion de la manette de jeu à 15 broches (figure 1, A) au port de jeu de votre carte son.
3. Branchez votre ordinateur et lancez Windows. Allez maintenant au chapitre 3.3 pour installer le logiciel.

3.2 Connexion USB

1. Raccordez, si cela n'a pas encore été fait, le câble de conversion USB (B) à la prise du port de jeu (A) de la Sight Fighter Digital Plus (V. figure 1).

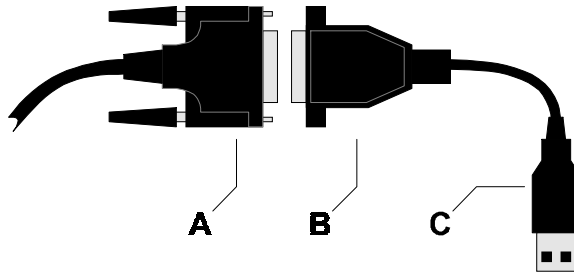


Figure 1 : Raccordement de la manette de jeu au câble de conversion USB

2. Lancez Windows 98.
3. Introduisez la fiche USB (C) du câble de conversion dans un port USB libre de votre ordinateur.
4. Windows détecte un nouveau hardware. La Figure 2 est affichée.



Figure 2 : Détection de nouveau hardware

5. Cliquez sur 'Next'. La Figure 3 est affichée.



Figure 3 : Recherche du meilleur pilote

6. Choisissez la première option : 'Search for the best driver for your device (Recommended)' et cliquez sur 'Next'. La Figure 4 est affichée.



Figure 4 : Introduction de l'emplacement du pilote



7. Mettez un 'V' dans la case : 'CD-ROM drive' et cliquez sur 'Next'. La Figure 5 est affichée.



Figure 5 : Détection du pilote

8. Cliquez sur 'Next'. La Figure 6 est affichée.

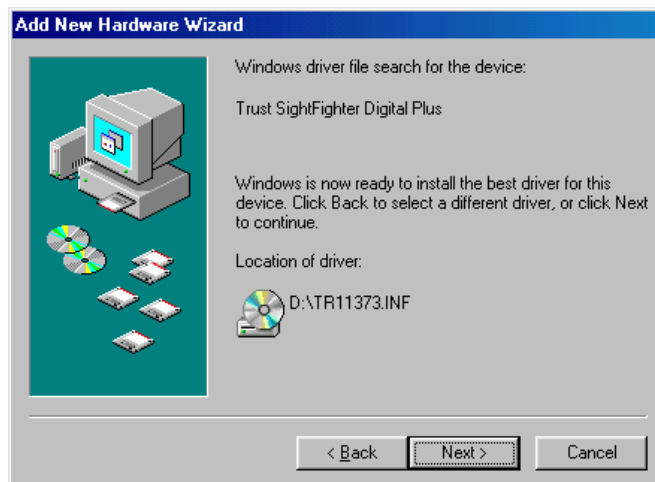


Figure 6 : Détection du pilote

9. Cliquez sur 'Next'. Un certain nombre de fichiers sont copiés et la figure 7 apparaît à l'écran. Allez maintenant au chapitre 3.3, point 3.

3.3 Installation du logiciel

Attention : Si la manette de jeu est installée via USB, allez au point 3.

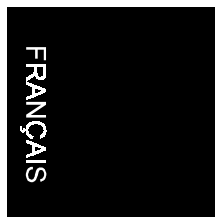
1. Cliquez sur 'Démarrer' et sélectionnez 'Exécuter'.
2. Introduisez dans la ligne de commande : 'd:\setup.exe' et cliquez sur 'Ok' (figure 7).
Une fenêtre comme celle de la figure 8 est affichée.



Figure 7 : Lancement de l'installation



Figure 8 : Fenêtre de bienvenue



3. Cliquez sur 'Next'. La Figure 9 est affichée.

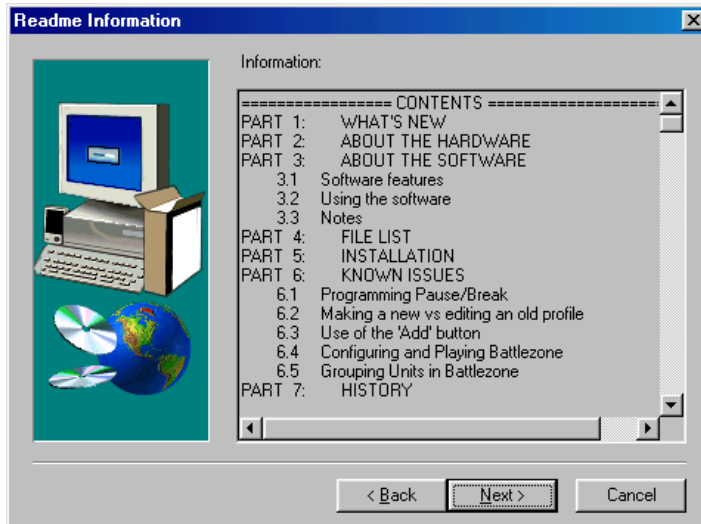


Figure 9 : Fenêtre d'information

4. Cliquez sur 'Next'. La Figure 10 est affichée.

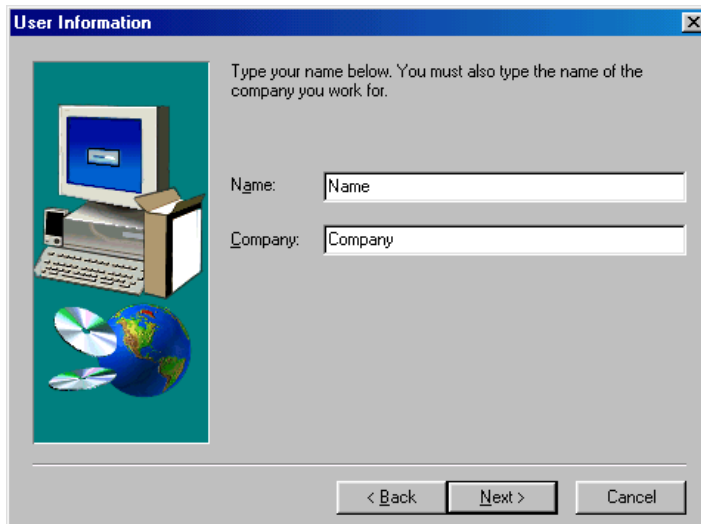


Figure 10 : Introduction des données de l'utilisateur

5. Introduisez maintenant votre nom et le nom de votre entreprise. Après avoir introduit ces données, le bouton 'Next' est affiché.

6. Appuyez sur 'Next' pour poursuivre l'installation. La Figure 11 est affichée.

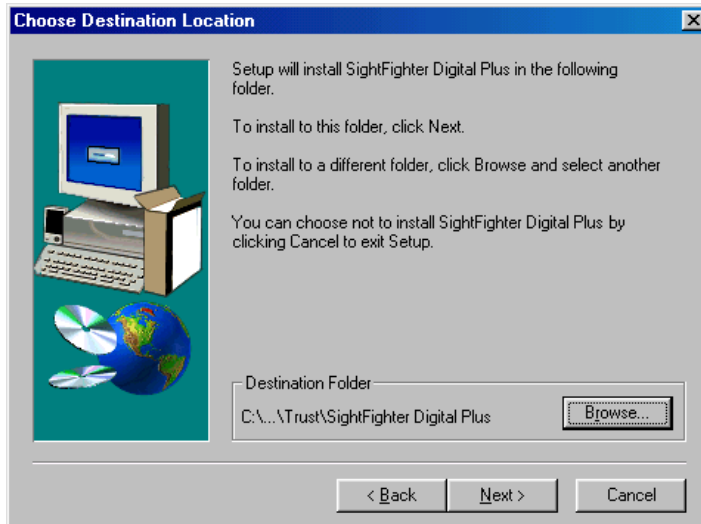


Figure 11 : Indication de l'emplacement du fichier

7. Cliquez sur 'Next' pour accepter l'emplacement actuel du fichier. La Figure 12 est affichée.

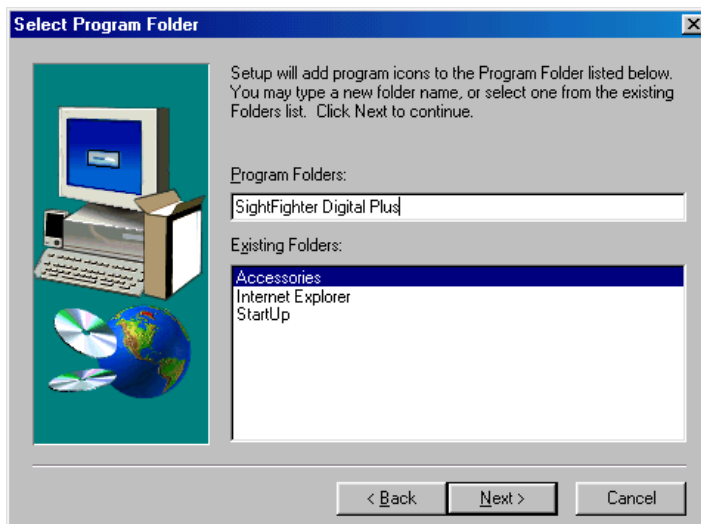


Figure 12 : Acceptation du dossier du programme

8. Cliquez sur 'Next' pour accepter le dossier actuel du programme. La Figure 13 est affichée.

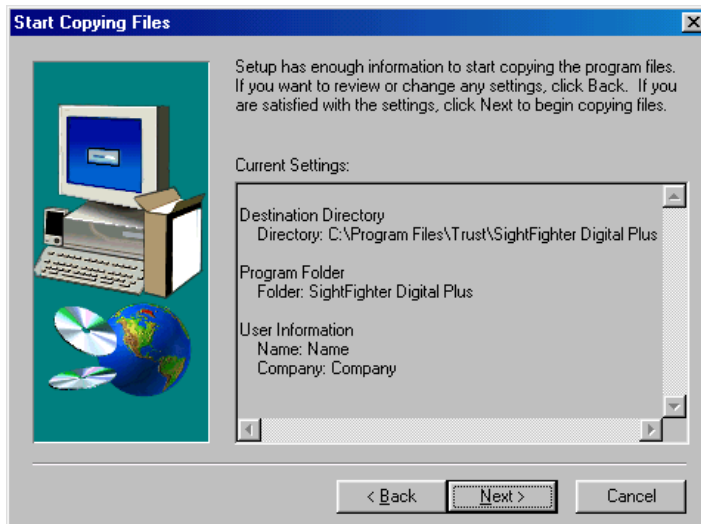


Figure 13 : Données d'installation

9. Cliquez sur 'Next' pour lancer la copie des fichiers. Après la copie, la Figure 14 est affichée.

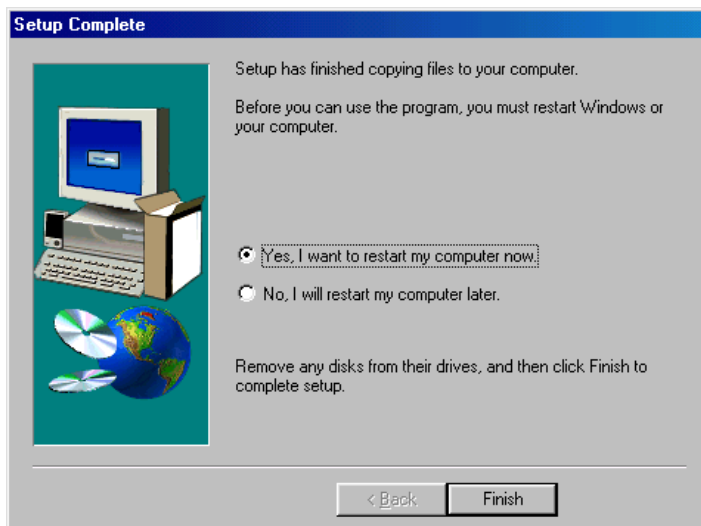


Figure 14 : Redémarrage de l'ordinateur

10. Cliquez sur 'Finish' pour redémarrer votre ordinateur.

Attention : *Si la manette de jeu est raccordée via le port USB, Windows 98 détecte probablement encore une fois la manette de jeu après le redémarrage de l'ordinateur. Renvoyez, si nécessaire, à 'd:\'.*

3.4 Ajout d'un joystick

Attention : *Si vous avez raccordé la manette de jeu au port USB de votre ordinateur, vous pouvez passer ce chapitre et aller au chapitre 4.*

Avant de pouvoir utiliser la manette de jeu, il faut d'abord l'ajouter aux 'caractéristiques du joystick' dans le 'Panneau de configuration'. Faites-le de la manière suivante :

1. Cliquez sur 'Démarrer', Choisissez 'Paramètres' et ensuite 'Panneau de configuration'.
2. Cliquez deux fois sur le pictogramme 'Game Controllers' (figure 15). Une nouvelle fenêtre est affichée.



Game
Controllers

Figure 15 : Pictogramme 'Game controllers'

3. Supprimez, si présents, tous les joysticks et toutes les manettes de jeu qui sont installés en cliquant dessus et en cliquant sur le bouton 'Remove...'. Faites cela pour tous les joysticks installés.
4. Cliquez ensuite sur le bouton 'Add...'. Une liste avec les joysticks est affichée.
5. Dans la liste, cherchez 'Trust Sight Fighter Digital Plus (Gameport)' et cliquez dessus dès que vous l'avez trouvée.
6. Cliquez ensuite sur 'Ok' pour ajouter la manette de jeu. Vous revenez à l'écran initial et la 'Trust Sight Fighter Digital Plus (Gameport)' doit être installée. La position de la manette de jeu doit se trouver sur 'Ok' .
7. Cliquez sur le bouton 'Ok'. La manette de jeu est installée.

Attention : *N'effectuez pas de calibrage ! Il s'agit d'une manette de jeu numérique et le calibrage est donc inutile. De plus, cela pourrait provoquer un mauvais fonctionnement de la manette de jeu.*

4. Commande

Les boutons suivants se trouvent sur la manette de jeu (figure 16). Tous les jeux n'utilisent pas toutes les fonctions. Consultez le manuel du jeu pour avoir une idée des boutons à utiliser. Des frappes du clavier peuvent également être utilisées comme boutons de tir. V. chapitre 5.



Figure 16 : SightFighter Digital Plus

Bouton	Fonction	Remarques
A	Manette D	
B	Bouton de tir	
C	Contrôle d'accélération (Throttle)	Réglage par étapes d'une fonction de jeu, par exemple comme pédale de gaz.
D	Lampe témoin rouge	S'allume dès que la manette de jeu est raccordée.
E	Câble	
F jusqu'au N inclus	Bouton de tir	Programmable.
O	Bouton de tir gauche	Également le 4 ^e arbre (rudder)
P	Bouton de tir droit	Également le 4 ^e arbre (rudder)

Tableau 1 : Explication pour la figure 16

5. Programmation des boutons

Lors de l'installation de votre manette de jeu, un programme pour la programmation des boutons de tir est également installé.

5.1 Éditeur de profil

Ce programme vous permet d'attribuer les fonctions des touches du clavier à un bouton de tir. Procédez de la manière suivante :

1. Après l'installation, la fenêtre du profil de la Sight Fighter Digital Plus est automatiquement activée. Cliquez deux fois sur le pictogramme de la barre de tâches (V. figure 17). Une fenêtre comme celle de la figure 18 est affichée.

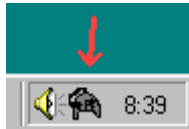
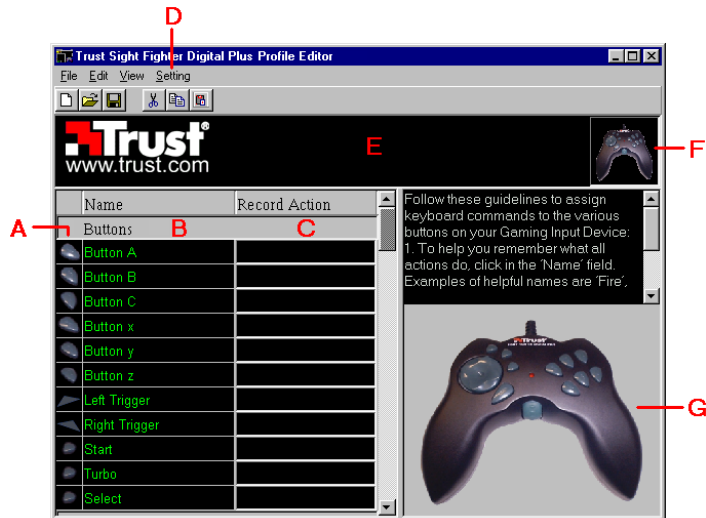


Figure 17 : Pictogramme de la SightFighter Digital Plus



Figure 18 : Fenêtre de profil de la SightFighter Digital Plus

2. Cliquez sur 'Utility' de la barre de menu et choisissez 'Profile editor'. Une fenêtre comme celle de la Figure 19 est affichée.



FRANÇAIS

Figure 19 : Traitement du profil de la Sight Fighter Digital Plus

Lettre	Brève description
A	Les différents boutons. Devient jaune lorsqu'il est programmé.
B	Les noms des boutons. Ils peuvent être remplacés par un nom de votre choix.
C	Les combinaisons programmées se trouvent ici.
D	Appel du menu des paramètres supplémentaires.
E	La barre d'état (figure 20) se trouve ici lors de la programmation des boutons.
F	Écran d'état. Un trait rouge y sera affiché lorsque la manette de jeu ne fonctionne pas convenablement (V. chapitre 7).
G	Manette de jeu. Cliquez sur un bouton pour la programmer. Le bouton devient jaune.

Tableau 2 : Explication pour la figure 19

3. Cliquez sur une case vide à 'Record Action' (C). Une barre est affichée (figure 20).



Figure 20 : Barre d'état

Chiffre	Brève description
1	Modification de l'intervalle entre les différentes frappes
2	Bouton d'enregistrement (Record)
3	Bouton d'arrêt (Stop)
4	Bouton d'effacement (Clear)
5	Parcourir les frappes réalisées
6	Les frappes réalisées sont affichées ici

Tableau 3 : Explication pour la figure 20

4. Cliquez sur 'Enregistrement' (Record) (2) pour lancer l'enregistrement.
5. Appuyez sur la touche souhaitée du clavier. Celle-ci apparaîtra dans la barre d'état (6). Il est possible d'appuyer sur plusieurs touches les unes après les autres. Les numéros qui sont affichés entre les frappes représentent le temps en millisecondes séparant les différentes frappes.
6. Cliquez sur 'Arrêt' (Stop) (3) pour arrêter l'introduction de touches pour le bouton de tir concerné. Cliquez sur 'Effacement' (Clear) (4) pour effacer les touches introduites qui ne sont pas correctes. La touche est programmée.
7. Répétez les démarches 3 à 6 pour tous les boutons de tir à programmer.
8. Cliquez sur 'File' dans la barre de menu et choisissez 'Save As'.
9. Introduisez le nom du profil et appuyez sur <Enter>.
10. Fermez la fenêtre de traitement du profil. Vous revenez à la fenêtre du profil (figure 18).
11. Cliquez sur 'File' dans la barre de menu et choisissez pour 'Add Profile'.

12. Sélectionnez le profil que vous avez enregistré sous point 9 et appuyez sur <Enter>.
13. Activez le profil en cliquant sur la case qui se trouve devant le profil sélectionné. Un 'V' apparaît dans la case.

FRANÇAIS

5.2 Paramètres supplémentaires

Le logiciel de transformation de boutons vous offre également la possibilité de modifier des paramètres supplémentaires de la manette de jeu. Procédez de la manière suivante :

1. Cliquez deux fois sur le pictogramme dans la barre de tâches (figure 17).
2. Cliquez sur 'Utility' dans la barre de menu et optez pour 'Profile editor'. Une fenêtre comme celle de la figure 19 est affichée.
3. Cliquez sur 'Settings'. Une liste avec 2 possibilités de choix est affichée 'Throttle' et 'Trigger';
4. Optez pour 'Throttle' si vous voulez modifier le 3^e arbre (V. figure 21). Optez pour 'Trigger' lorsque vous voulez changer les boutons de tir O et P (figure 16) en un arbre 'Rudder' (V. figure 22).

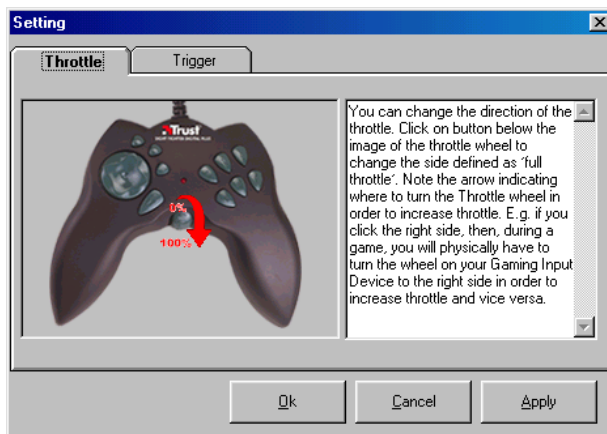
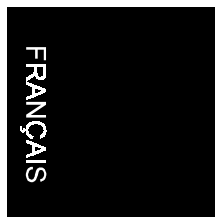


Figure 21 : Changement des paramètres 'Throttle'



Figure 22 : Changement des paramètres 'Trigger'



6. Suppression du pilote

Si vous voulez raccorder la manette de jeu d'une autre manière (par exemple USB si vous avez opté pour le port de jeu et vice-versa) ou si vous ne voulez plus l'utiliser, il faut d'abord enlever le pilote actuel ainsi que les logiciels installés et exécuter ensuite à nouveau la procédure d'installation. Pour la suppression, procédez de la manière suivante :

1. Fermez le programme dans la barre de tâches en cliquant avec le bouton droit de la souris sur le pictogramme (figure 17) et en optant ensuite pour 'Unload'.
2. Cliquez sur 'Démarrer', 'Programmes' et choisissez 'Sight Fighter Digital Plus'.
3. Choisissez ensuite 'Uninstall' dans la liste. Suivez les instructions affichées à l'écran.

Lorsque Windows demande s'il y a des composants partagés (Shared Components) qui doivent être enlevés, il faut répondre par 'Oui'. Cela n'a pas de conséquences pour les autres éléments de votre ordinateur.

7. Dépannage

Problème	Cause	Solutions éventuelles
La manette de jeu ne réagit pas pendant son utilisation.	La manette de jeu n'est pas branchée.	Raccordez bien la manette de jeu au port de jeu ou au port USB.
	La carte son n'est pas bien installée.	Installez la carte son à nouveau. Consultez le manuel de la carte son.
	La manette de jeu au port de jeu n'est pas installée dans les caractéristiques du joystick.	V. le chapitre 3.4 pour l'installation de la manette de jeu.
	Le port USB n'a pas été installé convenablement.	Enlevez le port USB de la gestion du système et installez-le à nouveau.
	Plusieurs ports de jeu sont actifs.	Assurez-vous qu'un seul port de jeu est actif.
Les touches programmées ne réagissent pas comme il faut.	Le profil n'est pas activé.	Activez le profil en mettant un "V" dans la case qui se trouve devant le profil.
	Le profil n'existe pas.	Créez le profil. V. chapitre 5.
La manette de jeu raccordée à USB n'est pas trouvée après sa connexion.	La manette de jeu a déjà été installée.	Suivez la procédure d'installation du chapitre 6 et installez à nouveau.
	La connexion USB ne fonctionne pas.	Activez la connexion USB, V. le manuel de l'ordinateur ou utilisez la connexion du joystick.
	Windows 98 n'a pas été utilisé.	USB ne fonctionne que sous Windows 98 ou sous une version plus récente. Utilisez la connexion pour joystick de votre ordinateur au lieu de la connexion USB.

Problème	Cause	Solutions éventuelles
L'ordinateur bloque ou d'autres éléments de l'ordinateur ne fonctionnent plus lorsque la manette de jeu est branchée sur l'USB.	La connexion USB a partagé l'interruption avec un autre appareil.	Attribuez un numéro unique à la connexion USB. Si cela n'est pas possible ou si vous ne savez pas comment le faire, alors n'utilisez pas l'adaptateur USB et utilisez la connexion pour joystick de votre ordinateur.
Le 3^e arbre (Throttle) n'est pas bien placé.	Il est réglé sur 'Reversed' (inverse) dans le logiciel de transformation de boutons.	Allez au chapitre 5.2 pour le régler de manière différente.
Les boutons 7 & 8 (du dessus de la manette de jeu) ne fonctionnent pas.	Ils sont réglés comme le 4 ^e arbre (Rudder).	Allez au chapitre 5.2 pour les modifier en boutons.

Contrôlez les FAQ et la dernière version du pilote sur Internet (www.trust.com).

Si, après avoir essayé ces solutions, les problèmes du modem ISDN persistent, prenez contact avec votre revendeur autorisé.

8. Centres de service après-vente Trust

Si, après avoir lu ce manuel, vous avez encore des questions à poser, vous pouvez prendre contact avec un de nos centres Trust après-vente. Toutefois prenez bien en compte ce qui suit :

- Si vous avez des questions concernant l'utilisation du produit ou si vous recherchez les derniers pilotes, vous pouvez visiter le site Web Trust (www.trust.com). Le Forum aux Questions (FAQ) y est mentionné. Ici, vous pouvez également directement télécharger les pilotes les plus récents.
- Si vous n'avez pas trouvé de réponse sur le site Web Trust ou si vous n'avez pas réussi à entrer sur le site Web Trust, prenez alors contact avec le Centre de service après-vente Trust le plus proche de votre domicile.
- Vous **NE** pouvez **PAS** retourner des produits aux Centres d'après-vente suivants. Par contre, il est possible de renvoyer les produits via votre concessionnaire Trust.

Pays :	Contact :
G.-B Irlande	Bureau anglais Internet www.trust.com E-mail trustuk@globalnet.co.uk Adresse Aashima Distribution U.K. Ltd. Trust Support PO Box 5277 Witham CM8 3XU United Kingdom Fax +44-(0)1376-514633
Italie	Bureau italien Internet www.trust.com E-mail trusttdp@tin.it Adresse Aashima Italia s.r.l. Trust Support Via dei Pignattari, 174 Blocco 37 40050 Centergross Funo di Argelato (BO) Italia Fax 051-6635843
France Afrique du Nord	Bureau français Internet www.trust.com E-mail support.trust@aashima.fr Adresse Aashima France sarl Trust Support BP 50002 95945 Roissy C.D.G. France Fax +33-(0)1-48174918
Tous les autres Pays	Siège social européen Internet www.trust.com E-mail support@aashima.nl Adresse Aashima Technology B.V. Trust Support P.O. Box 8043 3301 CA Dordrecht Nederland Fax +31-(0)78-6543299 Allemagne seulement : Fax +49-(0)2821-58873