Affiche les contrôleurs de jeu installés sur votre système. Si vous voulez tester, configurer ou étalonner un contrôleur, sélectionnez-le et cliquez sur **Propriétés**.

Cliquez pour ajouter un nouveau contrôleur de jeu.

Cliquez pour supprimer le contrôleur de jeu sélectionné.

Cliquez pour tester, configurer ou étalonner ce contrôleur de jeu.

Affiche les identificateurs de chaque contrôleur de jeu installé. Vous pouvez modifier l’identificateur attribué à chaque contrôleur de jeu.

Affiche les contrôleurs de jeu installés sur votre système.

Affiche les identificateurs de contrôleurs et les contrôleurs qui leur sont actuellement attribués.

Cliquez ici après avoir sélectionné un identificateur de contrôleur pour lequel vous voulez modifier l’attribution de contrôleur de jeu.

Sélectionnez un pilote de port dans cette liste si nécessaire pour votre contrôleur de jeu.

Ne cochez pas cette case si vous rencontrez des problèmes avec votre modem en jouant à des jeux en ligne.

Affiche les contrôleurs de jeu à la fois par type (manette à deux boutons) et par nom de produit (Microsoft SideWinder 3D Pro). Sélectionnez si possible le nom de produit correspondant à votre contrôleur de jeu.

Si le nom de produit de votre contrôleur de jeu n’est pas affiché, cliquez sur **Ajouter** pour installer ses pilotes ou cliquez sur **Personnalisé** pour créer le vôtre.

Cliquez ici si votre contrôleur de jeu n’est pas dans la liste des contrôleurs.

Indique le nombre d’axes de votre contrôleur de jeu. Bien qu’il y ait des exceptions, les contrôleurs de jeu à deux axes permettent généralement des déplacements verticaux et latéraux. Les contrôleurs de jeu à trois axes permettent généralement de régler l’accélération. Les contrôleurs de jeu à quatre axes ajoutent un accélérateur et un palonnier.

Indique le nombre de boutons de votre contrôleur de jeu.

Sélectionnez une de ces options si votre contrôleur de jeu est plus qu’une simple manette de jeu.

Indique que vous avez un contrôleur pour les programmes de simulation de vol.

Indique que vous avez un contrôleur directionnel qui se déplace dans huit directions et possède habituellement entre deux et quatre boutons.

Indique que votre contrôleur comprend un volant et des pédales d’accélération et de freinage.

Indique que votre contrôleur de jeu comprend un contrôle de point-de-vue (PdV). Un PdV vous permet d’indiquer la position ou la direction à partir de laquelle vous voulez visualiser un objet sur votre écran.

Cet espace vous permet d’entrer un nom pour votre contrôleur de jeu personnalisé. Ce nom apparaîtra dans la liste des **Contrôleurs** dans la boîte de dialogue des **Contrôleurs de jeu**.

Sélectionnez un contrôleur de jeu à attribuer à cet identificateur de contrôleur.

Certains jeux nécessitent que le contrôleur de jeu soit attribué à l’identificateur de périphérique numéro 1.

Affiche les contrôleurs de jeu à la fois par type (manette à deux boutons) et par nom de produit (Microsoft SideWinder 3D Pro). Sélectionnez si possible le nom de produit spécifique à votre contrôleur de jeu.

Affiche les limites de déplacement des axes 1 et 2. Suivez les instructions dans la zone **Informations de calibration** pour étalonner les limites de déplacement des axes 1 et 2 (habituellement X et Y) de votre contrôleur de jeu.

Affiche les limites de déplacement de l’axe 3. Suivez les instructions dans la zone **Informations de calibration** pour étalonner les limites de déplacement de l’axe 3 de votre contrôleur de jeu.

Affiche les limites de déplacement de l’axe 4. Suivez les instructions dans la zone **Informations de calibration** pour étalonner les limites de déplacement de l’axe 4 de votre contrôleur de jeu.

Affiche les limites de déplacement de l’axe 5. Suivez les instructions dans la zone **Informations de calibration** pour étalonner les limites de déplacement de l’axe 5 de votre contrôleur de jeu.

Affiche les limites de déplacement de l’axe 6. Suivez les instructions dans la zone **Informations de calibration** pour étalonner les limites de déplacement de l’axe 6 de votre contrôleur de jeu.

Affiche la position de votre contrôle de point-de-vue (PdV) au fur et à mesure que vous le déplacez en haut, à gauche, à droite, et en bas. Suivez les instructions dans la zone **Informations de calibration** pour étalonner le contrôle de PdV du contrôleur de jeu.

Sélectionnez **Palonnier** si votre contrôleur de jeu a un palonnier ou des pédales, ou si vous avez relié un palonnier ou des pédales séparément afin de pouvoir les utiliser dans vos jeux.

Cliquez ici pour étalonner votre contrôleur de jeu. L’étalonnage détermine les limites de déplacement des axes de votre contrôleur de jeu. Si votre contrôleur de jeu a un contrôle de point-de-vue (PdV), vous pouvez également étalonner cette fonctionnalité.

Affiche les limites de déplacement des axes 1 et 2. Suivez les instructions dans la zone **Informations de calibration** pour étalonner les limites de déplacement des axes 1 et 2 (habituellement X et Y) de votre contrôleur de jeu.

Affiche les limites de déplacement pour l’axe 3. Suivez les instructions dans la zone **Informations de calibration** pour étalonner les limites de déplacement de l’axe 3 de votre contrôleur de jeu.

Affiche les limites de déplacement pour l’axe 4. Suivez les instructions dans la zone **Informations de calibration** pour étalonner les limites de déplacement de l’axe 4 de votre contrôleur de jeu.

Ce texte détaille chaque étape du processus d’étalonnage.

Permet de tester les limites de déplacement des axes 1 et 2. Essayez d’atteindre les quatre coins de la boîte de test. Si les axes 1 et 2 ne répondent pas correctement, essayez d’étalonner le contrôleur de jeu.

Permet de tester les limites de déplacement de l’axe 3. Essayez d’atteindre le haut et le bas de la boîte de test. Si l’axe 3 ne répond pas correctement, essayez d’étalonner le contrôleur de jeu.

Permet de tester les limites de déplacement de l’axe 4. Essayez d’atteindre le haut et le bas de la boîte de test. Si l’axe 4 ne répond pas correctement, essayez d’étalonner le contrôleur de jeu.

Permet de tester les limites de déplacement de l’axe 5. Essayez d’atteindre le haut et le bas de la boîte de test. Si l’axe 5 ne répond pas correctement, essayez d’étalonner le contrôleur de jeu.

Permet de tester les limites de déplacement de l’axe 6. Essayez d’atteindre le haut et le bas de la boîte de test. Si l’axe 6 ne répond pas correctement, essayez d’étalonner le contrôleur de jeu.

Permet de tester le contrôle de point-de-vue (PdV) de votre contrôleur de jeu, s’il en est doté. Pour tester le contrôle de PdV, déplacez-le en haut, à gauche, à droite, et en bas. S’il ne répond pas correctement, essayez d’étalonner votre contrôleur de jeu.

Teste les boutons de votre contrôleur de jeu. Appuyez sur chacun d’entre eux l’un après l’autre. Les numéros d’attribution des boutons sont déterminés par le fabriquant de votre contrôleur de jeu.

Appuyez sur ce bouton, ou sur ENTRÉE, après chaque étape de l’étalonnage du contrôle de PdV.

Retour à l’étape précédente du processus d’étalonnage. L’axe en cours n’est pas étalonné ou conserve ses valeurs d’étalonnage précédentes.

Passe au contrôle suivant pour l’étalonnage et ignore l’étape d’étalonnage actuelle. L’axe en cours n’est pas étalonné ou conserve ses valeurs d’étalonnage précédentes.

Appuyez sur ce bouton, ou sur ENTRÉE, après après chaque étape de l’étalonnage du contrôle de PdV.

Reviens à l’étape précédente du processus d’étalonnage. L’axe en cours reste non étalonné ou conserve ses précédentes valeurs d’étalonnage.

Passe au contrôle suivant pour étalonner et ignore l’étape d’étalonnage actuelle. L’axe en cours reste non étalonné ou conserve ses valeurs précédentes d’étalonnage.