

Affiche la liste des contrôleurs de jeu installés et indique l'état de chacun. Si vous souhaitez tester, configurer ou étalonner un contrôleur, cliquez sur son nom dans la liste, puis cliquez sur **Propriétés**.

Cliquez ici pour ajouter un nouveau contrôleur de jeu.

Met à jour les informations de la liste **Contrôleurs de jeu**.

Supprime le contrôleur de jeu sélectionné.

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

Affiche la liste des identificateurs de tous les contrôleurs installés sur l'ordinateur. Vous pouvez changer l'identificateur affecté à chaque contrôleur de jeu.

Affiche la liste des contrôleurs de jeu installés sur l'ordinateur.

Affiche la liste des identificateurs de contrôleur et indique les contrôleurs de jeu qui leur sont affectés.

Cliquez ici pour changer le contrôleur de jeu affecté à l'identificateur (ID) sélectionné.

Spécifie le port utilisé par votre contrôleur de jeu (le cas échéant).

Permet à d'autres périphériques, votre modem notamment, d'interrompre le fonctionnement du contrôleur de jeu. L'activation de cette case à cocher peut toutefois entraîner un certain délai de réponse du contrôleur de jeu.

Désactivez cette case à cocher si le fonctionnement de votre manette de jeu n'est pas satisfaisant.

Activez cette case à cocher si le modem ne fonctionne pas correctement lorsque vous utilisez des jeux en ligne ou si vous remarquez des problèmes de réseau ou d'autres problèmes de matériel lorsque vous utilisez le contrôleur de jeu.

Affiche la liste des contrôleurs de jeu par type (par exemple, manche à balai à deux boutons) et par nom de produit (par exemple, Microsoft SideWinder 3D Pro). Dans la mesure du possible, choisissez le nom de produit exact de votre contrôleur de jeu.

Si le nom de produit ou le type de votre contrôleur de jeu n'est pas répertorié dans la liste, cliquez sur **Ajouter** pour installer les pilotes appropriés ou cliquez sur **Personnaliser** pour spécifier les caractéristiques du contrôleur.

Cliquez ici si votre contrôleur de jeu ne figure pas dans la liste et que vous disposez d'une disquette d'installation. Dans la boîte de dialogue suivante, cliquez sur **Disquette fournie** et suivez les instructions à l'écran.

Cliquez ici si votre contrôleur de jeu ne figure pas dans la liste et que vous n'avez pas de disquette d'installation. Vous pouvez spécifier les caractéristiques de votre contrôleur.

Spécifie le nombre d'axes de votre contrôleur de jeu. À quelques exceptions près, les contrôleurs de jeu à deux axes permettent des déplacements horizontaux et verticaux. Les contrôleurs de jeu à trois axes fournissent généralement un contrôle d'accélération. Les contrôleurs de jeu à quatre axes fournissent généralement un contrôle d'accélération et un palonnier.

Spécifie le nombre de boutons présents sur votre contrôleur de jeu.

Spécifie le type de contrôleur de jeu en cours d'installation.

Spécifie qu'un contrôleur de jeu est désigné.

Spécifie que vous disposez d'un contrôleur de jeu à direction tactile qui se déplace dans huit directions. Ce type de contrôleur de jeu est généralement muni de deux à quatre boutons.

Spécifie que votre contrôleur de jeu est muni d'un volant et de pédales (accélérateur et frein).

Spécifie que votre contrôleur de jeu est muni d'un contrôle de point de vue (PdV). Le contrôle de point de vue permet de spécifier de quel endroit ou sous quel angle vous voyez un objet à l'écran.

Offre un espace vous permettant de taper le nom du contrôleur de jeu personnalisé. Ce nom figurera dans la liste des contrôleurs installés sur votre ordinateur.

Spécifie que votre contrôleur est une manette de jeu.

Affiche l'identificateur (ID) que vous pouvez affecter au contrôleur de jeu sélectionné. Cliquez sur les flèches pour sélectionner un autre identificateur.

Certains jeux exigent que le contrôleur ait l'ID 1.

Affiche l'identificateur de contrôleur sélectionné. Pour affecter un contrôleur de jeu à cet identificateur, cliquez sur le nom du contrôleur désiré dans la liste **Contrôleurs de jeu**.

Affiche la liste des contrôleurs de jeu disponibles.

Affiche les limites de déplacement des axes 1 et 2. Pour étalonner l'amplitude de déplacement de votre contrôleur de jeu selon les axes 1 et 2 (généralement X et Y), suivez les instructions affichées dans la zone Informations sur l'étalonnage.

Affiche les limites de déplacement de l'axe 2. Pour étalonner l'amplitude de déplacement de votre contrôleur de jeu selon l'axe 3, suivez les instructions affichées dans la zone Informations sur l'étalonnage.

Affiche les limites de déplacement de l'axe 4. Pour étalonner l'amplitude de déplacement de votre contrôleur de jeu selon l'axe 4, suivez les instructions affichées dans la zone Informations sur l'étalonnage.

Affiche les limites de déplacement de l'axe 5. Pour étalonner l'amplitude de déplacement de votre contrôleur de jeu selon l'axe 5, suivez les instructions affichées dans la zone Informations sur l'étalonnage.

Affiche les limites de déplacement de l'axe 6. Pour étalonner l'amplitude de déplacement de votre contrôleur de jeu selon l'axe 6, suivez les instructions affichées dans la zone Informations sur l'étalonnage.

Affiche la position de votre contrôle de point de vue (PdV) lorsque vous le déplacez vers le haut, vers la gauche, vers la droite et vers le bas. Pour étalonner le contrôle de point de vue (PdV) de votre contrôleur de jeu, suivez les instructions de la zone Informations sur l'étalonnage.

Spécifiez que votre contrôleur de jeu est muni d'un palonnier ou de pédales, ou encore que vous avez connecté un palonnier ou des pédales séparé(es). Cliquez ici pour garantir le bon fonctionnement du palonnier ou des pédales dans les jeux.

Cliquez [ici](#) pour étalonner votre contrôleur de jeu. L'étalonnage définit l'amplitude du déplacement des différents axes du contrôleur de jeu. Si votre contrôleur de jeu est muni d'un contrôle de point de vue (PdV), vous pouvez également étalonner cette fonctionnalité.

Affiche les limites de déplacement des axes 1 et 2. Pour étalonner l'amplitude de déplacement de votre contrôleur de jeu selon les axes 1 et 2 (généralement X et Y), suivez les instructions affichées dans la zone Informations sur l'étalonnage.

Affiche les limites de déplacement de l'axe 3. Pour étalonner l'amplitude de déplacement de votre contrôleur de jeu selon l'axe 3, suivez les instructions affichées dans la zone Informations sur l'étalonnage.

Affiche les limites de déplacement de l'axe 4. Pour étalonner l'amplitude de déplacement de votre contrôleur de jeu selon l'axe 4, suivez les instructions affichées dans la zone Informations sur l'étalonnage.

Décrit chaque étape du processus d'étalonnage.

Teste l'amplitude de déplacement des axes 1 et 2. Essayez d'atteindre les quatre coins de la zone de test. Si les axes 1 et 2 ne réagissent pas correctement, recommencez l'étalonnage du contrôleur de jeu.

Teste l'amplitude de déplacement de l'axe 3. Essayez d'atteindre le sommet et la base de la zone de test en utilisant la commande de l'axe 3 sur le contrôleur de jeu. Si l'axe 3 ne réagit pas correctement, recommencez l'étalonnage du contrôleur de jeu.

Teste l'amplitude de déplacement de l'axe 4. Essayez d'atteindre le sommet et la base de la zone de test. Si l'axe 4 ne réagit pas correctement, recommencez l'étalonnage du contrôleur de jeu.

Permet de tester l'amplitude de déplacement de l'axe 5. Essayez d'atteindre le sommet et la base de la zone de test. Si l'axe 5 ne réagit pas correctement, recommencez l'étalonnage du contrôleur de jeu.

Teste l'amplitude de déplacement de l'axe 6. Essayez d'atteindre le sommet et la base de la zone de test. Si l'axe 6 ne réagit pas correctement, recommencez l'étalonnage du contrôleur de jeu.

Teste le contrôle de point de vue (PdV) si votre contrôleur de jeu en est muni. Pour tester le contrôle du point de vue, déplacez-le vers le haut, vers la gauche, vers la droite et vers le bas. Si la réaction n'est pas correcte, recommencez l'étalonnage du contrôleur de jeu.

Teste les boutons du contrôleur de jeu. Appuyez tour à tour sur chacun des boutons de votre contrôleur de jeu. Les numéros affectés aux boutons sont déterminés par le fabricant du contrôleur.

Cliquez ici ou appuyez sur ENTRÉE après chaque étape d'étalonnage du contrôle de point de vue (PdV).

Retourne à l'étape précédente de la procédure d'étalonnage. L'axe en cours d'étalonnage reste non étalonné ou reprend les valeurs d'étalonnage précédentes.

Passe à l'étalonnage du contrôle suivant en ignorant l'étape d'étalonnage en cours. L'axe en cours d'étalonnage reste non étalonné ou reprend les valeurs d'étalonnage précédentes.

Cliquez ici ou appuyez sur ENTRÉE après chaque étape d'étalonnage du contrôle de point de vue (PdV).

Retourne à l'étape précédente de la procédure d'étalonnage. L'axe en cours d'étalonnage reste non étalonné ou reprend les valeurs d'étalonnage précédentes.

Passe à l'étalonnage du contrôle suivant en ignorant l'étape d'étalonnage en cours. L'axe en cours d'étalonnage reste non étalonné ou reprend les valeurs d'étalonnage précédentes.

Affiche les lecteurs sur lesquels vous pouvez installer de nouveaux jeux et indique la quantité d'espace disque disponible pour les jeux. Le pourcentage d'espace disque utilisé par les jeux ne peut pas être modifié sur les lecteurs exclus.

Rétablit pour tous les lecteurs le pourcentage par défaut d'espace disque pouvant être utilisé par les jeux.

Ajuste la quantité d'espace disque que peuvent utiliser les jeux.

Affiche des informations supplémentaires sur l'activation et l'utilisation de la conversation vocale.

Affiche la liste des jeux que vous pouvez pratiquer tout en menant une conversation en ligne.

Ce fichier ne se prête pas à l'exploration

