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

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

Cliquez pour ajouter un nouveau contrôleur de jeu.

Cliquez pour supprimer le contrôleur de jeu sélectionné.

Cliquez pour tester ou étalonner ce contrôleur de jeu.

Cliquez pour démarrer l'Utilitaire de résolution de problèmes de Windows 2000.

Répertorie les ID de contrôleur et les contrôleurs de jeu actuellement affectés à chaque ID, ainsi que le port sur lequel est installé le contrôleur de jeu.

Indique qu'une feuille de propriétés fournie par le fabricant est disponible pour ce périphérique. Désactivez la case à cocher pour utiliser les paramètres par défaut du système.

Cliquez pour modifier l'ID affecté au contrôleur de jeu sélectionné.

Choisissez dans cette liste un port à affecter à votre contrôleur de jeu.

Répertorie les contrôleurs de jeu par type (par exemple, manche à balai 2 boutons) et par nom de produit. Par exemple, Microsoft SideWinder (Détection automatique). Choisissez le nom de produit spécifique de votre contrôleur de jeu si celui-ci figure dans la liste.

Si le nom de produit ou le type de votre contrôleur de jeu n'est pas répertorié, cliquez sur **Ajouter** pour installer les pilotes nécessaires ou cliquez sur **Personnalisé** pour créer un contrôleur de jeu..

Cliquez pour ouvrir l'Assistant Ajout de nouveau matériel qui vous permet d'installer le pilote de votre contrôleur de jeu si vous avez une disquette d'installation.

Cliquez pour spécifier les caractéristiques de votre contrôleur de jeu si vous n'avez pas de disquette d'installation et que le contrôleur n'est pas répertorié dans la liste **Contrôleurs de jeu**.

Indique le nombre d'axes de votre contrôleur de jeu. Sauf exception, les contrôleurs de jeu disposent en règle générale de deux axes permettant les mouvements verticaux (vers le haut et vers le bas) et horizontaux. (vers l'avant et vers l'arrière). Les contrôleurs de jeu à trois axes fournissent un accélérateur. Les contrôleurs de jeu à quatre axes fournissent un accélérateur et un palonnier.

Indique que le troisième axe est un palonnier ou un jeu de pédales.

Indique que le troisième axe est un axe z.

Indique le nombre de boutons du contrôleur de jeu.

Indique que votre contrôleur est conçu pour simuler une manette ou un manche à balai d'avion.

Indique que votre contrôleur est à commande tactile, généralement dotée de deux à quatre boutons.

Indique que votre contrôleur est un volant.

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

Indique que votre contrôleur est une manette de jeu.

Sélectionnez un ID de contrôleur à affecter au nom de contrôleur dans la liste **Contrôleurs de jeu**.

Pour certains jeux, le contrôleur de jeu doit être affecté à ID 1.

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

Répertorie les contrôleurs de jeu disponibles. Cliquez sur le contrôleur que vous souhaitez affecter à l'ID sélectionné, puis cliquez sur **OK**.

Indique que votre contrôleur de jeu a un palonnier ou des pédales ou active des pédales ou un palonnier séparés que vous lui avez associés.

Rétablit les paramètres par défaut des commandes de périphérique. Pour les contrôleurs USB, les paramètres sont obtenus à partir du périphérique lui-même. Pour les autres contrôleurs, les paramètres génériques sont utilisés à partir du type de contrôleur.

Cliquez pour étalonner votre contrôleur de jeu. L'étalonnage définit l'amplitude de mouvement pour les axes de votre contrôleur de jeu.

Utilisez cette option pour tester l'amplitude de mouvement. Si vous n'arrivez pas atteindre les quatre coins de la zone de test, étalonnez à nouveau le contrôleur de jeu.

Utilisez cette option pour tester l'amplitude de mouvement. Si vous n'arrivez pas atteindre le haut et le bas de la zone de test, étalonnez à nouveau le contrôleur de jeu.

Utilisez cette option pour tester le bouton point de vue (PDV) de votre contrôleur de jeu. Vous pouvez tester jusqu'à quatre PDV. Le premier bouton PDV est rouge, le second est bleu, le troisième est noir et le quatrième est vert. S'il ne répond pas correctement, cliquez sur le bouton **Résolution des problèmes** afin de résoudre le problème.

Teste les boutons de votre contrôleur de jeu. Appuyez sur chacun des boutons les uns après les autres. Les affectations de numéro de bouton sont décidées par le fabricant du contrôleur de jeu.