

Configurer un Control Panel avec Xpadder

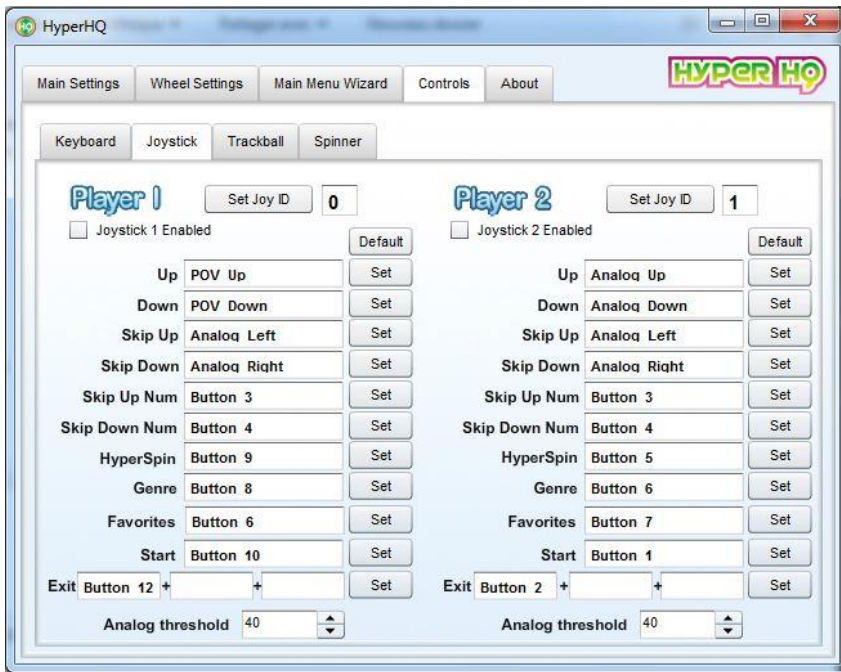
Table des matières

I.	Remerciement :	1
II.	HyperHQ.....	2
III.	Xpadder	2
1)	Contrôleur USB :	2
IV.	La manette ou control panel	3
1)	Modifier le nom du contrôleur	3
V.	Configuration Xpadder	4
1)	Réglage des Options :	4
2)	Réglage du contrôleur :	4
3)	Création de la manette	5
VI.	Mapper les profils de bases	6
1)	Le profil Hyperspin :	6
2)	Le profil Hyperlaunch (Hyperpause) :	6
3)	Le profil « défaut »	6
4)	Mapper le profil Rocketlauncher (Hyperpause) :	7
5)	Mapper le profil Hyperspin :	8
6)	Mapper le profil « Blank » :	9
7)	Mapper le profil « default » :	10
VII.	Mapper les touches des « Jeux PC »	11
1)	Mappage d'un jeu	11
2)	2 modes de jeu avec une manette	12
3)	Réglage de l'Autoprofile :	14

I. Remerciement :

Merci aux forums : HFSPay et Pincab Passion pour leurs aides précieuses

II. HyperHQ



Il faut désactiver les joysticks dans Hyperlaunch (il y a un bug et si on laisse les joysticks, les wheels deviennent folles et sont incontrôlables).

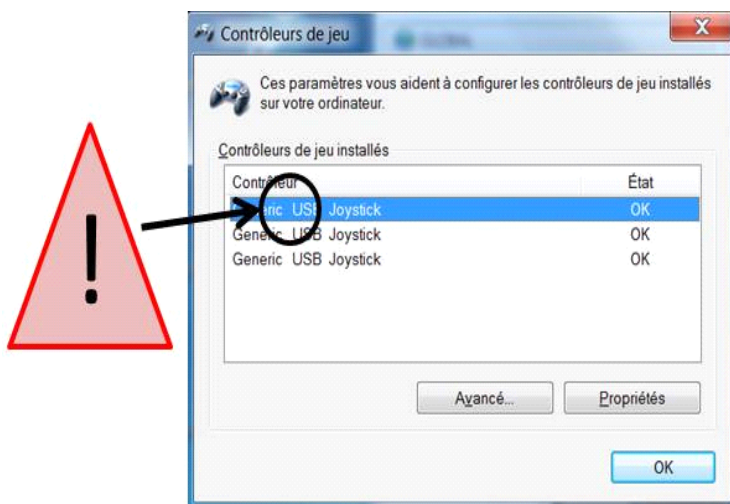
Pour cela, lancez « **HyperHQ** », Onglet « **Controls** », Onglet « **Joystick** », il faut décocher les cases « **Joystick 1 Enabled** » et « **Joystick 2 Enabled** ».

III. Xpadder

A la première exécution, une fenêtre d'installation s'ouvre. Cliquez sur « **start** », « **start** », « **start** », choisissez la langue, cliquez sur « **start** » (ou **Démarrer**), cliquez sur « **start** » (ou **Démarrer**), cliquez sur « **Emplacement du programme** » et enfin « **Démarrer** ». C'est installé, on peut fermer la fenêtre.

1) Contrôleur USB :

Sur Windows 7 : allez dans le menu « **démarrer** » - « **exécuter** » et taper la commande « **joy.cpl** »



On arrive à la fenêtre « **Contrôleurs de jeu** ». Tous les contrôleurs branchés sont indiqués. Pour tester un contrôleur, cliquez sur l'élément de la liste qui vous intéresse. La fenêtre suivante apparaît :

Et là, les noms « **Generic USB Joysticks** » initiaux comporte plusieurs espaces qui vont générer des erreurs dans hyperlaunch.

IV. La manette ou control panel

Voici ma manette : LIONSTAR (USB/PS3)



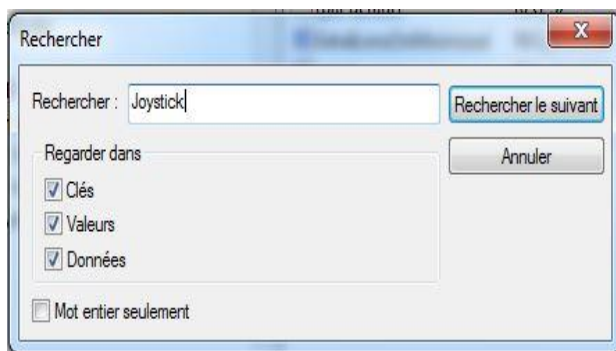
Dans Xpadder, le mieux est de repositionner les boutons à l'identique pour repérer les touches plus aisément.

J'ai 13 boutons sur ma manette + 1 bouton (Turbo) avec led qui ne sert à rien (en tout cas pas trouvé jusqu'à présent)

1) Modifier le nom du contrôleur

Il est préférable de supprimer les espaces dans le nom de votre manette (control panel), pour ce faire il faut :

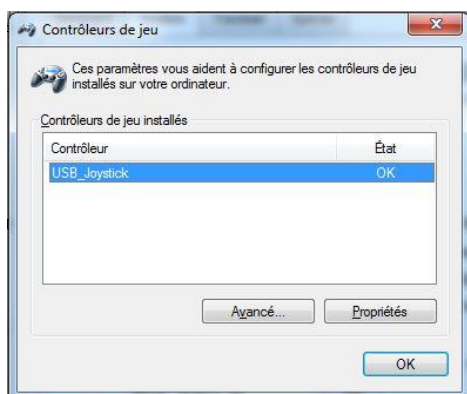
Dans « **démarrer** » et rechercher, taper « **regedit** » et clic droit et « **ouvrir en tant qu'administrateur** ».



Cliquer sur l'icône « **ordinateur** » et dans le menu « **Edition** » cliquer sur « **rechercher** » et cocher les 3 cases et taper "Joystick" (en fonction du nom de votre manette) dans le champ de recherche.

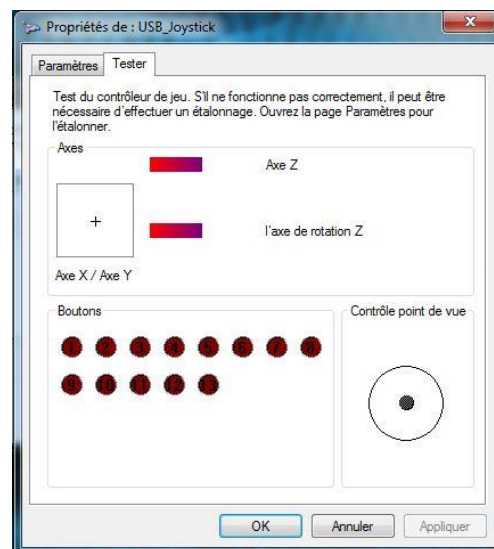
Puis F3 (recherche suivante) jusqu' à ce que vous arriviez sur une ligne : « **OEMName** » pour le renommer comme vous le souhaitez en remplaçant les espaces par le trait bas du chiffre 8 sur votre clavier.

F3 (il y a 3 valeurs "OEMName" en tout à modifier)



J'ai renommé les contrôleurs en « **USB_Joystick** ».

En cliquant sur Propriétés, on peut tester joysticks et boutons du Contrôleur sélectionné



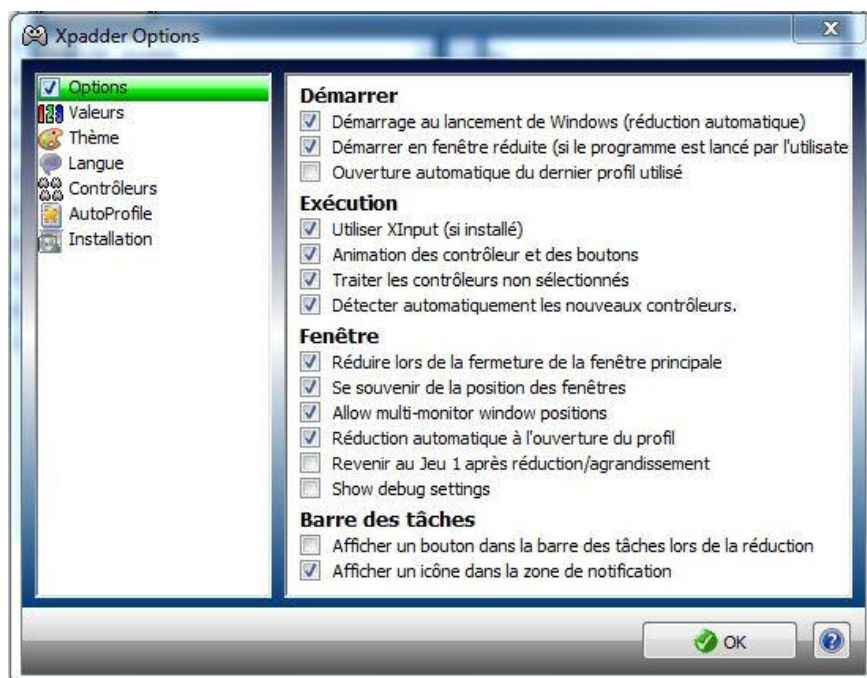
Si votre manette ne répond pas correctement :

Dans l'onglet « Paramètres cliquer sur le bouton « **Réinitialiser** » puis sur « **Etalonner** ».

Cliquer sur « **Suivant** » et suivre les étapes.

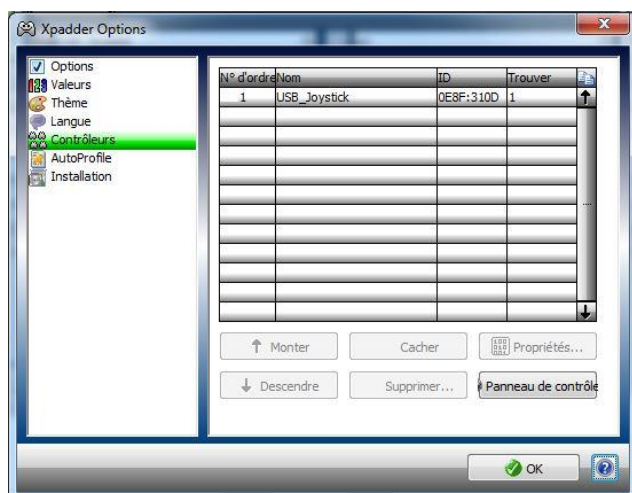
V. Configuration Xpadder

1) Réglage des Options :



Ouvrez « **Xpadder** » sous « **\HFSBoxSP\Utilities\Xpadder** » et « **Xpadder.exe** » et cliquez sur la clef à molette en haut à droite puis dans le menu à gauche cochez les cases comme ci-dessous :

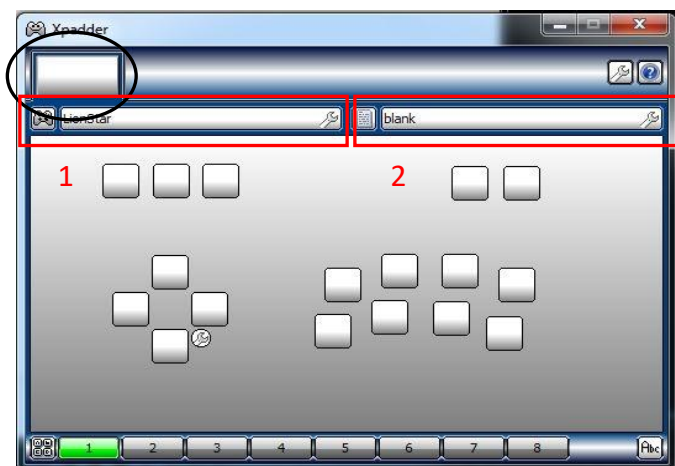
2) Réglage du contrôleur :



Cliquez dans le menu à gauche sur « **Contrôleurs** »
Vérifiez que le contrôle est bien détecté et activé.

3) Création de la manette

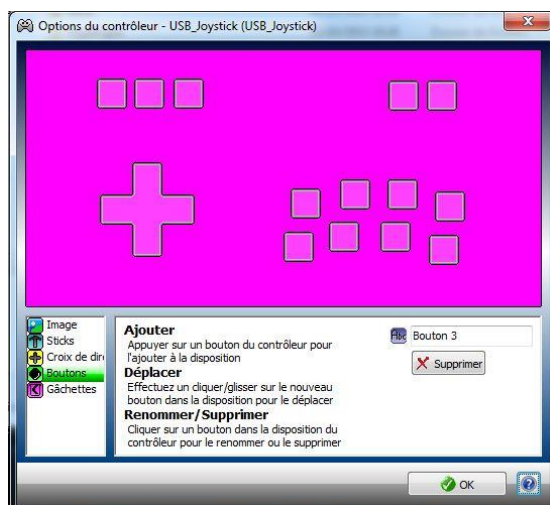
Bon ici, on lance Xpadder : « \HFSBoxSP\Utilities\Xpadder\Xpadder.exe »



On peut voir sur l'image que l'on retrouve autant d'onglets qu'il y a de Contrôleur USB (**Cercle noire sur l'image**).

La partie 1 correspond à l'environnement graphique (définition de la position des boutons dans la fenêtre, définition des actionneurs qui sont des boutons ou des pad ...).

La partie 2 correspond à la sauvegarde du profil proprement dit. Le fichier généré possède l'identificateur Xpadder des actionneurs et l'action qui lui est associé sur le clavier (ou une action sur la souris, c'est aussi possible).



Définir les actionneurs de « **USB_Joystick** ». Dans le cas présent, il faut mettre le Joystick (Dpad), et tous les boutons de votre manette.

Puis cliquez sur « **OK** », Allez dans l'icône Manette et faire « **Save as** ».

Entrer le chemin de sauvegarde :
« \HFSBoxSP\Utilities\Xpadder\Controller
Images\USB_Joystick.xpaddercontroller »

Les settings des actionneurs sont maintenant effectués une fois pour toute pour le control panel, seul les mapping changeront en fonction des profils de base et des émulateurs.

VI. Mapper les profils de bases

Pour information (on n'a pas a priori besoin de le faire), les profils se situent dans les répertoires suivants:

Profil défaut :

« \HFSBoxSP\RocketLauncher\Profiles\Xpadder_Default\p1.xpadderprofile »

Profil Rocketlauncher :

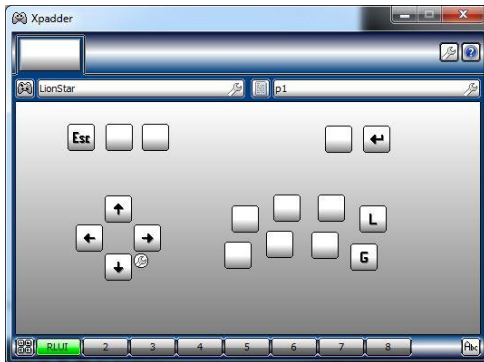
« \HFSBoxSP\RocketLauncher\Profiles\Xpadder\RocketLauncher\p1.xpadderprofile »

Profil Hyperspin :

« \HFSBoxSP\HyperLaunch\Profiles\Xpadder\HyperSpin\p1.xpadderprofile »

1) Le profil Hyperspin :

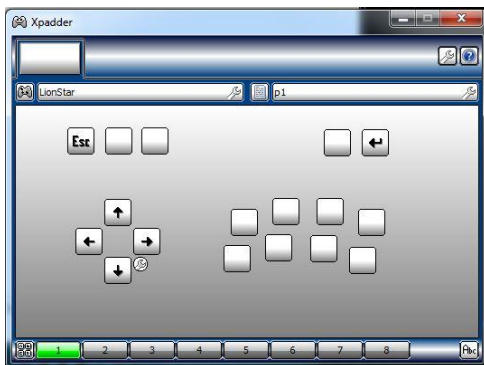
Il est utilisé pour se promener dans les wheels, les touches du clavier à mapper sont :



- Déplacement : Haut, Bas, Gauche, Droite
- Sélection : Entrée
- Retour : Echap
- Choix par Favoris : L
- Choix par Genre : G
- Accélérer une wheel : Espace

2) Le profil Hyperlaunch (Hyperpause) :

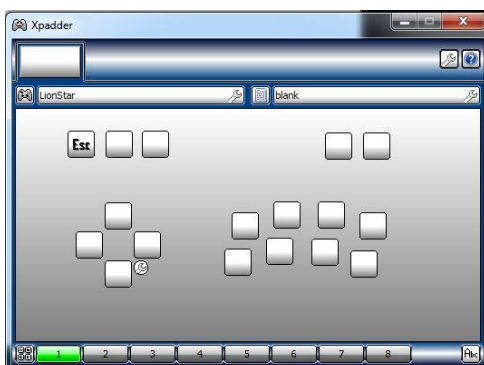
Il est utilisé dès qu'un jeu a été sélectionné. Lorsque l'on met le jeu en pause, il permet de se promener dans les menus d'Hyperpause.



Les touches du clavier à mapper sont :

- Déplacement : Haut, Bas, Gauche, Droite
- Sélection : Entrée
- Retour : Escape

3) Le profil « défaut »

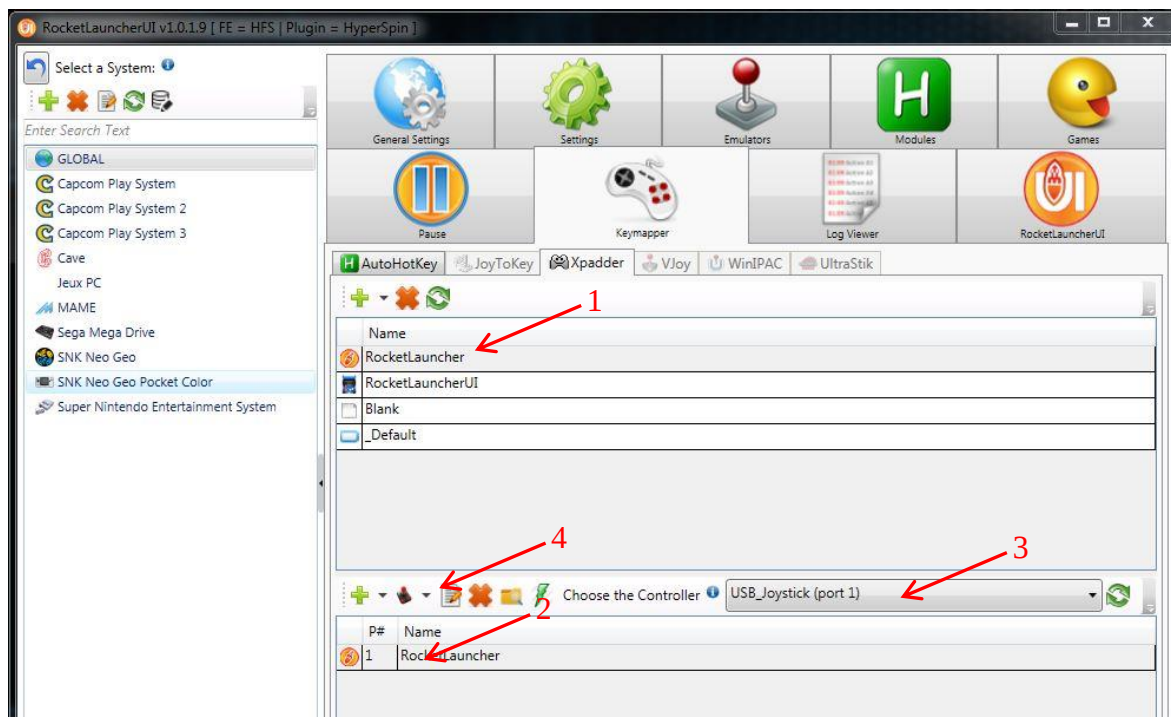


Il est utilisé quand Xpadder ne trouve pas de profil à un jeu attribué.

Exit du clavier à mapper est : Echap

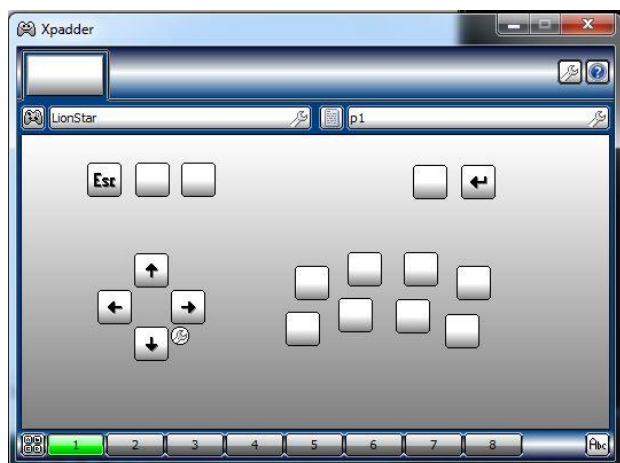
4) Mapper le profil Rocketlauncher (Hyperpause) :

Lancer « **RocketLauncherUI** », Onglet « **Global** » dans le menu vertical, Onglet « **Keymapper** », Onglet « **Xpadder** ».



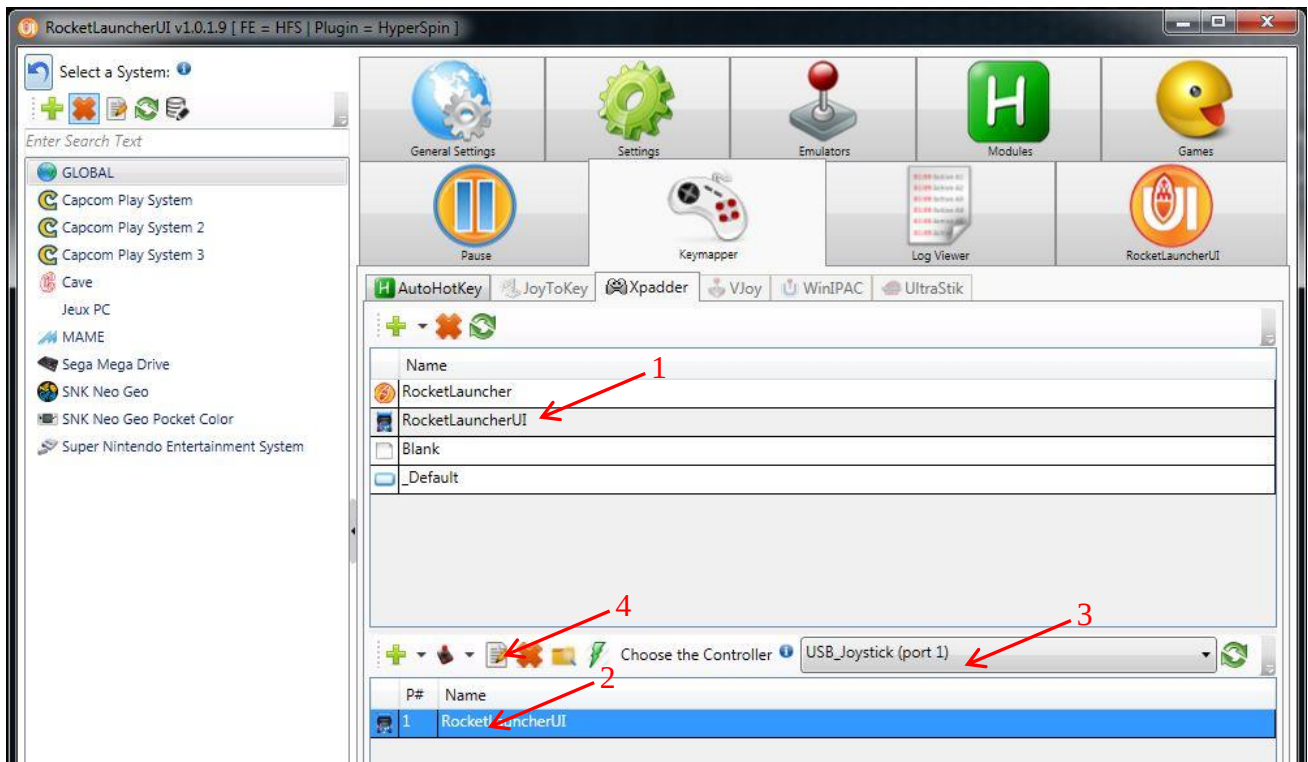
Cliquez sur (1) le mapping « **RocketLauncher** », (2) le profil « **Rocketlauncher** », (3) Le contrôleur USB « **USB_Joystick** », (4) l'icône d'édition. Xpadder s'ouvre.

Sélectionnez le premier onglet de Xpadder et cliquez sur les Boutons à mapper. Voici ce que l'on doit obtenir :



Cliquez sur la disquette qui est apparue à droite de « **p1** » pour sauvegarder sous :
“**HFSBoxSP\RocketLauncher\Profiles\Xpadder\RocketLauncher\p1.xpadderprofile**”

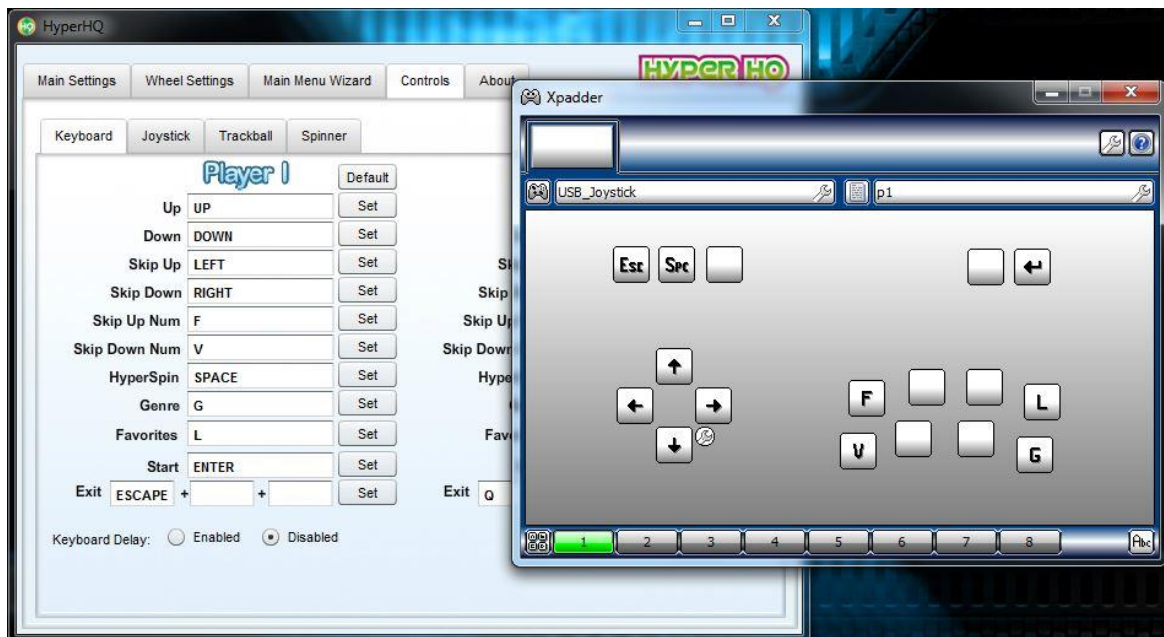
5) Mapper le profil Hyperspin :



Cliquez sur (1) le mapping « **RocketLauncherUI** », (2) le profil « **RocketLauncherUI** », (3) Le contrôleur USB « **USB_Joystick** », (4) l'icône d'édition. Xpadder s'ouvre.

Pour voir les touches que l'on doit mapper, on peut lancer « **HyperHQ** », onglet « **Controls** », Onglet « **Keyboard** ».

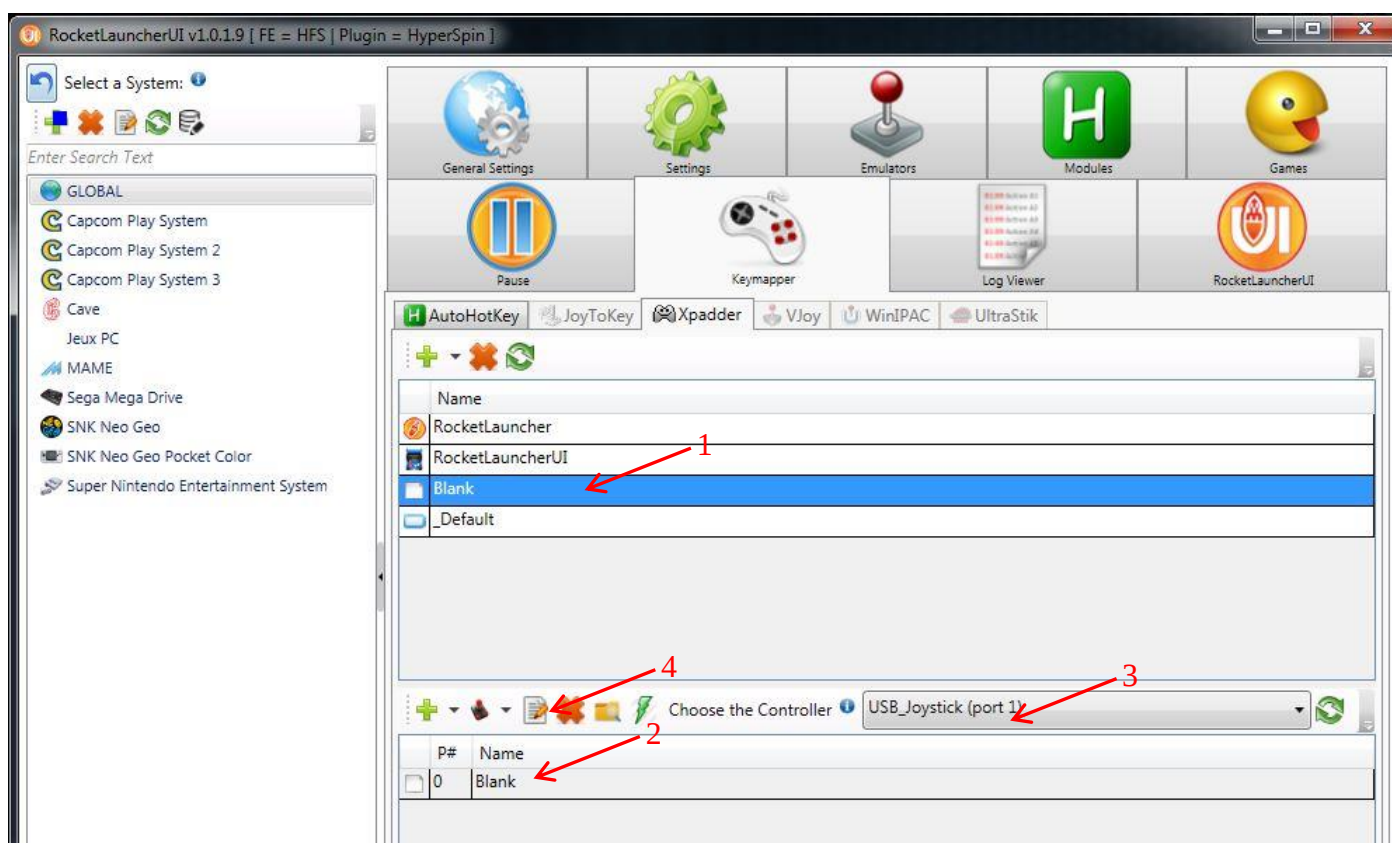
Sélectionnez le premier onglet, et cliquez sur les Boutons à mapper. Voici ce que l'on doit obtenir :



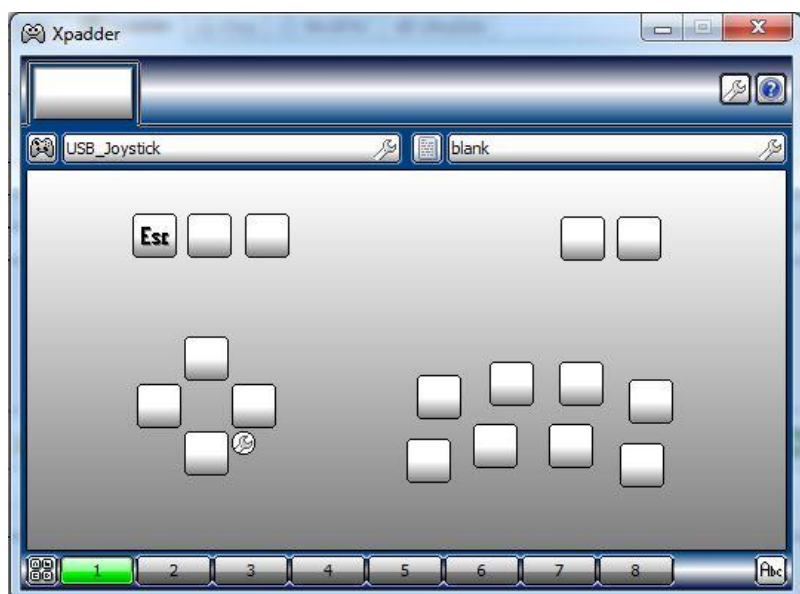
Cliquez sur la disquette qui est apparue droite de p1 pour sauvegarder sous :

“\HFSBoxSP\RocketLauncher\Profiles\Xpadder\RocketLauncherUI\p1.xpadderprofile”

6) Mapper le profil « Blank » :

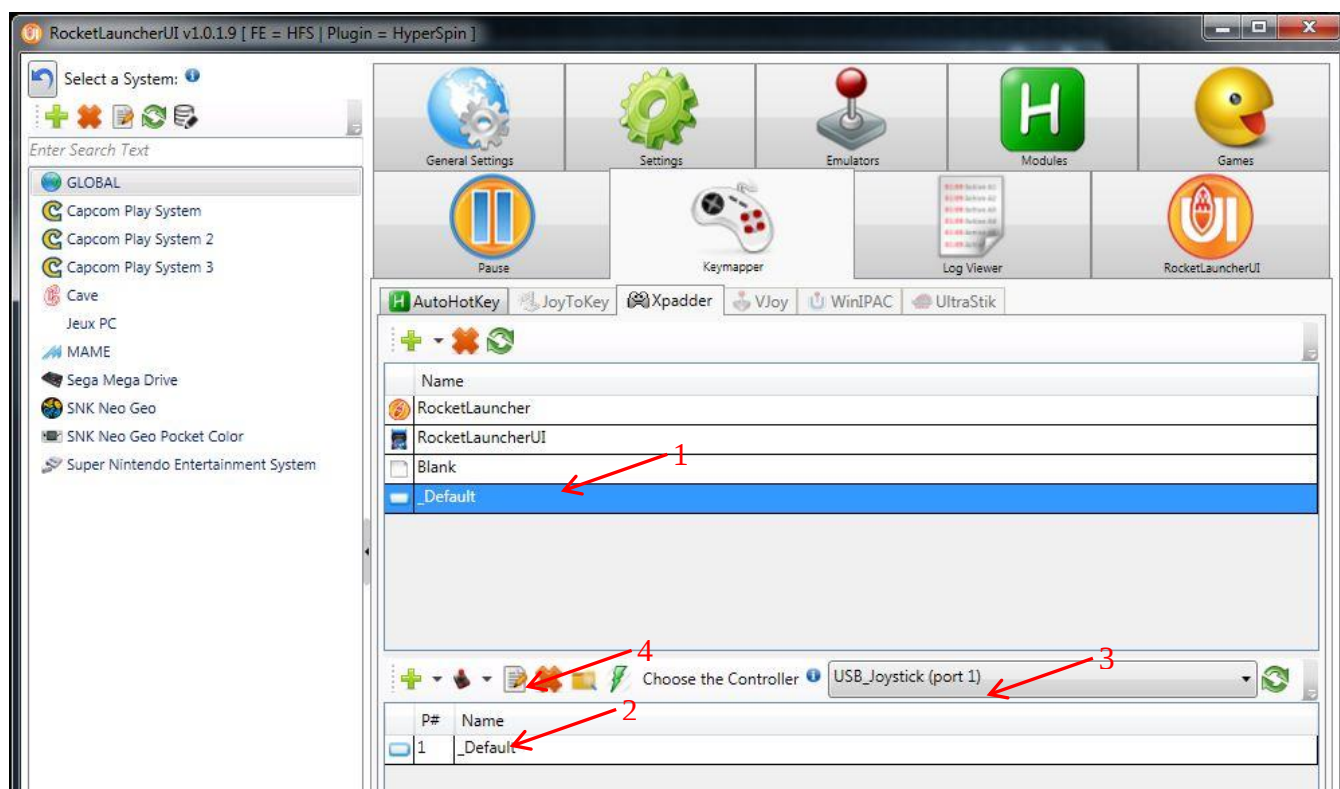


Cliquez sur (1) le mapping « **Blank** », (2) le profil « **Blank** », (3) Le controlleur USB « **USB_Joystick** », (4) l'icône d'édition. Xpadder s'ouvre.



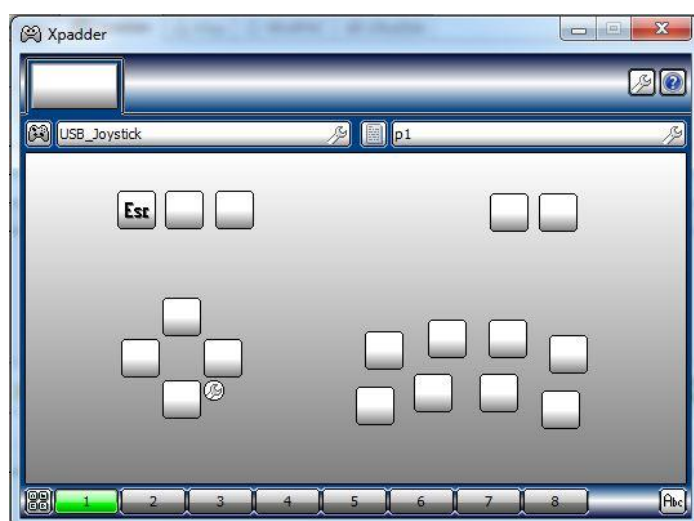
Cliquez sur la disquette qui est apparue à droite de « **p1** » pour sauvegarder sous :
“**HFSBoxSP\RocketLauncher\Profiles\Xpadder_Default\blank.xpadderprofile**”

7) Mapper le profil « default » :



Cliquez sur (1) le mapping « **_Default** », (2) le profil « **_Default** », (3) Le contrôleur USB « **USB_Joystick** », (4) l'icône d'édition. Xpadder s'ouvre.

Sélectionnez le premier onglet, et cliquez sur les Boutons à mapper. Voici ce que l'on doit obtenir :



Cliquez sur la disquette qui est apparue à droite de « **p1** » pour sauvegarder sous :

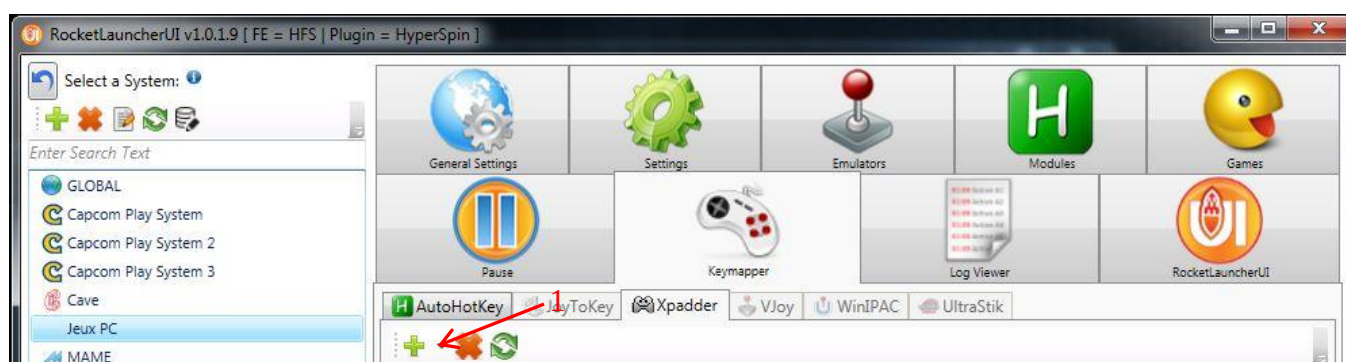
“**HFSBoxSP\RocketLauncher\Profiles\Xpadder_Default\p1.xpadderprofile**”

VII. Mapper les touches des « Jeux PC »

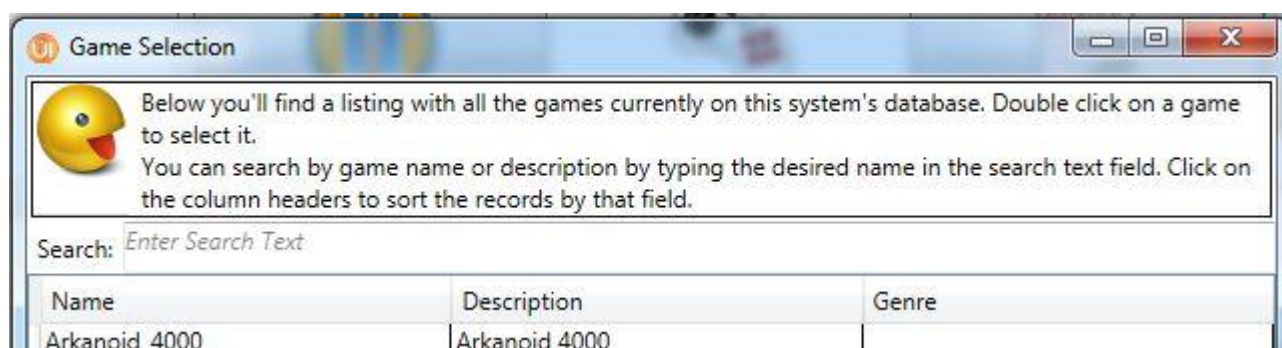
Même principe que pour remapper les profils par défaut, à la différence prêt que vous devez ouvrir le jeu et aller dans les options « **contrôleur** » pour récupérer le mappage des joueurs (keyboard). Nous nous intéresserons au Player 1. C'est valable pour tous les jeux PC installés.

1) Mappage d'un jeu

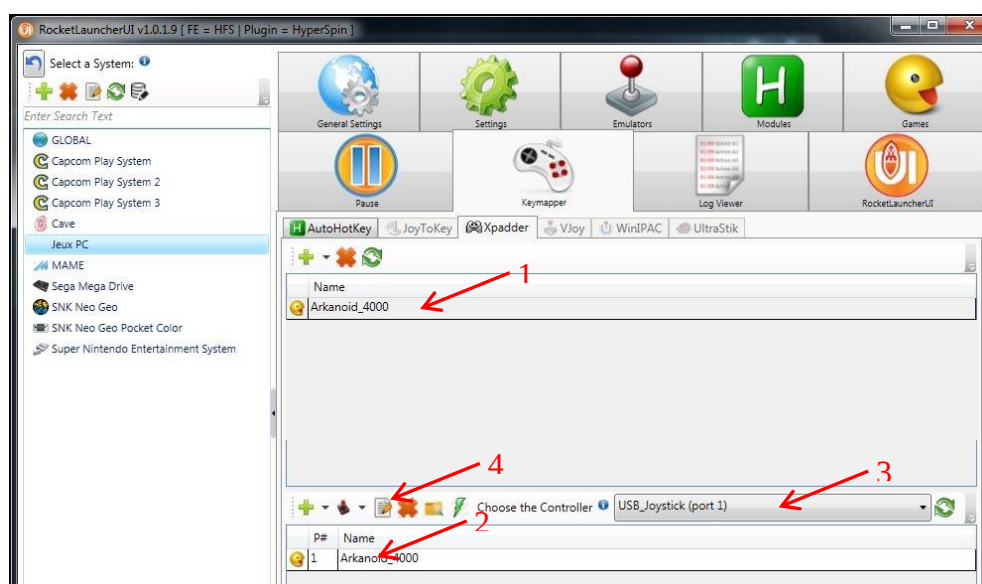
Lancer « **RocketLauncherUI** », Sélectionner « **Jeux PC** » dans le menu vertical, Onglet « **Keymapper** », Onglet « **Xpadder** ».



Cliquez sur (1) « **triangle vers le bas** » et sélectionner « **Game Profile** »

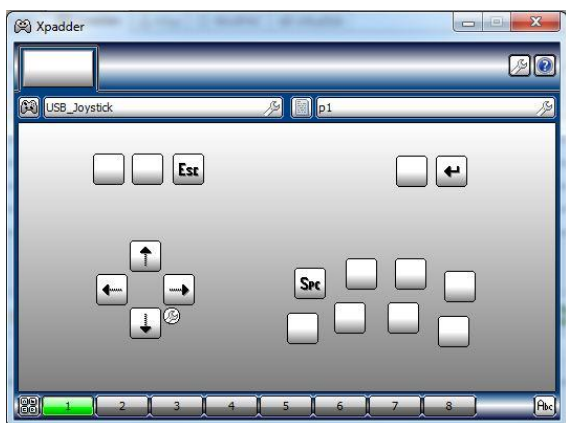


Sélectionner dans la fenêtre « **Game Selection** » le premier jeu qui apparait en double cliquant dessus.



Cliquez sur (1) le mapping « **Arkanoid_4000** », (2) le profil « **Arkanoid_4000** », (3) Le contrôleur USB « **USB_Joystick** », (4) l'icône d'édition. Xpadder s'ouvre.

Sélectionnez le premier onglet, et cliquez sur les Boutons à mapper. Voici ce que l'on doit obtenir :



Cliquez sur la disquette qui est apparue à droite de « p1 » pour sauvegarder sous :

“\HFSTBoxSP\RocketLauncher\Profiles\Xpadder\Jeux PC\Arkanoid_4000\p1.xpadderprofile”

Pour chaque nouveau jeu, il sera créé un dossier spécifique sous :

“\HFSTBoxSP\RocketLauncher\Profiles\Xpadder\Jeux PC\ »

Avec un dossier nommé au nom du jeu avec le profil du jeu à l'intérieur.

Refaire la manipulation du début de ce chapitre pour chaque jeu installé.

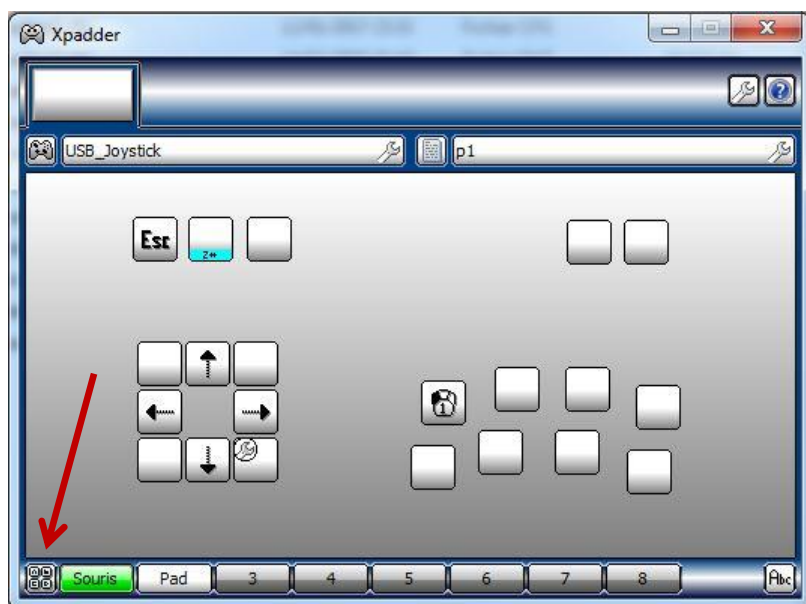
2) 2 modes de jeu avec une manette

Pour certains jeux, la souris et la manette (Pad) sont obligatoires :

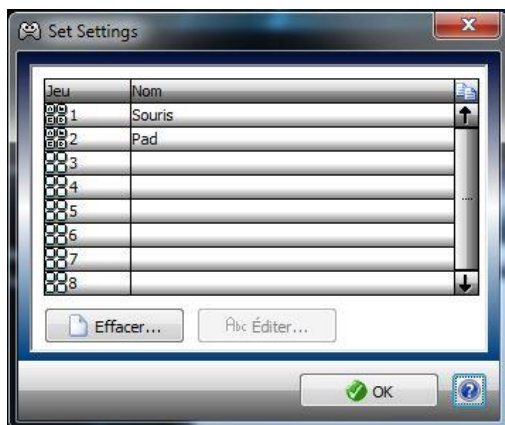
La souris : le menu

Le Pad : le jeu

Dans ce cas il faut utiliser 2 onglets jeu :



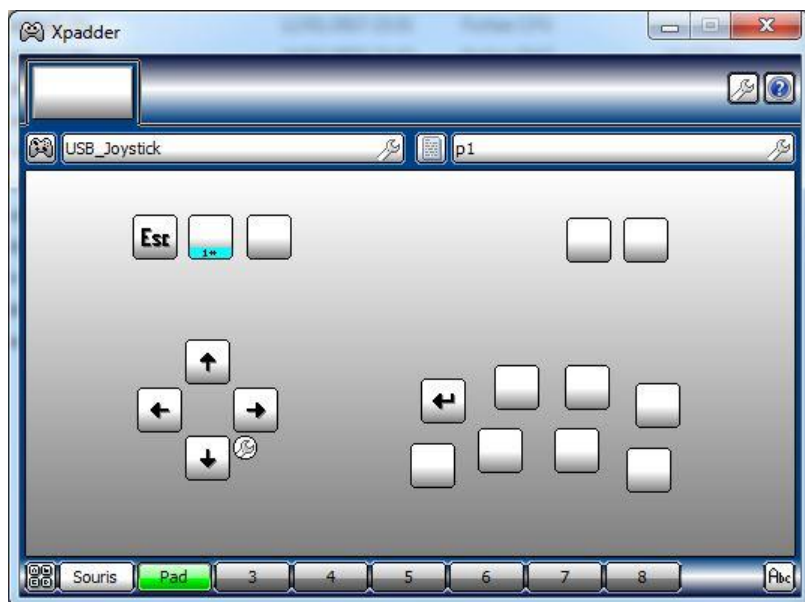
Cliquez sur l'icône en bas à gauche de la fenêtre de « Xpadder »



Cliquer sur le « **Jeu 1** » et cliquez sur le bouton « **Editer** » et nommez le comme vous l'entendez, le tout est de bien les différencier (pour ma part : « **Souris** »)

Cliquer sur le « **Jeu 2** » et cliquez sur le bouton « **Editer** » et nommez le comme vous l'entendez, le tout est de bien les différencier (pour ma part : « **Pad** »)

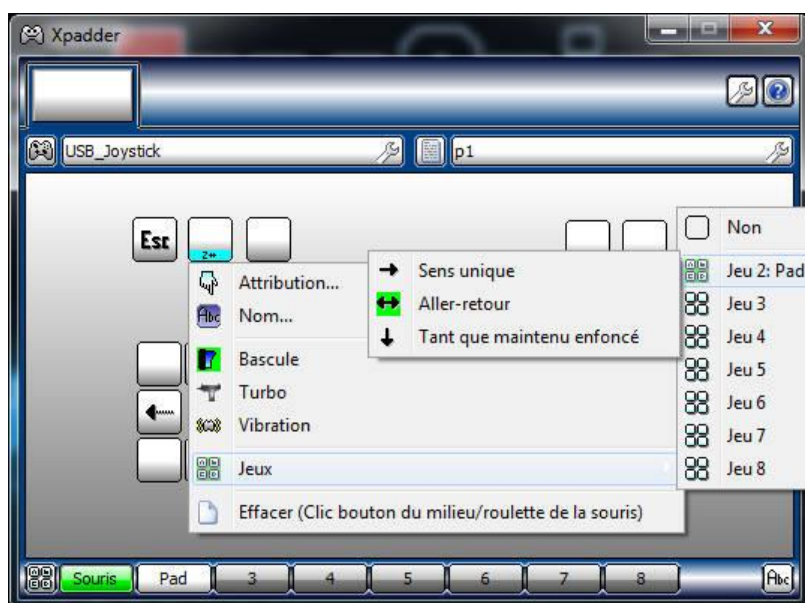
Et cliquez sur « **Ok** »



Mapper les touches du jeu et gardez en une pour pouvoir permuter du « **Jeu 1** » au « **Jeu 2** » à tout instant pendant le jeu.

ATTENTION :

La touche doit être vide dans les 2 onglets.

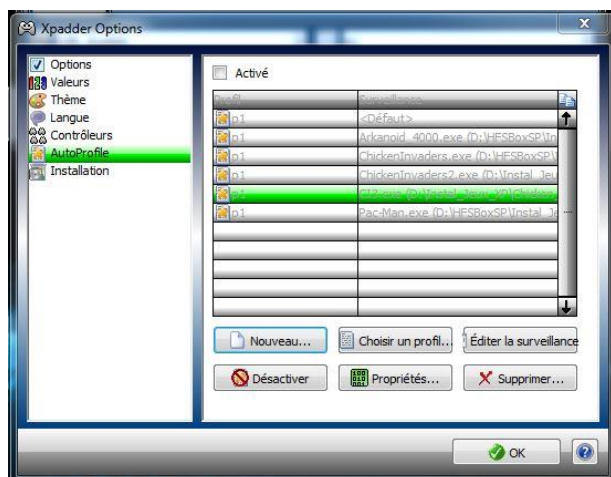


Clic droit sur la touche puis « **Jeux** » sélectionner le « **Jeu 2** » puis « **Aller-Retour** »

Vous pourrez ainsi une fois le menu de votre jeu passé appuyer sur cette touche pour activer le « **Pad** » et pouvoir jouer. En ré appuyant sur cette touche vous repasserez en mode « **Souris** »

Cool....

3) Réglage de l'Autoprofile :



Les jeux PC doivent être installés et fonctionnels.

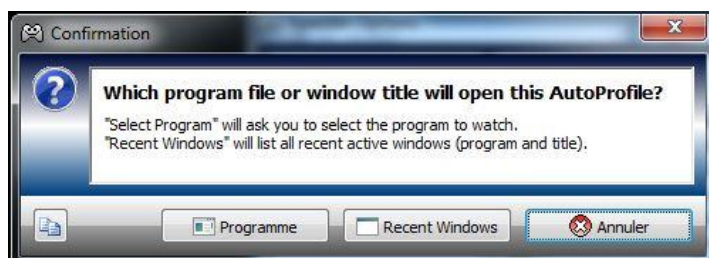
Ouvrez « **Xpadder** » :

« **\HFSBoxSP\Utilities\Xpadder** » et
« **Xpadder.exe** » et cliquez sur la clef à molette en haut
à droite puis dans le menu à gauche sur « **Autoprofile** »
et cochez la case « **Activé** »

Pour que les profils des « **Jeux PC** » se lancent
automatiquement pour chaque jeu, il faut cliquer sur le
bouton « **Nouveau** »



Cliquez sur « **Open a Profile** » et
recherchez et sélectionnez le profile
correspondant au jeu PC que vous avez installé.



Cliquez sur « **Programme** » et recherchez et
sélectionnez le jeu **(.exe)** correspondant au jeu
PC que vous avez installé.

Répéter l'opération pour chaque jeu PC
installé sur votre Bartop.