

Configurer un Control Panel avec Xpadder sur HFSBox

Extrait du forum HFSPLAY par [tutor59](#) »

Table des matières

I. Introduction :	2
II. Pré-requis :	2
III. Modification base de registre	2
IV. Connaître les périphériques branchés et les tester	3
V. Profils de base à créer.	4
1) Faire les Settings	6
2) Mapper les profils de bases	9
3) Mapper le profil Hyperspin :	10
4) Mapper le profil « défaut » :	11
VI. Liens de référence :	11

Bonjour, je vous propose ce tuto pour aider ce qui comme moi galère ou ont galéré pour la mise en place du mapping d'un Control Panel (ou autre) avec Xpadder sur HyperSpin. Dans l'état et n'étant pas un spécialiste, ce tuto est une ébauche et n'attend que vos remarques pour s'enrichir.

I. Introduction :

Xpadder permet de mapper un contrôleur de jeu. Plus clairement, un mapping permet de définir une correspondance entre une touche de clavier qui sera activée lorsqu'un actionneur de manette sera appuyé. Ainsi on peut transformer toute action comme étant une touche de clavier. Ceci définit un mapping ou encore, pour Xpadder comme nous le verrons ultérieurement, ce que l'on appelle un profil.

Xpadder est livré avec le pack HFSBoxSP. Il se trouve dans le répertoire « **Utilities** »

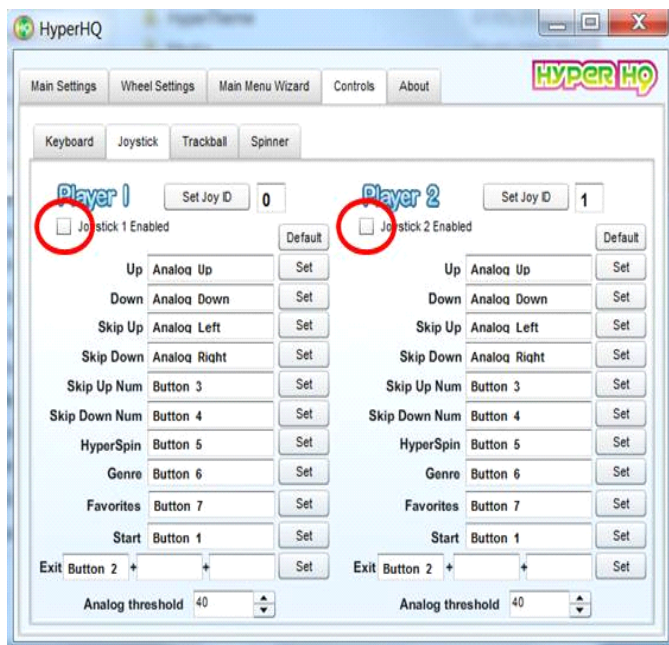
A la première exécution, une fenêtre d'installation s'ouvre. Cliquez sur « **start** », « **start** », « **start** », choisissez la langue, cliquez sur « **start** » (ou **Démarrer**), cliquez sur « **start** » (ou **Démarrer**), cliquez sur « **Emplacement du programme** » et enfin « **Démarrer** ».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

II. Pré-requis :

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** » si nécessaire.

I



III. Modification base de registre

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 rechercher 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)

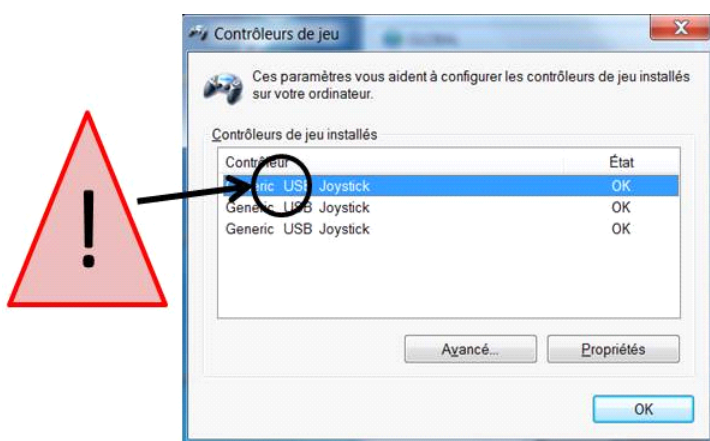
IV. Connaître les périphériques branchés et les tester

Plus globalement, Xpadder peut prendre en compte tous les contrôleurs branchés sur les ports USB.

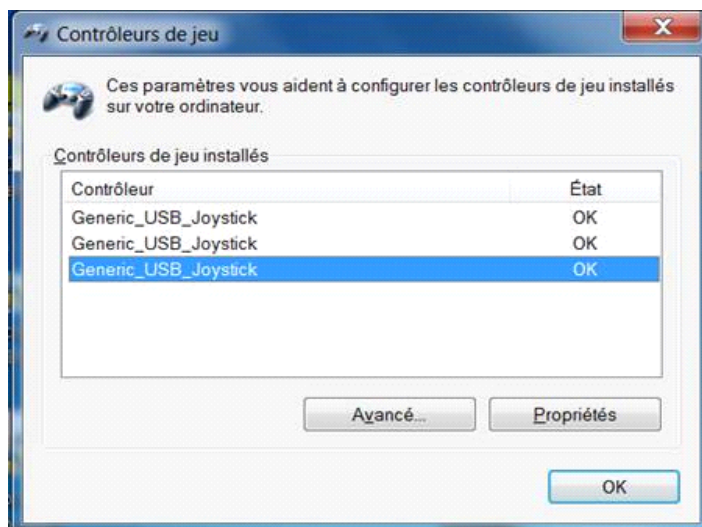
Pour les connaître :

- Sur windows 7/XP : allez dans le menu « **démarrer/exécuter/** » et taper la commande « **joy.cpl** »
- Sur windows 8, touche Windows, tapez USB dans le champ de recherche et sélectionnez « **Configurer les contrôleurs de jeu** ».

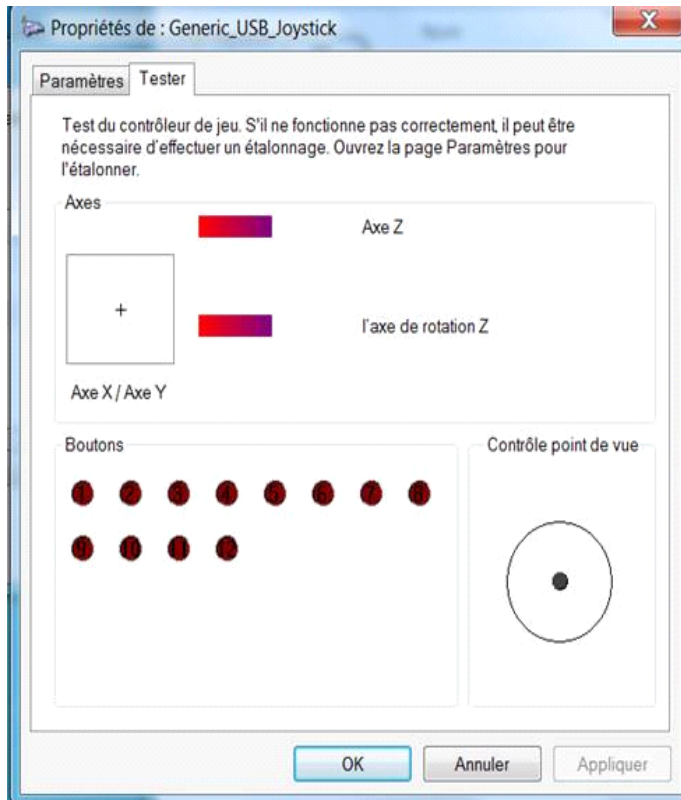
On arrive à la fenêtre « **Contrôleurs de jeu** ». Tous les contrôleurs branchés sont indiqués. Pour tester un contrôleur, cliquez sur l'élément de la liste qui vous intéresse. La fenêtre suivante apparaît :



Et là, les noms Generic « **USB Joysticks** » initiaux comporte plusieurs espaces qui vont générer des erreurs dans hyperlaunch. Se reporter à la première vidéo du tuto de Camarade35 qui permet de corriger le bug.



Pour ici, j'ai renommé les contrôleurs en « **Generic_USB_Joystick** ». Après l'édition de la base de registre, j'obtiens la fenêtre suivante :



Vous pouvez tester les actionneurs du périphérique USB.

En cliquant sur « **Propriétés** », on peut tester joysticks et boutons du Contrôleur sélectionné.

V. Profils de base à créer.

Pour Hyperfreemspin il faut créer 3 profils de base (qui correspondent en fait chacun à un mapping)

- 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 : XXX
- Choix par Genre : G
- Accélérer une wheel : Espace

- 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 : X

- Le profil « défaut »

Il est utilisé, ... bin je ne sais pas exactement où... , si quelqu'un peut le dire ?

La touche « **Exit** » du clavier à mapper est : Echap

Identifier le nombre d'USB Encoder nécessaire à son Control Panel (avant construction)

J'utiliserais mon control panel pour l'illustration, c'est plus facile pour moi.

Dans mon cas. J'ai 3 USB encoders chinois. Souvent, un USB encoder ne permet de connecter que 10 à 12 boutons pour un joueur, il existe aussi des Usb encoder deux joueurs avec possibilité de connecteurs une vingtaine de boutons.

Sur mon control panel j'ai 8 boutons par joueur, les boutons Select, Pause, Exit, Crédit, Player 1, Player 2, et pour le flipper, le flip gauche, le flip droit, le nudge gauche, le nudge droit. Au total, cela fait 26 boutons. Il faut donc 3 usb encoders dont les boutons sont répartis comme suit :



Les 3 USB encoders ont ici été placés comme suit (positionnement fonction de la géométrie et des contraintes liés aux faibles longueurs de câbles) :

- USB 1 (partie amovible du control panel) : boutons Select, Pause, Exit ; pour le Player 1 le Joystick et les 8 boutons
- USB 2 (partie amovible du control panel) : boutons Crédit ; pour le Player 2 le Joystick et les 8 boutons
- USB 3 (partie non amovible du control panel) : Flips et Nudges ; boutons Player 1 et Player 2

Le fait d'utiliser 3 usb encode fait que pour jouer l'usb 1 permet de contrôler le joueur 1, l'Usb 2 le joueur 2, et l'usb 3 la partie pincab. Cependant, l'usb 3 possède aussi les boutons Player 1 et 2 et l'usb 2 le bouton Crédit. Il va donc falloir faire côtoyer l'ensemble des Usb Encoders pour pouvoir jouer tandis que pour Hyperspin, l'USB1 suffira.

Maintenant que l'on a toutes les billes en main, il va falloir se lancer.

1) Faire les Settings

Ici, il s'agit de remapper les profils existants présentés précédemment.

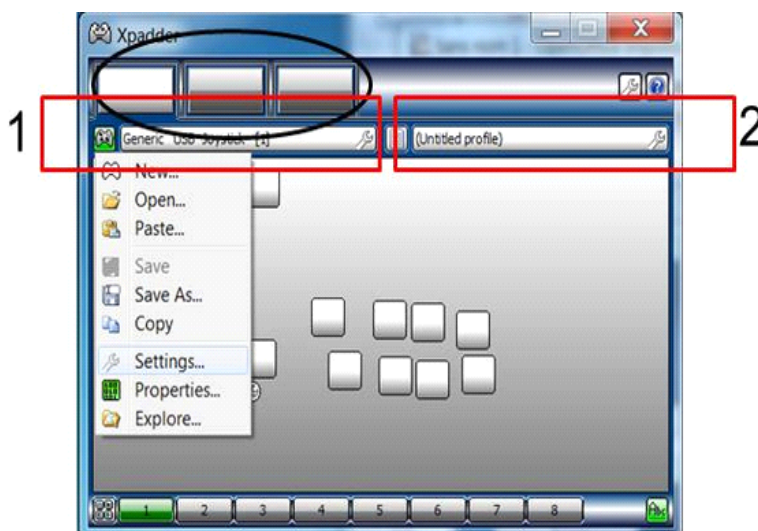
Pour information (on n'a pas a priori besoin d'y aller), les profils se situent dans les répertoires :

(Pour défaut) « \HFSBoxSP\HyperLaunch\Profiles\Xpadder_Default\p1.xpadderprofile »

(Pour hyperlaunch) « \HFSBoxSP\HyperLaunch\Profiles\Xpadder\HyperLaunch\p1.xpadderprofile »

(Pour Hyperspin) « \HFSBoxSP\HyperLaunch\Profiles\Xpadder\HyperSpin\p1.xpadderprofile »

Bon ici, on lance Xpadder.



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).

Voici la règle qui m'a permis de m'en sortir, j'ai en effet eu du mal à tout configurer : « A un profil correspond un contrôleur USB. »

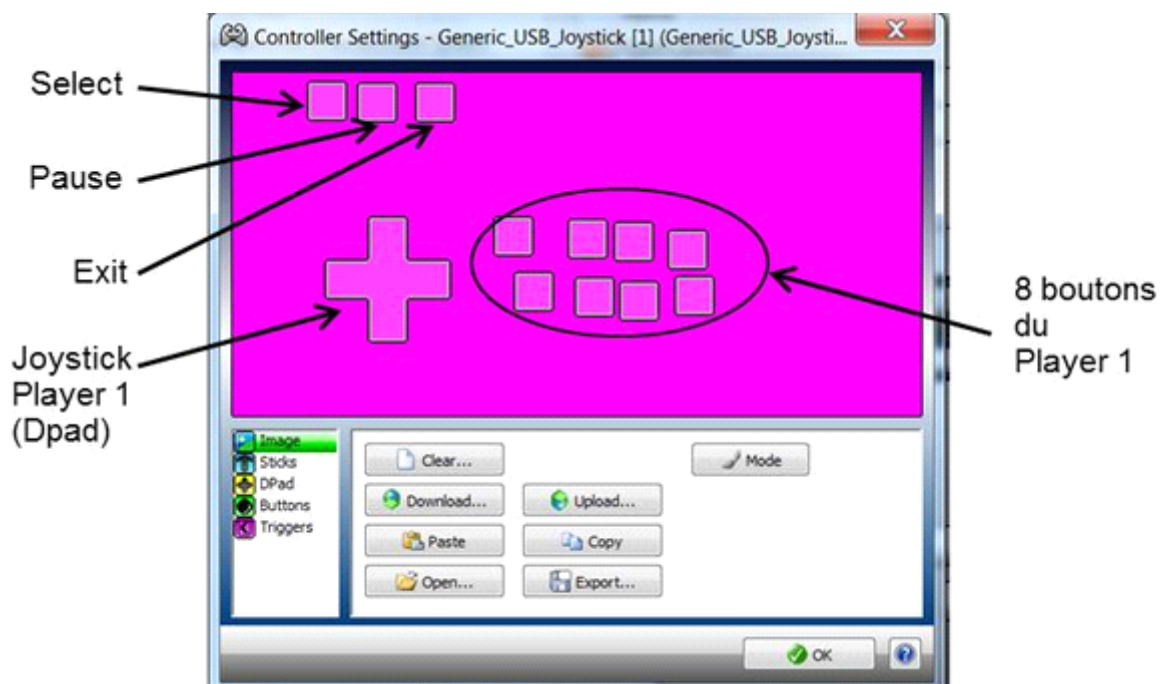
Dans ce cas je définis 3 config : Generic_USB_Joystick [1], Generic_USB_Joystick [2] et Generic_USB_Joystick [3].

On voit que les profils de base d'Hyperspin sont tous utilisés à partir de l'Usb encoder 1.

Voyons maintenant comment mapper les profils de base (je vous conseille d'aller voir aussi la vidéo de Camarade35 indiquer dans les liens à la fin du tuto).

Allez sur l'onglet du premier Usb Encoder.

Cliquez sur l'icône manette, Cliquez sur Settings :

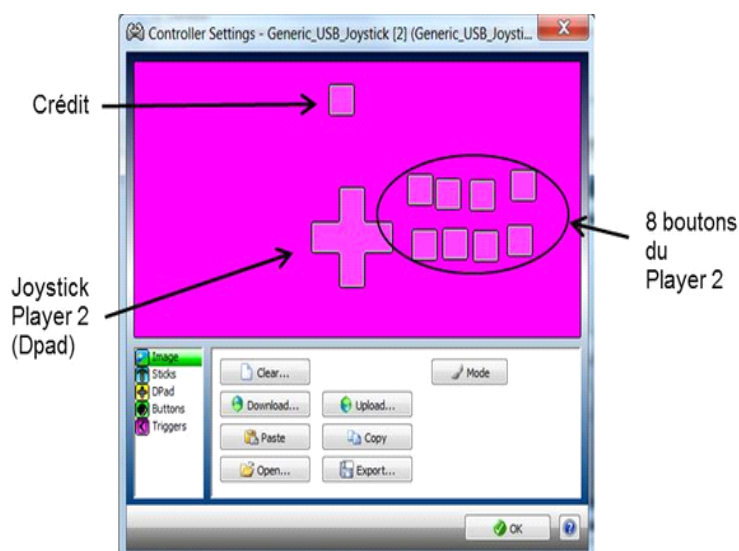


Définir les actionneurs de Generic_USB_Joystick [1]. Dans le cas présent, il faut mettre le Joystick (Dpad), les 8 boutons, les Boutons Select, Pause et Exit.

Puis cliquez sur OK, Allez dans l'icône Manette et faire « **Save as** ». Entrer le chemin de sauvegarde « **\HFSBoxSP\Utilities\Xpadder\Controllor Images\Generic_USB_Joystick [1].xpaddercontroller** »

Allez sur le second onglet correspondant ici à l'usb encoder 2.

Cliquez sur l'icône manette, Cliquez sur Settings :

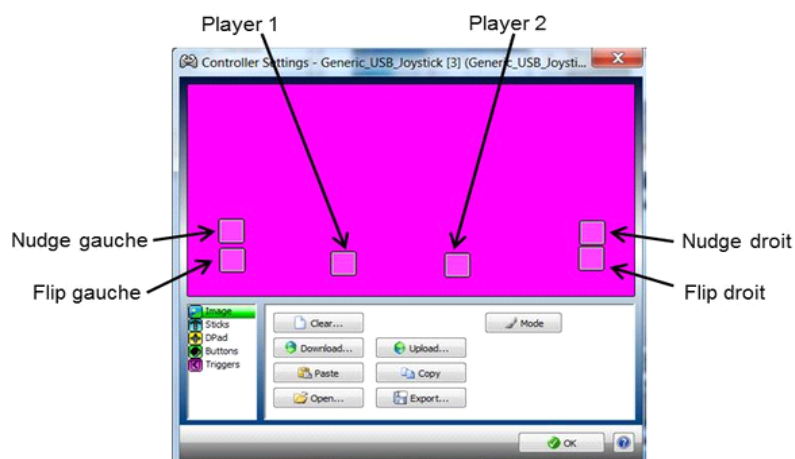


Entrez les actionneurs liés à Generic_USB_Joystick [2], dans mon cas le Joystick du player 2, les 8 boutons, le Bouton Crédit.

Puis cliquez sur OK, Allez dans l'icône Manette et faire Save as. Entrer le chemin de sauvegarde « \HFSBoxSP\Utilities\Xpadder\Contrôleur Images\Generic_USB_Joystick [2].xpaddercontroller »

Allez sur le troisième onglet correspondant ici à l'usb encoder 3.

Cliquez sur l'icône manette, Cliquez sur Settings :



Entrez les actionneurs liés à Generic_USB_Joystick [3], dans mon cas le Joystick les 8 boutons Flig gauche, Nudge gauche, Player 1, Player 2, Flip droit, Nudge droit.

Puis cliquez sur OK, Allez dans l'icône Manette et faire Save as. Entrer le chemin de sauvegarde « \HFSBoxSP\Utilities\Xpadder\Contrôleur Images\Generic_USB_Joystick [3].xpaddercontroller »

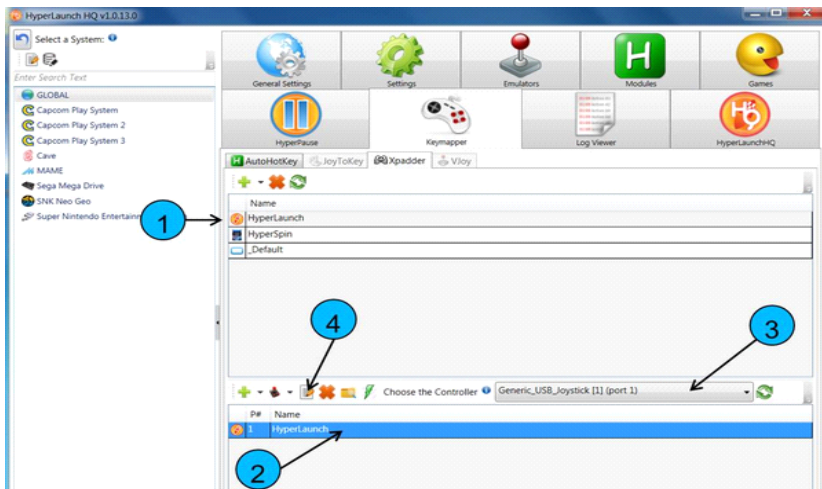
Les settings des actionneurs sont maintenant effectués un fois pour toute pour le control panel, seul les mapping changeront en fonction des profils de base et des émulateurs.

2) Mapper les profils de bases

Il s'agit de remapper les profils qui ont été définis pour une manette Xbox 360 pour le Control Panel. Comme expliqué précédemment sur l'USB1 suffit pour remapper les profils de base

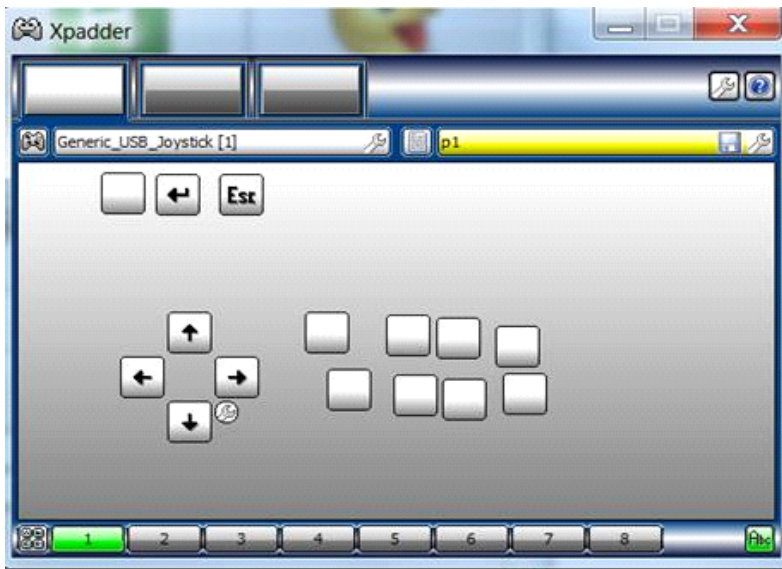
Mapper le profil Hyperlaunch (Hyperpause) :

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



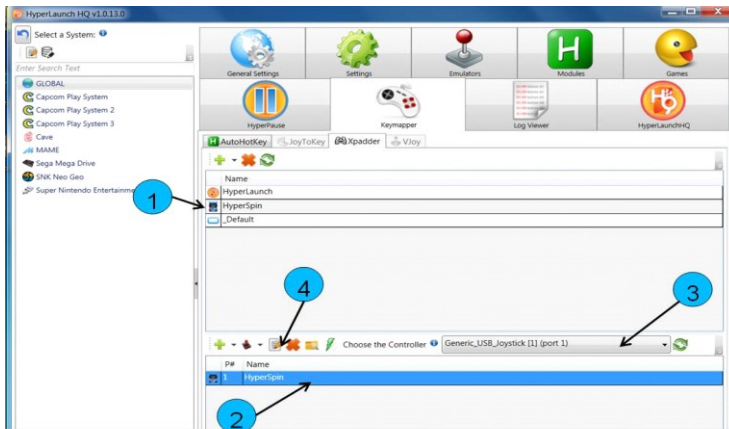
Cliquez sur (1) le mapping HyperLaunch, (2) le profil HyperLaunch, (3) Le contrôleur USB (ici le Generic USB 1), (4) l'icône d'édition. Xpadder s'ouvre.

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 droite de p1 pour sauvegarder

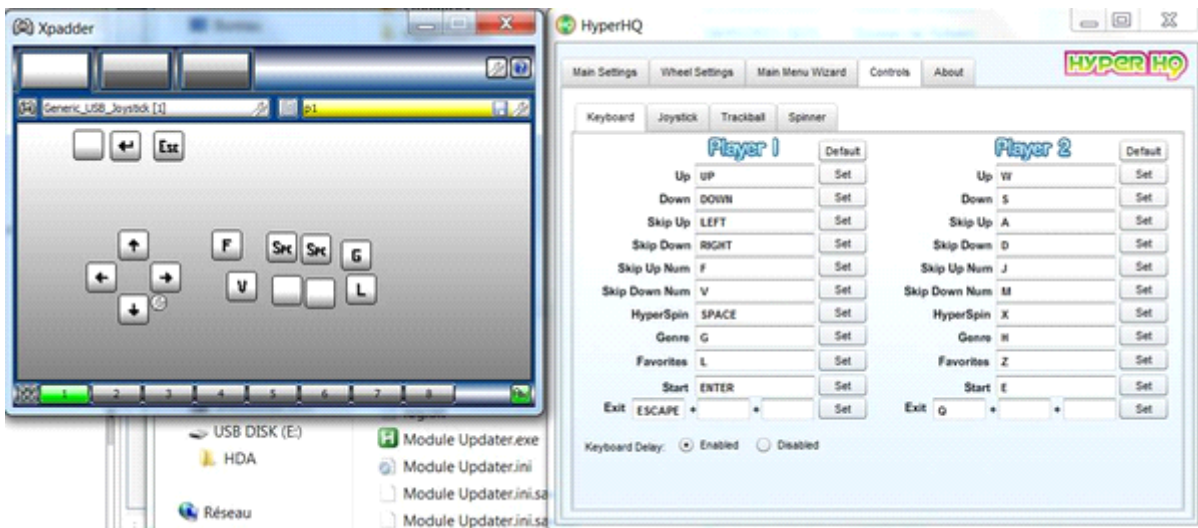
3) Mapper le profil Hyperspin :



Cliquez sur (1) le mapping Hyperspin, (2) le profil Hyperspin, (3) Le contrôleur USB (ici le Generic USB 1), (4) l'icône d'édition. Xpadder s'ouvre.

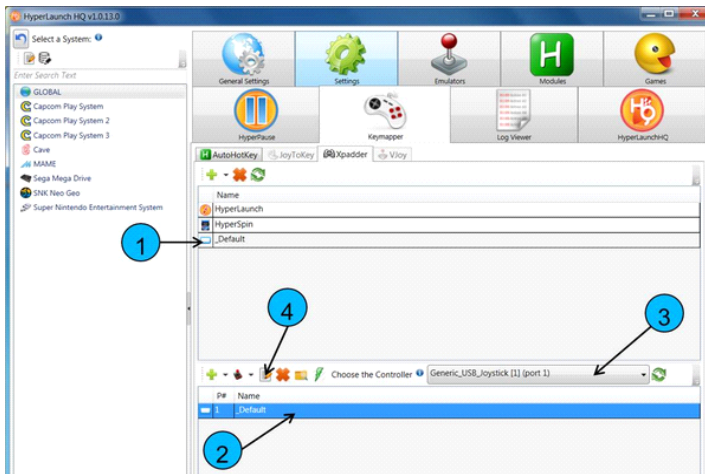
Pour voir les touches que l'on doit mapper, on peut lancer HyperHQ, onglet « **Controls** », Onglet « **Keyboard** »

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.

4) Mapper le profil « défaut » :



Cliquez sur 1(1) le mapping _Default,(2) le profil _Default, (3) Le contrôleur USB (ici le Generic USB 1), (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 droite de p1 pour sauvegarder

VI. Liens de référence :

[TUTO] Xpadder pour HFSBox : le tuto général, définir les id des contrôleurs
viewtopic.php?f=28&t=4828&hilit=xpadder+tuto

TUTO] Paramétrage du THT2J Xpadder HL3, Comment affecter un profil à un port USB
viewtopic.php?f=28&t=6621

Problèmes répertoriés sur les contrôleurs : viewtopic.php?f=11&t=5881&p=82097&hilit=regedit#p82097