

PPJoy 0.83

Août 2007 par Babasior. Version 1.0 (Français) Il est possible d'utiliser l'émulation joystick pour les jeux ne supportant pas nativement *Freetrack*. Pour cela vous aurez besoin l'utilitaire **PPJoy** que vous trouverez ici :



Le processus d'installation commence alors (cette manipulation d'installation est à effectuer une seule fois)

igning warning
Your system does not allow unsigned device drivers to be installed.
Please enable the installation of unsigned drivers, then click on OK to continue. Click on Cancel to abort the installation.
See the PPJoy documentation for more information
OK Annuler

Cliquer sur OK

C:\Program Files\Parallel Port Joystick Browse Space Required: 2620 K Space Available: 2527668 K	Setup will install Parallel Port Joystick in the following directory. To install to this directory, click Next. To install to a different directory, click Browse and select another directory. You can choose not to install Parallel Port Joystick, by clicking Cancel to exit Setup.
Space Required: 2620 K Space Available: 2527668 K	┌─ Destination Directory
	Destination Directory C:\Program Files\Parallel Port Joystick Browse

Choisir le répertoire d'installation (recommandé : laisser le répertoire par défaut) puis cliquer sur le bouton **Next**.

L'installation des fichiers commence comme le montre l'écran ci-dessous.



A la fin de l'installation cette fenêtre apparaît :

Finished	
	Setup is complete and Parallel Port Joystick is now installed!
>	Click Close to end the Setup
	< Back Close Cancel

Cliquer sur Close.

Rendez-vous maintenant dans votre menu démarrer :



Choisir Configure Joysticks.

Ce programme va nous permettre de créer un joystick virtuel qui sera utilisé par *FreeTrack*, pour traduire vos mouvements de tête par des mouvements joystick dans vos jeux.

L'écran ci-dessous apparaît.

Joy Joystick	and Gamepad cor	figuration utility	y v0 ?		
-	This utility allow you to configure and remove joysticks and gamepads connected to parallel ports				
Coll of the	PPJoy is (C) Copyrigh	nt Deon van der West	huysen 2002-200		
Configured joysti	icks:				
I					
Add	Remove	Mapping	Timing		
		1	1		

Cliquer sur le bouton Add... et remplir les options comme suit :

Parallel port:	Virtual joysticks	<u>•</u>
Controller type:	Virtual joystick	Ψ
Interface type:	Virtual joystick (IOCTL)	¥
Controller number:	Controller 1	
Controller sub type:		-

Si vous possédez plusieurs joysticks il est possible que **Controller 1** existe déjà, dans ce cas choisir **Controller number** en conséquence. Cliquer sur **Add** pour valider. L'installation du pilote commence alors :





Une fois ces étapes terminées, le pilote du joystick virtuel est prêt à l'emploi.

Passons maintenant à la configuration du joystick en question : Mettre en surbrillance **PPJoy Virtual joystick 1** comme l'écran ci-dessous :

PJoy Joystick	and Gamepad cont This utility allow you gamepads	figuration utility to configure and rem connected to paral	y v0 ? 🗙 nove joysticks and lel ports
- ? >	PPJoy is (C) Copyright	Deon van der West	huysen 2002-2004.
- Configured joysti	cks:		
PPJoy Virtual p	oystick 1		
I. ANY R	1	1 20/2 28 21	
	Remove	Mapping	Timing
		Options	Done

Cliquer sur le bouton Mapping...

Welcome to the Joystick/Pad mapping wizard	Les 6 axes à configurés sont :
The controller you selected uses the Virtual joystick (IOCTL) Virtual joystick interface. The options below will change the default mapping for all controllers that use this interface Set a custom mapping for this interface type Modify the mapping for this interface type Delete mapping for this interface type The options below allows you to override the default mapping of the PPJoy Virtual joystick 1 controller	X rotation -> Yaw Y rotation -> Pitch Z rotation -> Roll X -> translation x Gauche/Droite Y -> translation Y Avant/Arrière Z -> translation Z Haut/Bas
 Set a custom mapping for this controller Modify the mapping for this controller Relate access to the sector late 	Votre Joystick Virtuel ne possède pas de BOUTON ni de POV.
These options allows you to change the way buttons and axes are mapped for controllers. You can either change the mapping for all controllers on an interface type or for a specific controller only.	

Cliquer maintenant sur **Suivant** pour configurer les axes de votre Joystick : 6 axes rien d'autre !

Une fois vos axes correctement configurés lancer FreeTrack v2.0



Puis dans l'onglet **Profile**, cocher la case (en prenant soin de sélectionner le profile que vous souhaitez utiliser avec cette fonction) :

Cam	Rrofile	Not)xvz Trans	≓ Global	kan setup	? About	D
Profiles Manage and resp Default	game spec onse curve	ific sensiti s.	vities, dea	dzones, inv	erts	ave	
Falcon0 GPL 1 d GTR2 - rFactor	F_4 dots [f ot, 4 dots,] GT Légend I dot, 4 dot	Base] 3 dots Is 1 dot, 4 s, 3 dots	dots, 3 do	ıts	😭 Sa	ave As efresh	
-Game Sp	ecifc Axis / Se	Adjustmen nsitivitv	its	Floating D	eadzone	Invert	
Yaw 20			70			Γ	
Pitch 30			70				
Roll 33			70				
X 37			70				
Y 52			- 70			Γ	
Z 47			- 70			Γ	
Zoom D)eadzone N	Aultiplier	20 🖂				
Output:	- <i>S</i> .	≜ ⊠⊅	🔎 Aver	age 7 💾	<u> </u>		
From Second From From From From From From From From	nt _	PJoy virt	ual joystic	<output< td=""><td></td><td></td><td>•</td></output<>			•

PPJoy virtual joystick output (comme le montre la copie d'écran ci-dessus)

Calibrer votre joystick virtuel (panneau de configuration -> Contrôleurs de jeu -> PPJoy Virtual Joystick 1).

Contrôleurs de jeu	? 🛛
Ces paramètres vous aident à configurer les d installés sur votre ordinateur.	contrôleurs de jeu
Contrôleurs de jeu installés	
Contrôleur	État
PPJoy Virtual joystick 1	OK
Ajouter Supprimer	Propriétés
Paramètres avancés) Ré:	solution des problèmes
	ОК

Cliquer sur propriétés



Onglet Paramètres, cliquer sur Etalonner...



Cliquer sur **Suivant** et suivre les instructions qui apparaissent à l'écran pour réaliser l'étalonnage.

Une fois l'étalonnage terminé, rendez-vous sur l'onglet **Tester** pour vérifier le bon fonctionnement.

Test peut pour	t du contrôleu t être nécessa r l'étalonner.	r de jeu. ire d'effe	Sile con ctuer un	trôleur ne étalonna;	fonctionn ge. Ouvre:	e pas corre z la page Pa	ctement, i aramètres
	+ Axe X / Axe Y)	ľax	ľax.	ľax.		

Il ne reste plus qu'à lancer votre jeu et à attribuer aux vues de votre jeu les mouvements d'axes de votre nouveau joystick virtuel.

Attention : Cette technique ne fonctionne pas avec tous les jeux. Les pilotes installés fonctionnent sur Windows XP SP2, il n'est pas garanti qu'ils fonctionnent sur Windows Vista. (Testé avec succès sur Nascar Racing 2003, Flight Simulator 2004, Flight Simulator X.)

PPJoy est la propriété intellectuelle de **Deon van der Westhuysen**.

N'hésitez pas à nous faire part de vos remarques, constructives, concernant ce manuel et le logiciel sur le forum : <u>http://freetrack.online.fr/forum</u>