

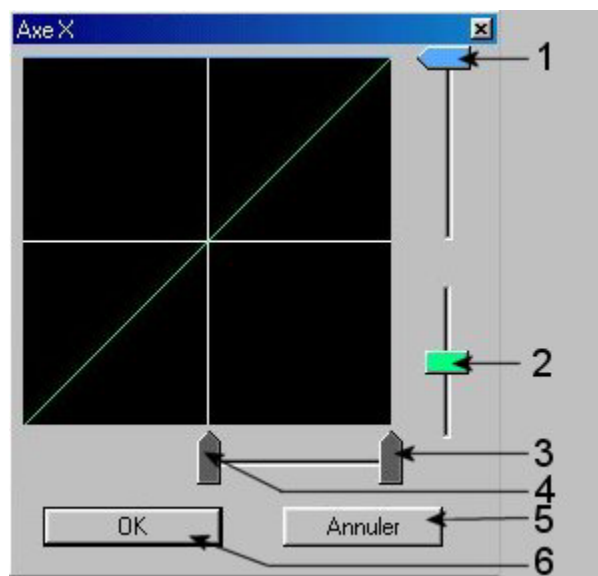
Je trouve que mon volant n'est pas assez précis ou trop sensible dans certains jeux. Que faire ?

Il est vrai que certains jeux de voitures ont été développés dans le but de procurer au joueur une conduite très arcade.

Cependant, grâce au logiciel Thrustmapper, vous pouvez augmenter le débattement de l'axe de direction du volant. Notez que vous n'aurez jamais dans ces types de jeux très arcade la sensibilité de direction d'un jeu de simulation.

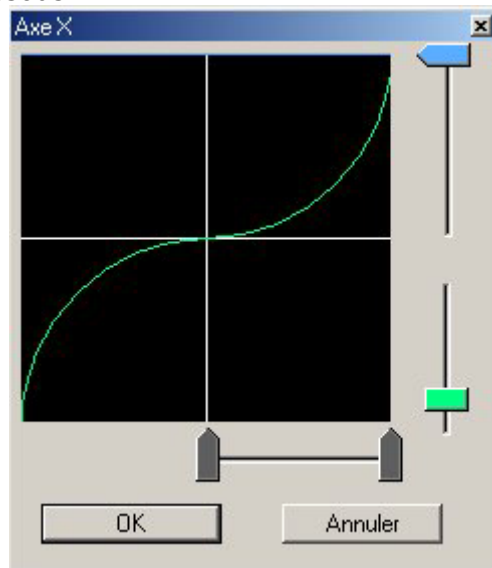
Vous devez donc créer un profil pour remédier à cet inconvénient de conduite.

- Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône **Thrustmapper** dans la barre des tâches. Un menu déroulant apparaît.
- Cliquez sur **Thrustmapper**.
- Dans le champ **Accessoire**, sélectionnez votre volant.
- Dans le champ **Type de jeux**, sélectionnez **Simulateurs de course**.
- Cliquez sur **Parcourir...**
- Cliquez dans la liste déroulante à droite de **Explorer**, sélectionnez **C:** puis le répertoire de votre jeu.
- Sélectionnez le fichier exécutable permettant de lancer le jeu.
- Cliquez sur **Ouvrir**.
- Cliquez sur **OK** pour valider.
- Sélectionnez l'onglet **Axes** dans la colonne centrale de Thrustmapper.
- Cliquez sur **Affichage**, puis sur **Mode avancé des axes** pour paramétrer en détail la sensibilité des axes.
- Les graphiques qui apparaissent vous permettent de régler selon vos préférences la sensibilité des axes. Il faut savoir que la diagonale (réglage par défaut) est la configuration la plus linéaire donc la plus progressive possible.



1	Ce bouton permet d'atténuer ou d'augmenter l'amplitude de la direction de la voiture : la voiture tournera moins si le curseur est placé vers le bas.
2	Ce curseur permet de configurer la direction en exponentiel (non linéaire). Si le curseur est déplacé vers le bas, la direction de la voiture ira doucement au début de course de la roue du volant, puis la voiture braquera d'un coup. Si le curseur est déplacé vers le haut, les effets seront inversés (par rapport au curseur vers le bas).
3	Ce bouton permet de diminuer le temps de réaction de la direction : plus le curseur sera placé sur la gauche, plus vite la direction de la voiture sera au maximum, alors qu'en réalité, la roue du volant ne sera pas tournée au maximum. Idéal si la voiture ne tourne pas assez vite.
4	Ce bouton permet d'augmenter la zone morte de la direction : plus le curseur sera placé sur la droite, plus il faudra tourner le volant avant que la voiture commence à tourner. Idéal si la voiture ne va pas droit quand on ne touche pas au volant.
5	Ce bouton permet d'annuler les modifications.
6	Ce bouton permet de valider et d'enregistrer les modifications.

- Dans notre cas, vous devez, à l'aide du bouton n°2, reproduire les effets figurant sur le schéma ci-dessous :



- Enregistrez la configuration et lancez votre jeu.