

Je possède un ordinateur MAC et j'aimerais savoir si mon périphérique USB est fonctionnel sur ce type de machine.

-> Mac OS 8.6 et les périphériques de jeu USB.

Les périphériques USB fonctionnent avec Game Sprocket (logiciel d'Apple), plus précisément avec les bibliothèques InputSprocket. Ce dernier est un logiciel permettant de gérer les entrées/sorties USB dans l'environnement MAC.

Les jeux compatibles InputSprocket sont généralement livrés avec ces logiciels.

Vous pouvez télécharger le fichier GAME SPROCKET à partir du site d'Apple (www.apple.fr)

Il est donc nécessaire d'installer InputSprocket.

C'est le jeu ensuite qui détecte le périphérique et qui permet de le paramétrer. Il faut donc consulter les manuels des jeux pour pouvoir configurer le périphérique dans un jeu (Tomb Raider, Quake, 4X4 Evo,...)

De plus, il faut que les logiciels soient compatibles Input Sprocket 1.2 ou supérieur

-> Mac OS 9.0 et les périphériques de jeu USB.

Si vous utilisez Mac OS 9.0 ou supérieur, vous n'avez plus besoin d'installer de pilote.

Le système d'exploitation Mac OS 9.0 ou supérieur gère directement les périphériques de jeu USB.

Pour vérifier si votre périphérique de jeu est correctement reconnu par votre ordinateur, il suffit de cliquer sur **Pomme, Information système Apple**. Dans **Périphérique**, le nom du produit doit apparaître à l'écran.

Pour affecter les fonctions du jeu aux boutons du périphérique de jeu, vous devez tout simplement paramétrer les boutons du périphérique dans les options de votre jeu. Pour de plus amples informations sur la configuration du périphérique dans les options du jeu, reportez-vous au manuel fourni avec le jeu.

-> Mac OS X et les périphériques de jeu USB.

Le système d'exploitation Mac OS X est composé de 2 environnements :

- Le **Carbon**, permettant de faire fonctionner les applications développées pour Mac OS X grâce au **SDK Carbon** (bibliothèques spécifiques Mac Os X et en partie Mac Os 9.x)
- Le **Classic** (virtual machine), permettant de lancer correctement les applications développées pour Mac OS 9 avec les bibliothèques **GameSprocket** (Drawsprocket, Inputsprocket, etc.)

1. Les applications développées grâce au **SDK Carbon** prennent correctement en charge les périphériques USB HID compliant sous Mac Os X (donc aucun problème avec ce type de jeu).

2. En revanche, les applications développées avec les bibliothèques **GameSprocket** ne reconnaissent plus du tout les périphériques HID autres que Souris et Clavier sous

Mac OS X. Le classic n'étant pas lié à la norme HID, Les périphériques de jeu USB compatibles HID compliant ne peuvent donc pas fonctionner avec ce type de jeu.

Néanmoins, en téléchargeant le soft GamePad Companion de la société Carvware Software à partir du site d'Apple

(<http://www.apple.com/downloads/macosx/drivers/gamepadcompanion.html>), il est possible de faire fonctionner les périphériques de jeu USB en émulant le clavier et la souris vers les applications Sprocket (Mac OS 9).

En résumé :

- Si vos jeux sont compatibles **SDK Carbon**, vous pouvez directement utiliser votre périphérique USB avec ces jeux sous Mac OS X.
- Si vous utilisez des jeux compatibles **Input Sprocket** (pour Mac OS 9), il faut installer et utiliser le logiciel GamePad Companion pour rendre ces jeux compatibles avec les périphériques USB sous Mac OS X.

NB : quel que soit le système d'exploitation installé, les vibrations et les effets de retour de force ne sont pas gérés par les jeux Mac. Vous ne pourrez donc pas ressentir les effets Force Feedback des produits Force Feedback sur un MAC.