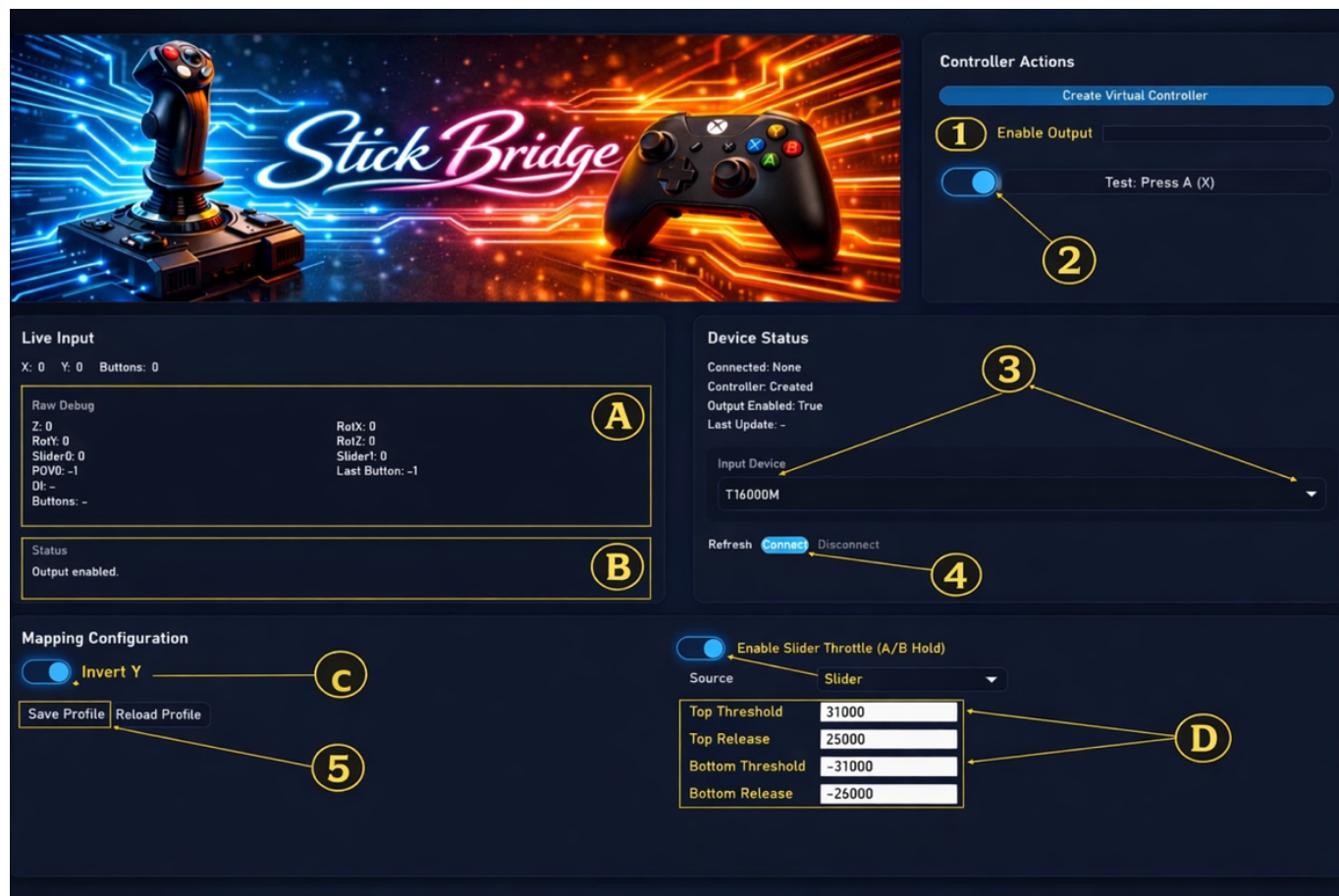


StickBridge – Guide 1 page (FR)



StickBridge émule une manette Xbox afin que tu puisses utiliser un joystick sur Xbox Cloud Gaming (par ex. Microsoft Flight Simulator) — plug-and-play, sans configuration complexe.

Installation (1–5)

- 1) Clique sur **Create Virtual Controller** pour créer la manette Xbox virtuelle.
- 2) Active **Enable Output** afin d'autoriser StickBridge à envoyer les commandes au jeu.
- 3) Dans la **liste des appareils**, sélectionne ton joystick connecté.
- 4) Clique sur **Connect**. (Le joystick doit apparaître dans la zone d'état/entrée.)
- 5) Clique sur **Save Profile** pour enregistrer tes réglages.

Panneaux / Réglages (A–D)

- A) **Panneau Input / Live** : Affiche les axes/boutons détectés en temps réel (idéal pour tester).
- B) **Status** : État de connexion/sortie et messages.
- C) **Invert Y** : Souvent utile dans Flight Simulator. Bascule si le tangage est inversé.
- D) **Throttle / Slider (optionnel)** : Active l'émulation du slider en A/B (pour les joysticks avec manette des gaz).

Note sur la manette des gaz (D)

Quand **Throttle/Slider** est activé, un slider peut agir comme **A (gaz +)** et **B (gaz -)** car la manette Xbox émulée n'a pas d'axe de gaz analogique dédié. Tu peux ajuster les **seuils** (valeurs typiques autour de **±31 000** ; pour beaucoup de joysticks **±31 000** en haut et **-31 000** en bas fonctionnent bien). Rapprocher le seuil du centre déclenche A/B plus tôt.

/mnt/data/StickBridge_Guide_FR.docx