

BENUTZERHANDBUCH

ENGI Live JoyControl

Jedes Gamepad – egal ob DualShock 4, DualSense, Xbox, Lenkrad oder ein HID-Joystick – wird in ein virtuelles Xbox-Gamepad umgewandelt, das von jedem Spiel erkannt wird. Jeder Trigger, jeder Stick und jede Taste kann individuell angepasst werden: Totzonen, Empfindlichkeit, Kurven, Makros, Kombinationen und Sequenzen. Es können beliebig viele Joysticks verwendet werden, wobei jeder seine eigenen Einstellungen hat.

ENGI Live JoyControl

Профиль: Default_2joy [0cn31FviFzZOK5Re]

Профили...

Сохранить в файл

Загрузить из файла

Мэппинг действий

Сбросить настройки

Показать логи

Русский

☐ Передавать кнопку PS/Guide

Устройства ввода

+ Xbox (XInput)

+ HID (руль / джойстик)

Применить отмеченным

Отметить все

Снять все

Джойстик → файл

Файл → джойстик

Настраивается: DualShock 4 [HID-054C09CC-DC0C2DE435A5]

▲

ЭТ...

PlayStation — DualShock 4 / DualSense (HID)

✕

✓

■

▶

DualShock 4

HID-054C09CC-DC0C2DE435A5

...

✕

✓

■

DualShock 4

HID-054C09CC-PCFC313ED

(н...

✕

✓

■

DualSense

HID-054C0CE6-P7C97A141

Xbox — XInput

Другие — рули, джойстики (HID / DirectInput)

ENGI Live JoyControl

L2 / LT 0

L1 / LB

Share

Options

R2 / RT 0

R1 / RB

Touchpad #2

PS

Макросы: 2

Настроить

Удалить

LS 0–85 → Последовательность: ✕ / A → ◻ / X → △ / Y 360ms [L1 / LB] [L2 / LT 128–255]

✕ / A → L2 / LT Держать =255

Нажмите на L2/LT, R2/RT, стики или тачпад на картинке, чтобы их настроить.

✓ Лицензия активна

Выход: виртуальный Xbox 360 (ViGEmBus)

Драйвер ViGEmBus: OK

Inhaltsverzeichnis

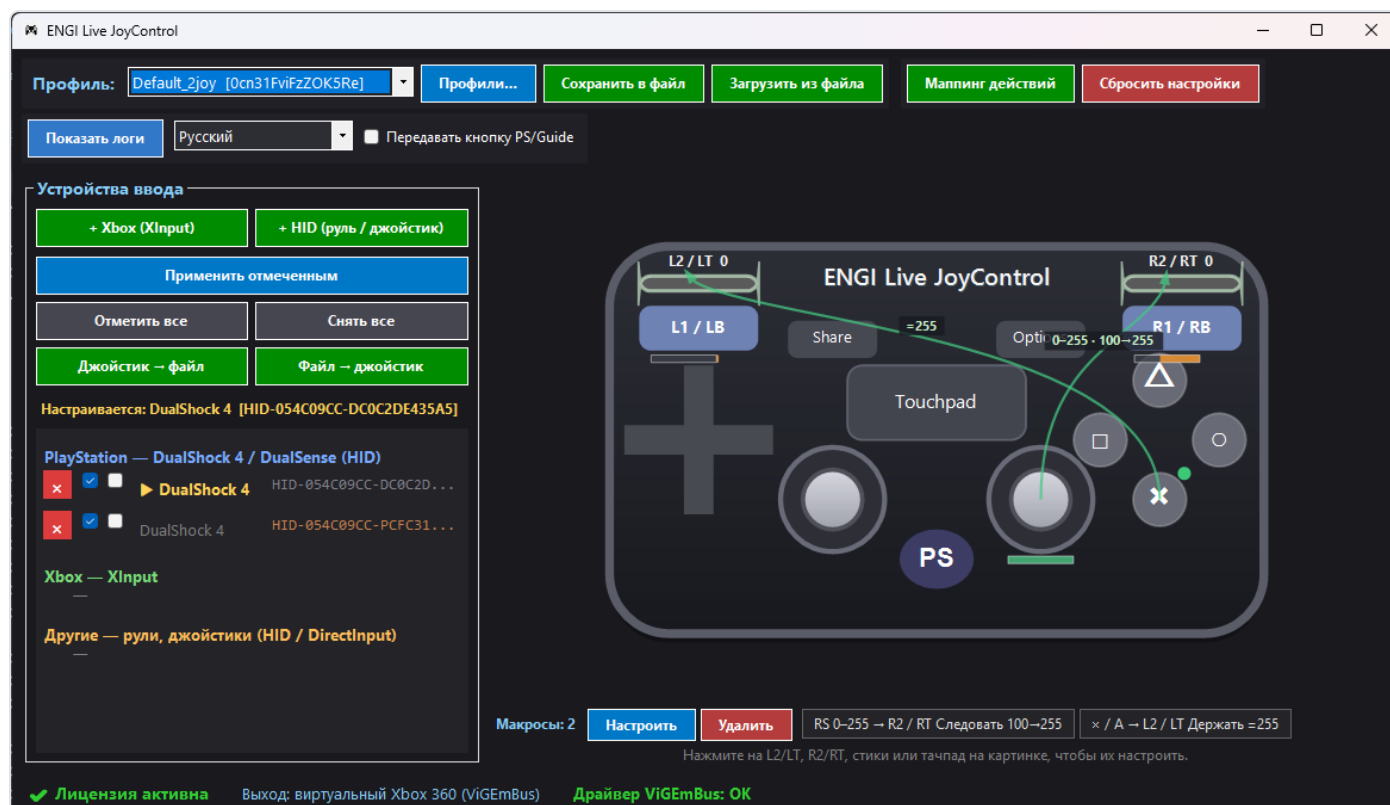
- | | |
|--------------------------------------|--|
| 1. Was Sie für die Nutzung benötigen | 8. Makro-Modi |
| 2. Hauptfenster | 9. Kombinationen: Bedingungen |
| 3. Mehrere Joysticks und ihre IDs | 10. Sequenzen |
| 4. Profile und Dateien | 11. Tastenkombinationen |
| 5. L2/R2-Trigger | 12. Alle Makros und Verknüpfungen |
| 6. Sticks und Drift | 13. Aktionen zuordnen |
| 7. Makros: Grundlagen | 14. Vorkonfigurierte Profile |
| | 15. Was tun, wenn etwas nicht funktioniert |

1. Was Sie für die Nutzung benötigen

- **ViGEmBus** – ein Treiber für einen virtuellen Gamepad. Ohne diesen Treiber kann das Programm keinen Xbox-Controller erstellen. In der Statusleiste am unteren Rand des Fensters sollte der Text " `ViGEmBus-Treiber: OK` " angezeigt werden; falls nicht, erscheint dort ein Installationsbutton.
- **HidHide** ist nicht zwingend erforderlich. Es wird nur benötigt, wenn das Spiel gleichzeitig ein echtes Gamepad und ein virtuelles Gamepad erkennt und der Charakter dadurch doppelt angezeigt wird. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt 15.

Spiele, die über XInput laufen (die meisten modernen Spiele), erkennen den physischen DualShock-Controller nicht – nur den virtuellen Controller von JoyControl. Für diese Spiele ist HidHide nicht erforderlich.

2. Hauptfenster



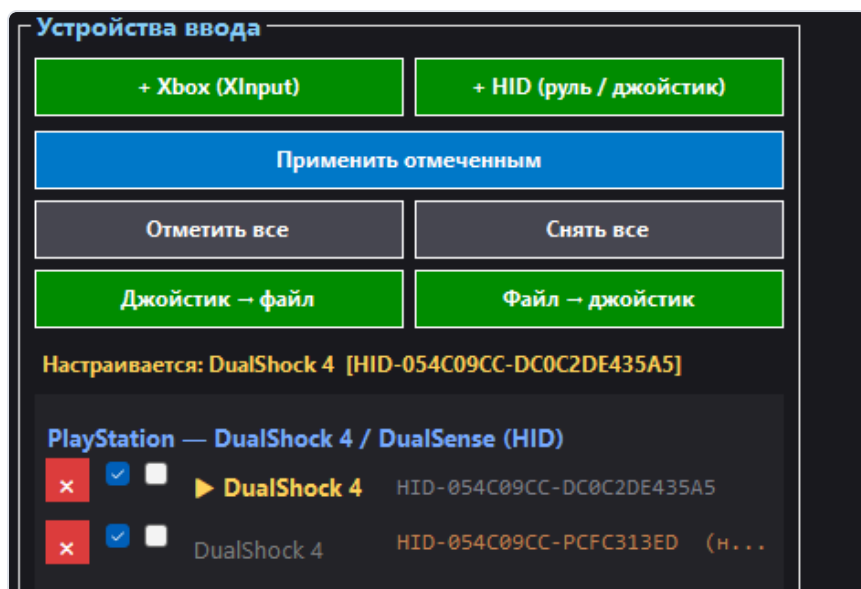
Hauptfenster: Oben befinden sich das Profil und die allgemeinen Tasten, links die Joysticks und rechts eine Darstellung des Gamepads.

- **Oberes Menü** – Auswahl des Profils, **Profil...**, Speichern und Laden eines Profils, **Aktionen zuordnen**, **Zurücksetzen**, Sprache der Benutzeroberfläche.
- **Links befinden sich die Eingabegeräte.** Hier sind alle Joysticks des Profils aufgelistet, zusammen mit ihren IDs, Kontrollkästchen und Gruppenoperationen.
- **Rechts ist ein Bild eines Gamepads zu sehen.** Es zeigt in Echtzeit, welche Informationen das Spiel vom ausgewählten Controller empfängt. **Man kann auf das Bild klicken:** Durch Anklicken eines Triggers, eines Sticks oder einer Taste werden deren Einstellungen geöffnet.
- **Unter dem Bild sind** die Makros des ausgewählten Joysticks dargestellt: Jede Markierung repräsentiert eine Regel, und ein Klick öffnet die Quelle dieser Regel.

Der Trenner zwischen dem linken und rechten Bereich kann mit der Maus verschoben werden. Die Fenstergröße und die Position des Trenners werden gespeichert, wenn Sie die Maustaste loslassen.

3. Mehrere Joysticks und ihre IDs

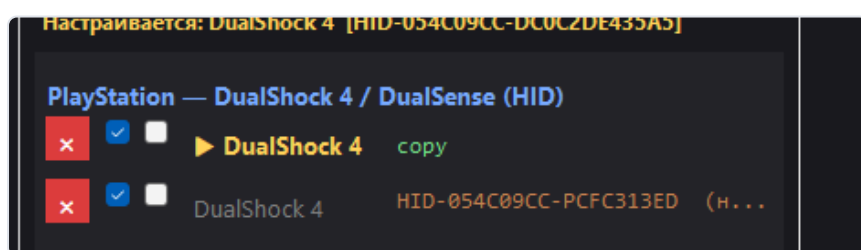
Das Programm unterstützt **eine beliebige Anzahl von Joysticks**. Jeder Joystick erhält eine eindeutige **ID**: Bei Bluetooth-Controllern ist dies die MAC-Adresse, sodass zwei identische DualShock-Controller unterschieden werden können. Über die ID findet das Programm automatisch die Einstellungen des Joysticks beim Verbinden – auch wenn er an einen anderen USB-Port angeschlossen wird.



Geräteleiste: ► – Der aktuell konfigurierte Joystick.

Listenelement	Was wird gemacht
×	Joystick zusammen mit den Einstellungen aus dem Profil entfernen.
Erste Option (Checkbox):	Funktionsweise: Für den Joystick wird ein virtueller Xbox-Controller erstellt.
Zweite Option (Checkbox):	Ausgewählt: Nimmt an Gruppenoperationen teil.
Name:	Einmaliges Klicken: Konfiguration dieses Joysticks. Doppelklicken: Umbenennen.
ID	Einmaliges Klicken: Die ID in die Zwischenablage kopieren.

Wo Sie klicken müssen: Klicken Sie auf die Joystick-ID – stattdessen erscheint für einen Moment ein grünes "Kopieren", und die vollständige ID wird in die Zwischenablage kopiert.



Bestätigung des Kopierens der ID.

Wichtig: Alle Einstellungen ändern den **ausgewählten** (►) Controller. Wenn ein Controller deaktiviert ist, wird die Zeile "Wird konfiguriert" orange und es erscheint eine Warnung: "Dieser Controller ist nicht angeschlossen" – Änderungen haben keinen Einfluss auf den Controller, den Sie gerade in der Hand halten. Klicken Sie auf den Namen des angeschlossenen Controllers.

Gruppenoperationen

- Auf ausgewählte Elemente anwenden – Kopiert alle Einstellungen des ausgewählten (►) Joysticks auf die Joysticks, die mit einem Häkchen versehen sind.
- Alle auswählen / Auswahl aufheben – Ermöglicht schnelles Setzen und Entfernen von Häkchen.
- Joystick → Datei – Einstellungen speichern. Dadurch werden die **Einstellungen** eines einzelnen Joysticks in einer separaten Datei im Format .joy.json gespeichert.

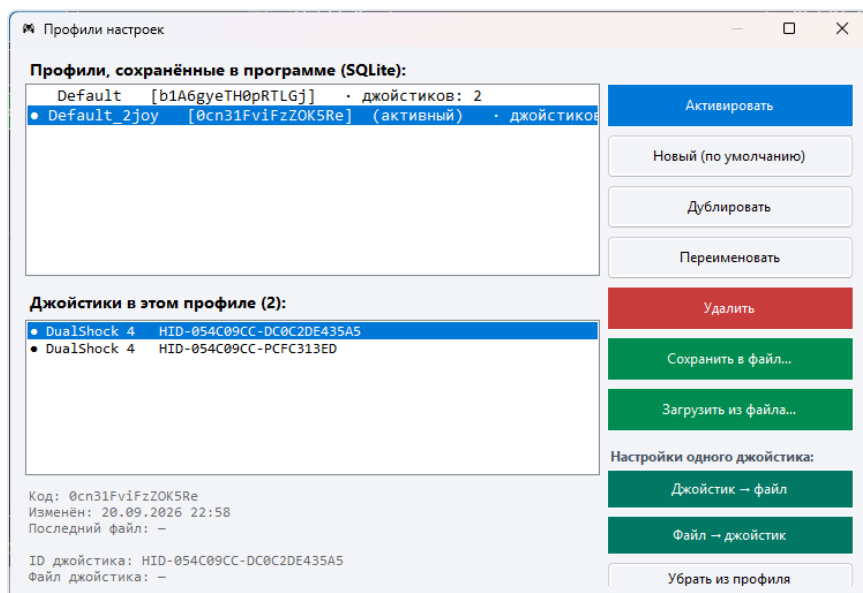
- **Datei → Joystick** – Lädt die Einstellungen aus einer Datei nur in den ausgewählten Joystick. Wenn andere Joysticks ausgewählt sind, fragt das Programm, ob die Einstellungen auf alle ausgewählten Joysticks angewendet werden sollen. Auch eine normale Profil-Datei kann verwendet werden: Wenn die Datei Einstellungen für mehrere Joysticks enthält, schlägt das Programm vor, auszuwählen, deren Einstellungen übernommen werden sollen.

Windows erlaubt es Spielen nicht, mehr als **vier** XInput-Controller zu verwenden. Das Programm unterstützt zwar mehr, aber das Spiel erkennt nur die ersten vier.

4. Profile und Dateien

Ein Profil ist ein vollständiger Satz: alle Joysticks und die Einstellungen für jeden einzelnen. Es können beliebig viele Profile erstellt werden, beispielsweise für verschiedene Spiele.

Wo klicken: **Profil...** in der oberen Leiste.



Profilfenster: Für jedes Profil wird die Anzahl der Joysticks angezeigt, darunter die Joysticks des ausgewählten Profils mit ihren IDs.

- **Aktivieren**, **Neu**, **Duplizieren**, **Umbenennen**, **Löschen** – Funktionen zur Verwaltung von Profilen.
- **In Datei speichern...** / **Aus Datei laden...** – das gesamte Profil.
- Der Block "**Einstellungen eines Joysticks**" ermöglicht das Speichern oder Laden einer bestimmten Joystick-Konfigurationsdatei in **jedem** Profil, auch in inaktiven Profilen, sowie das **Entfernen des Profils**.
- ● – Der Joystick hat eigene Einstellungen; ○ – Er wurde noch nicht konfiguriert und verwendet die allgemeinen Einstellungen des Profils.

Jeder Joystick speichert seine Einstellungen in einer eigenen Datei. Wenn Sie die Einstellungen erneut speichern, schlägt das Programm vor, **dieselbe Datei** zu überschreiben.

5. L2/R2-Trigger

Wo klicken: Klicken Sie auf die **L2 / LT** oder **R2 / RT** Tasten im Bild des Gamepads.

Правый триггер — R2 / RT (газ)

Правый триггер — R2 / RT (газ)

Сейчас: сырое 0 → выход 0

Ограничение выхода и кривая

Мин (ниже → 0, выше растягивается): 0

Макс: 255

Мёртвая зона (сырое ниже → 0): 0

Кривая чувствительности (−20 плавный старт ... +20 резкая, по 20 делений): 0

Поведение

☐ Полностью отключить этот триггер (всегда 0)

☐ Мгновенно в 0, когда триггер полностью отпущен

☐ Мгновенно в максимум, когда триггер дожат до упора

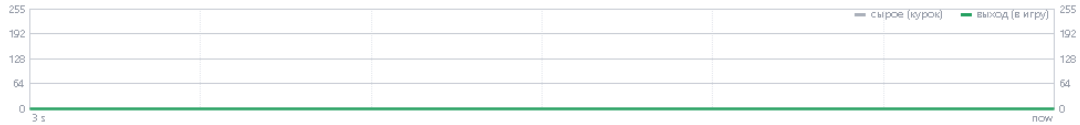
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ L2 → R2 (ОБЩЕЕ ДЛЯ ОБОИХ ТРИГГЕРОВ)

☐ Вычитать L2 из R2 (тормоз ослабляет газ)

☐ Вычитать R2 из L2 (газ ослабляет тормоз)

Множитель: 1,00

Вживую: нажимайте курок и смотрите, как выход отстаёт



НАЖАТИЕ — плавный рост (значение растёт)

До 10 участков на диапазоне 0–255. Вне участков значение меняется мгновенно. Задержка = мс на единицу (255 × 1 мс ≈ 0.26 с). Где участки пересекаются, задержки СКЛАДЫВАЮТСЯ. Клик по номеру участка (#) — добавить макрос: пока источник в диапазоне участка, действие над другим элементом. Макросы работают, даже если участок выключен.

✓	#	От	До	Задержка, мс/ед.
---	---	----	----	------------------

+ Участок

Очистить

Разбить 0–255 на N

3

ms: 1,0

ОТПУСКАНИЕ — плавное падение (значение падает)

До 10 участков на диапазоне 0–255. Вне участков значение меняется мгновенно. Задержка = мс на единицу (255 × 1 мс ≈ 0.26 с). Где участки пересекаются, задержки СКЛАДЫВАЮТСЯ. Клик по номеру участка (#) — добавить макрос: пока источник в диапазоне участка, действие над другим элементом. Макросы работают, даже если участок выключен.

✓	#	От	До	Задержка, мс/ед.
---	---	----	----	------------------

+ Участок

Очистить

Разбить 0–255 на N

3

ms: 1,0

Пресеты: — нет —

— взять из L2

Отменить изменения и закрыть

Закреть

Einstellungen für den rechten Trigger. Alle Änderungen werden sofort angewendet und gespeichert.

Einstellungen	Funktionsweise
Min	Eingangsschwelle: Alles, was unterhalb dieses Wertes liegt, wird als Null interpretiert, und der verbleibende Bereich wird auf den gesamten Wertebereich von 0–255 verteilt. Beispiel: Ein Minimalwert von 10 reduziert Rauschen, aber der Auslöser gibt weiterhin den vollen Wert aus.
Max	Obergrenze: Der Wert, den das Spiel niemals überschreiten wird.
Totzone	Ein Rohwert, der unterhalb der Schwelle liegt, wird ohne Skalierung auf 0 umgewandelt.
Kurve	−20: Ein sanfter Start, präzise Kontrolle am Anfang des Hubs; +20: Eine schnelle Reaktion.
Sofort auf 0 / auf Maximum	Ein vollständig losgelassener oder vollständig eingedrückter Auslöser löst ohne Verzögerung aus.
Subtrahieren Sie L2 von R2	Für Rennen: Das Bremspedal reduziert die Gaspedalstellung, der Multiplikator bestimmt die Kraft. Es gibt auch eine umgekehrte Variante.
DRUCKEN / LOSLASSEN	Gleichmäßigkeit: In dem ausgewählten Bereich ändert sich der Wert nicht sofort, sondern mit einer Verzögerung von Millisekunden pro Einheit. Es können bis zu 10 Gleichmäßigkeitsbereiche definiert werden, und Überschneidungen werden addiert.

Wie fügt man Abschnitte hinzu: + Abschnitt – fügt einen Abschnitt hinzu; 0–255 in N teilen – erstellt sofort N gleich große Abschnitte. Der interaktive Graph oben zeigt, wie die Ausgabe hinter der Eingabe zurückbleibt.

6. Sticks und Drift

Wo klicken: Klicken Sie auf den linken oder rechten Stick im Bild des Gamepads.

Настройки левого стика

Настройки левого стика

Изменения применяются и сохраняются сразу

Мёртвые зоны, диапазон, чувствительность

☐ Полностью отключить

☐ Включить ремап / свои мёртвые зоны

Внутренняя мёртвая зона (%) — центр, убирает дрейф: 8,5

Внешняя мёртвая зона (%) — край, обрезает максимум: 95,0

Макс. диапазон X (%): 100

☐ Растянуть до полного диапазона X

☐ Всегда максимум по X (в пределах диапазона)

Макс. диапазон Y (%): 100

☐ Растянуть до полного диапазона Y

☐ Всегда максимум по Y (в пределах диапазона)

Чувствительность X / Y (-10 = плавный старт, +10 = очень резкий):

X: 0

Y: 0

Вживую: двигайте стик и смотрите, как выход отстаёт

ОТКЛОНЕНИЕ — плавный уход от центра

Амплитуда 0–255 = полный ход стика от центра. X / Y = на какие оси действует участок (оба = на обе). Пересечения складываются. Клик по номеру участка (#) — добавить макрос: пока источник в диапазоне участка, действие над другим элементом. Макросы работают, даже если участок выключен.

✓	#	От	До	мс/ед.	X	Y
✓	1 +	0	85	1,0	✓	✗
✓	2 +	85	170	1,0	✓	✗
✓	3 +	170	255	1,0	✓	✗

+ Участок Очистить Разбить 0–255 на N 3 ms: 1,0

ВОЗВРАТ — плавное возвращение к центру

Амплитуда 0–255 = полный ход стика от центра. X / Y = на какие оси действует участок (оба = на обе). Пересечения складываются. Клик по номеру участка (#) — добавить макрос: пока источник в диапазоне участка, действие над другим элементом. Макросы работают, даже если участок выключен.

✓	#	От	До	мс/ед.	X	Y
---	---	----	----	--------	---	---

+ Участок Очистить Разбить 0–255 на N 3 ms: 1,0

Отменить изменения и закрыть Заккрыть

Linker Stick: Links befinden sich die Totzonen und der Wertebereich, rechts die Gleichmäßigkeitsbereiche und ein Echtzeit-Diagramm.

- **Neu zuweisen / Eigene Totzonen aktivieren** – Hauptoption. **Ohne diese Option werden die Werte für die Totzonen nicht angewendet.**
- **Innerer Totbereich** – reduziert die Abweichung des Sticks in der Mitte. Normalerweise 8–15 %.
- **Äußerer Totbereich** – der äußere Bereich des Bewegungsbereichs, in dem der Stick als vollständig ausgefahren betrachtet wird.
- **Maximaler X/Y-Bereich, Dehnen, Immer Maximum** – Begrenzt oder erweitert den Bewegungsbereich entlang jeder Achse.
- **Empfindlichkeit in X-/Y-Richtung** – Kennlinie des Ansprechverhaltens.
- **ABWEICHUNG / RÜCKGABE** – Bereiche für sanfte Übergänge, ähnlich wie bei Triggern; für jeden Bereich gibt es Häkchen für die Achsen X und Y, die er beeinflusst.

Wenn der Stick sich bewegt und ein Makro darauf zugewiesen ist, wird das Makro durch die Bewegung ausgelöst. Aktivieren Sie die Remapping-Funktion mit einer internen Totzone – in Ruhezustand gibt der Stick einen Wert von Null aus.

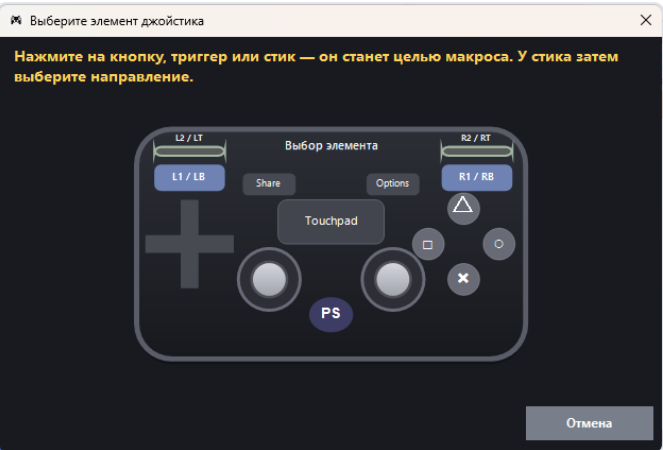
7. Makros: Grundlagen

Ein Makro ist eine Regel der Form: "**Quelle** im Zustand → **Aktion** auf einem anderen Element". Eine Quelle kann sein:

- **Активированиябereich** eines Schalters oder Auslösers – das Makro wird ausgeführt, solange der Wert innerhalb seines definierten Bereichs liegt.
- **Taste** – Das Makro wird ausgeführt, solange die Taste gedrückt gehalten wird (Abschnitt 11).

Makro für einen Auslöser oder einen Triggerbereich

1. Öffnen Sie das Fenster für den Stick oder den Auslöser und erstellen Sie eine Region.
2. Klicken Sie auf die **Parzellennummer** – 1 + .
3. Ein Bild des Gamepads wird angezeigt. Klicken Sie auf das gewünschte **Element**: eine Taste, einen Trigger oder einen Stick. Wählen Sie anschließend die Richtung für den Stick aus.



Auswahl des Ziels für ein Makro.

Настройки левого стика

Изменения применяются и сохраняются сразу

Мёртвые зоны, диапазон, чувствительность

☐ Полностью отключить

☐ Включить ремап / свои мёртвые зоны

Внутренняя мёртвая зона (%) — центр, убирает дрейф: 8,5

Внешняя мёртвая зона (%) — край, обрезает максимум: 95,0

Макс. диапазон X (%): 100

☐ Растянуть до полного диапазона X

☐ Всегда максимум по X (в пределах диапазона)

Макс. диапазон Y (%): 100

☐ Растянуть до полного диапазона Y

☐ Всегда максимум по Y (в пределах диапазона)

Чувствительность X / Y (−10 = плавный старт, +10 = очень резкий):

X: 0

Y: 0

Вживую: двигайте стик и смотрите, как выход отстаёт

ОТКЛОНЕНИЕ — плавный уход от центра

Амплитуда 0–255 = полный ход стика от центра. X / Y = на какие оси действует участок (оба = на обе). Пересечения складываются. Клик по номеру участка (#) — добавить макрос: пока источник в диапазоне участка, действие над другим элементом. Макросы работают, даже если участок выключен.

✓	#	От	До	мс/ед.	X	Y
✓	1 +	0	85	1,0	✓	✗
✓	L	0	−255	11 P 0	✓	✗
✓	2 +	85	170	1,0	✓	✗
✓	3 +	170	255	1,0	✓	✗

+ Участок Очистить Разбить 0–255 на N 3 ms

1,0

ВОЗВРАТ — плавное возвращение к центру

Амплитуда 0–255 = полный ход стика от центра. X / Y = на какие оси действует участок (оба = на обе). Пересечения складываются. Клик по номеру участка (#) — добавить макрос: пока источник в диапазоне участка, действие над другим элементом. Макросы работают, даже если участок выключен.

✓	#	От	До	мс/ед.	X	Y
---	---	----	----	--------	---	---

+ Участок Очистить Разбить 0–255 на N 3 ms

1,0

Отменить изменения и закрыть

Закрыть

Unterhalb des ausgewählten Bereichs erschien eine Zeile mit Makrooptionen: aktiviert ✓, Ziel, Modus, Ausgabebereich, Priorität P, ⚙ – alle Parameter, ✗ – löschen.

Alle Parameter der Regel

Wo klicken: Auf das Symbol ⚙ in der Zeile des Makros.

Параметры макроса

Параметры макроса

Источник: LS

Цель: R2 / RT

Режим: Следовать

Цель повторяет источник: диапазон участка [От, До] — выход [Вык. от, Вык. до]. С реверсом — наоборот (источник растёт, цель падает).

Направление сгика: Любое направление (по модулю)

Вык. от (0-255): 0

Вык. до (0-255): 255

☐ Реверс: источник растёт — цель падает

Сочетание с физическим: Больше из двух

Приоритет: 0

Приоритет: если на одну цель действует несколько макросов, побеждает больший. При равных «Отключить» сильнее, иначе большее значение.

тайминги

Задержка срабатывания: 0 μs

Задержка отпускания: 0 μs

Микросекунды: 10000 = 10 мс. Срабатывание — источник должен пробыть в диапазоне это время; отпускание — выйти из диапазона на это время.

условия

Макрос работает, только когда выполнены ВСЕ условия. Условием может быть кнопка, триггер или стик — у аналоговых задается диапазон. До 4 условий.

условий нет — правило работает всегда

+ Добавить условие

Отмена

OK

Das Fenster "Makro-Optionen".

Parameter	Bedeutung
Ziel	Auf welches Element wirkt das Makro?
Modus	Was genau passiert mit dem Ziel – Abschnitt 8.
Stick-Richtung	Für die Stick-Quelle: jede Richtung ist möglich, entweder nur nach oben/rechts oder nur nach unten/links.
Ausgangs-/Endpunkt	Welche Werte werden für Ziel und Ursprung verwendet ? Im umgekehrten Fall steigt der Wert des Ursprungs, während der Wert des Ziels sinkt.
Mit physischen Signalen kombinieren	Höherer Wert; Physische Ersetzung; Addieren – dazu addieren, was Sie physisch drücken, und zu anderen Makros mit der gleichen Priorität und im gleichen "Addieren"-Modus.
Priorität	Wenn mehrere Makros auf ein Ziel wirken, gewinnt dasjenige mit der höheren Priorität. Bei gleicher Priorität ist "Deaktivieren" stärker als alle anderen.
Verzögerungen	Aktivierungs- und Deaktivierungszeit in Mikrosekunden: 10.000 = 10 ms. Die Aktivierungszeit gibt an, wie lange die Quelle im entsprechenden Bereich aktiv sein muss.

8. Makro-Modi

Modus	Was wird gemacht	Beispiel
Folgen	Das Ziel wiederholt die Quelle: sein Bereich wird in den Ausgangsbereich des Ziels umgerechnet. Nur für Stick-Quellen oder Trigger.	Der Stick drückt sanft das Gaspedal.
Halten	Solange die Quelle aktiv ist, wird das Ziel mit dem Wert "Ausgabe bis" gedrückt.	L1 hält L2 gedrückt.
Impuls	Beim Betreten des Bereichs wird das Ziel einmal in einem festgelegten Zeitintervall aktiviert.	Ein kurzes Drücken von A bei einer plötzlichen Abweichung des Sticks.
Umschalten	Jede Aktivierung schaltet das Ziel ein oder aus.	Einmal drücken – hocken, ein weiteres Mal – aufstehen.
Turbo	Solange die Quelle aktiv ist, wird das Ziel in einem festgelegten Zeitraum gedrückt und wieder losgelassen.	Automatisches Feuern.
Deaktivieren	Das Ziel ist gesperrt, auch wenn es physisch gedrückt wird. Funktioniert auch für den gesamten Stick.	Den Stick deaktivieren, solange L2 gedrückt ist.
Sequenz	Sequenz von Schritten: Element, Wert, Dauer, Pause – Abschnitt 10.	Kombinationsangriff mit einer einzigen Taste.

9. Kombinationen: Bedingungen

Die Bedingungen beantworten die Frage: "**Was tun, wenn zwei oder mehr Elemente ausgewählt** wurden?".

Das Makro wird nur dann ausgeführt, wenn **alle** Bedingungen erfüllt sind. Eine Bedingung kann sein:

- **Taste** – sie ist gedrückt;
- **Trigger oder Stick** – sein Wert liegt innerhalb eines bestimmten Bereichs, beispielsweise „L2-Taste wird mehr als zur Hälfte gedrückt: 128–255“.
- Jede der Optionen, bei der das Häkchen umgekehrt positioniert ist, bedeutet, dass der entsprechende Button nicht gedrückt wurde oder dass der Wert außerhalb des zulässigen Bereichs liegt.

Eine Regel kann bis zu vier Bedingungen haben.

Wo klicken: ⚙ bei einem Makro → Block **BEDINGUNGEN** → + Bedingung hinzufügen → auf das Element im Bild klicken. Bei analogen Eingaben den Wertebereich festlegen.

УСЛОВИЯ
Макрос работает, только когда выполнены ВСЕ условия. Условием может быть кнопка, триггер или стик — у аналоговых задаётся диапазон. До 4 условий.

L1 / LB

☐ наоборот

×

L2 / LT

в диапазоне

128

–

255

☐ наоборот

×

+ Добавить условие

Das Makro funktioniert nur, solange der Knopf L1 **und** L2 mehr als zur Hälfte gedrückt ist.

Eine Zwei-Tasten-Kombination "L1 + R1 → Aktion": Öffnen Sie die Makros für die R1-Taste (Abschnitt 11), fügen Sie ein Makro mit dem gewünschten Ziel und der Bedingung L1 hinzu. Für drei Tasten fügen Sie eine weitere Bedingung hinzu.

10. Sequenzen

Eine einzelne Auslösung entspricht einer Reihe von zeitlich aufeinanderfolgenden Aktionen. Jeder Schritt umfasst: ein Element, einen Wert (für einen Taster gilt: jeder Wert größer als Null bedeutet gedrückt), eine Dauer und eine Pause danach. Es können bis zu 16 Schritte definiert werden. Das Häkchen "**wiederholen**" lässt die Abfolge wiederholen, solange die Quelle und die Bedingungen erfüllt sind.

Wo Sie klicken müssen: ⚙ beim Makro → **Modus: Sequenz** → Schritt hinzufügen → Klicken Sie auf ein Element im Bild. Die Pfeile ↑ und ↓ ändern die Reihenfolge, das Zeichen × löscht einen Schritt.

Параметры макроса

Параметры макроса

Источник: LS

Цели: R2 / RT

Режим: Последовательность

Направление сгика: Любое направление (по модулю)

Приоритет: 0

тайминги

Задержка срабатывания: 0 μs

Задержка отключения: 0 μs

Шаги последовательности

Шаг: элемент, значение (для кнопки любое выше нуля = нажата), сколько держать и пауза после. Стрелками меняется порядок. До 16 шагов.

1. × / A 255 держать 60 пауза 60

2. □ / X 255 держать 60 пауза 60

3. △ / Y 255 держать 60 пауза 60

+ Добавить шаг

повторять по кругу

условия

Макрос работает, только когда выполнены ВСЕ условия. Условием может быть кнопка, триггер или стик — у аналоговых задается диапазон. До 4 условий.

L1 / LB наоборот

L2 / LT в диапазоне 128 - 255 наоборот

+ Добавить условие

Отмена OK

"Sequenz"-Modus: Die allgemeinen Felder für Ziel und Ausgang sind ausgeblendet, jeder Schritt hat seine eigenen. Die Bedingungen funktionieren weiterhin.

ШАГИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

Шаг: элемент, значение (для кнопки любое выше нуля = нажата), сколько держать и пауза после. Стрелками меняется порядок. До 16 шагов.

1. × / A 255 держать 60 пауза 60

2. □ / X 255 держать 60 пауза 60

3. △ / Y 255 держать 60 пауза 60

+ Добавить шаг

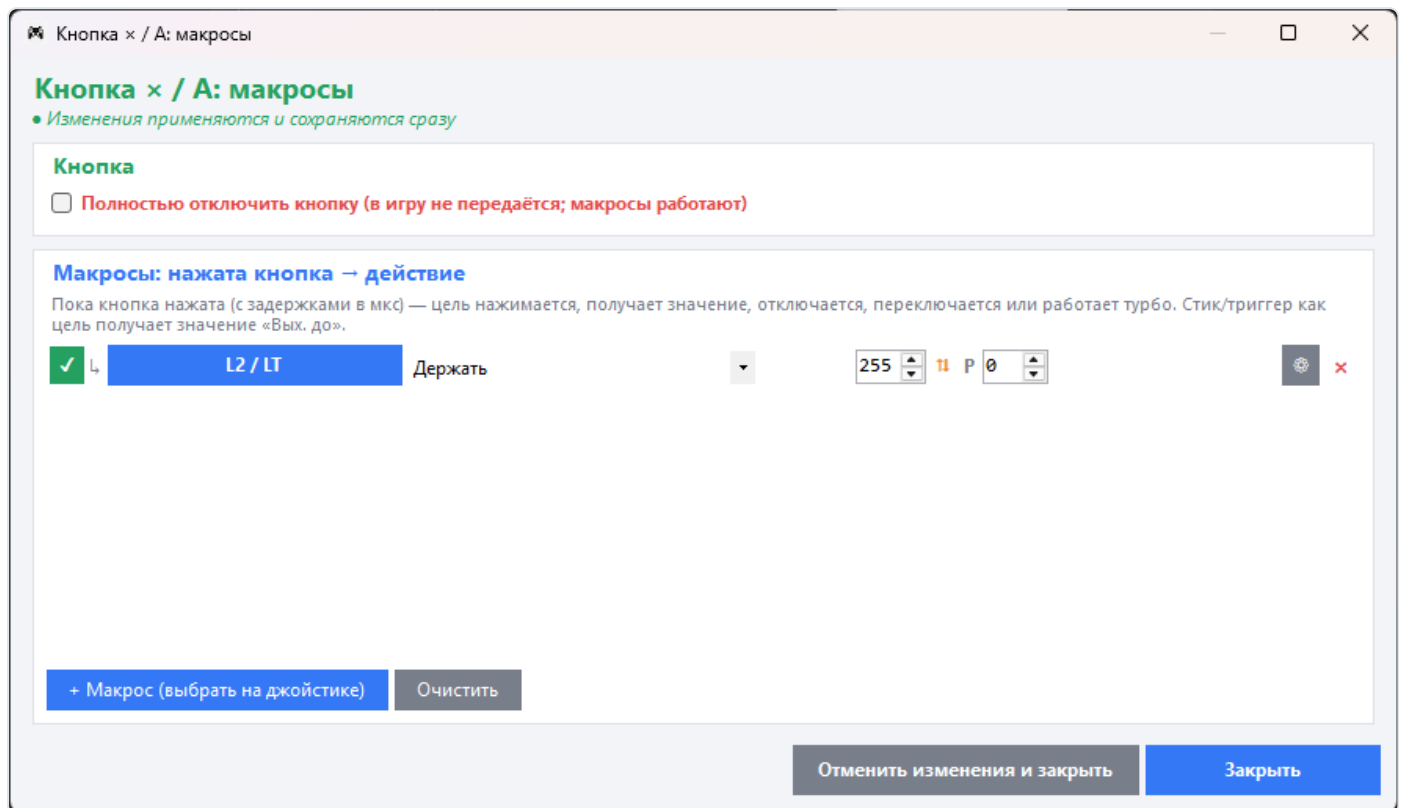
повторять по кругу

всего: 360 мс

Drei Schritte: × → □ → △, jeder dauert 60 ms mit einer Pause von 60 ms.

11. Tastenkombinationen

Wo klicken: Klicken Sie auf die entsprechende Taste auf dem Bild des Gamepads (×, ○, □, △, L1, R1, D-Pad, Share, Options, PS-Taste, Touchpad).

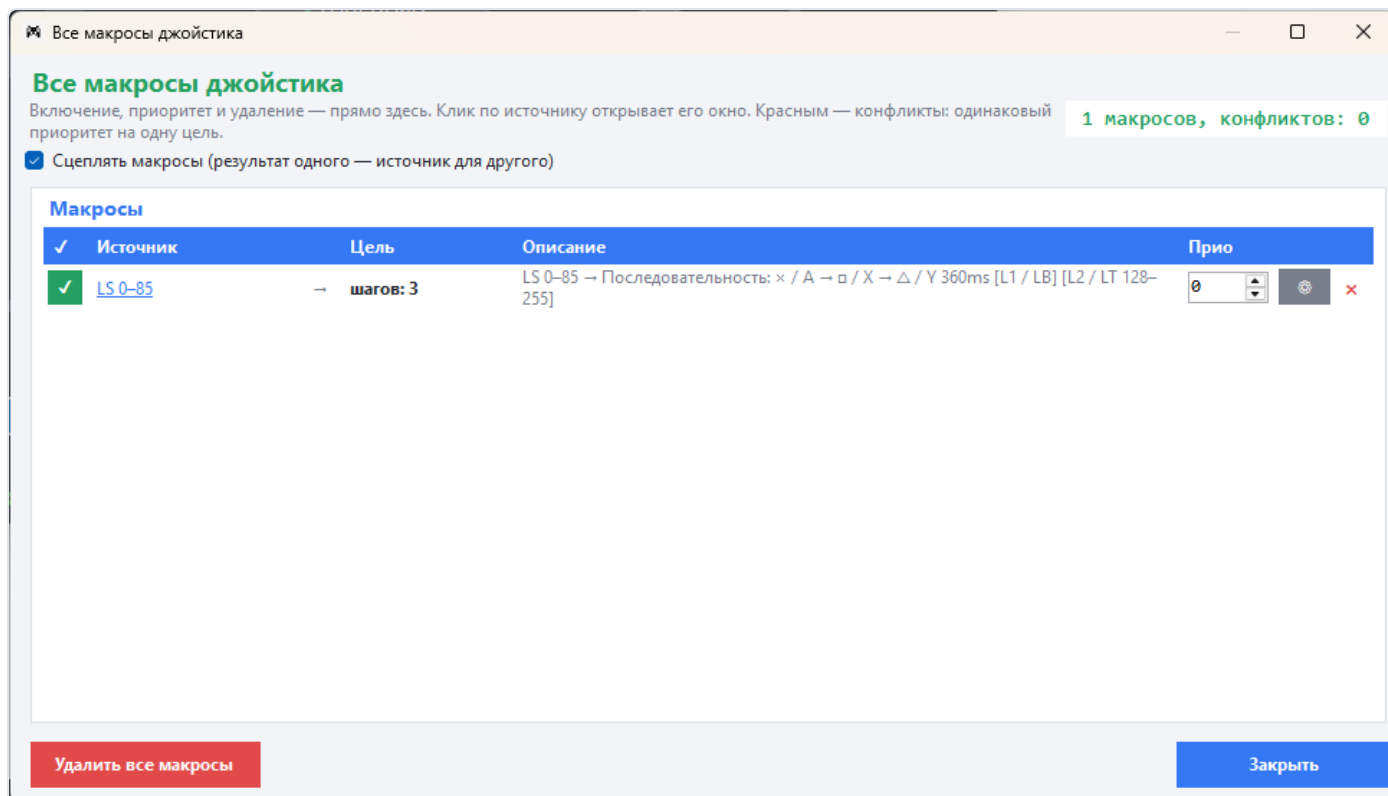


Taste × / A: Solange sie gedrückt gehalten wird, wird L2 bis zu 255 Mal gedrückt.

- **+ Макро (im Controller auswählen)** – Ein Regelwerk hinzufügen und das Ziel auswählen.
- **Taste vollständig deaktivieren** – Die Taste wird nicht an das Spiel weitergeleitet, aber ihre Makros bleiben aktiv. Auf diese Weise kann die gesamte Funktionalität der Taste neu zugewiesen werden.
- Alle Modi, Bedingungen und Sequenzen funktionieren wie bei den Sticks und Triggern.

12. Alle Makros und Verknüpfungen

Wo klicken: Einstellungen unterhalb des Bildes des Gamepads.



Alle Makros des ausgewählten Gamepads in einer einzigen Tabelle.

- Aktivierung, Priorität, und – alles direkt in der Tabelle. Ein Klick auf die Quelle öffnet das entsprechende Fenster.
- **Rot** markierte Konflikte: Zwei Makros, die auf dasselbe Ziel abzielen und die gleiche Priorität haben, wodurch unklar ist, welches von beiden erfolgreich sein wird.
- Alle Makros löschen – mit einer sauberen Arbeitsfläche beginnen.
- **Makros verketten** – Das Ergebnis einer Regel wird zur Quelle für eine andere. Zum Beispiel funktionieren die Regeln „x → L2“ und „L2 im Bereich → R1“ in einer Kette, wobei beide durch einen einzigen Tastendruck auf x ausgelöst werden. Standardmäßig ist diese Funktion deaktiviert: So funktionieren vordefinierte Profile wie bisher. Die Verkettung ist auf maximal drei Schritte begrenzt, um Schleifen zu vermeiden.

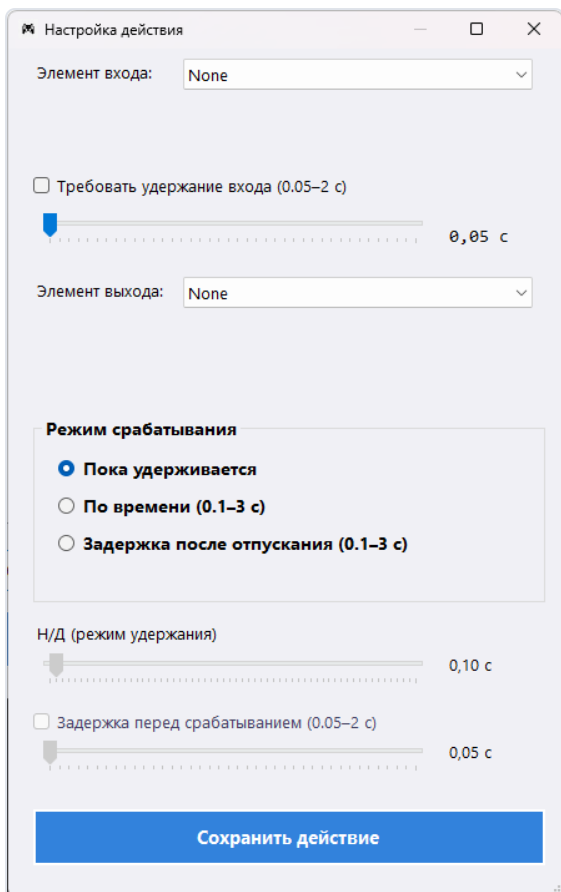
Die Makros sind wie auf dem Bild des Gamepads dargestellt

- Die grünen Linien zeigen den Weg vom Ursprung zum Ziel. **Die Linien** in der Abfolge führen zu jedem Element, wobei die Beschriftungen **#1, #2, #3** die Schrittnummern angeben.
- **Balken unterhalb des Elements** – Skala von 0 bis 255: Der grüne Balken am Sender zeigt den Erfassungsbereich an, der orangefarbene Balken am Empfänger den Ausgangsbereich.
- **Grüner Punkt** – Das Element enthält Makros.

13. Aktionen zuordnen

Eine einfache Neuuzuordnung von "Eingang → Ausgang" mit Schwellenwert, Haltefunktion und Zeitangaben ist für das Profil allgemein gültig.

Wo Sie klicken müssen: Klicken Sie auf " Aktionen zuordnen" in der oberen Leiste → " Hinzufügen".



Eingabeelement, Ausgabeelement und Modus: Kann gedrückt gehalten, zeitgesteuert oder mit Verzögerung nach dem Loslassen aktiviert werden.

Für die meisten Aufgaben sind Makros (Abschnitte 7–12) praktischer: Sie bieten mehr Modi, Bedingungen, Sequenzen und eine übersichtlichere Darstellung.

14. Vorkonfigurierte Profile

Drift des Joysticks beseitigen

Stick → **Neu zuweisen / Eigene Totzonen aktivieren** → Interne Totzone: 10–12 %. Überprüfen Sie dies anhand des Echtzeit-Diagramms: Im Ruhezustand sollte die Ausgangslinie bei Null liegen.

Drillen des Triggers beseitigen, ohne den vollen Bewegungsumfang zu verlieren

Trigger → **Min** = 5–10. Alles, was unter diesen Wert fällt, wird auf Null gesetzt, und der verbleibende Wert wird auf maximal 255 skaliert.

Sanfte Beschleunigung für Rennspiele

R2 → 0–255 in N teilen = 3 im Block "DRUCK", Verzögerung von 1–3 ms pro Element im ersten Abschnitt. Die Kurve beträgt -5...-10 für einen präzisen Start. Bei Bedarf: **L2 von R2 subtrahieren**.

Kombination von zwei Tasten: L1 + x → R2

Der Knopf x → Makro → Ziel R2, Modus **Halten** → ⚙ → Bedingung **L1**. Ohne L1 funktioniert der Knopf x wie gewohnt.

Eine Taste für eine Serie von Angriffen

Taste → Makro → ⚙ → **Sequenzmodus** → Schritte × → □ → △, jeweils 60/60 ms. Für eine kontinuierliche Abfolge: **Wiederholen**.

Autofeuer

Taste R1 → Makro mit Ziel R2 → Modus "**Turbo**" → Dauer 80–120 ms.

Zwei Spieler mit zwei Controllern

Verbinden Sie beide Gamepads – jedes wird mit seiner ID in der Liste angezeigt. Konfigurieren Sie das erste Gamepad, markieren Sie das zweite mit einem Häkchen unter "ausgewählt" und klicken Sie auf "Auswahl anwenden". Anschließend können Sie jedes Gamepad einzeln konfigurieren.

Einstellungen auf einen neuen Controller übertragen

Alter Joystick → Joystick → Datei . Neuer Joystick – ein Klick auf den Namen → Datei → Joystick .

15. Was tun, wenn etwas nicht funktioniert

Symptom	Ursache und Lösung
Änderungen funktionieren nicht	Wahrscheinlich wird ein deaktivierter Controller konfiguriert – die Zeile "Konfiguriert" ist orange. Klicken Sie auf den Namen des angeschlossenen Controllers.
Der Trigger löst sich selbst aus	Überprüfen Sie die Makros des Controllers für diesen Trigger: eine Abweichung des Sticks aktiviert möglicherweise ein Makro. Benötigt wird die Totzone des Sticks (Abschnitt 6) oder ein Quellbereich für das Makro von 10.
Im Spiel wird der Charakter "doppelt"	Das Programm erkennt sowohl physische als auch virtuelle Gamepads. Installieren Sie HidHide: Gehen Sie zum Reiter "Anwendungen" → klicken Sie auf "+" → fügen Sie "JoyControl.exe" hinzu; dann gehen Sie zum Reiter "Geräte" → aktivieren Sie das Kontrollkästchen "Wireless Controller"; verbinden Sie das Gamepad erneut. Die Reihenfolge ist wichtig: Fügen Sie das Programm zuerst zur Whitelist hinzu, bevor Sie es ausblenden.
Das Spiel erkennt den Gamepad nicht	Überprüfen Sie den ViGEmBus-Treiber: OK und stellen Sie sicher, dass das erste Kontrollkästchen "funktioniert" für den Joystick aktiviert ist.
Der fünfte Controller wird im Spiel nicht angezeigt	Windows-Einschränkung: XInput gibt Spielen maximal vier Gamepads weiter.
Der zweite DualShock lässt sich nicht per Bluetooth verbinden	Löschen Sie alte Einträge für "Wireless Controller" in den Bluetooth-Einstellungen, setzen Sie den Gamepad mit einer Büroklammer zurück (Öffnung auf der Rückseite bei L2), aktivieren Sie den Pairing-Modus durch langes Drücken von Share + PS, bis die LED häufig blinkt. Alternativ können Sie ihn einfach mit einem Kabel verbinden.