

MANUEL D'UTILISATION

ENGI Live JoyControl

N'importe quelle manette – DualShock 4, DualSense, Xbox, volant ou joystick HID – se transforme en une manette Xbox virtuelle, que tout jeu peut reconnaître. Chaque bouton, chaque stick et chaque gâchette peuvent être personnalisés : zones mortes, sensibilité, courbes, macros, combinaisons et séquences. Vous pouvez connecter autant de manettes que vous le souhaitez, chacune avec ses propres paramètres.

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] ▲ 3T...

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 → о / X → Δ / 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

Table des matières

- | | |
|---|--|
| 1. Ce dont vous avez besoin pour commencer | 8. Modes des macros |
| 2. La fenêtre principale | 9. Combinaisons : conditions |
| 3. Plusieurs manettes et leurs identifiants | 10. Séquences |
| 4. Profils et fichiers | 11. Macros de boutons |
| 5. Les boutons L2 / R2 | 12. Tous les macros et liaison |
| 6. Les joysticks et le dérive | 13. Cartographie des actions |
| 7. Macros : les bases | 14. Recettes prédéfinies |
| | 15. Si quelque chose ne fonctionne pas |

1. Ce dont vous avez besoin pour commencer

- **ViGEmBus** est un pilote pour un contrôleur de jeu virtuel. Sans ce pilote, le programme ne pourra pas créer un contrôleur compatible avec la Xbox. Dans la barre d'état en bas de la fenêtre, vous devriez voir "Pilote ViGEmBus : OK". Si ce n'est pas le cas, un bouton d'installation apparaîtra à cet endroit.
- **HidHide** est facultatif. Il n'est nécessaire que si le jeu détecte à la fois une manette physique et une manette virtuelle, ce qui peut entraîner un double affichage du personnage. Pour plus de détails, consultez la section 15.

Les jeux qui fonctionnent via XInput (la plupart des jeux modernes) ne détectent pas le contrôleur DualShock physique, mais uniquement le contrôleur virtuel de JoyControl. Pour ces jeux, HidHide n'est pas nécessaire.

2. La fenêtre principale



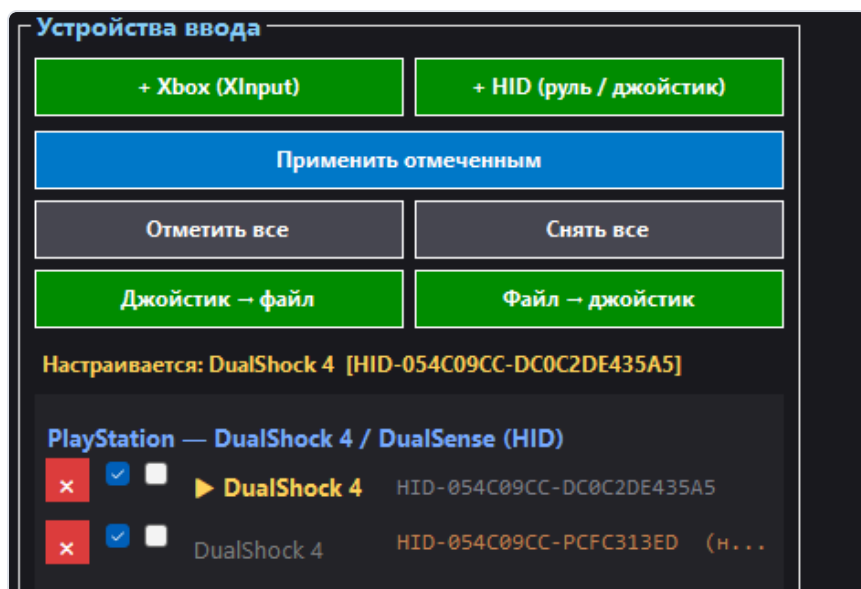
Fenêtre principale : en haut, le profil et les boutons généraux ; à gauche, les joysticks ; à droite, l'image du contrôleur.

- **Barre supérieure** : sélection du profil, **Profils...**, sauvegarde et chargement du profil complet, **Association des actions**, **Réinitialiser**, langue de l'interface.
- **À gauche, les périphériques d'entrée**. Tous les joysticks du profil, leurs identifiants, les cases à cocher et les opérations groupées.
- **À droite, une image**. Elle affiche en temps réel les données que le jeu reçoit du contrôleur sélectionné. **On peut cliquer sur l'image** : le déclencheur, le stick ou le bouton ouvrent leurs paramètres respectifs.
- **Sous l'image, se trouvent les macros** du joystick sélectionné : chaque icône représente une règle, et un clic permet de consulter sa source.

Le séparateur entre la partie gauche et la partie droite peut être déplacé avec la souris. La taille de la fenêtre et la position du séparateur sont mémorisées lorsque vous relâchez le bouton de la souris.

3. Plusieurs manettes et leurs identifiants

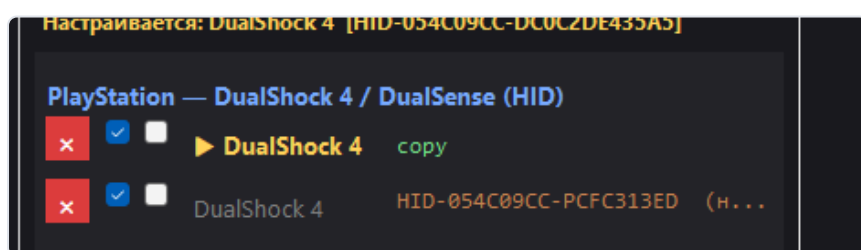
Le programme prend en charge un nombre illimité de manettes. Chaque manette reçoit un **identifiant unique** : pour les manettes Bluetooth, il s'agit de son adresse MAC, ce qui permet de distinguer deux manettes DualShock identiques. Grâce à cet identifiant, le programme détecte automatiquement les paramètres de la manette lors de sa connexion, même si elle est branchée sur un autre port USB.



Liste des périphériques : ► indique le joystick qui est actuellement configuré.

Élément de ligne	Ce qui se passe :
×	Retirer le joystick du profil avec ses réglages.
Première case à cocher	Fonctionnement : Un contrôleur Xbox virtuel est créé pour la manette.
Deuxième case à cocher	Sélectionné : participe aux opérations de groupe.
Nom	Un simple clic : configurer ce joystick. Un double clic : renommer.
ID	Un simple clic : copier l'identifiant dans le presse-papiers.

Où cliquer : Cliquez sur l'identifiant (ID) du joystick. Une icône verte "**copier**" apparaîtra brièvement, et l'identifiant complet sera alors copié dans le presse-papiers.



Confirmation de la copie de l'identifiant.

Important. Toutes les options de configuration concernent la manette **sélectionnée** (►). Si elle est désactivée, la ligne "En cours de configuration" devient orange avec un avertissement : "**Cette manette n'est pas connectée**" – les modifications n'affecteront pas la manette que vous avez en main. Cliquez sur le nom de la manette connectée.

Opérations groupées

- Appliquer aux contrôleurs sélectionnés — Copie toutes les configurations du contrôleur sélectionné (►) vers les contrôleurs marqués comme "sélectionnés".
- Sélectionner tout / Désélectionner tout — Permet de cocher ou décocher rapidement toutes les cases.
- Joystick → fichier : enregistrer les paramètres **d'un** joystick dans un fichier séparé .joy.json.

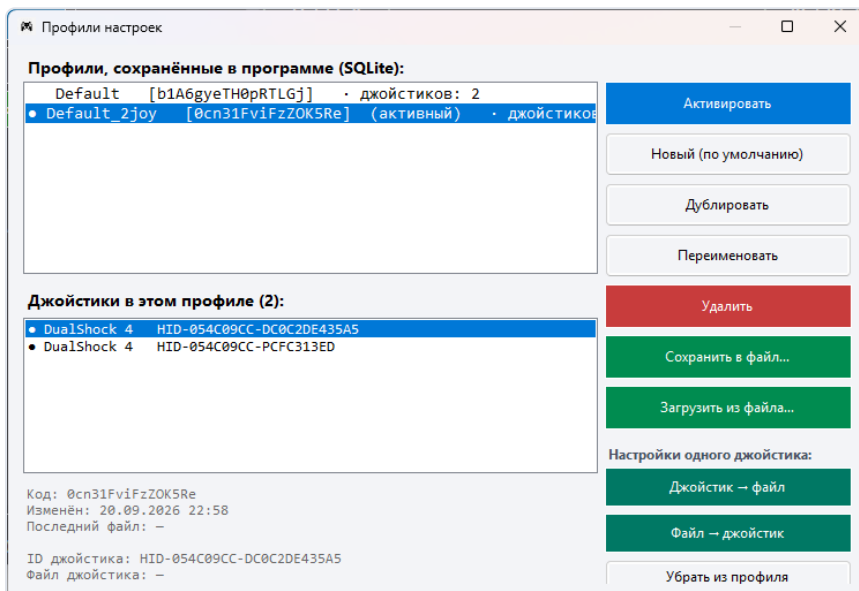
- **Fichier → joystick** : Permet de charger les paramètres à partir d'un fichier, mais uniquement pour le joystick sélectionné. Si d'autres joysticks sont sélectionnés, le programme demandera si vous souhaitez appliquer les paramètres à tous les joysticks sélectionnés. Il est également possible d'utiliser un fichier de profil standard : si le fichier contient les paramètres pour plusieurs joysticks, le programme vous proposera de choisir ceux dont vous souhaitez utiliser les paramètres.

Windows ne reconnaît pas plus de **quatre** manettes XInput pour un jeu. Le programme prend en charge davantage, mais le jeu ne détectera que les quatre premières.

4. Profils et fichiers

Un profil est un ensemble complet : tous les joysticks et les paramètres de chacun. Il peut y avoir autant de profils que nécessaire, par exemple, pour différents jeux.

Où cliquer : **Profils...** dans la barre supérieure.



Fenêtre des profils : pour chaque profil, on voit le nombre de joysticks, et en dessous, les joysticks sélectionnés pour ce profil, avec leurs identifiants.

- **Activer**, **Nouveau**, **Dupliquer**, **Renommer**, **Supprimer** — opérations sur les profils.
- **Enregistrer dans un fichier...** / **Charger depuis un fichier...** — profil complet.
- Le bloc "**Paramètres du joystick**" permet de sauvegarder ou de charger un fichier de configuration spécifique pour un joystick, quel que soit le profil utilisé, même s'il est inactif, et de le **supprimer du profil**.
- ● : le joystick a ses propres paramètres ; ○ : il n'a pas encore été configuré et utilise les paramètres généraux du profil.

Chaque manette conserve **son propre fichier** : lors d'une nouvelle sauvegarde, le programme proposera de remplacer le même fichier.

5. Les boutons L2 / R2

Où cliquer : Cliquez sur les boutons **L2 / LT** ou **R2 / RT** qui apparaissent sur l'image.

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

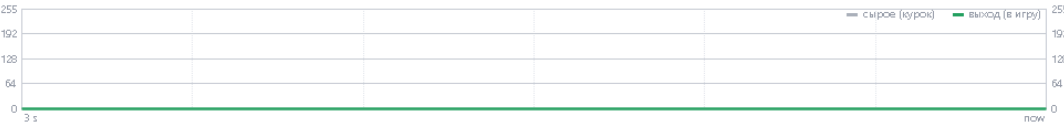
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ L2 → R2 (ОБЩЕЕ ДЛЯ ОБОИХ ТРИГГЕРОВ)

☐ 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

Закрыть

Réglages du stick droit. Toutes les modifications sont appliquées et enregistrées immédiatement.

Configuration	Fonctionnement
Min	Seuil d'entrée : tout ce qui est inférieur est considéré comme zéro, et le reste de la course est étalé sur toute la plage de 0 à 255. Exemple : Min = 10 réduit les vibrations, mais la course complète du stick permet toujours d'obtenir la pleine puissance.
Max	Limite supérieure de la sortie : le jeu ne recevra jamais de valeur supérieure à celle-ci.
Zone morte	Une valeur brute inférieure au seuil est transformée en 0 sans étalement.
Courbe	-20 : démarrage en douceur, contrôle précis au début de la course ; +20 : réponse rapide.
Instantanément, à 0 / au maximum	Lorsque le stick est relâché complètement ou enfoncé à fond, il réagit sans délai.
Soustraire L2 de R2	Pour les courses : le frein réduit l'accélération, le multiplicateur détermine la force. Il existe également une option inverse.
APPRESSION / RELÂCHEMENT	Zones de lissage : sur la partie de la course sélectionnée, la valeur augmente ou diminue non pas instantanément, mais avec un délai en millisecondes par unité. Jusqu'à 10 zones de lissage peuvent être définies, et les zones se chevauchent.

Comment ajouter des segments : + Segment : ajoute un segment ; Diviser 0–255 en N : crée immédiatement N segments de taille égale. Le graphique interactif en haut montre comment la sortie est décalée par rapport à la source.

6. Les joysticks et le dérive

Où cliquer : Cliquez sur la barre de gauche ou de droite sur l'image.

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

сырое (игрок)

выход (в игру)

255

128

0

-128

-255

3 s

low

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	✓	✗

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

+ Участок

Очистить

Разбить 0–255 на N

3

ms

1,0

Отменить изменения и закрыть

Закрыть

Réglages du stick gauche : à gauche, les zones mortes et la plage de course, à droite, les zones de lissage et un graphique en temps réel.

- **Activer le rémappage / les zones mortes personnalisées** : case à cocher principale. **Sans cette option, les valeurs des zones mortes ne sont pas appliquées.**
- **Zone morte centrale** : élimine le décalage du stick au centre. Généralement, elle représente 8 à 15 %.
- **Zone morte extérieure** : c'est la limite de la course où le stick est considéré comme étant poussé au maximum.
- **Plage maximale X / Y, Étendre, Toujours maximum** : permet de limiter ou d'augmenter la course de chaque axe.
- **Sensibilité X / Y** : courbe de réponse.
- **DÉCALAGE / RETOUR** — Zones de lissage, comme celles des déclencheurs ; pour chaque zone, les coches X et Y indiquent les axes sur lesquels elle agit.

Si le stick dérive et qu'une macro y est assignée, la dérive activera la macro. Activez le rémappage avec une zone morte interne : lorsque le stick est au repos, il affichera une valeur de zéro.

7. Macros : les bases

Un macro est une règle de la forme : "**source** dans l'état → **action** sur un autre élément". La source peut être :

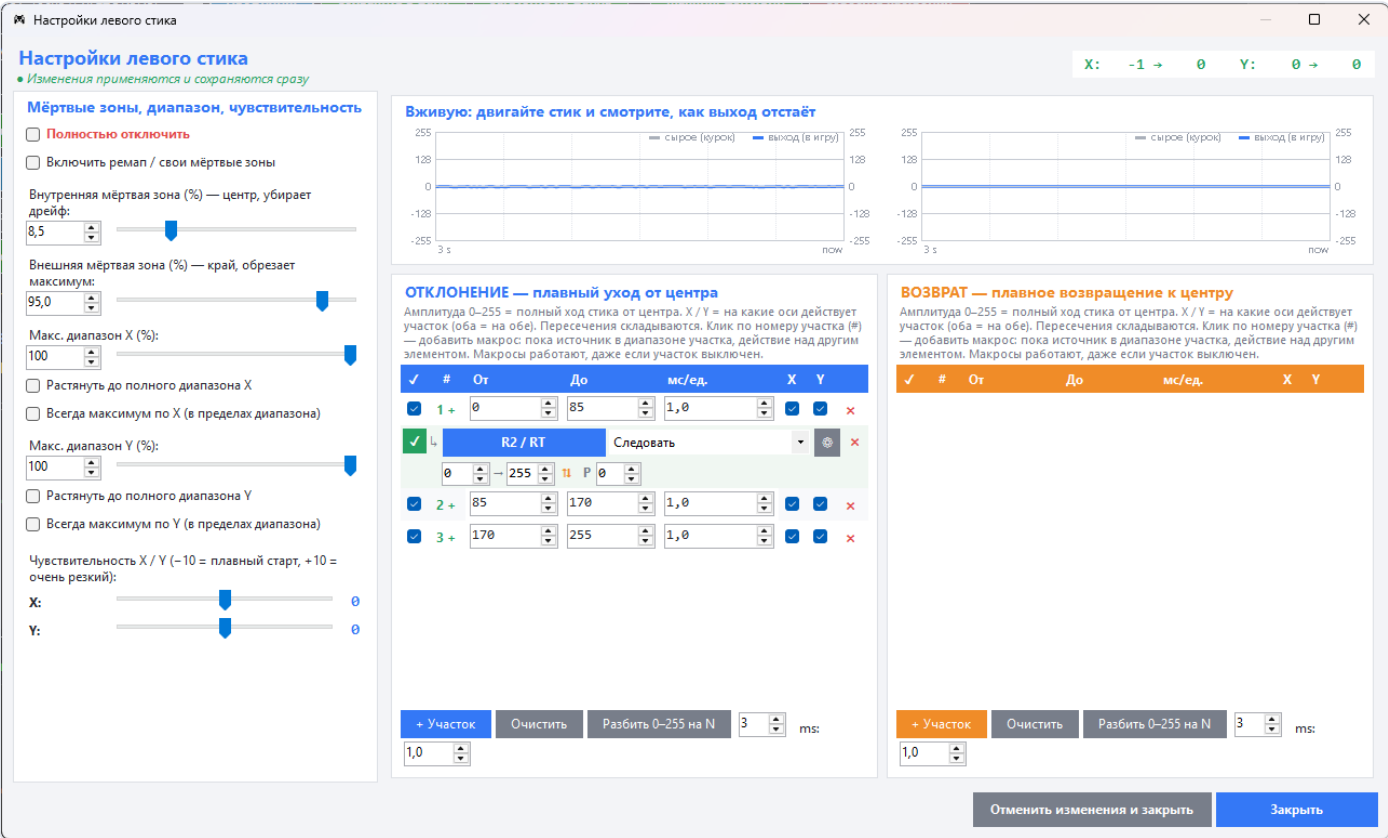
- **Zone d'activation** ou déclencheur : la macro s'exécute tant que la valeur se situe dans sa plage de valeurs.
- **Bouton** : La macro s'exécute tant que le bouton est enfoncé (section 11).

Macro pour un point de jonction ou un déclencheur

1. Ouvrez la fenêtre du stick ou du déclencheur et créez une zone.
2. Cliquez sur le **numéro de la parcelle** : 1 + .
3. Une image apparaîtra. Cliquez sur la cible : un bouton, un déclencheur ou un stick. Ensuite, **sélectionnez** la direction sur le stick.



Sélection de la cible de la macro.



Sous la zone sélectionnée, une ligne de macros est apparue : "activé" (coché), "objectif", "mode", "plage de sortie", "priorité P", "⚙" (tous les paramètres), "x" (supprimer).

Tous les paramètres de la règle

Où cliquer : sur le bouton ⚙ situé dans la barre de macro.

П

Параметры макроса

✕

Параметры макроса

Источник: LS

Цель: R2 / RT

Режим: Следовать

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

Направление сдвига: Любое направление (по модулю)

Вых. от (0-255): 0

Вых. 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 «Отсчитать» сильнее, иначе большее значение.

тайминги

Задержка срабатывания: 0 µs

Задержка отпущания: 0 µs

Микросекунды: 10000 = 10 мс. Срабатывание — источник должен пробыть в диапазоне это время; отпущание — 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

ОК

Fenêtre "Options de la macro".

Paramètre	Sens
Objectif	À quel élément s'applique la macro ?
Mode	Ce qui se passe exactement avec la cible – section 8.
Direction du stick	Pour la source de type "stick" : n'importe quelle direction, uniquement vers le haut/droite ou uniquement vers le bas/gauche.
Sortie / Destination	Quelles sont les valeurs obtenues pour l'objectif. Inversion : la source augmente, l'objectif diminue.
Combiner avec les paramètres physiques	Le plus grand ; Remplacer la valeur physique ; Additionner — ajouter à la valeur que vous manipulez physiquement, ainsi qu'à d'autres macros , avec la même priorité et le même mode "Additionner".
Priorité	Si plusieurs macros agissent sur une même cible, celui qui a la priorité la plus élevée l'emporte. En cas d'égalité, "Désactiver" a la priorité la plus élevée.
Délais	Activation et désactivation en microsecondes : 10 000 = 10 ms. L'activation signifie que la source doit rester dans cette plage de temps.

8. Modes des macros

Mode	Ce qui se passe :	Exemple
Suivre	La cible reproduit la source : sa plage est convertie en plage de sortie de la cible. Uniquement pour les sources de type "stick" ou les déclencheurs.	Le stick avance progressivement, augmentant la vitesse.
Tenir	Tant que la source est active, la cible est maintenue enfoncée avec la valeur "Sortie".	L1 maintient L2 enfoncé.
Impulsion	Lorsqu'on entre dans une plage, la cible est pressée une seule fois pendant une durée déterminée.	Une pression courte sur A provoque un mouvement brusque du stick.
Interrupteur	Chaque activation active ou désactive la cible.	Une pression correspond à un accroupissement, une autre à un redressement.
Turbo	Tant que la source est active, la cible est pressée et relâchée à intervalles réguliers.	Tir automatique.
Désactiver	La cible est bloquée, même si elle est physiquement pressée. Cela fonctionne également pour l'ensemble du stick.	Désactivez le stick tant que L2 est maintenu enfoncé.
Séquence	Séquence d'étapes : élément, valeur, durée de maintien, pause – section 10.	Attaque combinée avec un seul bouton.

9. Combinaisons : conditions

Les conditions répondent à la question : "**que faire si deux éléments ou plus sont sélectionnés**". La macro ne s'exécutera que si **toutes** les conditions sont remplies. Une condition peut être :

- **bouton** — il est enfoncé ;
- **Bouton ou joystick** : Sa valeur se situe dans une plage, par exemple "Le bouton L2 est enfoncé plus de la moitié : 128–255" ;
- Toute case cochée de manière opposée indique que le bouton n'est pas enfoncé ou que la valeur est hors de la plage spécifiée.

Une seule règle : jusqu'à quatre conditions.

Où cliquer : ⚙ dans le macro → bloc **CONDITIONS** → + Ajouter une condition → cliquez sur l'élément illustré. Pour les entrées analogiques, définissez une plage de valeurs.

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

La macro fonctionne uniquement tant que le bouton L1 **et** L2 sont enfoncés, et que L2 est enfoncé plus de la moitié de sa course.

Combinaison à deux boutons "L1 + R1 → action" : ouvrez les macros du bouton R1 (section 11), ajoutez une macro avec l'objectif et la condition L1 souhaités. Pour trois boutons, ajoutez une condition supplémentaire.

10. Séquences

Une seule activation déclenche une série d'actions séquentielles. Chaque étape comprend : un élément, une valeur (pour un bouton, toute valeur supérieure à zéro indique qu'il est enfoncé), la durée et la pause après. Jusqu'à 16 étapes peuvent être définies. La case à cocher "**en boucle**" permet de répéter la séquence tant que la source et les conditions sont maintenues.

Où cliquer : ⚙ dans le macro → **Mode : Séquence** → + Ajouter une étape → cliquez sur l'élément dans l'image. Les flèches ↑ ↓ modifient l'ordre, et le symbole × supprime l'étape.

Параметры макроса

Параметры макроса

Источник: LS

Цель: R2 / R1

Режим: Последовательность

Направление сгика: Любое направление (по модулю)

Приоритет: 0

тайминги

Задержка срабатывания: 0 ms

Задержка отключения: 0 ms

Шаги последовательности

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

№	Элемент	Значение	Держать	Пауза	Действия
1.	× / A	255	60	60	↑ ↓
2.	□ / X	255	60	60	↑ ↓
3.	△ / Y	255	60	60	↑ ↓

+ Добавить шаг

☐ повторять по кругу

всего: 360 мс

Условия

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

L1 / LB ☐ наоборот

L2 / LT в диапазоне 128 - 255 ☐ наоборот

+ Добавить условие

Отмена OK

Mode "Сéquence" : les champs communs de l'objectif et de la sortie sont masqués, chaque étape a ses propres champs. Les conditions continuent de fonctionner.

ШАГИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

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

№	Элемент	Значение	Держать	Пауза	Действия
1.	× / A	255	60	60	↑ ↓
2.	□ / X	255	60	60	↑ ↓
3.	△ / Y	255	60	60	↑ ↓

+ Добавить шаг

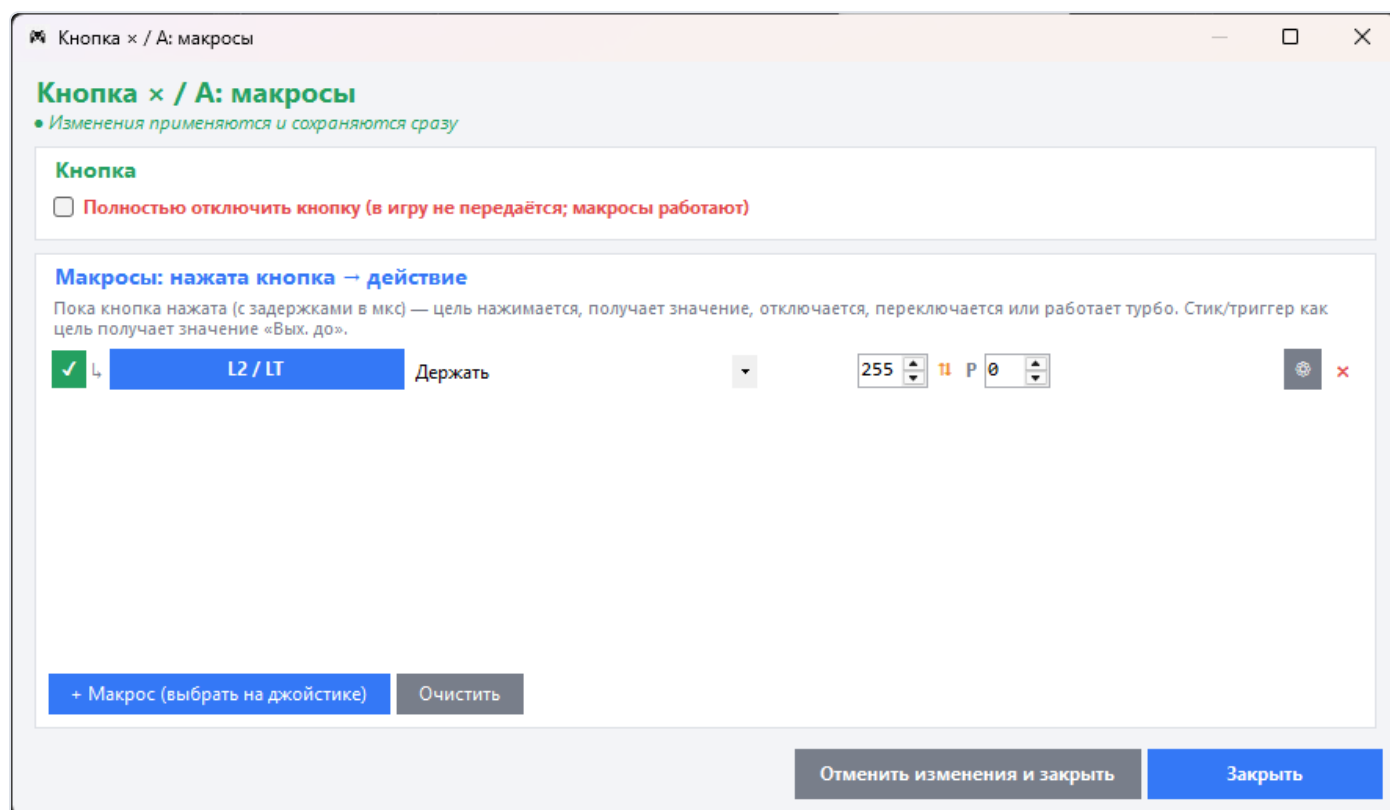
☐ повторять по кругу

всего: 360 мс

Trois étapes : × → □ → △, chaque étape dure 60 ms avec une pause de 60 ms.

11. Macros de boutons

Où cliquer : Cliquez sur le bouton indiqué sur l'image (×, ○, □, △, L1, R1, croix, Share, Options, PS, pavé tactile).

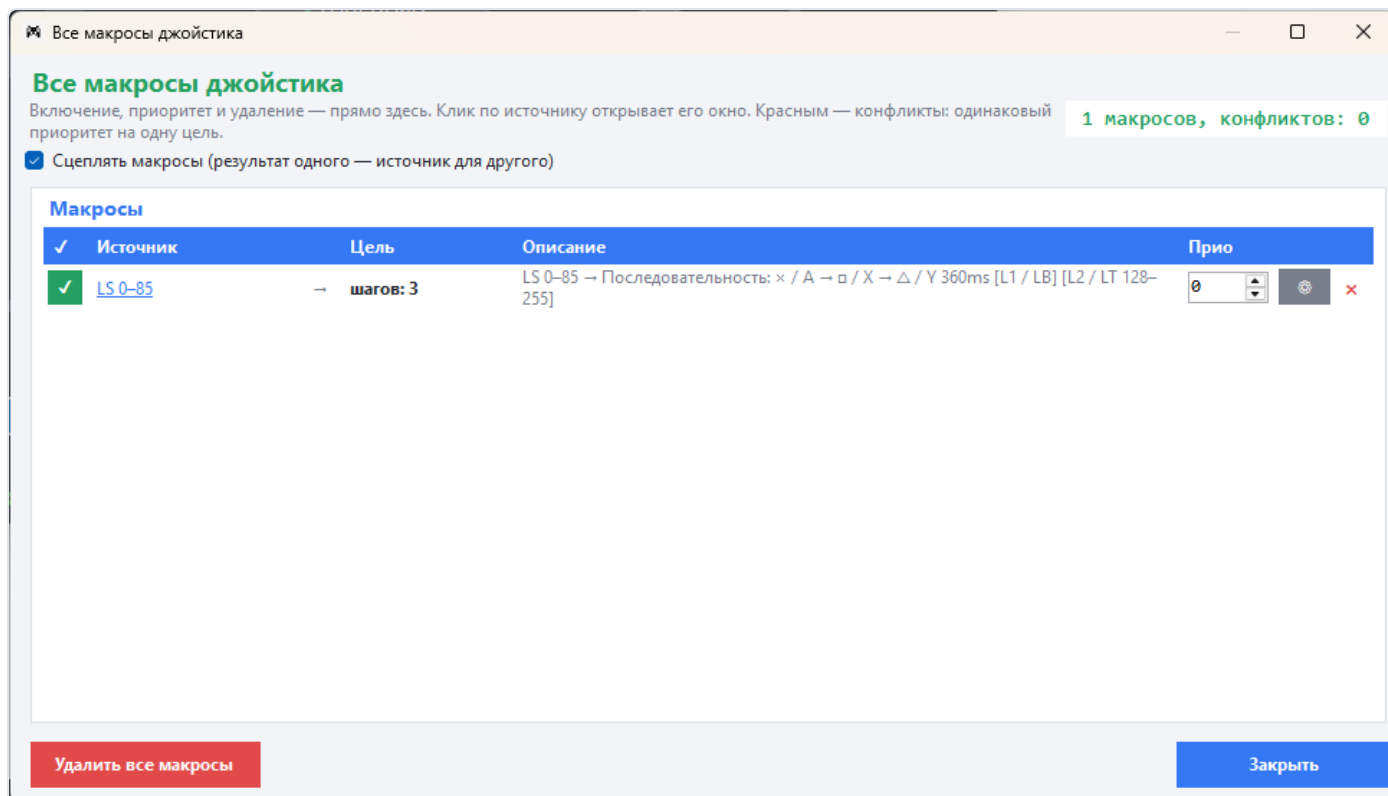


Bouton × / A : tant qu'il est enfoncé, L2 est maintenu enfoncé jusqu'à 255.

- **+ Macro (sélectionner sur la manette)** — Ajouter une règle et choisir la cible.
- **Désactiver complètement le bouton** : Le bouton n'est pas affecté à la partie, mais ses macros continuent de fonctionner. Cela permet de réaffecter complètement le bouton.
- Tous les modes, conditions et séquences fonctionnent de la même manière que pour les sticks et les gâchettes.

12. Tous les macros et liaison

Où cliquer : Configurer sous l'image.



Tous les macros du contrôleur sélectionné sont regroupés dans un seul tableau.

- L'activation, la priorité, les paramètres (⚙) et le bouton × sont directement accessibles dans le tableau. Un clic sur la source ouvre sa fenêtre.
- **Les conflits sont marqués en rouge** : deux macros ciblant le même objectif avec la même priorité, lorsque l'issue n'est pas claire.
- : recommencer avec une feuille vierge.
- **Lier les macros** : Le résultat d'une règle devient la source pour une autre. Par exemple, "× → L2" et "L2 dans la plage → R1" fonctionneront en chaîne à partir d'un seul appui sur ×. Par défaut, cette fonctionnalité est désactivée : les profils existants fonctionnent comme auparavant. La profondeur est limitée à trois niveaux, et il est impossible de créer des boucles.

Comme indiqué sur l'image, les macros sont affichées

- Les **lignes vertes** indiquent le chemin, partant de la source et allant vers la destination. La séquence des lignes mène à chaque élément, et les légendes **#1, #2, #3** représentent les numéros des étapes.
- **Barres situées sous l'élément** : échelle de 0 à 255. La barre verte, située près de la source, indique la plage de détection, tandis que la barre orange, située près de la cible, indique la plage de sortie.
- **Point vert** : cet élément contient des macros.

13. Cartographie des actions

Une simple réaffectation "entrée → sortie" avec un seuil de déclenchement, une option de maintien et des temporisations est disponible pour chaque profil.

Où cliquer : dans la barre supérieure → .

Настройка действия

Элемент входа: None

☒ Требовать удержание входа (0.05–2 с)

0,05 с

Элемент выхода: None

Режим срабатывания

☒ Пока удерживается

☐ По времени (0.1–3 с)

☐ Задержка после отпускания (0.1–3 с)

Н/Д (режим удержания)

0,10 с

☒ Задержка перед срабатыванием (0.05–2 с)

0,05 с

Сохранить действие

Élément d'entrée, élément de sortie et mode : maintien continu, durée limitée ou délai après relâchement.

Pour la plupart des tâches, les macros (sections 7 à 12) sont plus pratiques : elles offrent davantage de modes, de conditions, de séquences et des schémas visuels clairs.

14. Recettes prédéfinies

Supprimer la dérive du stick

Bâton → **Activer le rémappage / les zones mortes personnalisées** → zone morte interne de 10 à 12 %. Vérifiez en utilisant le graphique en temps réel : au repos, la ligne de référence doit être à zéro.

Éliminer le bruit du déclencheur sans perdre la course complète

Déclencheur → **Min** = 5–10. Tout ce qui est inférieur à cette valeur sera ramené à zéro, et la valeur restante sera étendue jusqu'à 255.

Accélérateur progressif pour les courses

R2 → Diviser la plage 0–255 en $N = 3$ dans le bloc "APPUI", avec une durée de 1 à 3 ms par unité sur la première section. Une courbe de -5 à -10 permet de garantir un démarrage précis. Facultativement, **soustraire L2 de R2**.

Combinaison de deux boutons : L1 + x → R2

Le bouton x → + Macro → objectif R2, mode **Maintenir** → ⚙ → condition **L1**. Sans la touche L1, le bouton x fonctionne normalement.

Un seul bouton pour une série de coups

Bouton → macro →  → mode "**Séquence**" → étapes × → □ → △, avec une durée de 60/60 millisecondes. Pour une série continue, sélectionnez "**en boucle**".

Tir automatique

Bouton R1 → macro avec objectif R2 → mode **Turbo** → durée de 80 à 120 millisecondes.

Deux joueurs avec deux manettes

Connectez les deux périphériques. Chacun apparaîtra dans la liste avec son identifiant. Configurez le premier, cochez la case "sélectionné" pour le deuxième, puis cliquez sur **Appliquer à la sélection**. Ensuite, chaque périphérique peut être configuré individuellement.

Transférer les paramètres vers une nouvelle manette

Vieux joystick → **Joystick → fichier**. Nouveau joystick : un clic sur le nom → **Fichier → joystick**.

15. Si quelque chose ne fonctionne pas

Symptôme	Cause et solution
Les modifications ne fonctionnent pas	Il est probable qu'une manette désactivée soit configurée : la ligne "En cours de configuration" est orange. Cliquez sur le nom de la manette connectée.
Le déclencheur se déclenche tout seul	Vérifiez les macros associées à ce déclencheur sur la manette : le décalage de la manette active la macro. Vous devez définir une zone morte pour la manette (section 6) ou ajuster la plage de l'origine de la macro à partir de 10.
Dans le jeu, le personnage "double"	Le logiciel détecte à la fois les manettes physiques et celles virtuelles. Pour configurer, installez HidHide : onglet Applications → "+" → ajoutez JoyControl.exe ; puis, onglet Périphériques → cochez "Wireless Controller" ; redémarrez la manette. L'ordre est important : ajoutez d'abord le programme à la liste blanche, puis activez la fonction de masquage.
Le jeu ne détecte pas la manette	Vérifiez que le pilote ViGEmBus est correctement installé (statut : "OK") et que la première case, indiquant que le joystick fonctionne, est cochée.
La cinquième manette n'est pas visible dans le jeu	Limitation de Windows : XInput ne permet aux jeux de détecter plus de quatre manettes.
La deuxième manette DualShock ne se connecte pas via Bluetooth	Supprimez les anciennes entrées "Wireless Controller" dans les paramètres Bluetooth, réinitialisez la manette avec une pince (trou à l'arrière, près de L2), activez le mode d'appairage en maintenant enfoncés les boutons Share + PS jusqu'à ce que les voyants clignotent rapidement. Ou connectez-la simplement avec un câble.