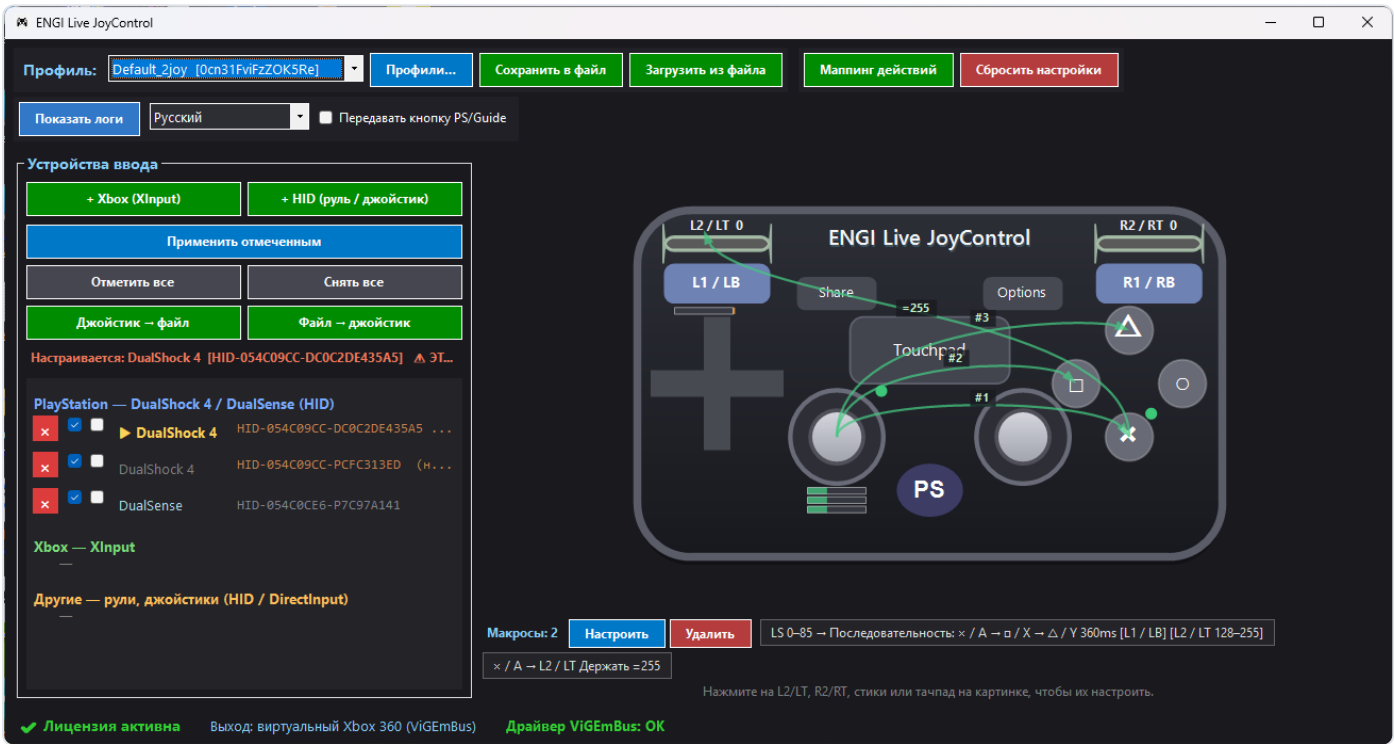


MANUALE DELL'UTENTE

ENGI Live JoyControl

Qualsiasi gamepad – DualShock 4, DualSense, Xbox, volante o joystick HID – viene trasformato in un gamepad Xbox virtuale, che viene riconosciuto da qualsiasi gioco. È possibile personalizzare ogni pulsante, stick e trigger: si possono regolare le zone morte, la sensibilità, le curve, creare macro, combinazioni e sequenze. È possibile collegare quanti joystick si desiderano, ognuno con le proprie impostazioni.



Indice

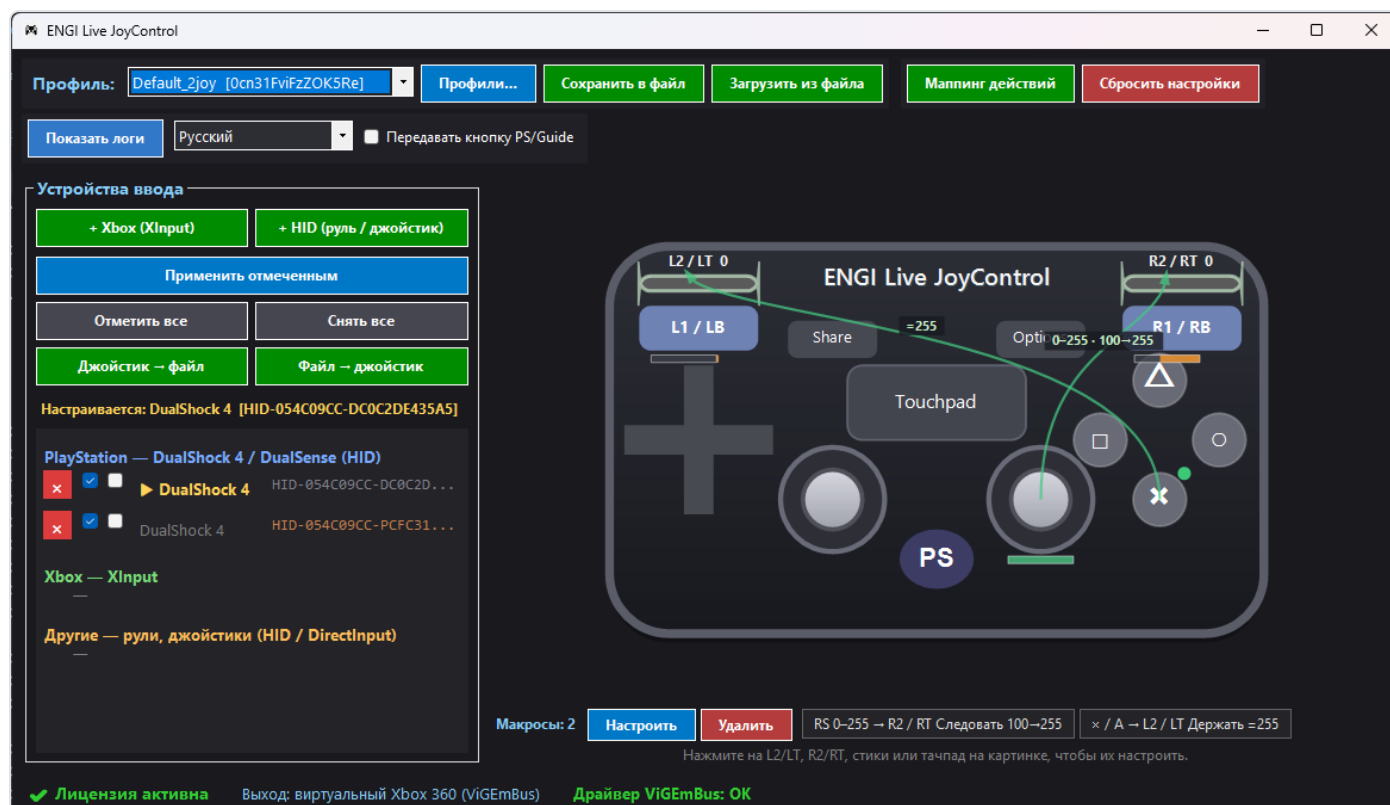
- | | |
|------------------------------------|--|
| 1. Requisiti di sistema | 8. Modalità macro |
| 2. Schermata principale | 9. Combinazioni: condizioni |
| 3. Molteplici joystick e i loro ID | 10. Sequenze |
| 4. Profili e file | 11. Macro per i pulsanti |
| 5. Trigger L2/R2 | 12. Tutti i macro e l'accoppiamento |
| 6. Joystick e deriva | 13. Mappatura delle azioni |
| 7. Macro: le basi | 14. Ricette predefinite |
| | 15. Cosa fare se qualcosa non funziona |

1. Requisiti di sistema

- **ViGEmBus** è un driver per un gamepad virtuale. Senza di esso, il programma non sarà in grado di creare un controller Xbox. Nella barra di stato nella parte inferiore della finestra, dovrebbe essere visualizzato "Driver ViGEmBus: OK"; se non lo è, apparirà un pulsante di installazione nello stesso punto.
- **HidHide** non è obbligatorio. È necessario solo se il gioco rileva contemporaneamente sia il controller fisico che quello virtuale, causando la duplicazione del personaggio. Per maggiori dettagli, consultare la sezione 15.

I giochi che funzionano tramite XInput (la maggior parte dei giochi moderni) non rilevano il controller DualShock fisico; rilevano solo il controller virtuale fornito da JoyControl. Per questi giochi, HidHide non è necessario.

2. Schermata principale



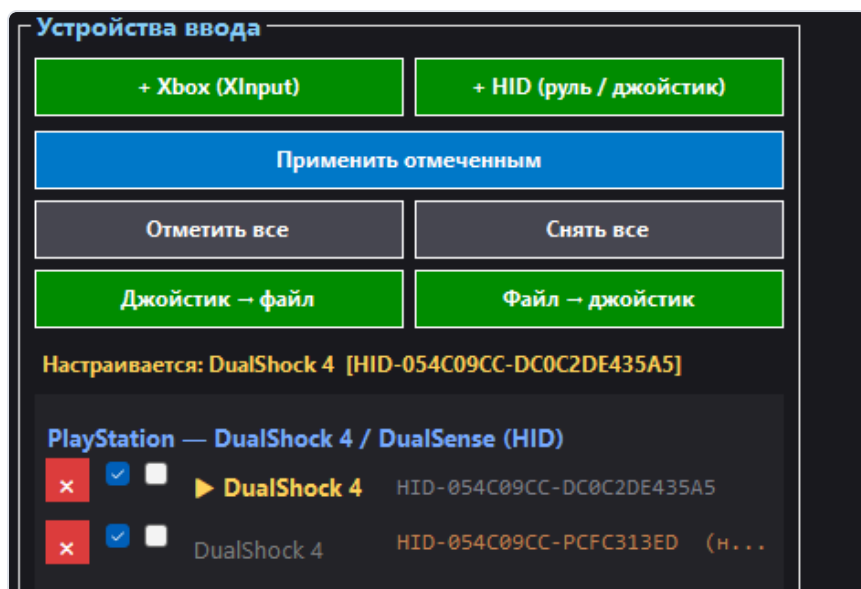
Nella finestra principale: nella parte superiore, il profilo e i pulsanti generali; a sinistra, i joystick; a destra, l'immagine del controller.

- **Pannello superiore** – selezione del profilo, `Профили...`, salvataggio e caricamento di un profilo completo, `Мappatura delle azioni`, `Рipristina le impostazioni predefinite`, lingua dell'interfaccia.
- **A sinistra, i dispositivi di input.** Sono elencati tutti i joystick disponibili, i loro ID, le caselle di controllo e le operazioni di gruppo.
- **A destra, un'immagine.** Mostra in tempo reale le informazioni che il gioco riceve dal controller selezionato. **È possibile cliccare sull'immagine:** premendo il grilletto, lo stick o un pulsante, si aprono le relative impostazioni.
- **Sotto l'immagine, sono presenti i macro** del joystick selezionato: ogni icona rappresenta una regola, e un clic permette di visualizzare la sua origine.

Il separatore tra la parte sinistra e quella destra può essere trascinato con il mouse. La dimensione della finestra e la posizione del separatore vengono memorizzate quando si rilascia il pulsante del mouse.

3. Molteplici joystick e i loro ID

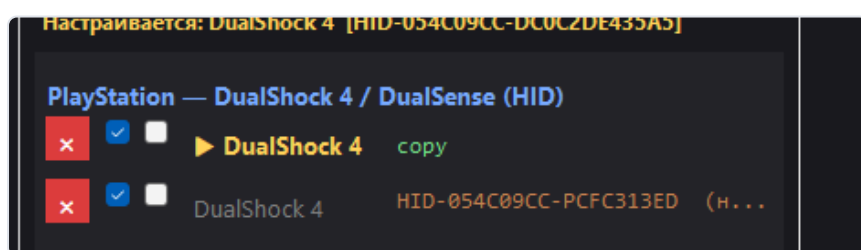
Il programma supporta **un numero illimitato di joystick**. Ogni joystick riceve un **ID** univoco: per i controller Bluetooth, questo è il suo indirizzo MAC, quindi due controller DualShock identici saranno comunque distinti. Tramite l'ID, il programma individua automaticamente le impostazioni del joystick al momento della connessione, anche se collegato a una porta USB diversa.



Elenco dei dispositivi: ► indica il controller che è attualmente in fase di configurazione.

Elemento della riga	Cosa fa:
×	Rimuove il joystick dal profilo, insieme alle sue impostazioni.
Prima casella di controllo	Funziona così: per il joystick viene creato un controller virtuale per Xbox.
Seconda casella di controllo	Selezionato: partecipa alle operazioni di gruppo.
Nome	Clic: configura questo joystick. Doppio clic: rinomina.
ID	Clic: copia l'ID negli appunti.

Dove fare clic: Cliccate sull'ID del joystick: per un secondo, comparirà un'icona verde **copy**, e l'ID completo sarà copiato negli appunti.



Conferma della copia dell'ID.

Importante. Tutte le opzioni di configurazione modificano il **joystick** (►) selezionato. Se il joystick è disattivato, la dicitura "In configurazione" diventa arancione con un avviso: **"questo joystick non è collegato"**; in questo caso, le modifiche non influiranno sul joystick che avete in mano. Cliccate sul nome del joystick collegato.

Operazioni di gruppo

- Applica ai selezionati – Copia tutte le impostazioni del joystick selezionato (►) sui joystick contrassegnati con il segno di spunta "selezionato".
- Seleziona tutto / Deseleziona tutto – per selezionare o deselectare rapidamente tutte le opzioni.
- Joystick → file – Salva le impostazioni **di un** singolo joystick in un file separato .joy.json.

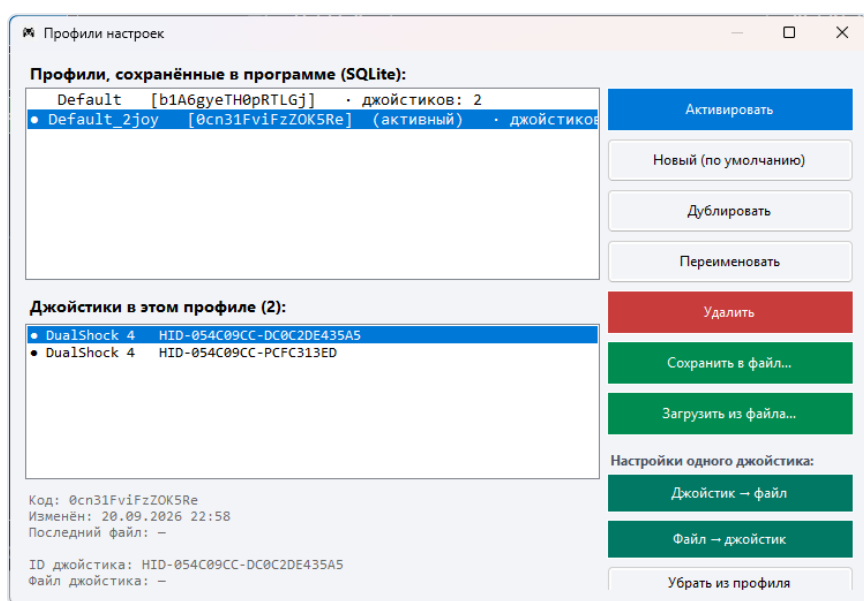
- **File → joystick** – Carica le impostazioni da un file, applicandole solo al joystick selezionato. Se sono selezionati altri dispositivi, il programma chiederà se applicare le impostazioni a tutti i dispositivi selezionati. È possibile utilizzare anche un file di profilo standard: se il file contiene le impostazioni per più joystick, il programma proporrà di scegliere a quale dispositivo applicare le impostazioni.

Windows assegna alle applicazioni di gioco al massimo **quattro** gamepad compatibili con XInput. Il programma supporta un numero maggiore di dispositivi, ma il gioco riconoscerà solo i primi quattro.

4. Profili e file

Un profilo è un insieme completo: tutti i joystick e le impostazioni di ciascuno. È possibile avere un numero illimitato di profili, ad esempio per diversi giochi.

Dove fare clic: **Profili...** nella barra superiore.



Finestra dei profili: per ogni profilo, è visibile il numero di joystick, e sotto, i joystick selezionati in quel profilo, con i loro ID.

- **Attiva**, **Nuovo**, **Duplica**, **Rinomina**, **Elimina** – operazioni sui profili.
- **Salva su file...** / **Carica da file...** – profilo completo.
- Il blocco "**Impostazioni di un joystick**" permette di salvare o caricare un file specifico di un joystick in **qualsiasi** profilo, anche se non attivo, e di **rimuoverlo dal profilo**.
- ●: il joystick ha le proprie impostazioni; ○: il joystick non è ancora stato configurato e utilizza le impostazioni predefinite del profilo.

Ogni joystick memorizza **il proprio file**: quando si salva nuovamente, il programma proporrà di sovrascrivere lo stesso file.

5. Trigger L2/R2

Dove premere: cliccare sui pulsanti **L2 / LT** o **R2 / RT** nell'immagine.

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

Impostazioni del trigger destro. Tutte le modifiche vengono applicate e salvate immediatamente.

Configurazione	Come funziona
Min	Soglia di attivazione: tutto ciò che è inferiore viene considerato zero, mentre il resto della corsa viene distribuito sull'intero intervallo da 0 a 255. Esempio: un valore minimo di 10 elimina le vibrazioni, ma il grilletto fornisce comunque la massima accelerazione.
Max	Limite massimo di uscita: il gioco non riceverà mai un valore superiore a questo.
Zona morta	Un valore inferiore alla soglia viene convertito in 0 senza essere distribuito.
Curva	-20: avvio graduale, controllo preciso all'inizio della corsa; +20: risposta rapida.
Immediatamente a 0 / al massimo	Il grilletto, quando completamente rilasciato o premuto a fondo, si attiva senza ritardi.
Sottrarre L2 da R2	Per le corse: il freno riduce la potenza dell'acceleratore, mentre il multiplicatore ne aumenta l'intensità. Esiste anche una configurazione inversa.
PRESA / RILASCIO	Sezioni di smorzamento: nella sezione della corsa selezionata, il valore aumenta o diminuisce non istantaneamente, ma con un ritardo di millisecondi per unità. È possibile creare fino a 10 sezioni, e le sezioni sovrapposte vengono sommate.

Come aggiungere segmenti: + Segmento — aggiunge un singolo segmento; Dividi 0–255 in N — crea immediatamente N segmenti di uguale lunghezza. Il grafico interattivo in alto mostra come l'uscita si discosta dal valore di riferimento.

6. Joystick e deriva

Dove cliccare: Fare clic sulla barra sinistra o destra nell'immagine.

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

Impostazioni dello stick sinistro: a sinistra, le zone morte e l'intervallo; a destra, le sezioni di smorzamento e il grafico.

- **Abilita la rimappatura/le zone morte personalizzate** – casella di controllo principale. **Senza questa opzione, i valori delle zone morte non vengono applicati.**
- **Zona morta interna:** elimina lo sfasamento del joystick al centro. Solitamente, la percentuale è compresa tra l'8% e il 15%.
- **Zona morta esterna** – è l'estremità del percorso in cui il bastoncino viene considerato completamente inserito.
- **Intervallo massimo X / Y, Espandere, Sempre massimo** – per limitare o ampliare la corsa su ciascun asse.
- **Sensibilità X/Y** – curva di risposta.
- **DEVIATION / RITORNO** – Sezioni di smorzamento, simili a quelle dei trigger; per ogni sezione, le caselle di controllo X e Y indicano sugli quali assi agisce.

Se il joystick si sposta, e su di esso è impostata una macro, lo spostamento attiverà la macro. Attivate la rimappatura con la zona morta interna: in posizione di riposo, il joystick restituirà un valore pari a zero.

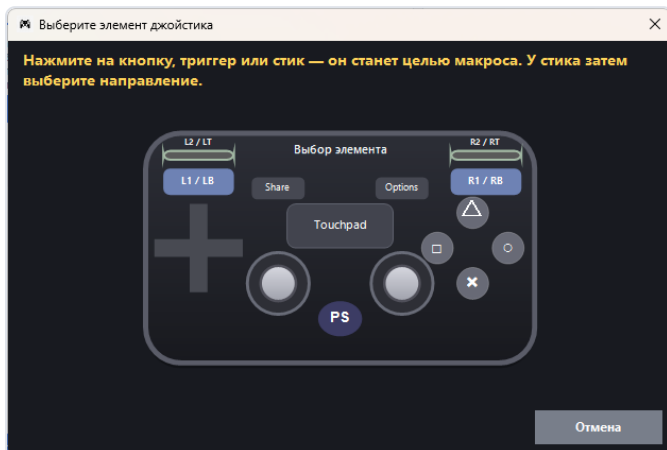
7. Macro: le basi

Un macro è una regola del tipo: "**sorgente** in stato → **azione** su un altro elemento". La sorgente può essere:

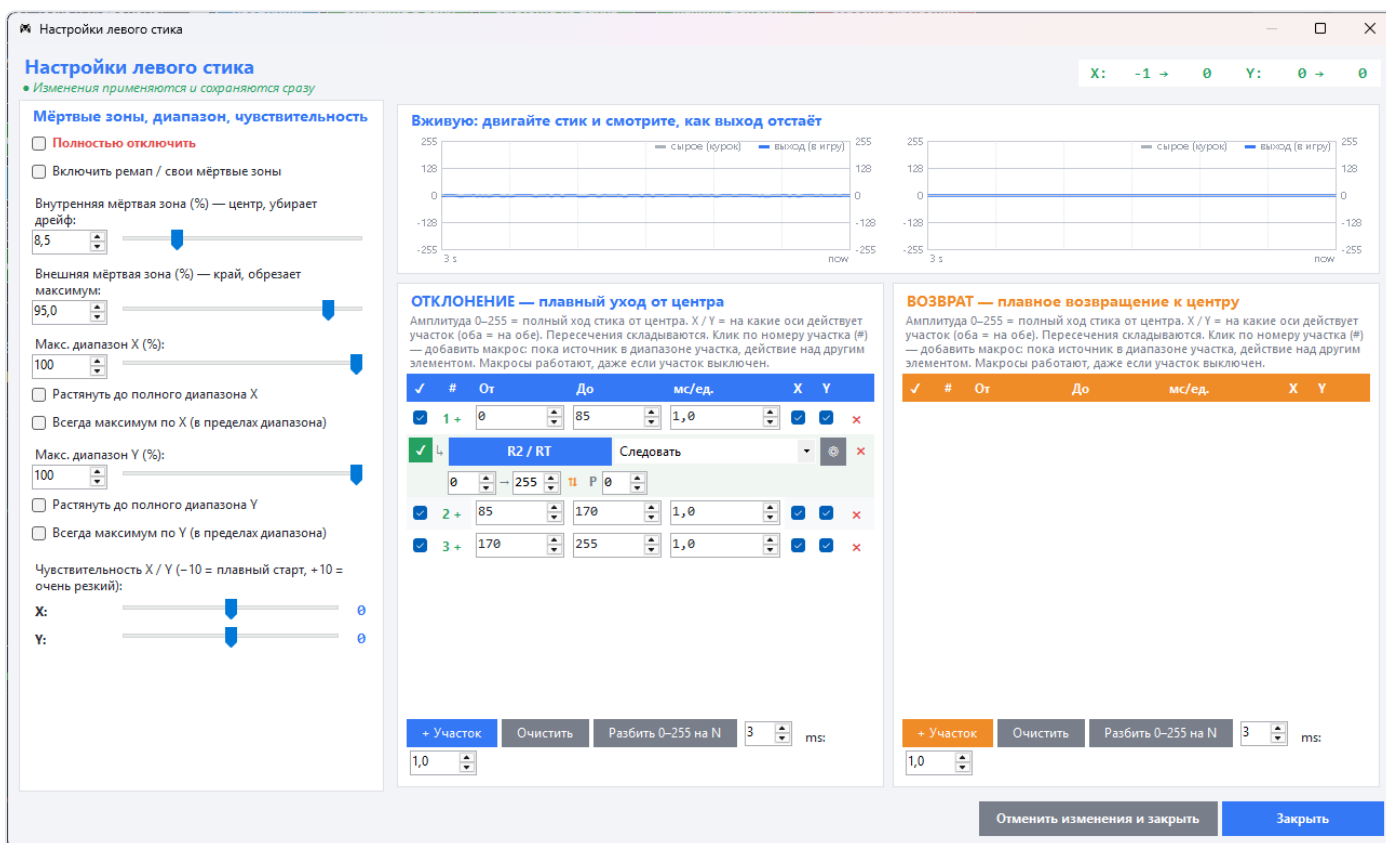
- **Intervallo di attivazione** di un trigger o di un evento: il macro viene eseguito finché il valore rientra nell'intervallo specificato.
- **Pulsante** – la macro viene eseguita finché il pulsante è premuto (sezione 11).

Macro per l'area di contatto o per il trigger

1. Aprire la finestra dello stick o del trigger e creare una sezione.
2. Clicca sul **numero del lotto** – 1 +.
3. Si aprirà un'immagine. Per selezionare l'elemento desiderato, cliccate sull'area indicata come "**obiettivo**": potrebbe essere un pulsante, un trigger o un joystick. Se si tratta di un joystick, selezionate quindi la direzione.



Selezione dell'obiettivo della macro.



Sotto l'area selezionata, è apparsa una riga di macro: "Abilitata ✓", "Obiettivo", "Modalità", "Intervallo di output", "Priorità P", "⚙️ - tutte le impostazioni", "x - elimina".

Tutti i parametri della regola

Dove fare clic: sul pulsante ⚙️ nella riga del 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 сгика: 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 равенх «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

ОК

Finestra "Opzioni macro".

Parametro	Significato
Obiettivo	A quale elemento si applica la macro?
Modalità	Cosa succede esattamente all'obiettivo – sezione 8.
Direzione dello stick	Per la sorgente a stick: qualsiasi, solo su/destra o solo giù/sinistra.
Uscita da / a	Quali valori assume l'obiettivo. Inversione — la fonte aumenta, l'obiettivo diminuisce.
Combina con la fisica	Maggiore; Sostituisci con il valore fisico; Somma – aggiungi al valore fisico che stai utilizzando, e ad altri macro , con la stessa priorità e la stessa modalità "Somma".
Priorità	Se più macro influenzano lo stesso obiettivo, vince quello con la priorità più alta. In caso di parità, "Disattiva" ha la priorità più alta di tutti.
Ritardi	Attivazione e rilascio in microsecondi: 10.000 = 10 ms. L'attivazione indica per quanto tempo la sorgente deve rimanere nell'intervallo specificato.

8. Modalità macro

Modalità	Cosa fa:	Esempio
Seguire	L'obiettivo ripete la sorgente: il suo intervallo viene convertito nell'intervallo di uscita dell'obiettivo. Solo per sorgenti a stick o trigger.	Lo stick preme gradualmente l'acceleratore.
Tenere	Finché la sorgente è attiva, il bersaglio viene premuto con il valore "Uscita".	L1 mantiene premuto L2.
Impulso	Quando si entra in un determinato intervallo, il bersaglio viene premuto una volta per un tempo specificato.	Una breve pressione di A in caso di brusca deviazione del joystick.
Interruttore	Ogni pressione attiva o disattiva il bersaglio.	Una pressione: accovacciarsi, un'altra: alzarsi.
Turbo	Finché la sorgente è attiva, il bersaglio viene premuto e rilasciato a intervalli regolari.	Fuoco automatico.
Disattivare	Il bersaglio è bloccato, anche se viene premuto fisicamente. Funziona anche per l'intero joystick.	Disabilitare il joystick mentre L2 è premuto.
Sequenza	Sequenza di passaggi: elemento, valore, durata, pausa – sezione 10.	Combinazione di attacchi con un solo pulsante.

9. Combinazioni: condizioni

Le condizioni rispondono alla domanda "**cosa fare se vengono premuti due o più elementi**". La macro verrà eseguita solo quando **tutte** le condizioni sono soddisfatte. Una condizione può essere:

- **pulsante** – è premuto;
- **Un pulsante o un joystick** — il suo valore è entrato in un intervallo specifico, ad esempio "il pulsante L2 è stato premuto più della metà: 128–255";
- Qualsiasi opzione contrassegnata con un segno di spunta invertito indica che il pulsante non è stato premuto o che il valore è al di fuori dell'intervallo consentito.

Una regola può avere fino a quattro condizioni.

Dove fare clic: ⚙ nel macro → blocco **CONDIZIONI** → + Aggiungi condizione → fare clic sull'elemento nell'immagine. Per i sensori analogici, specificare l'intervallo.

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 funziona solo finché il pulsante L1 e L2 è premuto per più della metà della sua corsa.

Combinazione a due pulsanti "L1 + R1 → azione": per attivare una macro sul pulsante R1 (sezione 11), aggiungete una macro con l'obiettivo e la condizione desiderati per L1. Per aggiungere una terza condizione, aggiungete un altro pulsante.

10. Sequenze

Un singolo evento corrisponde a una sequenza di azioni eseguite in un determinato ordine temporale. Ogni passaggio include: un elemento, un valore (per un pulsante, qualsiasi valore maggiore di zero indica che è premuto), la durata e la pausa successiva. È possibile definire fino a 16 passaggi. La casella di controllo "in ciclo" fa ripetere la sequenza finché la sorgente e le condizioni specificate rimangono attive.

Dove fare clic: ⚙ nell'area delle macro → **Modalità: Sequenza** → + Aggiungi passaggio → fare clic sull'elemento nell'immagine. Le frecce ↑ ↓ modificano l'ordine, mentre × elimina il passaggio.

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 отпущания: 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

L2 / LT

+ Добавить условие

Отмена

OK

Modalità "Sequenza": i campi comuni per l'obiettivo e l'uscita sono nascosti, e ogni passaggio ha i propri campi. Le condizioni continuano a funzionare.

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

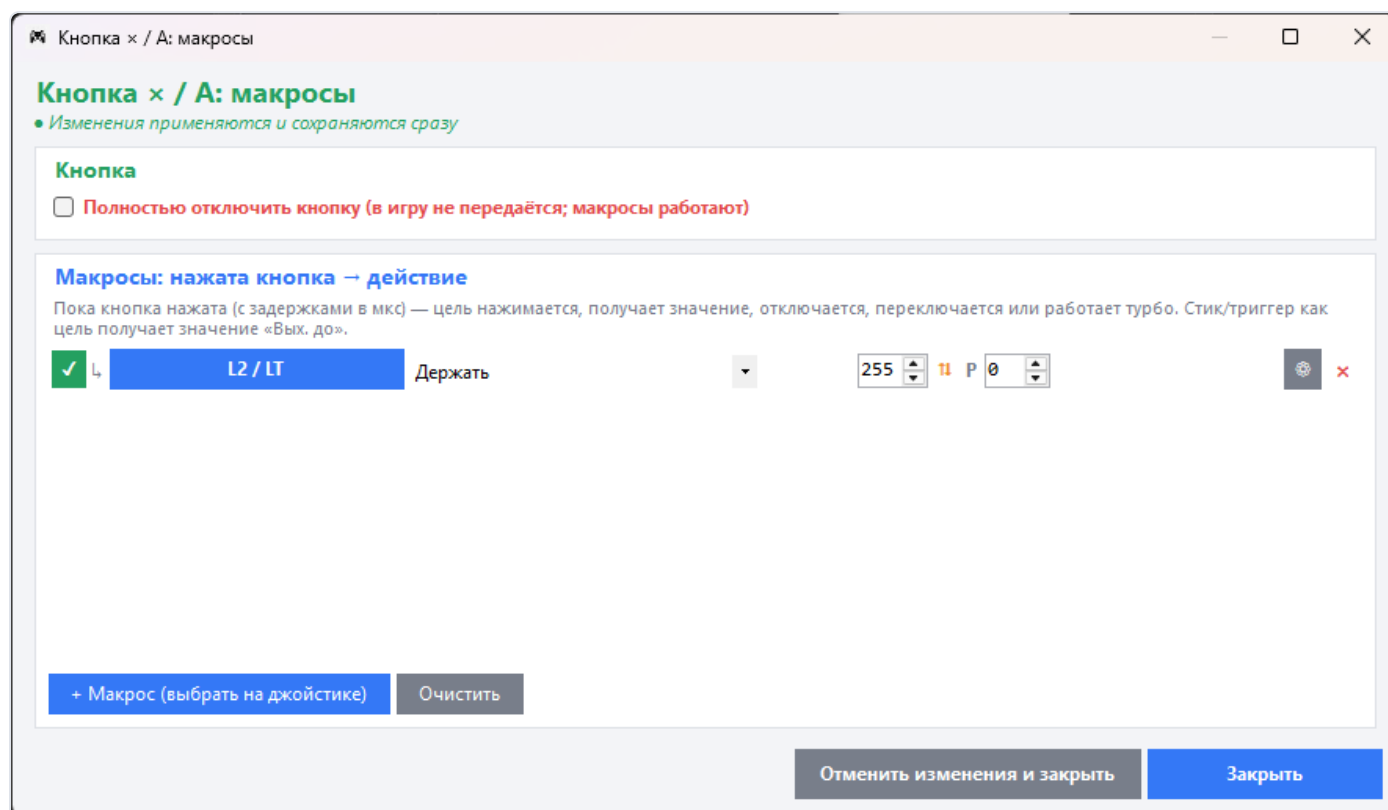
повторять по кругу

всего: 360 мс

Tre passaggi: × → □ → △, ognuno dura 60 millisecondi con una pausa di 60 millisecondi.

11. Macro per i pulsanti

Dove cliccare: Fare clic sul pulsante indicato nell'immagine (×, ○, □, △, L1, R1, croce direzionale, Share, Options, PS, touchpad).

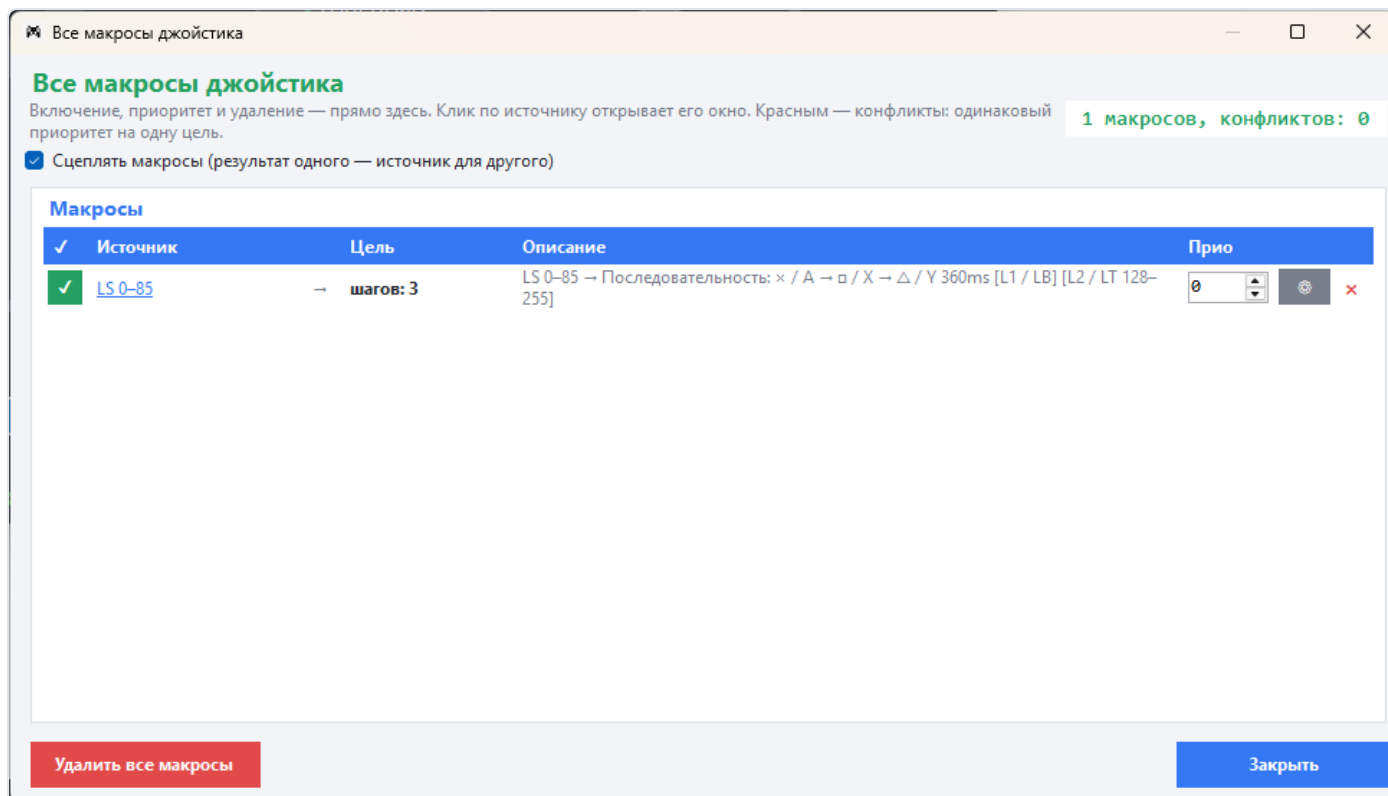


Pulsante × / A: finché è premuto, L2 viene premuto fino a 255 volte.

- **+ Macro (selezionare sul controller)** – Aggiunge una regola e permette di scegliere l'obiettivo.
- **Disabilitare completamente il pulsante:** il pulsante non viene assegnato a nessuna funzione nel gioco, ma le sue macro continuano a funzionare. In questo modo, è possibile riassegnare completamente il pulsante.
- Tutte le modalità, le condizioni e le sequenze funzionano allo stesso modo dei joystick e dei trigger.

12. Tutti i macro e l'accoppiamento

Dove cliccare: Configura sotto l'immagine.



Tutte le macro del controller selezionato sono elencate in una tabella.

- L'attivazione, la priorità, le impostazioni (⚙) e il pulsante × sono direttamente accessibili nella tabella. Cliccando sulla sorgente, si apre la sua finestra.
- I conflitti sono evidenziati in **rosso**: si verificano quando due macro sono impostate sullo stesso obiettivo con la stessa priorità, e non è chiaro quale delle due avrà la precedenza.
- **Elimina tutte le macro** – ricomincia da zero.
- **Collegare macro** – il risultato di una regola diventa la fonte per un'altra. Ad esempio, "x → L2" e "L2 nell'intervallo → R1" possono essere eseguiti in sequenza con un singolo tocco su x. Per impostazione predefinita, questa funzione è disattivata: in questo modo, i profili predefiniti funzionano come prima. La profondità è limitata a tre passaggi, e non è possibile creare cicli.

Come si può vedere nell'immagine, le macro sono visualizzate in questo modo

- Le **linee verdi** partono dalla sorgente e raggiungono la destinazione. La sequenza delle linee indica il percorso verso ciascun elemento, mentre le etichette **#1, #2, #3** rappresentano i numeri dei passaggi.
- **Barre sotto l'elemento** – scala da 0 a 255: la barra verde, presente vicino alla sorgente, indica l'intervallo di attivazione, mentre la barra arancione, presente vicino al bersaglio, indica l'intervallo di uscita.
- **Punto verde** – l'elemento contiene macro.

13. Mappatura delle azioni

Una semplice riassegnazione "ingresso → uscita" con soglia di attivazione, mantenimento e tempistiche è disponibile per il profilo.

Dove fare clic: Nella barra superiore, selezionare **Mappatura azioni** → **Aggiungi**.

Elemento di input, elemento di output e modalità: mantenuto premuto, temporizzato o con ritardo dopo il rilascio.

Per la maggior parte delle attività, i macro (sezioni 7-12) sono più comodi: offrono più modalità, condizioni, sequenze e rappresentazioni grafiche più chiare.

14. Ricette predefinite

Eliminare la deriva dell'analogico

Stic → **Abilita la rimappatura / le zone morte personalizzate** → zona morta interna del 10-12%. Verificare tramite il grafico in tempo reale: a riposo, la linea di uscita dovrebbe essere a zero.

Eliminare il rumore del trigger, mantenendo la corsa completa

Trigger → **Min** = 5–10. Qualsiasi valore inferiore a questo diventerà zero, mentre il valore rimanente sarà esteso fino a 255.

Accelerazione graduale per le corse

R2 → **Dividere l'intervallo 0-255 in N** = 3, in un blocco "PREMI". Ritardo di 1-3 ms per unità nella prima sezione. Curva da -5 a -10 per un avvio preciso. Se necessario, **sottrarre L2 da R2**.

Combinazione di due pulsanti: L1 + x → R2

Il pulsante x → **Macro** → obiettivo R2, modalità **Mantenere** → ⚙ → condizione **L1**. Senza il pulsante L1, il pulsante x funziona normalmente.

Un pulsante = sequenza di colpi

Pulsante → macro → ⚙ → modalità **Sequenza** → passi × → □ → △, con intervalli di 60/60 millisecondi. Per una sequenza continua, selezionare **"in ciclo"**.

Fuoco automatico

Il pulsante R1 attiva una macro che imposta il valore R2, attivando quindi la modalità **"Turbo"** per un periodo di 80-120 millisecondi.

Due giocatori con due controller

Collegate entrambi i dispositivi: ognuno apparirà nella lista con il suo ID. Configurate il primo dispositivo, selezionate il secondo spuntando la casella "selezionato" e cliccate su " **Applica ai selezionati** ".

Successivamente, ogni dispositivo verrà configurato separatamente.

Trasferire le impostazioni a un nuovo controller

Vecchio joystick → **Joystick → file** . Nuovo joystick: cliccare sul nome → **File → joystick** .

15. Cosa fare se qualcosa non funziona

Sintomo	Causa e soluzione
Le modifiche "non funzionano"	Molto probabilmente, è configurato un joystick disattivato: la riga "In configurazione" è arancione. Cliccate sul nome del joystick connesso.
Il trigger si attiva da solo	Verificate le macro associate a questo trigger sullo stick: lo sfasamento dello stick attiva una macro. È necessario impostare una zona morta per lo stick (sezione 6) o un intervallo di attivazione per la macro da 10.
Nel gioco, il personaggio "si duplica"	Il gioco rileva sia i controller fisici che quelli virtuali. Installate HidHide: nella scheda "Applicazioni" , cliccate sul "+" e aggiungete JoyControl.exe; poi, nella scheda "Dispositivi", selezionate "Wireless Controller" e disconnettetelo e riconnettetelo il controller. L'ordine è importante: prima aggiungete il programma alla lista consentiti, poi procedete con l'occultamento.
Il gioco non rileva il gamepad	Verificare che Driver ViGEmBus: OK sia correttamente installato e che la prima casella, che indica il funzionamento del joystick, sia spuntata.
Il quinto joystick non viene rilevato nel gioco	Limitazione di Windows: XInput permette ai giochi di utilizzare al massimo quattro gamepad.
Il secondo controller DualShock non si connette tramite Bluetooth	Eliminate le vecchie voci "Wireless Controller" nelle impostazioni Bluetooth, riavviate il controller inserendo una graffetta nel foro posteriore vicino al pulsante L2, e attivate la modalità di accoppiamento premendo contemporaneamente i pulsanti Share e PS finché la luce non lampeggia rapidamente. In alternativa, connettetelo tramite cavo.