

MANUAL DE USUARIO

ENGI Live JoyControl

Cualquier gamepad, ya sea un DualShock 4, DualSense, Xbox, un volante o un joystick HID, se transforma en un gamepad virtual de Xbox que puede ser reconocido por cualquier juego. Además, se puede personalizar cada botón, gatillo y joystick: zonas muertas, suavidad, curvas, macros, combinaciones y secuencias. Se pueden conectar múltiples joysticks, y cada uno puede tener su propia configuración.

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: x / A → o / X → Δ / Y 360ms [L1 / LB] [L2 / LT 128-255]

x / 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

Índice

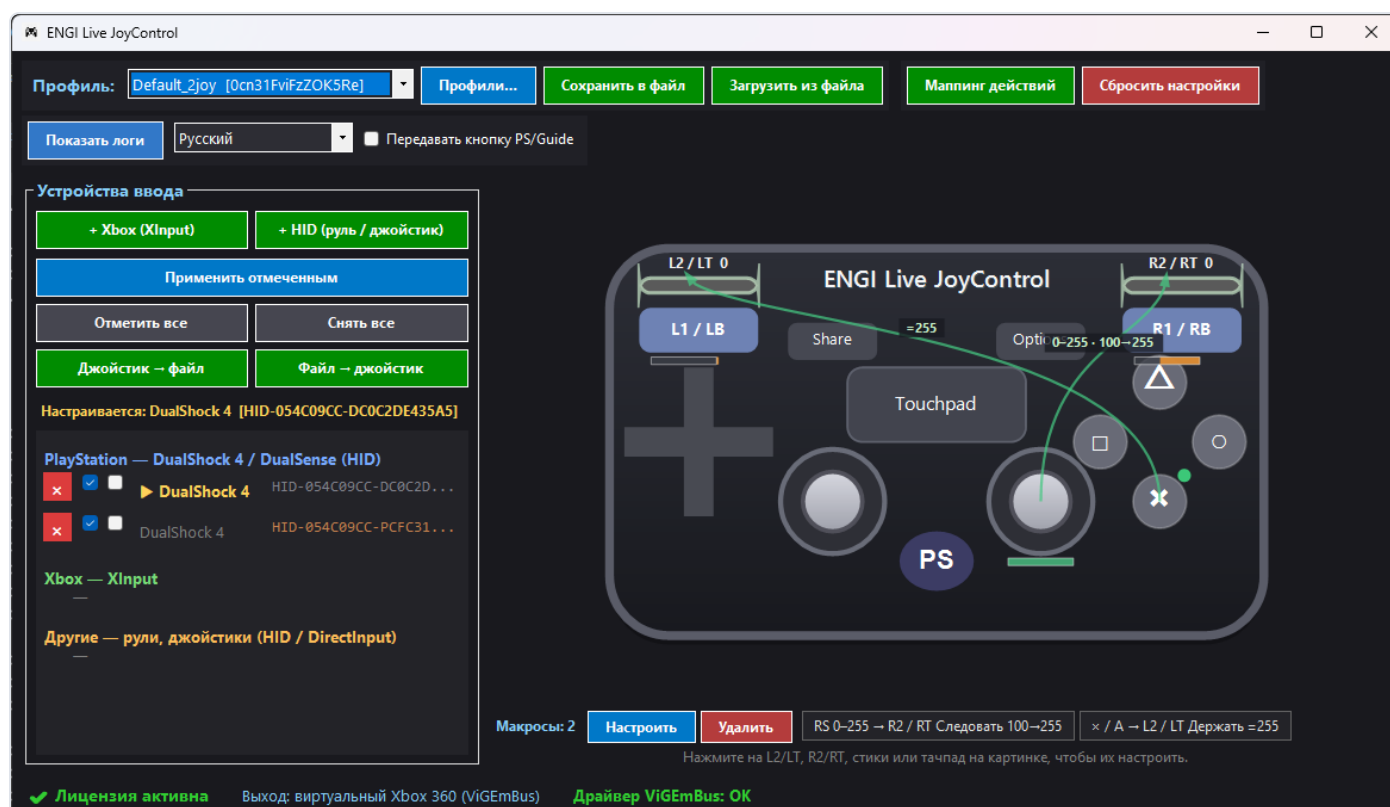
- | | |
|--------------------------------------|-------------------------------|
| 1. Requisitos para el funcionamiento | 8. Modos de macro |
| 2. Ventana principal | 9. Combinaciones: condiciones |
| 3. Varios joysticks y sus IDs | 10. Secuencias |
| 4. Perfiles y archivos | 11. Macros de botones |
| 5. Disparadores L2/R2 | 12. Todos los macros y enlace |
| 6. Sticks y deriva | 13. Asignación de acciones |
| 7. Macros: fundamentos | 14. Recetas predefinidas |
| | 15. Si algo no funciona |

1. Requisitos para el funcionamiento

- **ViGEmBus** es un controlador de gamepad virtual. Sin él, el programa no podrá crear un mando de Xbox. En la barra de estado en la parte inferior de la ventana, debería aparecer " `Controlador ViGEmBus: OK` "; si no es así, aparecerá un botón de instalación allí mismo.
- **HidHide** no es un componente obligatorio. Solo es necesario si el juego detecta tanto el gamepad físico como el virtual al mismo tiempo, lo que puede provocar que el personaje se duplique. Para más detalles, consulte la sección 15.

Los juegos que funcionan a través de XInput (la mayoría de los modernos) no detectan el mando DualShock físico, solo el mando virtual de JoyControl. Para ellos, no es necesario HidHide.

2. Ventana principal



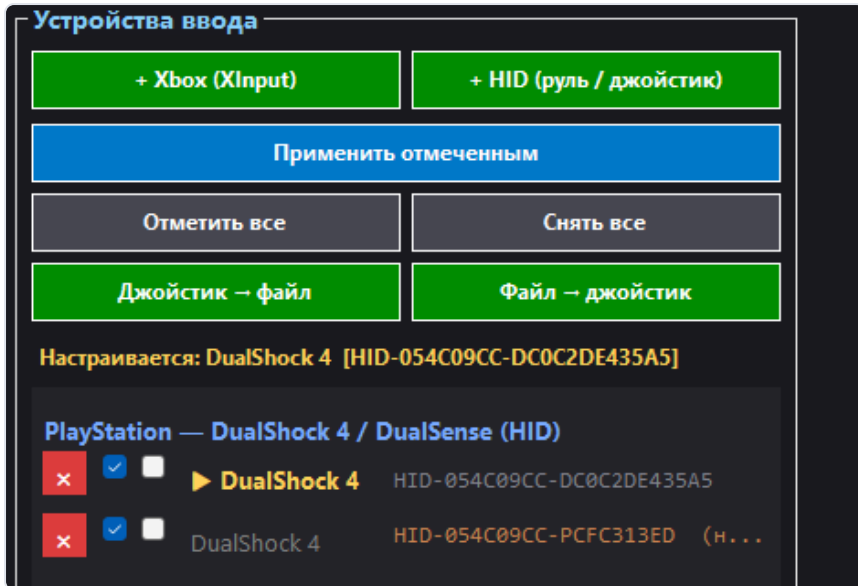
Ventana principal: en la parte superior, el perfil y los botones generales; a la izquierda, los joysticks; a la derecha, la imagen del mando.

- **Barra superior** — selección de perfil, `Perfiles...`, guardar y cargar un perfil completo, `Asignación de acciones`, `Restablecer`, idioma de la interfaz.
- **A la izquierda, los dispositivos de entrada.** Se muestran todos los joysticks del perfil, sus identificadores, las casillas de verificación y las operaciones grupales.
- **A la derecha, una imagen.** Muestra en tiempo real la información que el juego recibe del joystick seleccionado. **Se puede hacer clic en la imagen:** al hacer clic en el gatillo, el stick o el botón, se abren sus respectivas opciones de configuración.
- **Debajo de la imagen, se muestran los macros** del joystick seleccionado: cada icono representa una regla, y al hacer clic se abre su origen.

El separador entre la parte izquierda y la derecha se puede mover con el ratón. El tamaño de la ventana y la posición del separador se guardan cuando se suelta el botón del ratón.

3. Varios joysticks y sus IDs

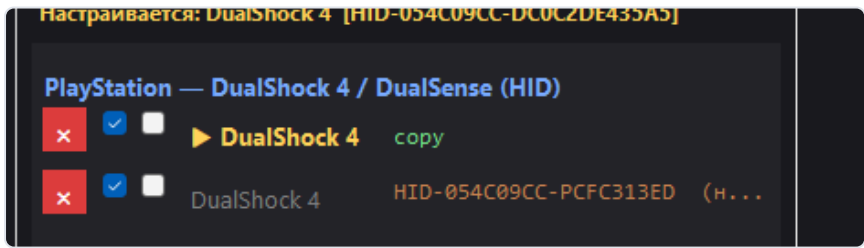
El programa es compatible con **cualquier cantidad de joysticks**. Cada uno recibe un **identificador (ID)** único: en el caso de los mandos Bluetooth, este es su dirección MAC, por lo que dos mandos DualShock idénticos se distinguirán. Mediante el ID, el programa detecta automáticamente la configuración del joystick al conectarlo, incluso si se conecta a un puerto USB diferente.



Lista de dispositivos: ► — el joystick que se está configurando actualmente.

Elemento de la línea	¿Qué hace
✕	Elimina el joystick del perfil, junto con sus ajustes.
Primera casilla de verificación	Funciona: Se crea un control virtual de Xbox para el joystick.
Segunda casilla de verificación	Seleccionado: Participa en operaciones grupales.
Nombre	Un clic: configura este joystick. Doble clic: renombra.
ID	Un clic: copia el ID al portapapeles.

Dónde hacer clic: Haga clic en el ID del joystick; en lugar de él, aparecerá brevemente un icono verde de "copiar"; el ID completo estará ya en el portapapeles.



Confirmación de la copia del ID.

Importante. Todas las opciones de configuración afectan al **joystick** (►) seleccionado. Si está desactivado, la línea "Configuración" se mostrará en naranja con la advertencia "**este joystick no está conectado**", lo que significa que los cambios no afectarán al joystick que tenga en la mano. Haga clic en el nombre del joystick conectado.

Operaciones grupales

- Aplicar a seleccionados — Copia todas las configuraciones del joystick seleccionado (►) a los joysticks que tienen marcada la casilla "seleccionado".
- Seleccionar todo / Desmarcar todo — Permite marcar o desmarcar rápidamente todas las opciones.
- Joystick → archivo — Guardar la configuración **de un** joystick en un archivo separado con la extensión .joy.json.

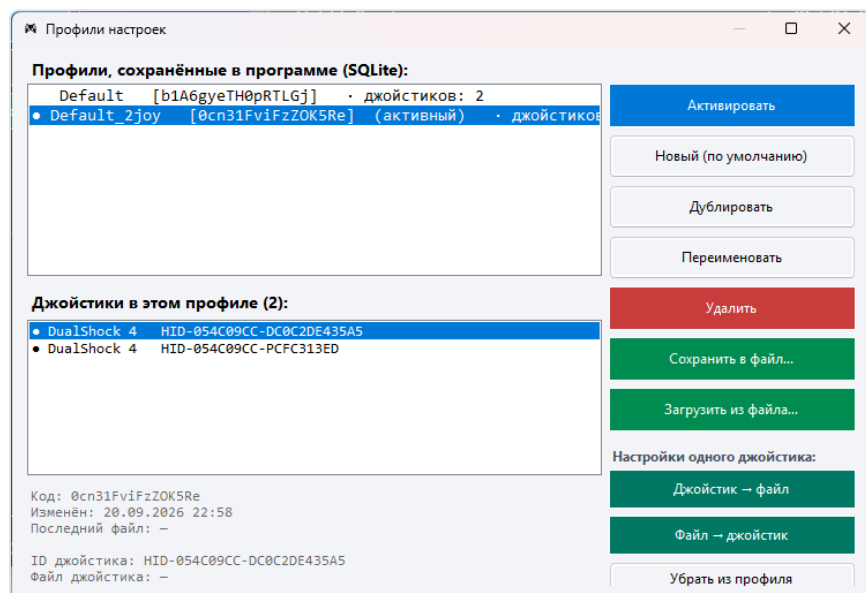
- Archivo → joystick — Carga la configuración desde un archivo, aplicándola únicamente al joystick seleccionado. Si se seleccionan otros, el programa preguntará si se desea aplicar la configuración a todos los joysticks seleccionados. También se puede utilizar un archivo de perfil estándar: si el archivo contiene la configuración para varios joysticks, el programa ofrecerá la opción de elegir a qué joystick se aplicarán las configuraciones.

Windows solo permite que los juegos utilicen un máximo de **cuatro** mandos (gamepads) compatibles con XInput. El programa es compatible con más, pero el juego solo detectará los primeros cuatro.

4. Perfiles y archivos

Un perfil es un conjunto completo: todos los joysticks y la configuración de cada uno. Puede haber tantos perfiles como desee, por ejemplo, para diferentes juegos.

Dónde hacer clic: En el botón "Perfiles..." que se encuentra en la barra superior.



Ventana de perfiles: para cada perfil, se muestra el número de joysticks, y debajo, los joysticks seleccionados en ese perfil, junto con sus IDs.

- Activar , Nuevo , Duplicar , Renombrar , Eliminar — Operaciones con perfiles.
- Guardar en archivo... / Cargar desde archivo... — perfil completo.
- El bloque "**Ajustes de un joystick**" permite guardar o cargar un archivo de configuración específico de un joystick en **cualquier** perfil, incluso en uno inactivo, y **eliminarlo del perfil**.
- ●: el joystick tiene su propia configuración; ○: aún no se ha configurado y utiliza la configuración general del perfil.

Cada joystick guarda su configuración en **un archivo** específico. Al guardar la configuración nuevamente, el programa ofrecerá la opción de sobrescribir el mismo archivo.

5. Disparadores L2/R2

¿Dónde hacer clic? Haga clic en los botones L2/LT o R2/RT que aparecen en la imagen.

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

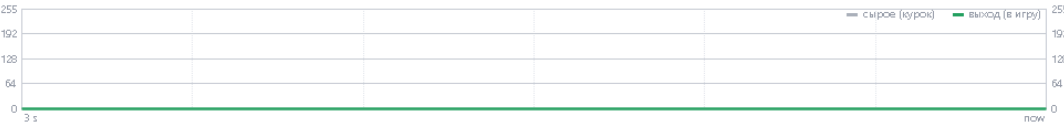
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ L2 → R2 (ОБЩЕЕ ДЛЯ ОБОИХ ТРИГГЕРОВ)

☐ 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

мс: 1,0

Пресеты: — нет —

— взять из L2

Отменить изменения и закрыть

Закреть

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

мс: 1,0

Configuración del gatillo derecho. Todos los cambios se aplican y guardan inmediatamente.

Configuración	Cómo funciona
Mín	Umbral de entrada: todo lo que esté por debajo de este valor se considera cero, y el resto del recorrido se extiende a todo el rango de 0 a 255. Ejemplo: "Mín = 10" elimina el ruido, pero el gatillo aún proporciona la máxima aceleración.
Máx	Límite superior de salida: el juego nunca recibirá un valor superior a este.
Zona muerta	Un valor inferior al umbral se convierte en 0 sin estiramiento.
Curva	-20: inicio suave, control preciso al principio del recorrido; +20: respuesta rápida.
Instantáneamente a 0 / al máximo	El gatillo, cuando se suelta completamente o se presiona al máximo, se activa sin retraso.
Restar L2 de R2	Para las carreras: el freno reduce la aceleración, el multiplicador determina la fuerza. También existe una opción inversa.
PRESIÓN / SOLTAR	Segmentos de suavizado: en la parte seleccionada del recorrido, el valor aumenta o disminuye no instantáneamente, sino con un retardo de milisegundos por unidad. Se pueden configurar hasta 10 segmentos, y las áreas superpuestas se suman.

Cómo añadir segmentos:

+ Segmento

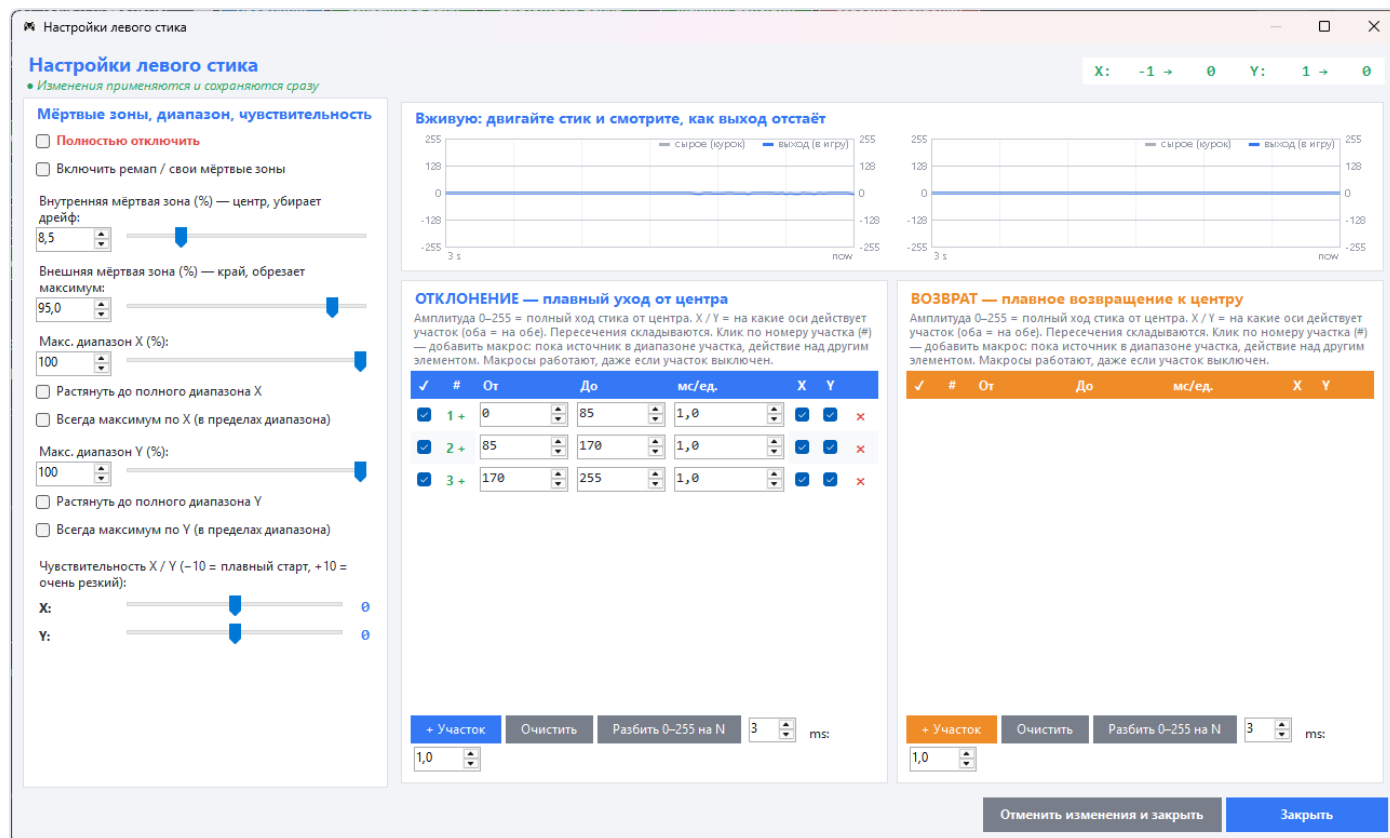
 — añade un segmento;

Dividir 0–255 en N

 — crea inmediatamente N segmentos de igual tamaño. El gráfico interactivo superior muestra cómo la salida se desvía de la señal de entrada.

6. Sticks y deriva

Dónde hacer clic: Haga clic en la barra izquierda o derecha de la imagen.



Ajustes del stick izquierdo: a la izquierda, las zonas muertas y el rango; a la derecha, los segmentos de suavizado y un gráfico en tiempo real.

- **Activar la reasignación de funciones / zonas muertas personalizadas:** esta casilla es la principal. **Sin ella, los valores de las zonas muertas no se aplicarán.**
- **Zona muerta interna:** Elimina la deriva del stick en el centro. Generalmente, su valor es de entre 8% y 15%.
- **Zona muerta externa:** Es el extremo del recorrido donde el palito se considera que ha sido empujado hasta el final.
- **Rango máximo X / Y, Estirar, Siempre máximo** — limitar o ampliar el recorrido en cada eje.
- **Sensibilidad en los ejes X/Y:** curva de respuesta.
- **DESVIACIÓN / RETORNO:** Zonas de suavizado, similares a las de los disparadores; cada zona de suavizado tiene marcas de verificación X e Y que indican sobre qué ejes actúa.

Si el joystick se desplaza y tiene un macro asignado, el desplazamiento activará el macro. Active la reasignación con una zona muerta interna: en reposo, el joystick devolverá un valor de cero.

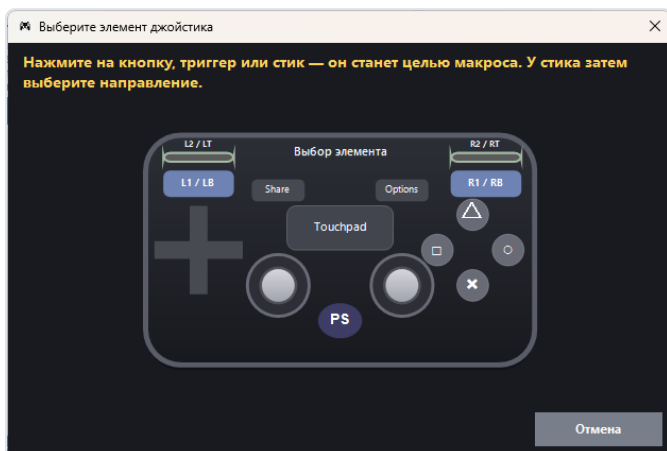
7. Macros: fundamentos

Un macro es una regla que establece: "Si un elemento está en el estado '**fuentes**', entonces se realiza la '**acción**' sobre otro elemento". La fuente puede ser:

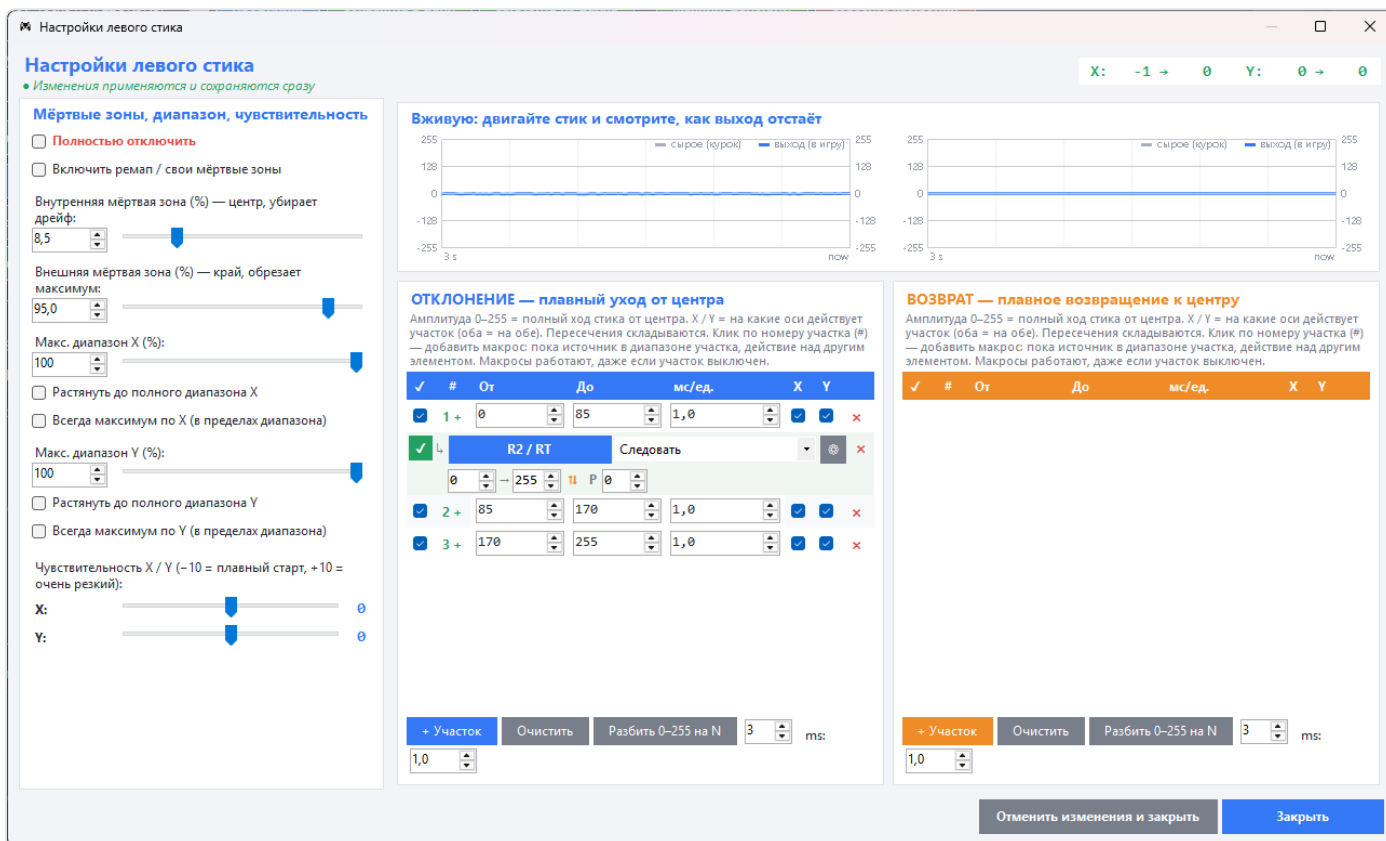
- **Sección de activación** o disparador: el macro se ejecuta mientras el valor se encuentre dentro de su rango.
- **Botón** — El macro se ejecuta mientras se mantiene presionado el botón (sección 11).

Macro en la sección de contacto o en el disparador

1. Abra la ventana del stick o del disparador y cree una sección.
2. Haga clic en el **número de parcela**: **1 +**.
3. Se abrirá una imagen. Haga clic en el elemento "**objetivo**": un botón, un disparador o una palanca. Luego, si ha seleccionado una palanca, elija la dirección.



Selección del objetivo de la macro.



Debajo del área seleccionada, apareció una línea de comandos de macros que mostraba lo siguiente: "Activado ✓", "Objetivo", "Modo", "Rango de salida", "Prioridad P", "⊗ — todos los parámetros", "× — eliminar".

Todos los parámetros de la regla

Dónde hacer clic: en el botón  que se encuentra en la línea de comandos de la 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

Ventana "Opciones de la macro".

Parámetro	Significado
Objetivo	¿A qué elemento se aplica la macro?
Modo	¿Qué sucede exactamente con el objetivo? – Sección 8.
Dirección del joystick	Para la fuente de tipo joystick: cualquier dirección, solo hacia arriba/derecha o solo hacia abajo/izquierda.
Salida de / a	¿Qué significados adquiere el objetivo? " Reversa " indica que la fuente aumenta y el objetivo disminuye.
Combinar con la física	El mayor; Reemplazo físico; Sumar — añade esto a lo que estás presionando físicamente, y a otros macros con la misma prioridad y el mismo modo "Sumar".
Prioridad	Si varios macros actúan sobre un mismo objetivo, el macro con mayor prioridad prevalece. En caso de empate, el macro "Desactivar" tiene la mayor prioridad.
Retrasos	Activación y liberación en microsegundos: 10.000 = 10 ms. La activación requiere que la fuente permanezca dentro del rango especificado durante ese tiempo.

8. Modos de macro

Modo	¿Qué hace	Ejemplo
Seguir	El objetivo replica la fuente: su rango se convierte en el rango de salida del objetivo. Solo para fuentes de tipo joystick o disparador.	El joystick avanza suavemente, acelerando gradualmente.
Sostener	Mientras la fuente está activa, el objetivo se presiona con el valor "Salida".	L1 mantiene presionado L2.
Impulso	Al entrar en el rango, el objetivo se presiona una vez durante un tiempo determinado.	Una pulsación corta de A al detectar una desviación brusca del joystick.
Interruptor	Cada entrada activa o desactiva el objetivo.	Una pulsación: agacharse, otra pulsación: levantarse.
Turbo	Mientras la fuente está activa, el objetivo se presiona y se suelta con un período determinado.	Disparo automático.
Desactivar	El objetivo está bloqueado, incluso si se presiona físicamente. Funciona para todo el joystick.	Desactivar el joystick mientras L2 está presionado.
Secuencia	Secuencia de pasos: elemento, valor, duración, pausa – sección 10.	Ataque combinado con un solo botón.

9. Combinaciones: condiciones

Las condiciones responden a la pregunta de "**¿qué hacer si se presionan dos o más elementos?**". La macro solo se ejecutará cuando se cumplan **todas** las condiciones. Una condición puede ser:

- **botón** — está presionado;
- **gatillo o joystick**: su valor se encuentra dentro de un rango, por ejemplo, "el gatillo L2 está presionado más de la mitad: 128–255".
- Cualquiera de ellos que tenga una marca de verificación invertida indica que el botón no está presionado o que el valor está fuera del rango permitido.

Una regla puede tener hasta cuatro condiciones.

Dónde hacer clic: ⚙ en el macro → bloque **CONDICIONES** → + Añadir condición → haga clic en el elemento que se muestra en la imagen. Para los sensores analógicos, especifique el rango.

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

El macro funciona únicamente mientras se presionan las teclas L1 y L2, y esta última se mantiene presionada por más de la mitad de su recorrido.

Combinación de dos botones "L1 + R1 → acción": abra los macros del botón R1 (sección 11), agregue un macro con el objetivo y la condición L1 deseados. Para tres botones, agregue una condición adicional.

10. Secuencias

Una activación implica una secuencia completa de acciones que se ejecutan en el tiempo. Cada paso define: un elemento, un valor (para un botón, cualquier valor mayor que cero indica que está presionado), la duración y la pausa posterior. Se pueden definir hasta 16 pasos. La casilla "**en bucle**" hace que la secuencia se repita mientras se mantengan la fuente y las condiciones.

Dónde hacer clic: ⚙ en el macro → **Modo: Secuencia** → + Añadir paso → hacer clic en el elemento de la imagen. Las flechas ↑ ↓ cambian el orden, y el signo × elimina el paso.

Параметры макроса

Параметры макроса

Источник: LS

Цель: R2 / R1

Режим: Последовательность

Направление сдвига: Любое направление (по модулю)

Приоритет: 0

тайминги

Задержка срабатывания: 0 ms

Задержка отпускания: 0 ms

Шаги последовательности

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

1. x / 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 аналогов задается диапазон. До 4 условий.

L1 / LB

L2 / LT

+ Добавить условие

Отмена OK

Модо "Секuencia": los campos generales de entrada y salida están ocultos, y cada paso tiene sus propios campos. Las condiciones siguen funcionando.

ШАГИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

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

1. x / A 255 держать 60 пауза 60

2. □ / X 255 держать 60 пауза 60

3. △ / Y 255 держать 60 пауза 60

+ Добавить шаг

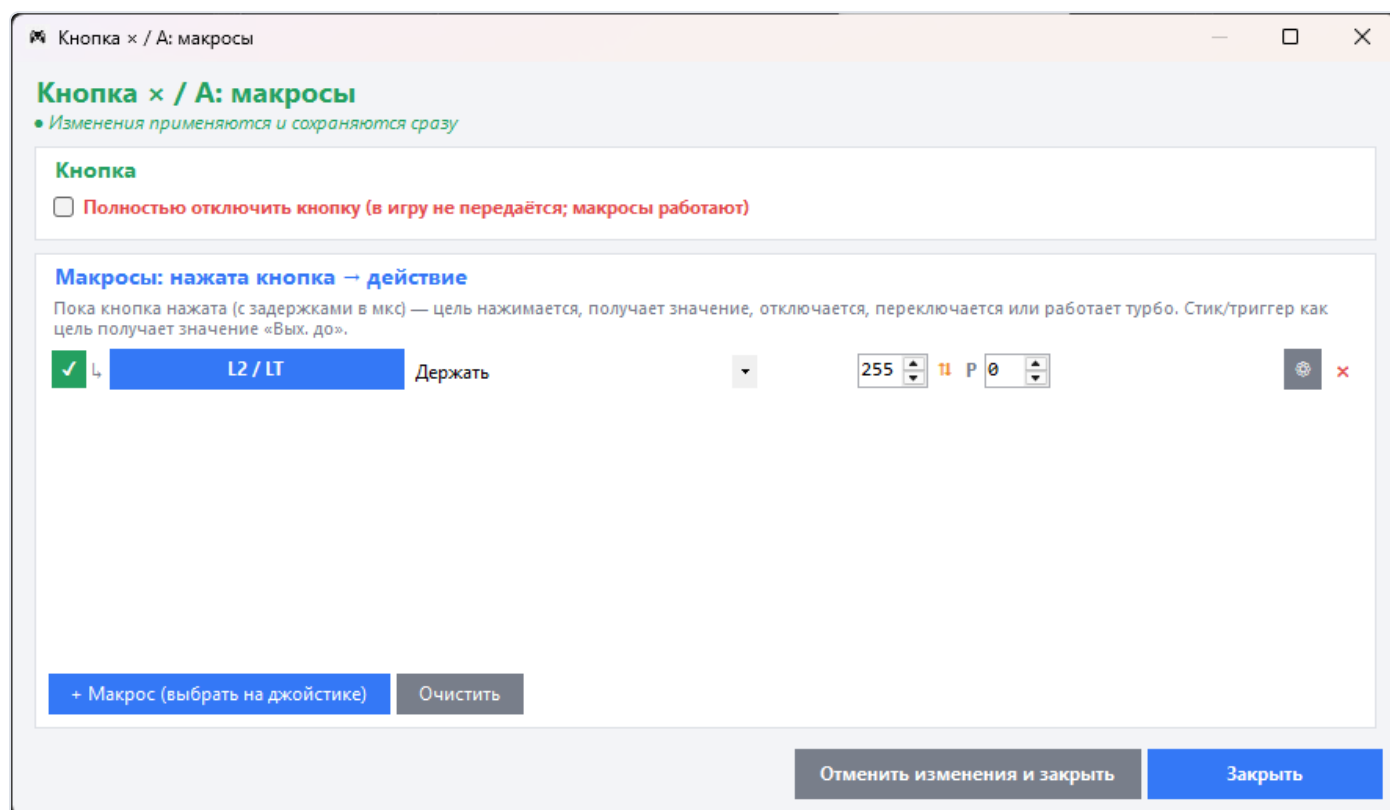
повторять по кругу

всего: 360 мс

Tres pasos: x → □ → △, cada uno dura 60 ms con una pausa de 60 ms.

11. Macros de botones

Dónde hacer clic: Haga clic en el botón que se muestra en la imagen (×, ○, □, △, L1, R1, cruceta, Share, Options, PS, panel táctil).

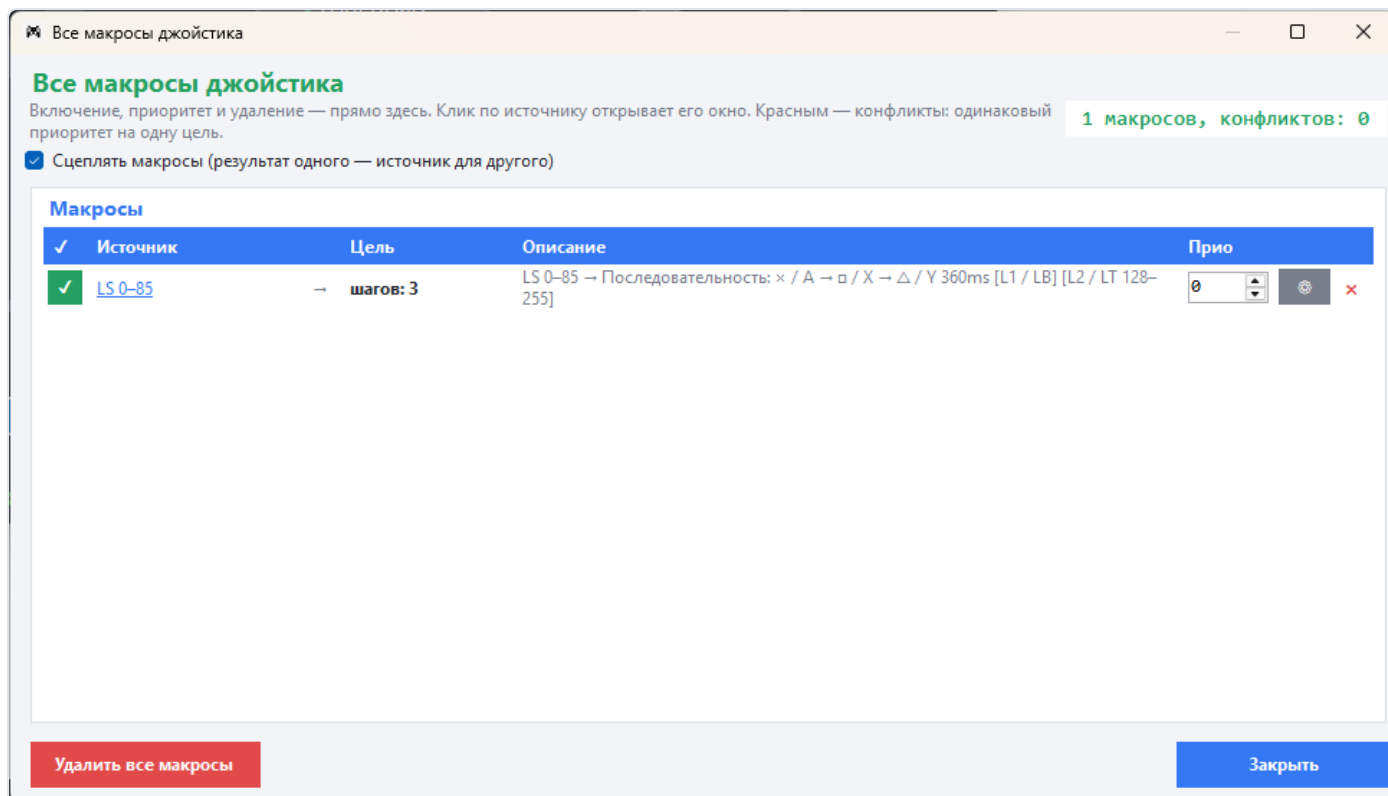


Botón × / A: mientras se mantiene presionado, L2 se mantiene presionado hasta 255.

- **+ Macro (seleccionar en el mando)** — Añadir una regla y seleccionar el objetivo.
- **Desactivar completamente el botón:** El botón no se asigna a ninguna función en el juego, pero sus macros siguen funcionando. De esta manera, se puede reasignar completamente el botón.
- Todos los modos, condiciones y secuencias funcionan de la misma manera que con los sticks y los gatillos.

12. Todos los macros y enlace

Dónde hacer clic: [Configurar](#), debajo de la imagen.



Todos los macros del joystick seleccionado se muestran en una sola tabla.

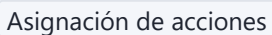
- Activación, prioridad,  y : todo está directamente en la tabla. Al hacer clic en la fuente, se abre su ventana.
- **En rojo** se resaltan los conflictos: dos macros que apuntan al mismo objetivo con la misma prioridad, cuando no está claro quién prevalecerá.
-  — eliminar todas las macros — empezar desde cero.
- **Enlazar macros:** El resultado de una regla se convierte en la fuente para otra. Por ejemplo, "x → L2" y "L2 en el rango → R1" se ejecutarán en secuencia a partir de una sola pulsación de x. Por defecto, esta función está desactivada: de esta manera, los perfiles predefinidos funcionan como antes. La profundidad está limitada a tres iteraciones, y no se pueden crear bucles.

Como se muestra en la imagen, los macros se visualizan de esta manera

- Las **líneas verdes** indican el camino desde el origen hasta el destino. La secuencia de líneas muestra la ruta hacia cada elemento, y las etiquetas **#1, #2, #3** corresponden a los números de los pasos.
- **Barras debajo del elemento:** escala de 0 a 255. La barra verde, ubicada en la fuente, indica el rango de activación, mientras que la barra naranja, ubicada en el objetivo, muestra el rango de salida.
- **Punto verde:** El elemento contiene macros.

13. Asignación de acciones

Una simple reasignación de "entrada → salida" con umbral de activación, duración y tiempos, es común a todo el perfil.

Dónde hacer clic: En la barra superior, haga clic en  y luego en .

Elemento de entrada, elemento de salida y modo: se puede mantener presionado, por tiempo o con un retardo después de soltarlo.

Para la mayoría de las tareas, los macros (secciones 7-12) son más convenientes: ofrecen más modos, condiciones, secuencias y diagramas visuales.

14. Recetas predefinidas

Eliminar la deriva del joystick

Stick → **Activar la reasignación o las zonas muertas personalizadas** → Zona muerta interna del 10 al 12 %. Verifique con el gráfico en tiempo real: en reposo, la línea de salida debe estar en cero.

Eliminar el ruido del gatillo, sin perder el recorrido completo

Disparador → **Mín** = 5–10. Cualquier valor inferior a este se establecerá en cero, y el valor restante se extenderá hasta 255.

Aceleración suave para carreras

R2 → Dividir el rango 0-255 en $N = 3$ en el bloque de "PRESIÓN", con un retardo de 1-3 ms por unidad en la primera etapa. La curva debe ser de -5 a -10 para un inicio de movimiento preciso. Opcionalmente, **restar L2 de R2**.

Combinación de dos botones: L1 + x → R2

El botón "x" → "Macro" → objetivo R2, modo "**Mantener**" → ⚙ → condición **L1**. Sin el botón L1, el botón "x" funciona normalmente.

Un botón para una serie de golpes

Botón → macro → ⚙ → modo "**Secuencia**" → pasos x → □ → △, con una duración de 60/60 ms. Para una serie continua, activar la opción "en bucle".

Disparo automático

El botón R1 activa una macro que apunta a R2, lo que activa el modo **Turbo**, con un período de 80 a 120 milisegundos.

Dos jugadores con dos mandos

Conecte ambos dispositivos. Cada uno aparecerá en la lista con su ID. Configure el primero, marque el segundo con la casilla "seleccionado" y haga clic en **Aplicar a los seleccionados**. A partir de ahí, cada dispositivo se configura individualmente.

Transferir la configuración a un nuevo mando

El joystick antiguo → **Joystick → archivo**. El nuevo joystick se activa con un clic en el nombre → **Archivo → joystick**.

15. Si algo no funciona

Síntoma	Causa y solución
Las correcciones "no funcionan"	Lo más probable es que se esté configurando un joystick que está desactivado: la línea "Configurando" aparece en naranja. Haga clic en el nombre del joystick conectado.
El gatillo se activa solo	Verifique los macros asignados a este gatillo en el joystick: el movimiento del joystick activa el macro. Es necesario configurar una zona muerta para el joystick (sección 6) o establecer el rango de origen del macro en 10.
En el juego, el personaje se "duplica"	El juego detecta tanto el gamepad físico como el virtual. Para configurarlo, instale HidHide: vaya a la pestaña " Aplicaciones " → haga clic en "+" → agregue JoyControl.exe; luego vaya a la pestaña "Dispositivos" → marque la casilla "Controlador inalámbrico"; y finalmente, reconecte el gamepad. El orden es importante: primero agregue el programa a la lista de excepciones, y luego active la función de ocultamiento.
El juego no detecta el gamepad	Verifique el Controlador ViGEmBus: OK y asegúrese de que la primera casilla, que indica que el joystick "funciona", esté marcada.
El quinto joystick no aparece en el juego	Limitación de Windows: XInput solo permite que los juegos detecten un máximo de cuatro gamepads.
El segundo DualShock no se conecta por Bluetooth	Elimine las entradas antiguas de "Controlador inalámbrico" en la configuración de Bluetooth, reinicie el gamepad con un clip (en el orificio de la parte trasera, cerca de L2), active el modo de emparejamiento presionando Share + PS hasta que la luz parpadee rápidamente. O simplemente conéctelo con un cable.