

ENGI Live JoyControl

The screenshot displays the ENGI Live JoyControl application window. The top bar shows the title "ENGI Live JoyControl". Below it, there's a profile selection dropdown set to "Default_joy [0cn31FviFzZOK5Re]", followed by buttons for "Профили...", "Сохранить в файл", "Загрузить из файла", "МAPPING действий", and "Сбросить настройки".

A section labeled "Показать логи" includes a language dropdown set to "Русский" and a checkbox for "Передавать кнопку PS/Guide".

The main area is titled "Устройства ввода" (Input Devices). It features two large green buttons: "+ Xbox (XInput)" and "+ HID (руль / джойстик)". Below them are blue buttons for "Применить отмеченным" and "Отметить все", and grey buttons for "Снять все". Further down are green buttons for "Джойстик — файл" and "Файл — джойстик".

A status bar indicates "Настраивается: DualShock 4 [HID-054C09CC-DC0C2DE435A5] ▲▲...". Below this, under the heading "PlayStation — DualShock 4 / DualSense (HID)", there's a list of devices:

- DualShock 4 (HID-054C09CC-DC0C2DE435A5) ...
- DualShock 4 (HID-054C09CC-PCFC4313ED) (н...)
- DualSense (HID-054C0CE6-P7C97A141)

Under the heading "Xbox — XInput", there's a section for "Другие — рули, джойстики (HID / DirectInput)".

The central part of the interface shows a virtual gamepad layout for the DualShock 4. Buttons are labeled L2/LT 0, L1/LB, Share, Options, R2/RT 0, R1/RB, Touchpad #2, PS, and various face buttons (#1, #3). Green arrows indicate button mappings.

At the bottom, there's a "Макросы: 2" section with buttons for "Настроить" and "Удалить". A macro definition is shown: "LS 0-85 → Последовательность: × / A → □ / X → △ / Y 360ms [L1 / LB] [L2 / LT 128-255]". Below this, another macro is defined: "× / A → L2 / LT Держать = 255".

A footer note states: "Нажмите на L2/LT, R2/RT, стики или тапчпад на картинке, чтобы их настроить."

The bottom status bar shows three green checkmarks and the following information:

- Лицензия активна**
- Выход:** виртуальный Xbox 360 (ViGEmBus)
- Драйвер ViGEmBus: OK**

目次

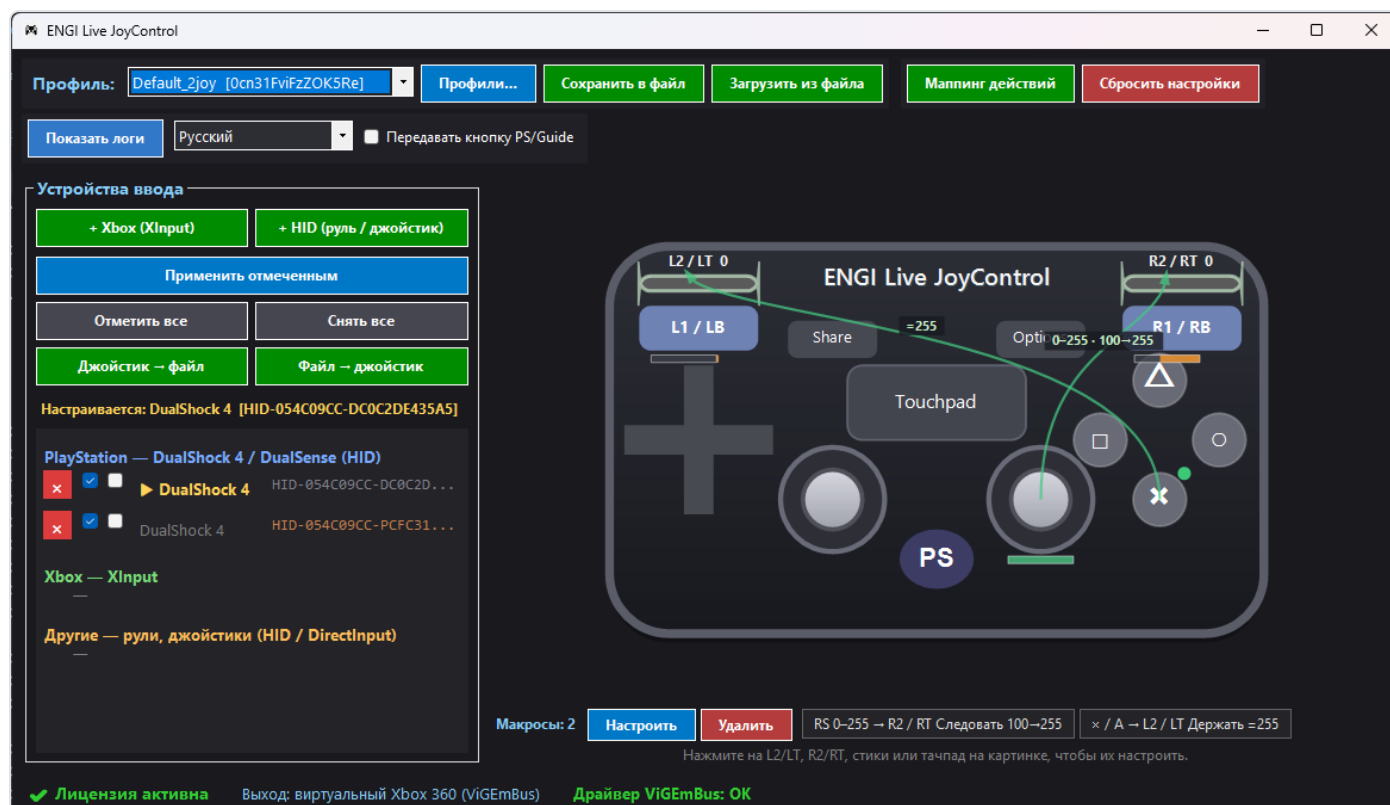
- | | |
|-------------------------|----------------|
| 1. 動作に必要なもの | 8. マクロモード |
| 2. メイン画面 | 9. 組み合わせ：設定条件 |
| 3. 複数のジョイスティックと、それぞれのID | 10. シーケンス |
| 4. プロファイルとファイル | 11. ボタンマクロ |
| 5. L2/R2トリガー | 12. すべてのマクロと連携 |
| 6. スティックとドリフト | 13. アクション割り当て |
| 7. マクロ：基本 | 14. プリセットレシピ |
| | 15. もし動作しない場合 |

1. 動作に必要なもの

- **ViGEmBus**は、仮想ゲームパッドのドライバです。このドライバがないと、プログラムはXboxのゲームパッドを認識しません。ウィンドウの下部にあるステータスバーに「**ViGEmBus ドライバ：OK**」と表示されているはずです。もし表示されていない場合は、同じ場所にインストールボタンが表示されます。
- **HidHide** は必須ではありません。必要なのは、ゲームが実際のゲームパッドと仮想ゲームパッドの両方を同時に認識し、キャラクターが重複して表示される場合のみです。詳細は15章をご覧ください。

XInput (ほとんどの最新ゲーム) を使用するゲームは、物理的な DualShock コントローラーを認識しません。JoyControl から提供される仮想コントローラーのみが認識されます。これらのゲームでは、HidHide は不要です。

2. メイン画面



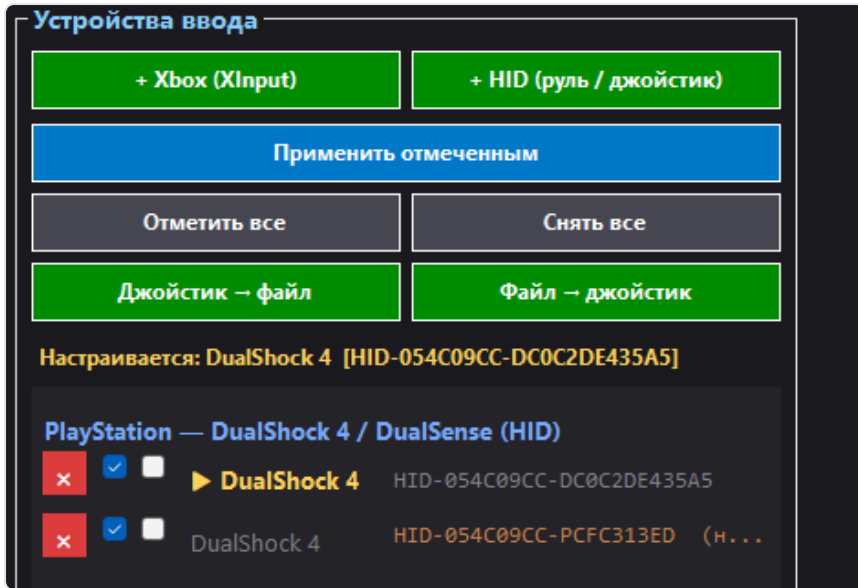
メインウィンドウ：上部にプロファイルと共通ボタン、左にジョイスティック、右にコントローラーの画像が表示されます。

- **上部パネル**：プロファイルの選択、**プロファイル設定...**、プロフィールの全体的な保存と読み込み、アクションの割り当て、**初期設定に戻す**、インターフェースの言語設定。
- **左側には入力デバイスが表示されます**。プロファイルに登録されたすべてのジョイスティック、それぞれのID、チェックボックス、およびグループ操作が表示されます。
- **右側にはゲームコントローラーの画像があります**。選択されたコントローラーがゲームにどのように影響を与えているかをリアルタイムで表示します。**画像内の要素をクリックすると**：トリガー、スティック、またはボタンをクリックすると、それぞれの設定画面が開きます。
- **画像の下には、選択されたジョイスティックの「マクロ」が配置されています**。それぞれのアイコンは1つのルールを表しており、クリックするとそのルールの詳細が表示されます。

左と右のセクションを区切る線は、マウスでドラッグできます。ウィンドウのサイズと区切り線の位置は、マウスボタンを離すと記憶されます。

3. 複数のジョイスティックと、それぞれのID

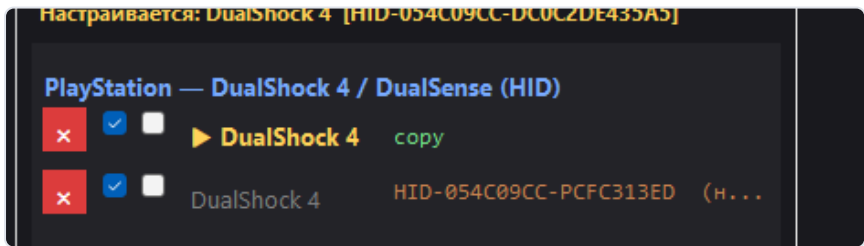
このプログラムは、**任意の数のジョイスティック**に対応しています。各ジョイスティックには、一意の**ID（識別子）**が割り当てられます。Bluetoothコントローラーの場合、そのIDはMACアドレスであり、同じモデルのDualShockでも、異なるIDを持つため区別されます。プログラムは、接続されたジョイスティックのIDに基づいて、自動的に設定を読み込みます。たとえ、別のUSBポートに接続した場合でも、設定は維持されます。



デバイスリスト：▶ は、現在設定中のジョイスティックを示します。

行項目	設定ごとプロファイルを削除します
×	最初のチェックボックス
2番目のチェックボックス	動作: ジョイスティックから、仮想のXboxコントローラーが作成されます。
名前	選択済み: グループ作戦に参加します。
クリック：このジョイスティックの設定を行います。ダブルクリック：名前を変更します	クリック：IDをクリップボードにコピーします。
ID	IDのコピーを確認します。

操作方法：ジョイスティックのIDをクリックすると、一時的に緑色の「コピー」アイコンが表示されます。このアイコンをクリックすると、ID全体がクリップボードにコピーされます。



一括操作

重要。 すべての設定項目は、**選択された** (▶) ジョイスティックに適用されます。ジョイスティックが接続されていない場合、「設定対象」という項目がオレンジ色になり、警告メッセージ「このジョイスティックは接続されていません」が表示されます。この場合、設定内容は現在お使いのコントローラーには影響しません。接続されているジョイスティックの名前をクリックしてください。

プロファイルは、すべてのジョイスティックと、それぞれの設定を含む完全なセットです。プロファイルはいくつでも作成でき、例えば、異なるゲームごとに使用できます

- 選択中の設定を適用**：選択された (▶) ジョイスティックの設定を、チェックボックスが付いたすべてのジョイスティックにコピーします。

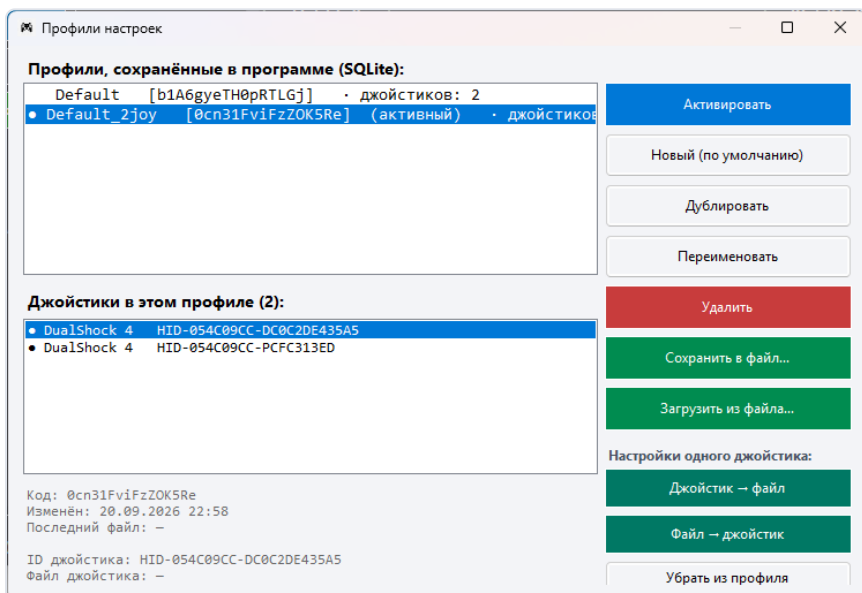
- **すべて選択** / **すべて解除** - チェックボックスを素早く設定できます。
- **ジョイスティック 設定** → **ファイル：ジョイスティックの設定を .joy.json** という別のファイルに保存します。
- **ファイル → ジョイスティック** : ファイルから設定を読み込み、選択されたジョイスティックにのみ適用します。他のジョイスティックも選択されている場合、プログラムはそれらすべてに適用するかどうかを尋ねます。通常のプロファイルファイルも使用できます。ファイルに複数のジョイスティックの設定が含まれている場合、プログラムはどのジョイスティックの設定を使用するかを選択させます。

Windowsは、ゲームに対して最大で4つのXInput対応ゲームパッドしか認識しません。このプログラムは、それ以上のデバイスをサポートしていますが、ゲームが認識するのは最初の4つのみです。

4. プロファイルとファイル

プロファイルウィンドウ：各プロファイルには、ジョイスティックの数が表示され、その下に、選択されたプロファイルに含まれるジョイスティックとそのIDが表示されます。

操作方法： 上部のメニューバーにある **プロファイル...** をクリックしてください。



- ジョイスティックに独自の個別設定があります。
- **有効化**、**新規作成**、**複製**、**名前変更**、**削除** - プロフィール管理。
- **ファイルに保存...** / **ファイルから読み込み...** - プロファイル全体を対象とします。
- 「**ジョイスティック 設定**」ブロック：特定のジョイスティックのファイルを設定プロファイルに保存したり、プロファイルから読み込んだり、また、**プロファイルから削除**したりすることができます。これは、アクティブなプロファイルだけでなく、非アクティブなプロファイルにも適用されます。
- ○：ジョイスティックはまだ設定されておらず、プロファイルの共通設定を使用しています。

各ジョイスティックは、それぞれ固有の**ファイル**と関連付けられています。プログラムを再度保存する際に、同じファイルを上書きするかどうか確認するメッセージが表示されます。

5. L2/R2トリガー

操作方法： コントローラーの画像内の **L2 / LT** または **R2 / RT** の部分をクリックしてください。

Правый триггер — R2 / RT (газ)

Правый триггер — R2 / RT (газ)
• Изменения применяются и сохраняются сразу

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

255
192
128
64
0
0 s

255
192
128
64
0
now

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

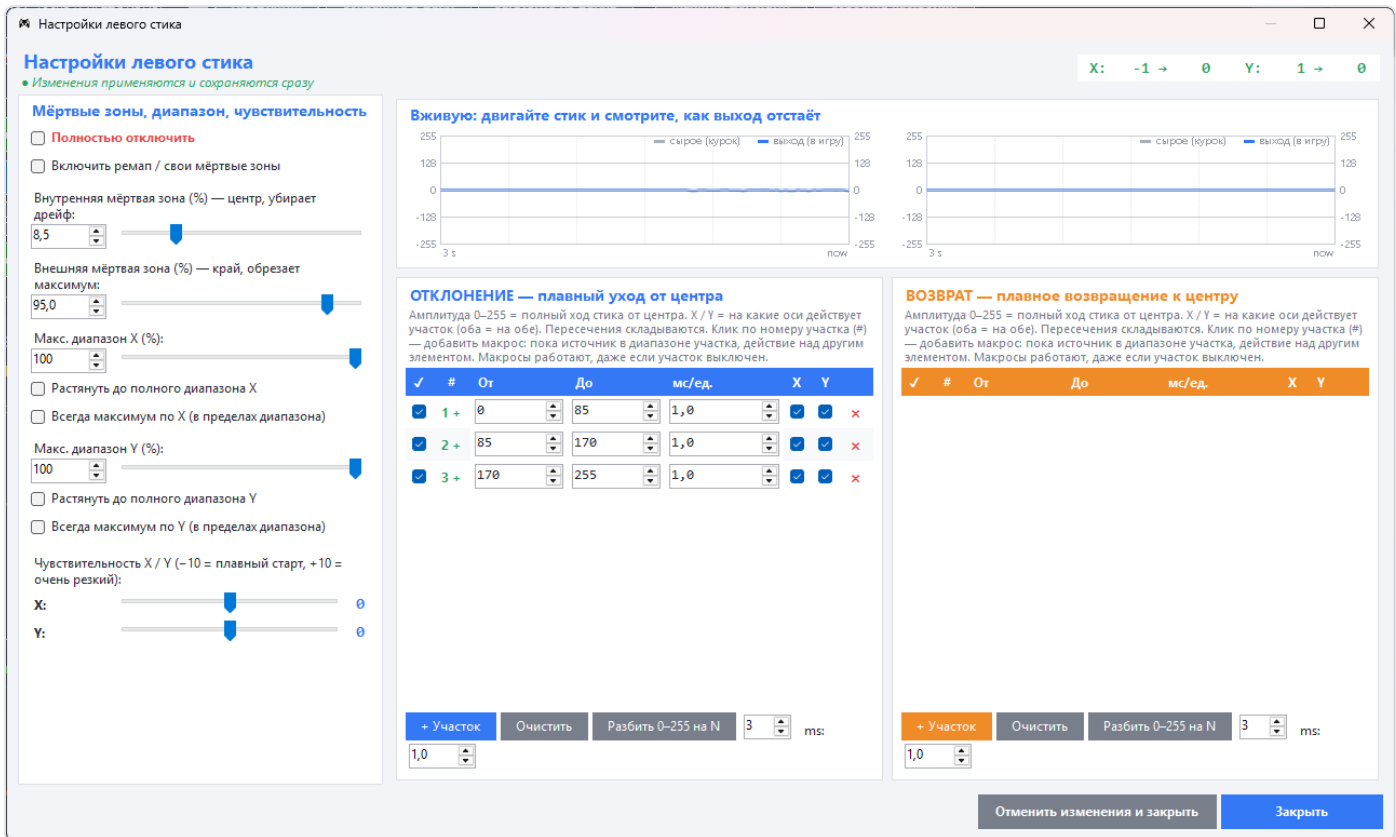
右トリガーの設定。すべての変更は即座に適用され、保存されます。

設定方法	動作原理
最小	入力閾値：閾値以下の値は0となり、残りの範囲は0～255の全範囲に引き伸ばされます。例：最小値を10に設定すると、ノイズが軽減されますが、トリガーの最大値は依然として全開の状態になります。
最大	出力上限：ゲームは、この設定値以上の値を受け取りません。
デッドゾーン	閾値以下の生の数値は、引き伸ばしなしで0に変換されます。
曲線	−20：滑らかな起動、初期段階での正確な制御。+20：鋭い反応。
即座に、または最大値に	トリガーを完全に離れた状態または完全に押し込んだ状態では、遅延なしで反応します。
R2からL2を引く	レース用設定：ブレーキはアクセルを弱め、倍率が力を決定します。逆の動作も可能です。
押下 / 離す	滑らかな変化領域：選択されたトリガーの範囲において、値は瞬時にではなく、1単位ごとにミリ秒単位の遅延を伴って増加または減少します。最大10個の領域を設定でき、領域は重ねて使用できます。

区間の追加方法： **+ 区間**：1つの区間を追加します。 **0～255をN分割**：0から255までの範囲を、一度にN個の等しい区間に分割します。上のグラフは、出力が入力に比べて遅れる様子を示しています。

6. スティックとドリフト

操作方法： 画像に表示されているゲームパッドの左側または右側のスティックをクリックしてください。



左スティック設定：左側にはデッドゾーンと範囲の設定があり、右側には滑らかな変化領域とリアルタイムグラフが表示されます。

- **リマップ/カスタムデッドゾーンを有効にする：**これが主要なチェックボックスです。このチェックボックスをオフにすると、デッドゾーンの設定は適用されません。
- **内部デッドゾーン：**スティックの中央部分におけるドリフトを軽減する機能。通常、8～15%の範囲で設定されます。
- **外側のデッドゾーン：**スティックが完全に押し込まれた状態とみなされる、操作範囲の端の部分。
- **X軸/Y軸の最大範囲、拡大、常に最大 -**各軸の移動範囲を制限または拡大します。
- **X軸/Y軸の感度：**応答曲線。
- **オフセット/リターン：**トリガーと同様の滑らかな曲線部分。各曲線部分には、X軸とY軸のチェックボックスがあり、それぞれがどの軸に影響を与えるかを示しています。

スティックがドリフトしている場合、それにマクロが割り当てられていると、ドリフトがマクロを実行します。内部デッドゾーンを使用したリマッピングを設定すると、スティックが静止している状態ではゼロ値が返されます。

7. マクロ：基本

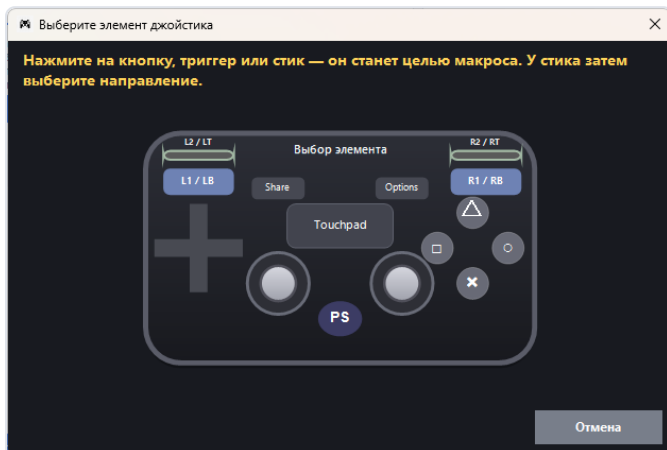
マクロは、「ソースの状態 → 別の要素に対するアクション」というルールを定義します。ソースには、以下のようなのが含まれます：

- **動作範囲** またはトリガー：マクロは、その範囲内の値が存在する限り、動作を続けます。

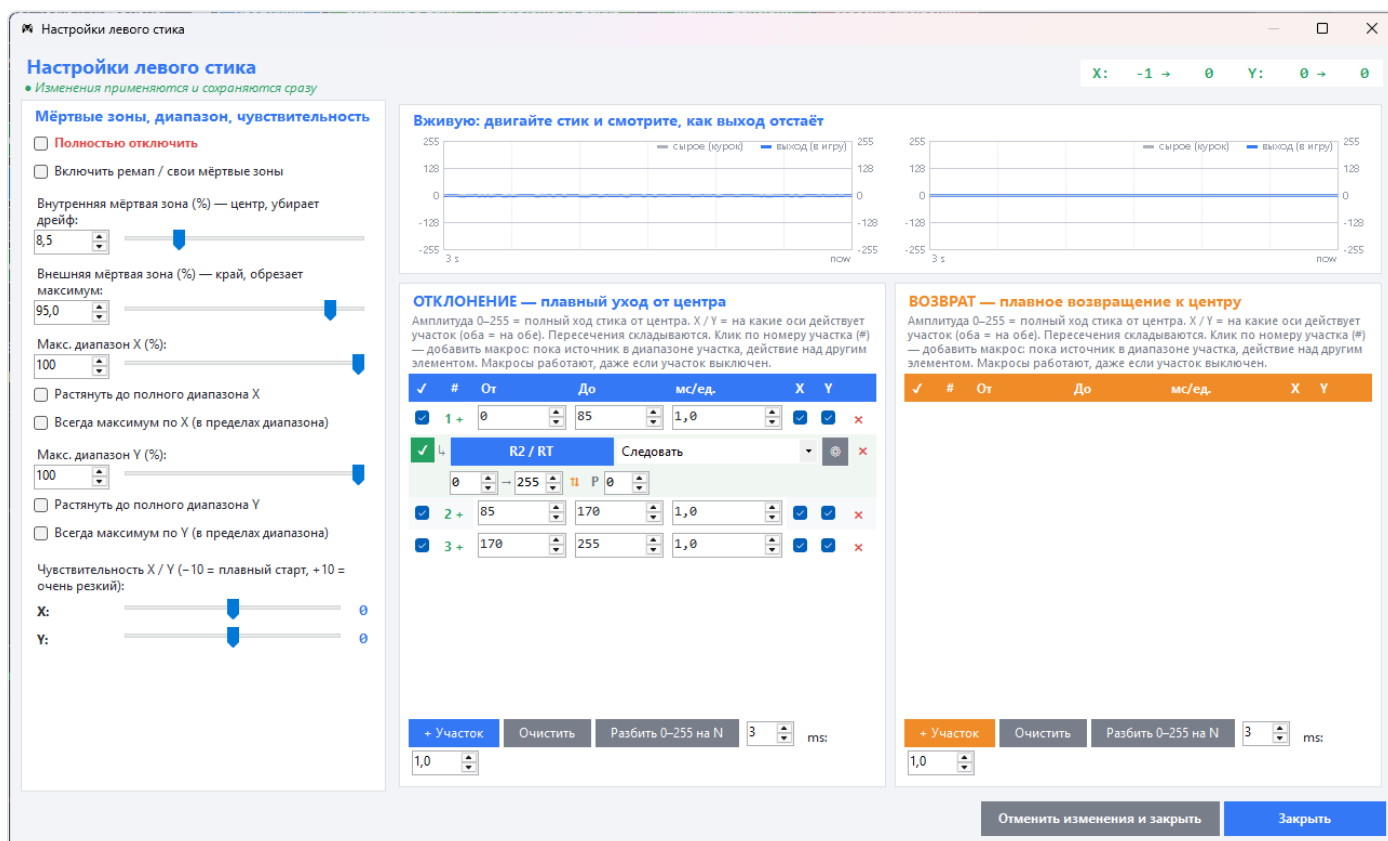
- **ボタン**：このマクロは、ボタンが押されている間、動作を続けます（第11章）。

マクロは、接合部またはトリガー領域に適用されます

1. スティックまたはトリガーのウィンドウを開き、領域を作成してください。
2. 区号をクリックしてください。 (1 +)
3. ゲームパッドの画像が表示されます。目的のボタン、トリガー、またはスティックをクリックしてください。スティックの場合は、その後、方向を選択してください。



マクロの目的の選択。



選択範囲の下に、以下のマクロ設定が表示されました：有効(✓)、目的、モード、出力範囲、優先度(P)、⚙ (すべてのパラメータ)、× (削除)。

すべてのルール設定項目

操作方法：マクロの行にある ⚙ のボタンをクリックしてください。

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 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

ОтменаОК

「マクロ設定」ウィンドウ。

パラメータ	意味
目的	このマクロが作用する対象となる要素はどれですか？
モード	目標オブジェクトの状態について（第8節）
スティック方向	スティック入力の場合：上/右、または下/左のいずれか。
出力範囲 / 開始値	目標値がどのような値になるか。リバース（逆転）の場合、供給源が増加し、目標値が減少します。
物理入力との組み合わせ	大きい方 ; 物理入力 の置き換え; 「加算」機能：物理的な入力に加えて、同じ優先順位と「加算」モードに設定された他のマクロも同時に実行されます。
優先順位	複数のマクロが同じ目標オブジェクトに適用される場合、より大きい値を持つマクロが優先されます。値が同じ場合は、「オフ」が最も優先されます。
遅延	アクティブ化と非アクティブ化の時間はマイクロ秒単位で指定します。10,000 = 10ミリ秒。アクティブ化状態は、指定された時間、入力が維持される必要があります。

8. マクロモード

モード	設定ごとプロファイルを削除します	例
従う	目標オブジェクトが入力オブジェクトを模倣する場合：入力オブジェクトの範囲が、目標オブジェクトの出力範囲に変換されます。これは、スティック入力またはトリガー入力の場合にのみ適用されます。	スティックを前方にゆっくりと押すと、徐々に加速します。
保持する	ソースがアクティブな間、ターゲットが「出力まで」という値で押されています。	L1がL2を固定しています。
パルス	目標値が設定された範囲に入ると、指定された時間内に一度だけボタンが押されます。	スティックを急激に傾けた際に、ボタンAを短く押すと、特定の動作が実行されます。
トグル	各入力は、特定の機能をオンまたはオフにします。	ボタン一つでしゃがみ、もう一つ押すと立ち上がります。
ターボ	ソースがアクティブな間、ボタンが設定された周期で押され、そして離されます。	自動発火。
無効にする	物理的にボタンを押しても、その機能はブロックされています。これは、スティック全体にも適用されます。	L2ボタンが押されている間、スティックの機能を停止します。
シーケンス	手順の連鎖：要素、値、保持時間、一時停止 - 第10章。	ワンボタンコンボ攻撃。

9. 組み合わせ：設定条件

この設定は、「**2つ以上の要素が同時に選択された場合、どうすればよいか**」という問いに答えるものです。マクロは、**すべての**条件が満たされた場合にのみ実行されます。条件としては、以下のようなものが考えられます。

- **ボタン** - ボタンが押されています。
- **トリガーまたはスティック**：その値が特定の範囲に入った場合、例えば「L2ボタンが半分の深さ以上に入った：128～255」など。
- チェックボックスがオンになっていない場合、または値が指定範囲外の場合、そのボタンは押されていないか、または値が範囲外であることを示します。

一つのルールにつき、最大4つの条件を設定できます。

操作方法： ⚙ マクロのメニュー → 「**条件**」ブロック → 「**条件を追加**」をクリック → 画像内の要素をクリックします。 アナログ入力の場合は、範囲を設定してください。

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

このマクロは、L1ボタンとL2ボタンがそれぞれ半分以上押し込まれている間のみ動作します。

「L1 + R1 → アクション」という2ボタンの組み合わせ：R1ボタンのマクロを開き（セクション11）、目的とL1の条件を設定したマクロを追加します。3つのボタンを使用する場合は、さらに1つの条件を追加します。

10. シーケンス

一つの動作は、時間軸に沿った一連の操作で構成されます。各ステップは、要素、値（ボタンの場合は0より大きい値であれば押されたとみなされます）、保持時間、およびその後の停止時間で定義されます。最大16ステップまで設定可能です。チェックボックス「**繰り返す**」にチェックを入れると、設定された条件が満たされている限り、この一連の操作が繰り返されます。

操作方法： ⚙️ マクロの設定 → **モード：シーケンス** → **ステップの追加** → 画像内の要素をクリックします。上向き矢印（↑）と下向き矢印（↓）は、ステップの順番を変更します。✖ボタンは、ステップを削除します。

Параметры макроса

Параметры макроса

Источник: LS

Цели: R2 / RT

Режим: Последовательность
Шаги проигрываются по очереди: элемент удерживается заданное время, затем пауза, затем следующий шаг. Цель приваива при этом не используется — она своя у каждого шага.

Направление стика: Любое направление (по модулю)

Приоритет: 0
Приоритет: если на одну цель действуют 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.

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

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

Отмена OK

「シーケンス」モード：共通の目的と出力フィールドは非表示になり、各ステップごとに異なる設定が可能です。条件は引き続き有効です。

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**

3つのステップ：× → □ → △。各ステップは60ミリ秒間保持され、60ミリ秒のインターバルが入ります。

11. ボタンマクロ

操作方法： 画像に表示されているコントローラーのボタン（×、○、□、△、L1、R1、十字キー、Share、Options、PSボタン、タッチパッド）をクリックしてください。

Кнопка × / A: макросы

Кнопка × / A: макросы
• Изменения применяются и сохраняются сразу

Кнопка
☐ Полностью отключить кнопку (в игру не передаётся; макросы работают)

Макросы: нажата кнопка → действие
Пока кнопка нажата (с задержками в мкс) — цель нажимается, получает значение, отключается, переключается или работает турбо. Стик/триггер как цель получает значение «Вых. до».

☒  **L2 / LT** Держать 255 P 0

+ Макрос (выбрать на джойстике) **Очистить**

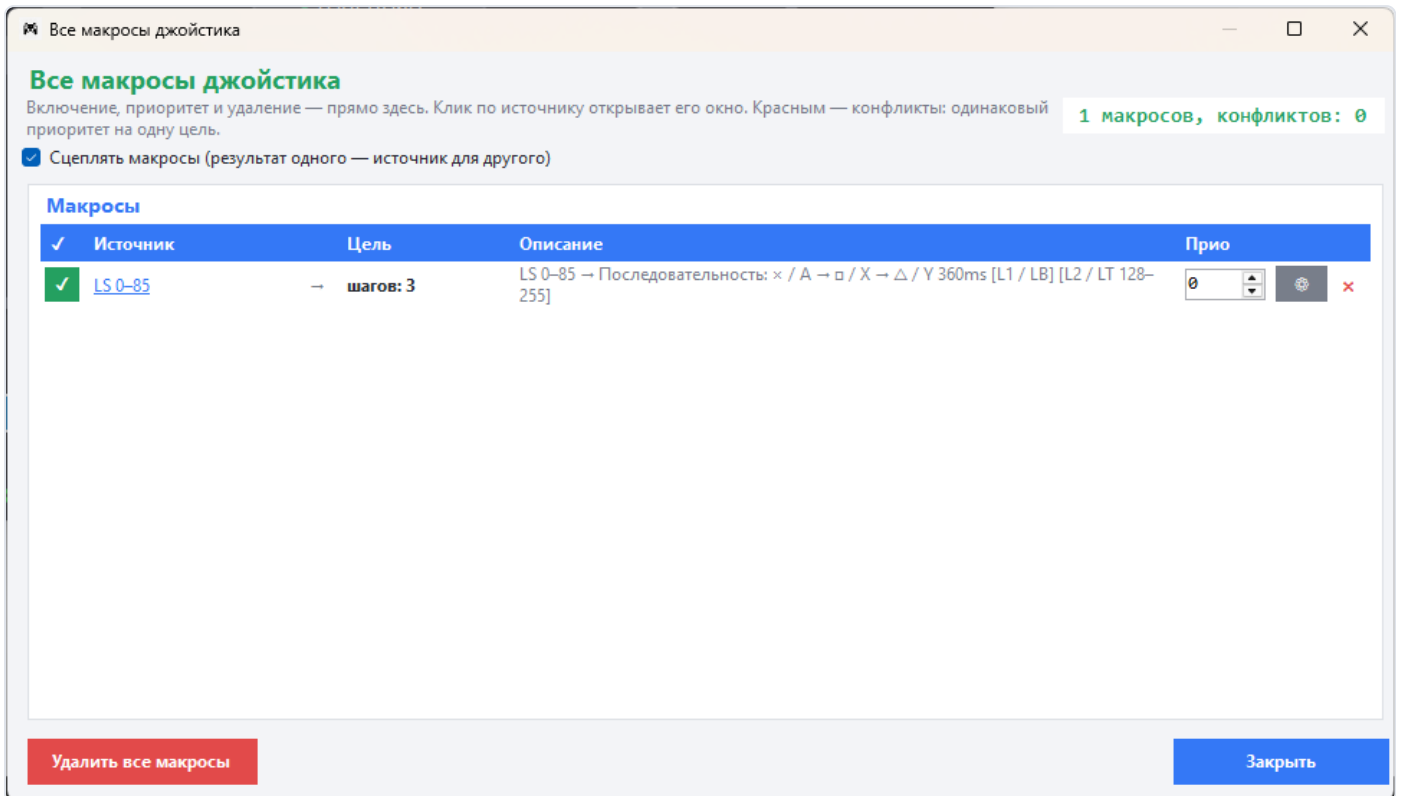
Отменить изменения и закрыть **Закрыть**

× / Aボタン：ボタンが押されている間、L2ボタンが最大255回まで押されます。

- **+ マクロ（コントローラーで選択）**：ルールを追加し、対象を選択します。
- **ボタンを完全に無効にする**：この設定では、ボタン自体がゲームに認識されなくなりますが、ボタンに割り当てられたマクロ機能は引き続き動作します。これにより、ボタン全体を別の機能に再割り当てすることができます。
- すべてのモード、条件、シーケンスは、スティックやトリガーと同様に動作します。

12. すべてのマクロと連携

操作方法： コントローラーの画像の下にある「設定」ボタンをクリックしてください。



選択したコントローラーのマクロは、すべて1つのテーブルにまとめられています。

- オン/オフ、優先順位、、およびxボタンは、テーブル内で直接設定できます。ソースをクリックすると、その設定ウィンドウが開きます。
- 赤色で強調されているのは、競合関係です。これは、同じターゲットに対して、同じ優先順位を持つ2つのマクロが同時に実行され、どちらが先に完了するか不明な状況を示しています。
- **すべてのマクロを削除**：最初からやり直します。
- **マクロを連結する**：あるルールの結果が、別のルールの入力元となる機能です。例えば、「x → L2」と「L2 の範囲 → R1」というルールを組み合わせると、xボタンを押すだけで、この一連の動作が連続して実行されます。デフォルトでは無効になっており、これにより、既存のプロファイルは以前と同じように動作します。この機能の適用回数は最大3回までと制限されており、無限ループは発生しません。

マクロの設定は、コントローラーの画像で確認できます

- **緑色の線**は、起点から目標地点まで伸びています。線の連続は、各要素へとつながっており、**#1、#2、#3** というラベルは、それぞれのステップ番号を示しています。
- **要素の下にある線**：0～255の範囲を示す。送信側（ソース）の緑色の線は、動作範囲を示し、受信側（ターゲット）のオレンジ色の線は、出力範囲を示します。
- **緑色の点**：この要素にはマクロが設定されています。

13. アクション割り当て

「入力 → 出力」の簡単な再割り当て機能があり、閾値、保持時間、タイミングなどを設定できます。これらの設定は、プロファイル全体で共通です。

操作方法： 上部のパネルにある **アクション割り当て** をクリックし、**追加** ボタンを押します。

Настройка действия

Элемент входа: None

☒ Требовать удержание входа (0.05–2 c)

0,05 c

Элемент выхода: None

Режим срабатывания

- ☒ Пока удерживается
- ☐ По времени (0.1–3 c)
- ☐ Задержка после отпускания (0.1–3 c)

Н/Д (режим удержания)

0,10 c

☒ Задержка перед срабатыванием (0.05–2 c)

0,05 c

Сохранить действие

入力要素、出力要素、および動作モード：押している間、一定時間、または離れた後に遅延させる。

多くのタスクでは、マクロ（セクション7～12）の方が便利です。マクロには、より多くのモード、条件、シーケンスがあり、視覚的に分かりやすい表示が可能です。

14. プリセットレシピ

ジョイスティックのドリフトを解消する

スティック → **リマップ / カスタムデッドゾーンを有効にする** → デッドゾーンを内部的に10～12%に設定します。ライブグラフで確認してください。静止状態では、出力ラインがゼロに位置している必要があります。

トリガーのチャタリングを解消し、フルストロークを維持する

トリガー値 → **最小値** = 5～10。これよりも小さい値はゼロになり、残りの値は255まで伸びます。

レースゲーム向けの滑らかなアクセル操作

R2 → **0～255の値をN分割（Nは整数）** = 3。"押下"ブロックにおいて、最初の区間で1～3ミリ秒の遅延が発生します。正確な動作開始のために、-5～-10のカーブを使用します。必要に応じて、**R2からL2を減算**できます。

2つのボタンの組み合わせ：L1 + x → R2

「x」ボタン → 「マクロ」設定 → R2ボタン、モードを「**保持**」に設定 → ⚙ → 条件を「**L1**」に設定。L1ボタンが押されていない場合、「x」ボタンは通常通りに動作します。

1つのボタンで連続攻撃

ボタン → マクロ → ⚙ → モード: **シーケンス** → ステップ数: x → □ → △ (それぞれ60/60ミリ秒)。連続実行の場合は、**繰り返す**を選択。

自動発射機能

R1ボタン → R2マクロ → **ターボ**モード → 80～120ミリ秒の期間。

2人のプレイヤーが2つのコントローラーを使用

両方のゲームパッドを接続します。それぞれのゲームパッドが、IDとともにリストに表示されます。まず、最初のゲームパッドの設定を行い、次に、2つ目のゲームパッドにチェックを入れて「**選択**」状態にし、「**適用**」ボタン (**選択中に適用**) を押します。その後、それぞれのゲームパッドを個別に設定します。

設定を新しいジョイスティックに転送する

古いジョイスティック → **ジョイスティック** → ファイル. 新しいジョイスティックは、名前をクリックすると → **ファイル** → **ジョイスティック** となります。

15. もし動作しない場合

症状	原因と解決策
修正が「機能しない」	おそらく、設定がオフになっているジョイスティックが原因です。"設定中"と表示されている行がオレンジ色になっているはずです。接続されているジョイスティックの名前をクリックしてください。
トリガーが勝手に反応する	ジョイスティックのマクロ設定を確認してください。スティックのドリフトがマクロを起動している可能性があります。スティックのデッドゾーン（第6章）または、マクロのソースとなる範囲を10以上に設定してください。
ゲーム内でキャラクターが「二重になる」	このゲームは、物理的なゲームパッドと、仮想的なゲームパッドの両方に対応しています。 HidHide をインストールしてください：タブを開いてください Applications →«+」→追加します JoyControl.exe ；その後、タブが開きます Devices →ワイヤレスコントローラーの設定を確認し、コントローラーを再接続してください。順序が重要です。まず、プログラムを許可リストに追加し、次に非表示に設定してください。
ゲームがゲームパッドを認識していない	ViEmBus ドライバを確認してください。ジョイスティックが正常に動作していることを示す「OK」と「動作中」のチェックマークが表示されているか確認してください。
5つ目のジョイスティックがゲーム内に表示されない	Windowsの制限：XInputはゲームに対して最大4つのゲームパッドしか認識しません。
2つ目のDualShockがBluetoothで接続できない	Bluetoothの設定から、古い "Wireless Controller" のエントリを削除してください。ジョイスティックのリセットボタン（L2の裏側にある穴）にクリップなどを差し込み、ジョイスティックをリセットしてください。ShareボタンとPSボタンを同時に長押しして、ペアリングモード（点滅が頻繁になる）に移行させてください。または、ケーブルで接続してみてください。