

MANUAL DO USUÁRIO

ENGI Live JoyControl

Qualquer controle – DualShock 4, DualSense, Xbox, volante ou joystick HID – é transformado em um controle virtual do Xbox, que é reconhecido por qualquer jogo. É possível personalizar cada botão, gatilho e analógico: zonas mortas, suavidade, curvas, macros, combinações e sequências. É possível usar quantos controles forem necessários, cada um com suas próprias configurações.

ENGI Live JoyControl

Профиль: Default_2joy [0cn31FviFzZOK5Re] Профили... Сохранить в файл Загрузить из файла Мappings действий Сбросить настройки

Показать логи Русский ☐ Передавать кнопку PS/Guide

Устройства ввода

+ Xbox (XInput) + HID (руль / джойстик)

Применить отмеченным

Отметить все Снять все

Джойстик → файл Файл → джойстик

Настраивается: DualShock 4 [HID-054C09CC-DC0C2DE435A5] ▲ ЭТ...

PlayStation — DualShock 4 / DualSense (HID)

☒ DualShock 4 HID-054C09CC-DC0C2DE435A5 ...

☒ DualShock 4 HID-054C09CC-PCFC313ED (н...

☒ DualSense HID-054C0CE6-P7C97A141

Xbox — XInput

Другие — рули, джойстики (HID / DirectInput)

ENGI Live JoyControl

L2 / LT 0 R2 / RT 0

L1 / LB Share Options R1 / RB

Touchpad #1 #2 #3

PS

Макросы: 2 Настроить Удалить LS 0-85 → Последовательность: x / A → a / X → Δ / Y 360ms [L1 / LB] [L2 / LT 128-255]

x / A → L2 / LT Держать =255

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

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

Índice

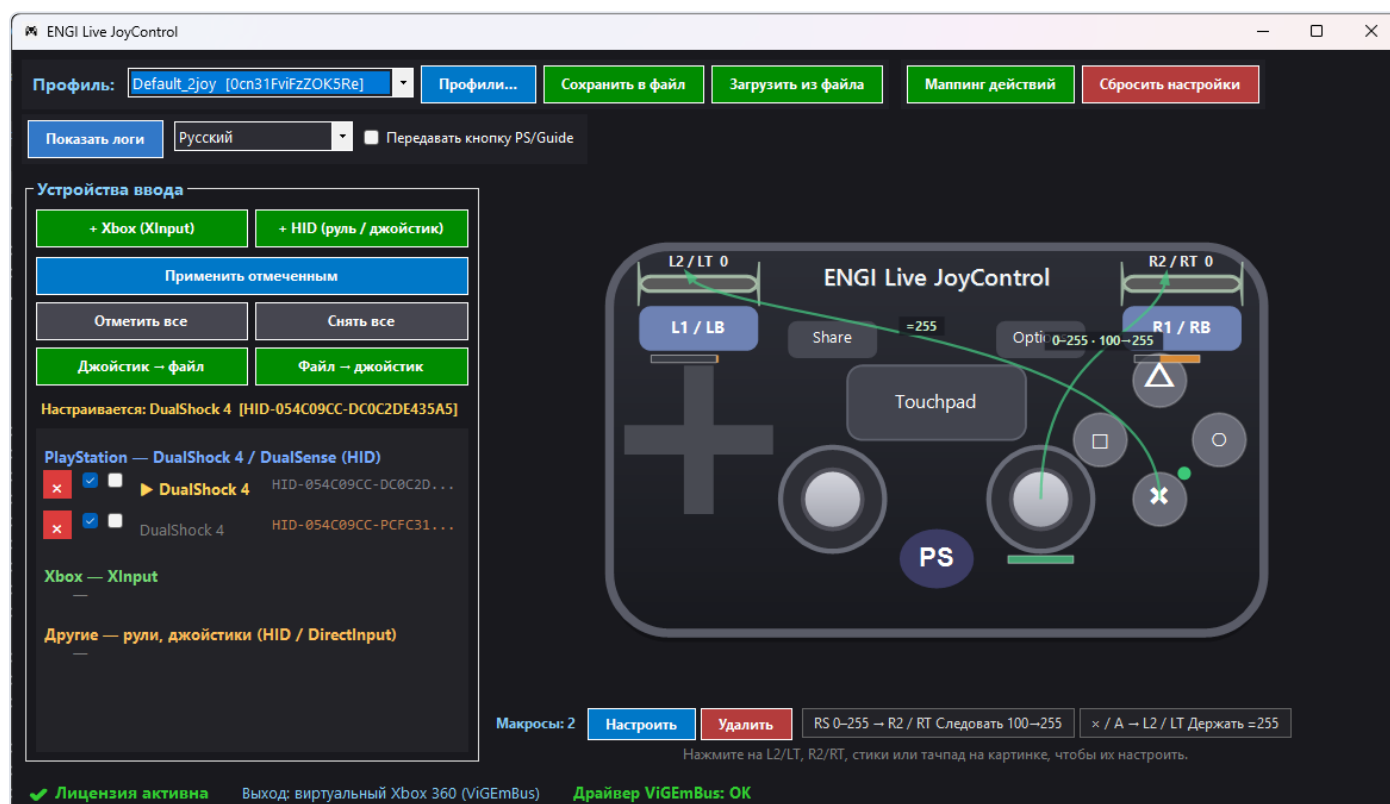
1. Requisitos para utilização
2. Tela Principal
3. Vários joysticks e seus IDs
4. Perfis e arquivos
5. Gatilhos L2 / R2
6. Sticks e deriva
7. Macros: o básico
8. Modos de macro
9. Combinações: condições
10. Sequências
11. Macros de botões
12. Todos os macros e vinculação
13. Mapeamento de ações
14. Receitas prontas
15. Se algo não estiver funcionando

1. Requisitos para utilização

- **ViGEmBus** é um driver para um gamepad virtual. Sem ele, o programa não conseguirá criar um controle do tipo Xbox. Na barra de status na parte inferior da janela, deve aparecer "Driver ViGEmBus: OK"; caso contrário, um botão de instalação aparecerá no mesmo local.
- **HidHide** não é obrigatório. É necessário apenas se o jogo detectar simultaneamente um controle físico e um controle virtual, o que pode causar a duplicação do personagem. Para mais detalhes, consulte a seção 15.

Jogos que funcionam através do XInput (a maioria dos jogos modernos) não detectam o controle DualShock físico – apenas o controle virtual do JoyControl. Para eles, o HidHide não é necessário.

2. Tela Principal



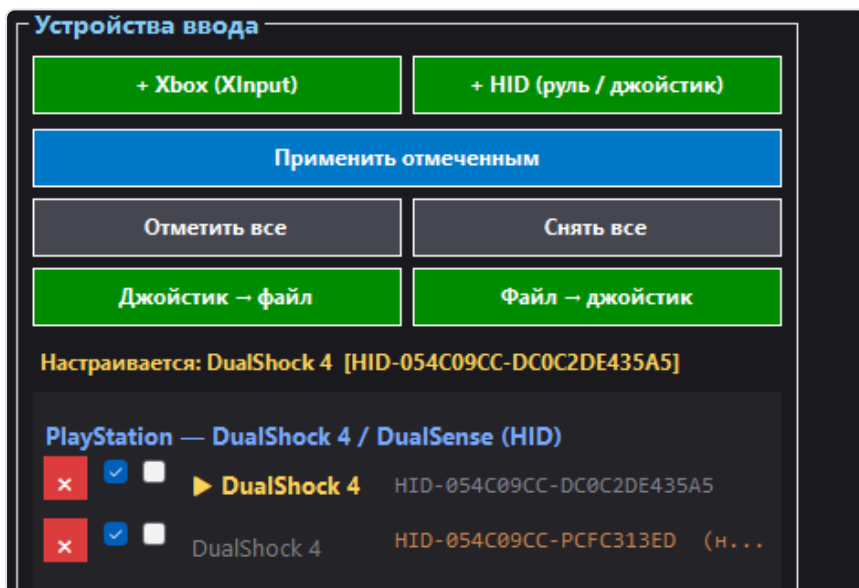
Na janela principal: na parte superior, o perfil e os botões gerais; à esquerda, os joysticks; à direita, a imagem do controle.

- **Barra superior** — seleção de perfil, `Perfis...`, salvar e carregar um perfil completo, `Mapeamento de ações`, `Restaurar padrão`, idioma da interface.
- **À esquerda, os dispositivos de entrada.** Todos os joysticks do perfil, seus IDs, as opções de seleção e as operações em grupo.
- À direita, temos uma imagem. Ela mostra, em tempo real, quais informações o jogo está recebendo do controle selecionado. **É possível clicar na imagem** para acessar as configurações de cada elemento: gatilho, analógico ou botão.
- **Abaixo da imagem, estão** os macros do joystick selecionado: cada ícone representa uma regra, e um clique revela a sua origem.

A barra divisória entre a parte esquerda e a direita pode ser movida com o mouse. O tamanho da janela e a posição da barra divisória são salvos quando você solta o botão do mouse.

3. Vários joysticks e seus IDs

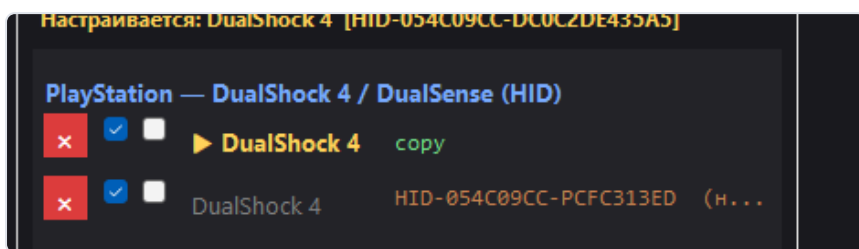
O programa suporta **qualquer número de joysticks**. Cada um recebe um **ID** único: para os controles Bluetooth, este é o seu endereço MAC, o que significa que dois controles DualShock idênticos serão identificados de forma diferente. Através do ID, o programa encontra automaticamente as configurações do joystick ao ser conectado, mesmo que seja conectado a uma porta USB diferente.



Lista de dispositivos: ► – o joystick que está sendo configurado no momento.

Elemento da linha	O que faz:
×	Remove o joystick do perfil, juntamente com suas configurações.
Primeira caixa de seleção	Funciona assim: Um controle virtual do Xbox é criado para o joystick.
Segunda caixa de seleção	Selecionado: Participa em operações em grupo.
Nome	Clique: configura este joystick. Clique duplo: renomeia.
ID	Clique: copia o ID para a área de transferência.

Onde clicar: Clique no ID do joystick. Em vez do ID, aparecerá brevemente um ícone verde "**copiar**". O ID completo já estará no seu clipboard (área de transferência).



Confirmação da cópia do ID.

Importante. Todas as opções de configuração afetam o **joystick** (▶) selecionado. Se ele estiver desativado, a linha "Configurando" ficará laranja com um aviso "**este joystick não está conectado**" – as alterações não afetarão o joystick que você está usando. Clique no nome do joystick conectado.

Operações em grupo

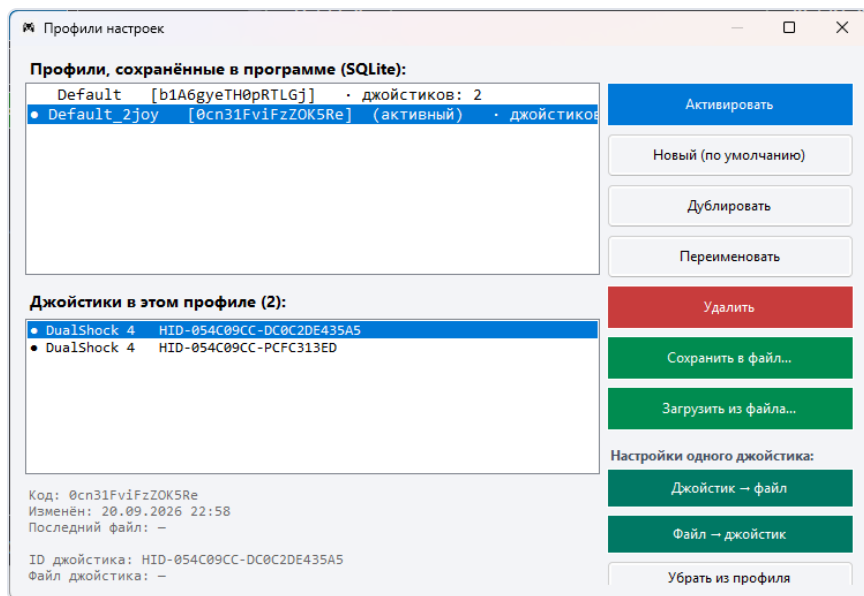
- Aplicar aos selecionados** — Copia todas as configurações do joystick selecionado (▶) para os joysticks que estão marcados como "selecionados".
- Selecionar tudo** / **Desmarcar tudo** — Permite marcar ou desmarcar rapidamente todas as opções.
- Joystick → arquivo** — Salvar as configurações **de um** joystick em um arquivo separado com a extensão `.joy.json`.
- Arquivo → joystick** — Carrega as configurações de um arquivo, aplicando-as apenas ao joystick selecionado. Se outros joysticks estiverem selecionados, o programa perguntará se deseja aplicar as configurações a todos os joysticks selecionados. Também é possível usar um arquivo de perfil padrão: se o arquivo contiver configurações para vários joysticks, o programa oferecerá a opção de escolher quais configurações serão aplicadas.

O Windows limita o número de controles XInput que um jogo pode utilizar a um máximo de **quatro**. O programa suporta um número maior, mas o jogo só reconhecerá os primeiros quatro.

4. Perfis e arquivos

Um perfil é um conjunto completo: todos os joysticks e as configurações de cada um. Pode haver quantos perfis forem necessários, por exemplo, para diferentes jogos.

Onde clicar: No menu superior, clique em "**Perfis...**".



Janela de perfis: para cada perfil, é possível ver o número de joysticks, e abaixo, os joysticks selecionados no perfil, com seus IDs.

- Ativar, Novo, Duplicar, Renomear, Excluir — operações com perfis.
- Salvar em arquivo... / Carregar de arquivo... — perfil completo.
- O bloco "**Configurações de um joystick**" permite salvar ou carregar um arquivo específico de um joystick em **qualquer** perfil, mesmo que esteja inativo, e remover do perfil.
- • - o joystick possui suas próprias configurações; ○ - ele ainda não foi configurado e utiliza as configurações gerais do perfil.

Cada joystick armazena **seu próprio arquivo**: ao salvar novamente, o programa oferecerá a opção de sobrescrever o mesmo arquivo.

5. Gatilhos L2 / R2

Onde clicar: clique nos botões L2/LT ou R2/RT na imagem que aparece.

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

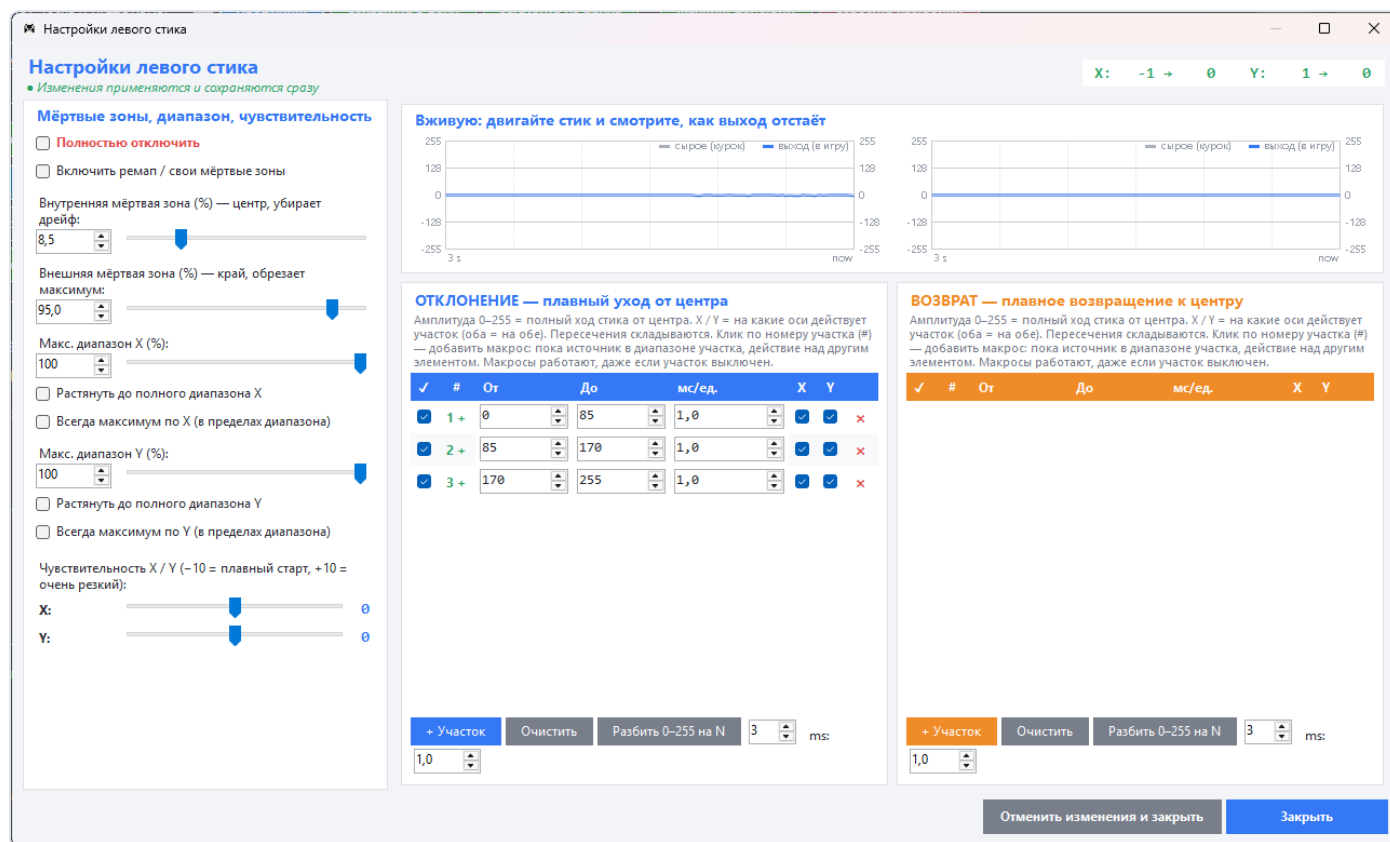
Configurações do gatilho direito. Todas as alterações são aplicadas e salvas imediatamente.

Configuração	Como funciona
Mín	Limite inferior: tudo abaixo desse valor é considerado zero, e o restante do curso é distribuído em toda a faixa de 0 a 255. Exemplo: um valor mínimo de 10 elimina o ruído, mas o gatilho ainda oferece a máxima potência.
Máx	Limite superior: o jogo nunca receberá um valor maior do que este.
Zona morta	Um valor bruto abaixo do limite inferior é convertido em 0, sem ser esticado.
Curva	–20: partida suave, controle preciso no início do curso; +20: resposta rápida.
Instantaneamente, para 0 / para o máximo	O gatilho, quando totalmente pressionado ou liberado, é ativado sem atrasos.
Subtrair L2 de R2	Para as corridas: o freio diminui a potência, o multiplicador define a força. Existe também a opção inversa.
Pressionar / Soltar	Seções de suavização: em uma parte selecionada do curso, o valor aumenta ou diminui não instantaneamente, mas com um atraso de milissegundos por unidade. É possível criar até 10 seções, e as áreas de sobreposição são combinadas.

Como adicionar segmentos: **+ Segmento** — adiciona um único segmento; **Dividir 0–255 em N** — cria imediatamente N segmentos de igual tamanho. O gráfico interativo na parte superior mostra como a saída está defasada em relação ao gatilho.

6. Sticks e deriva

Onde clicar: Clique na haste esquerda ou direita na imagem.



Configurações do analógico esquerdo: à esquerda, as zonas mortas e a faixa de valores; à direita, as seções de suavização e um gráfico visual.

- **Ativar mapeamento personalizado / zonas mortas personalizadas** — caixa de seleção principal. **Sem essa opção marcada, os valores das zonas mortas não serão aplicados.**
- **Zona morta interna** – elimina o desvio do controle no centro. Geralmente, varia entre 8% e 15%.
- **Zona morta externa** – é a extremidade do curso onde a haste é considerada totalmente inserida.
- **Máximo alcance em X / Y, Estender, Sempre máximo** — limita ou amplia o movimento em cada eixo.
- **Sensibilidade X/Y** – curva de resposta.
- **DESVIO / RETORNO** — Seções de suavização, semelhantes às encontradas em triggers; em cada seção, as caixas de seleção X e Y indicam em quais eixos ela se aplica.

Se o joystick estiver se movendo livremente e um macro estiver configurado nele, o movimento fará com que o macro seja ativado. Ative o remapeamento com a zona morta interna – quando o joystick estiver parado, ele emitirá um valor de zero.

7. Macros: o básico

Um macro é uma regra que define: "Se um elemento estiver no estado '**fonte**', então execute a '**ação**' em outro elemento." A fonte pode ser:

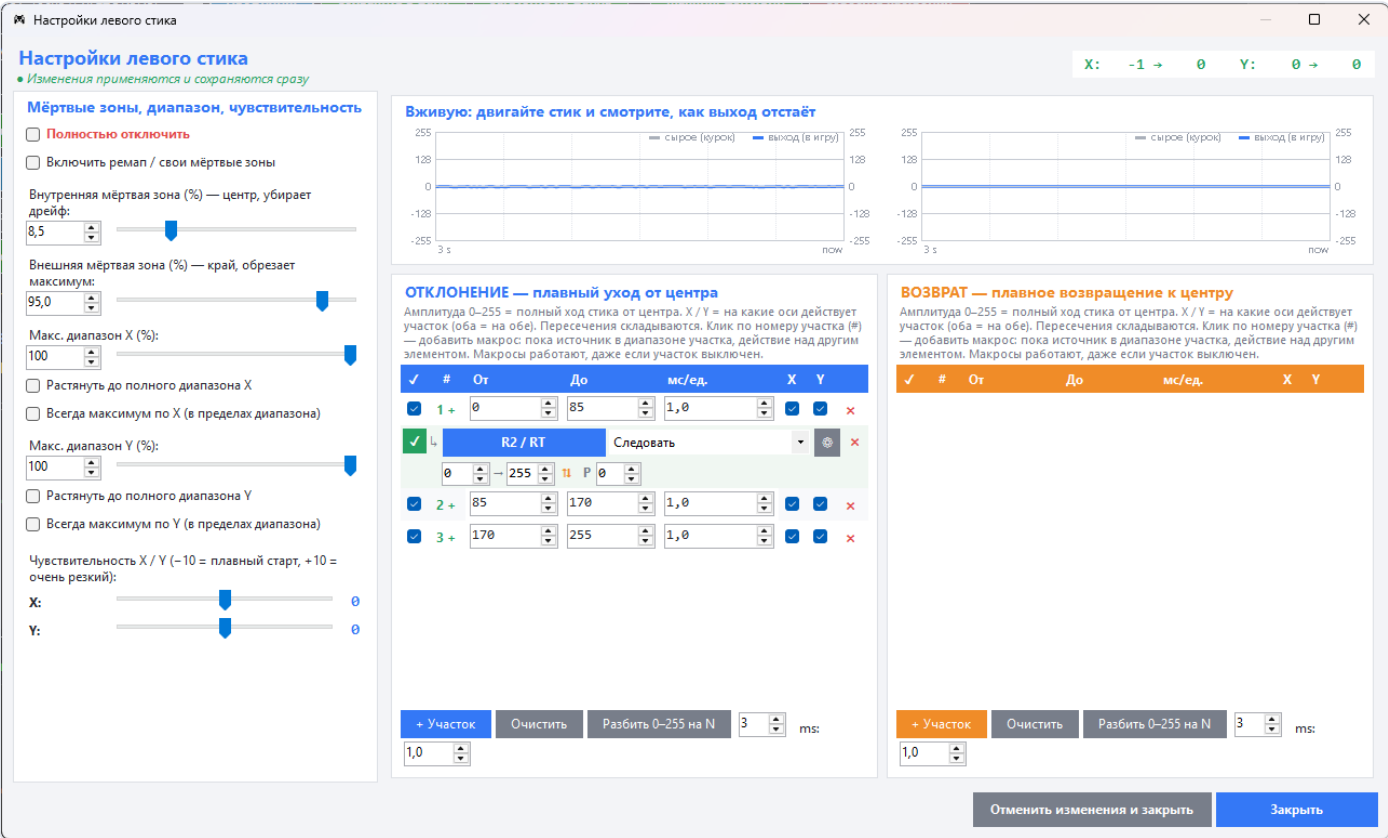
- **Seção de ativação** ou gatilho: o macro é executado enquanto o valor estiver dentro do seu intervalo.
- **Botão** — A macro é executada enquanto o botão está pressionado (seção 11).

Macro para a área de contato ou para o gatilho

1. Abra a janela do "stick" ou do gatilho e crie uma área.
2. Clique no **número do lote** – 1 +.
3. Uma imagem aparecerá mostrando o alvo. Clique no alvo: no botão, no gatilho ou na alavanca. Em seguida, selecione a direção desejada na alavanca.



Seleção do objetivo do macro.



Abaixo da célula, apareceu uma linha de macros: "Ativada ✓", "Objetivo", "Modo", "Intervalo de saída", "Prioridade P", "⚙ - Todos os parâmetros", "x - Remover".

Todos os parâmetros da regra

Onde clicar: No botão ⚙ localizado na barra de comandos da 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 равных «Отключить» 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

Janela "Opções da macro".

Parâmetro	Significado
Objetivo	A qual elemento a macroação se aplica?
Modo	O que acontece exatamente com o alvo – seção 8.
Direção do sinal analógico	Para a fonte (stick): qualquer direção, apenas para cima/direita ou apenas para baixo/esquerda.
Saída de / para	Quais são os valores associados ao objetivo. Reverso — a fonte aumenta, o objetivo diminui.
Combinar com o sinal físico	O maior; Substituir fisicamente; Somar — adicionar ao valor que você está pressionando fisicamente, e a outros macros , com a mesma prioridade e no mesmo modo "Somar".
Prioridade	Se vários macros afetam o mesmo alvo, o macro com maior prioridade prevalece. Em caso de empate, o macro "Desativar" tem a maior prioridade.
Atrasos	Tempo de ativação e desativação em microssegundos: 10.000 = 10 ms. O tempo de ativação é o período durante o qual a fonte deve permanecer dentro da faixa especificada.

8. Modos de macro

Modo	O que faz:	Exemplo
Seguir	O alvo replica a fonte: sua faixa é convertida na faixa de saída do alvo. Apenas para fontes do tipo "stick" ou trigger.	O "stick" pressiona suavemente o acelerador para frente.
Manter	Enquanto a fonte estiver ativa, o alvo é pressionado com o valor "Tempo de saída".	O botão L1 mantém o botão L2 pressionado.
Pulso	Ao entrar na área, o alvo é pressionado uma vez em um tempo determinado.	Uma pressão rápida no botão A ocorre quando o joystick é movido bruscamente.
Alternar	Cada ativação liga ou desliga o alvo.	Uma pressão ativa a ação de agachar, outra pressão a desativa, fazendo o personagem levantar.
Turbo	Enquanto a fonte estiver ativa, o alvo é pressionado e liberado em um período definido.	Disparo automático.
Desativar	O alvo está bloqueado, mesmo que seja pressionado fisicamente. Funciona para todo o joystick.	Desative o joystick enquanto o botão L2 estiver pressionado.
Sequência	Sequência de passos: elemento, valor, tempo de duração, pausa – seção 10.	Ataque combinado com um único botão.

9. Combinações: condições

As condições respondem à pergunta: "**o que fazer se dois ou mais elementos forem selecionados**". A macro só será executada se **todas** as condições forem atendidas. Uma condição pode ser:

- **botão** — ele está pressionado;
- **gatilho ou joystick** — seu valor está dentro de uma faixa, por exemplo, "o gatilho L2 foi pressionado mais da metade: 128–255";
- Qualquer um deles com a marca de seleção invertida indica que o botão não foi pressionado ou que o valor está fora da faixa permitida.

Uma regra: até quatro condições.

Onde clicar: ⚙ no macro → bloco **CONDIÇÕES** → + Adicionar condição → clicar no elemento na imagem.
Para os analógicos, defina um intervalo.

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

A macro funciona apenas enquanto o botão L1 **e** o botão L2 estão pressionados, sendo que o botão L2 deve estar pressionado por mais da metade de sua distância total.

Combinação de dois botões "L1 + R1 → ação": abra as configurações de macro do botão R1 (seção 11), adicione uma macro com o objetivo e a condição L1 desejados. Para três botões, adicione mais uma condição.

10. Sequências

Uma ativação corresponde a uma sequência de ações executadas em um determinado período de tempo. Cada etapa inclui: um elemento, um valor (para um botão, qualquer valor maior que zero indica que está pressionado), a duração e a pausa após a ação. É possível definir até 16 etapas. A opção "**em loop**" faz com que a sequência se repita enquanto a fonte e as condições permanecerem ativas.

Onde clicar: ⚙ no macro → **Modo: Sequência** → + Adicionar etapa → clique no elemento na imagem. As setas ↑ ↓ alteram a ordem, e o "×" remove a etapa.

Параметры макроса

Параметры макроса

Источник: LS

Цели: R2 / RT

Режим: Последовательность

Направление сгика: Любое направление (по модулю)

Приоритет: 0

тайминги

Задержка срабатывания: 0 μs

Задержка отключения: 0 μs

Шаги последовательности

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

1. × / A 255 держать 60 пауза 60

2. □ / X 255 держать 60 пауза 60

3. △ / Y 255 держать 60 пауза 60

+ Добавить шаг

Условия

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

L1 / LB наоборот

L2 / LT в диапазоне 128 - 255 наоборот

+ Добавить условие

Отмена OK

Modo "Sequência": os campos gerais de entrada e saída estão ocultos, cada etapa tem seus próprios campos. As condições continuam funcionando.

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

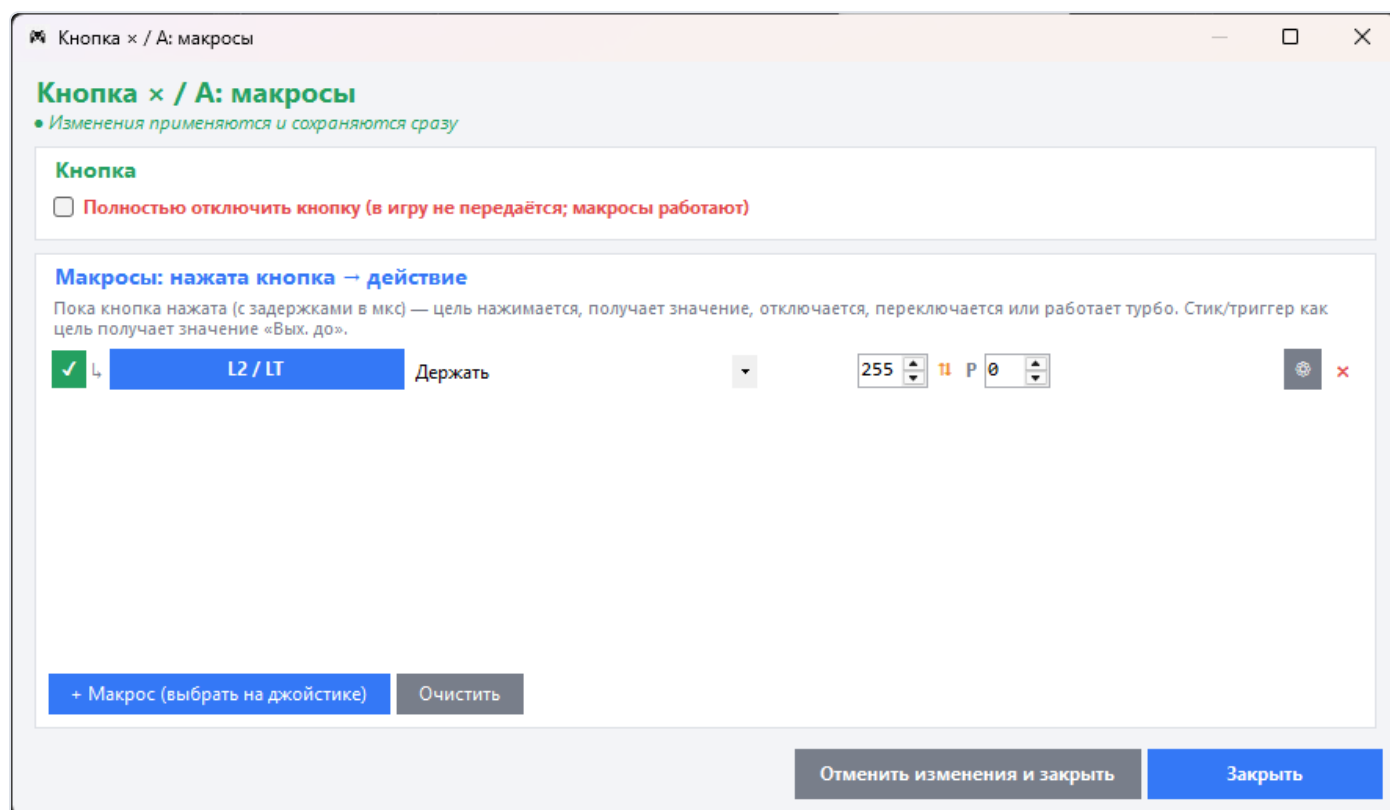
повторять по кругу

всего: 360 мс

Três etapas: × → □ → △, cada uma com duração de 60 ms e uma pausa de 60 ms.

11. Macros de botões

Onde clicar: Clique no botão correspondente na imagem do controle (×, ○, □, △, L1, R1, direcional, Share, Options, PS, touchpad).

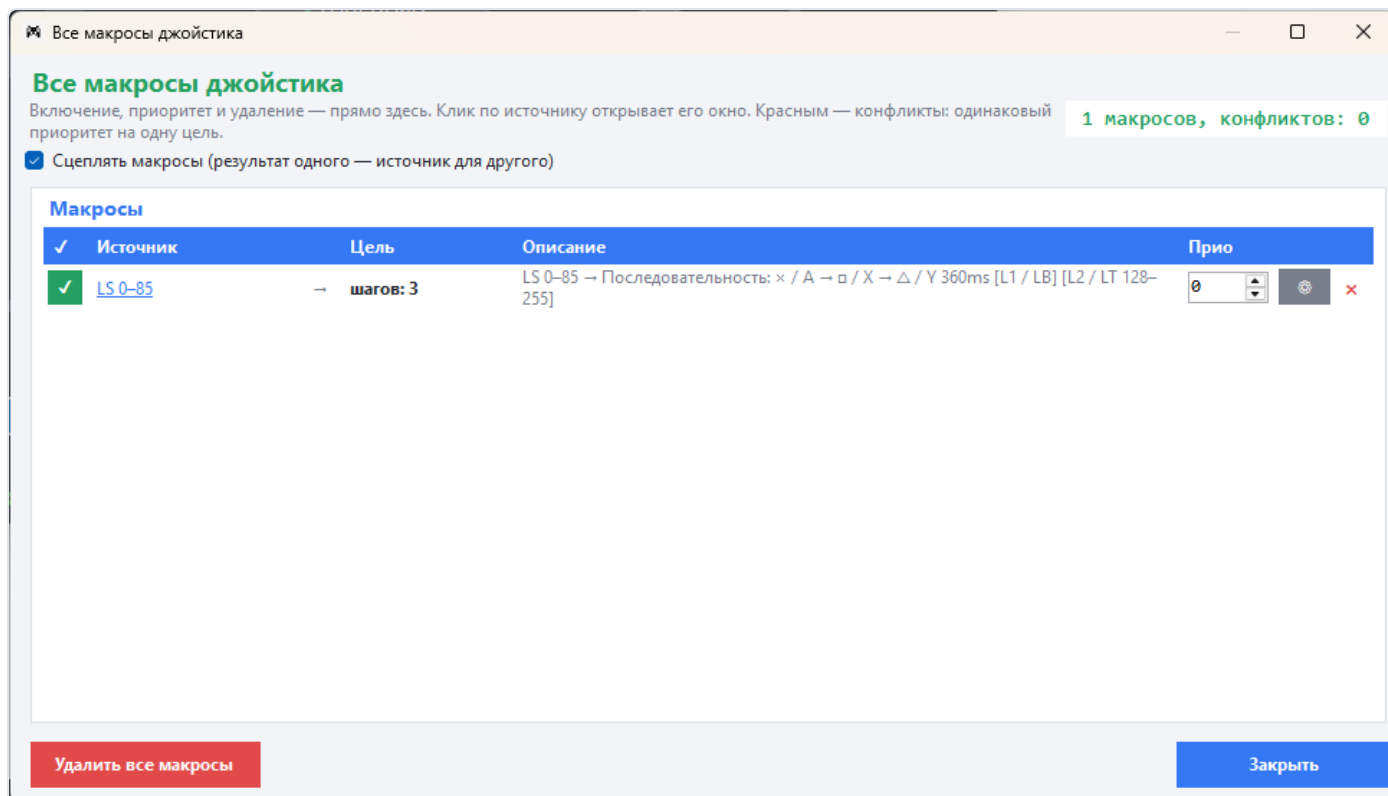


Botão × / A: enquanto pressionado, o botão L2 é mantido pressionado por até 255 vezes.

- **+ Macro (selecionar no painel de controle)** — Adicionar uma regra e escolher o objetivo.
- **Desativar completamente o botão** — o botão não é atribuído a nenhuma função no jogo, mas seus macros continuam a funcionar. Dessa forma, é possível reatribuir completamente o botão.
- Todos os modos, condições e sequências funcionam da mesma forma que nos analógicos e gatilhos.

12. Todos os macros e vinculação

Onde clicar: Configurar, localizado abaixo da imagem.



Todas as macros do controle selecionado estão em uma única tabela.

- Ativação, prioridade,  e  estão diretamente na tabela. Clicar na fonte abre sua janela.
- **Em vermelho**, são destacados os conflitos: duas macros direcionadas ao mesmo alvo com a mesma prioridade, quando não está claro quem vencerá.
-  Excluir todas as macros — comece do zero.
- **Encadear macros** — o resultado de uma regra se torna a fonte para outra. Por exemplo, " $x \rightarrow L2$ " e " $L2 \rightarrow R1$ " funcionarão em sequência a partir de um único pressionamento de x . Por padrão, está desativado: assim, os perfis pré-definidos funcionam como antes. A profundidade é limitada a três iterações, e não é possível criar loops.

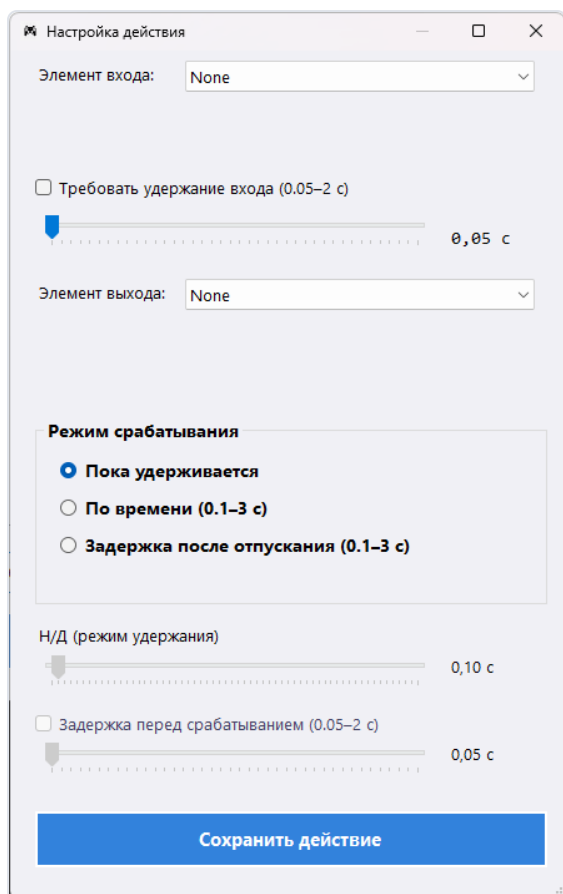
As macros são exibidas como na imagem

- As **linhas verdes** indicam o caminho do ponto de partida ao destino. A sequência de linhas mostra a progressão para cada elemento, e as legendas **#1, #2, #3** representam os números das etapas.
- **Barras abaixo do elemento** — escala de 0 a 255: a barra verde, próxima à fonte, indica a faixa de ativação, enquanto a barra laranja, próxima ao alvo, indica a faixa de saída.
- **Ponto verde** — Este elemento contém macros.

13. Mapeamento de ações

Remapeamento simples de "entrada → saída" com limiar de ativação, retenção e temporizações — aplicável a todo o perfil.

Onde clicar: No painel superior, clique em  Mapeamento de ações →  Adicionar .



Elemento de entrada, elemento de saída e modo: mantido continuamente, por tempo determinado ou com atraso após a liberação.

Para a maioria das tarefas, as macros (seções 7 a 12) são mais convenientes: elas oferecem mais modos, condições, sequências e representações visuais claras.

14. Receitas prontas

Eliminar o desvio do joystick

Stick → **Ativar remapeamento / zonas mortas personalizadas** → Zona morta interna de 10–12%. Verifique no gráfico em tempo real: quando inativo, a linha de saída deve estar em zero.

Eliminar o ruído do gatilho, sem perder a amplitude total de movimento

Gatilho → **Mínimo** = 5–10. Qualquer valor abaixo disso será considerado zero, e o restante do intervalo se estenderá até 255.

Aceleração suave para jogos de corrida

R2 → Dividir o intervalo 0–255 em $N = 3$ no bloco "PRESSÃO", com um atraso de 1–3 ms por unidade, na primeira etapa. A curva deve ser de -5 a -10 para garantir o início preciso do movimento. Opcionalmente, **subtrair L2 de R2**.

Combinação de duas teclas: L1 + x → R2

O botão "x" → "Macro" → alvo R2, modo "**Manter**" → ⚙ → condição "**L1**". Sem o botão L1 pressionado, o botão "x" funciona normalmente.

Uma tecla para uma sequência de golpes

Botão → macro →  → modo **Sequência** → etapas × → □ → △ a 60/60 ms. Para uma sequência contínua, em loop.

Disparo automático

Botão R1 → ativação de uma macro com o objetivo R2 → modo **Turbo** → período de 80 a 120 milissegundos.

Dois jogadores com dois controles

Conecte os dois dispositivos. Cada um aparecerá na lista com seu ID. Configure o primeiro dispositivo, marque o segundo com a opção "selecionado" e clique em "Aplicar aos selecionados". Em seguida, configure cada dispositivo individualmente.

Transferir as configurações para um novo controle

Controle antigo → Joystick → arquivo . Novo controle: clique no nome → Arquivo → joystick .

15. Se algo não estiver funcionando

Sintoma	Causa e solução
Correções "não funcionam"	Provavelmente, o joystick está configurado, mas está desativado – a linha "Configurando" está em laranja. Clique no nome do joystick conectado.
O gatilho dispara sozinho	Verifique as macros do joystick associadas a este gatilho: o movimento do joystick pode ativar uma macro. É necessário definir uma zona morta para o joystick (seção 6) ou ajustar o intervalo da fonte da macro para 10.
No jogo, o personagem "duplica"	O jogo detecta tanto o controle físico quanto o virtual. Para configurar, instale o HidHide: vá para a aba " Aplicativos " → clique no "+" → adicione o programa JoyControl.exe; em seguida, vá para a aba "Dispositivos" → marque a opção "Wireless Controller"; e, finalmente, reconecte o controle. A ordem é importante: primeiro adicione o programa à lista de permissões, depois oculte-o.
O jogo não detecta o controle	Verifique se o driver "ViGEmBus" está funcionando corretamente (indicado por "Driver ViGEmBus: OK") e se a primeira opção, que indica se o joystick está funcionando, está marcada.
O quinto joystick não é detectado no jogo	Limitação do Windows: o XInput permite que os jogos reconheçam no máximo quatro controles.
O segundo controle DualShock não se conecta via Bluetooth	Exclua as entradas antigas de "Wireless Controller" nas configurações de Bluetooth, reinicie o controle usando um clipe (no orifício atrás do botão L2), ative o modo de emparelhamento pressionando os botões Share + PS até que a luz pisque rapidamente. Ou simplesmente conecte-o com um cabo.