

उपयोगकर्ता मार्गदर्शिका

ENGI Live JoyControl

कोई भी गेमपैड - चाहे वह DualShock 4 हो, DualSense, Xbox, स्टीयरिंग व्हील हो या HID-जॉयस्टिक - एक वर्चुअल Xbox गेमपैड में बदल जाता है, जिसे कोई भी गेम पहचानता है। आप प्रत्येक ट्रिगर, स्टिक और बटन को अपनी पसंद के अनुसार अनुकूलित कर सकते हैं: डेड ज़ोन, स्मूथनेस, कर्व, मैक्रो, संयोजन और सीक्वेंस। आप जितने चाहें उतने जॉयस्टिक का उपयोग कर सकते हैं, और प्रत्येक का अपना अलग सेटिंग्स हो सकता है।

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)

L2 / LT 0

L1 / LB

Share

=255

Options

#3

Touchpad #2

#2

Touchpad #1

#1

R2 / RT 0

R1 / RB

PS

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

✕ / 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

सामग्री

1. काम करने के लिए आवश्यक चीजें
2. मुख्य विंडो
3. कई जॉयस्टिक और उनकी आईडी
4. प्रोफाइल और फाइलें
5. L2 / R2 ट्रिगर
6. स्टिक और ड्रिफ्ट
7. मैक्रो: बुनियादी बातें
8. मैक्रो मोड
9. संयोजन: शर्तें
10. अनुक्रम
11. बटन मैक्रो
12. सभी मैक्रो और कनेक्शन
13. एक्शन मैपिंग
14. तैयार रेसिपी
15. यदि कुछ काम नहीं कर रहा है

1. काम करने के लिए आवश्यक चीजें

- **ViGEmBus** एक वर्चुअल गेमपैड ड्राइवर है। इसके बिना, यह प्रोग्राम Xbox गेमपैड नहीं बना पाएगा। विंडो के निचले भाग में स्टेटस बार में "ViGEmBus ड्राइवर: ठीक" लिखा होना चाहिए; यदि ऐसा नहीं है, तो वहां एक "इंस्टॉल" बटन दिखाई देगा।
- **HidHide** एक अनिवार्य उपकरण नहीं है। इसकी आवश्यकता केवल तभी होती है जब गेम एक ही समय में वास्तविक गेमपैड और वर्चुअल गेमपैड दोनों को पहचानता है, और इसके परिणामस्वरूप "डुप्लिकेशन" (दोहरीकरण) की समस्या होती है। अधिक जानकारी के लिए, कृपया अनुभाग 15 देखें।

ऐसे गेम जो XInput के माध्यम से चलते हैं (अधिकांश आधुनिक गेम), वे वास्तविक DualShock डिवाइस को नहीं पहचानते हैं - केवल JoyControl से वर्चुअल गेमपैड को ही पहचानते हैं। उनके लिए HidHide की आवश्यकता नहीं होती है।

2. मुख्य विंडो



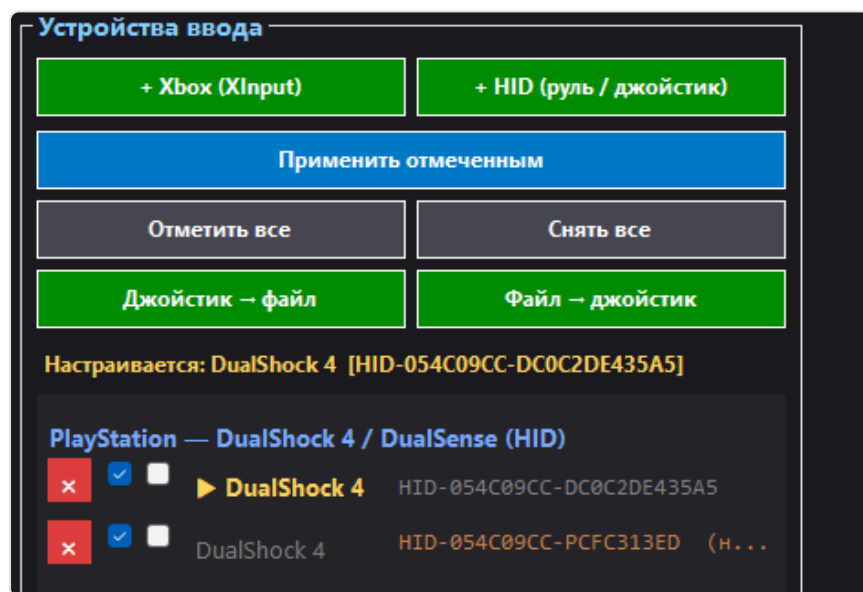
मुख्य विंडो: ऊपर प्रोफाइल और सामान्य बटन, बाईं ओर जॉयस्टिक, और दाईं ओर गेमपैड का चित्र।

- **ऊपरी पैनल** में ये विकल्प मौजूद हैं: प्रोफाइल का चयन, प्रोफाइल... , प्रोफाइल को पूरी तरह से सहेजना और लोड करना, एक्शन मैपिंग , डिफ़ॉल्ट पर रीसेट करना , और इंटरफ़ेस की भाषा।
- **बाएं तरफ, इनपुट डिवाइस (इनपुट उपकरण) दिए गए हैं।** इसमें सभी प्रोफाइल वाले जॉयस्टिक, उनकी आईडी, चेकबॉक्स और समूह संचालन शामिल हैं।
- **दाएं तरफ गेमपैड की तस्वीर है।** यह वास्तविक समय में दिखाता है कि खेल, चुने हुए गेमपैड से क्या जानकारी प्राप्त कर रहा है। **आप तस्वीर पर क्लिक कर सकते हैं:** ट्रिगर, स्टिक या बटन पर क्लिक करने से उनके संबंधित सेटिंग्स खुल जाएंगी।
- **चित्र के नीचे, चयनित गेमपैड के लिए मैक्रो दिए गए हैं:** प्रत्येक आइकन एक नियम का प्रतिनिधित्व करता है, और उस पर क्लिक करने से उस नियम का स्रोत खुल जाएगा।

बाईं और दाईं ओर के हिस्सों के बीच की विभाजक रेखा को माउस से खींचा जा सकता है। विंडो का आकार और विभाजक रेखा की स्थिति याद रखी जाती है जब आप माउस का बटन छोड़ते हैं।

3. कई जॉयस्टिक और उनकी आईडी

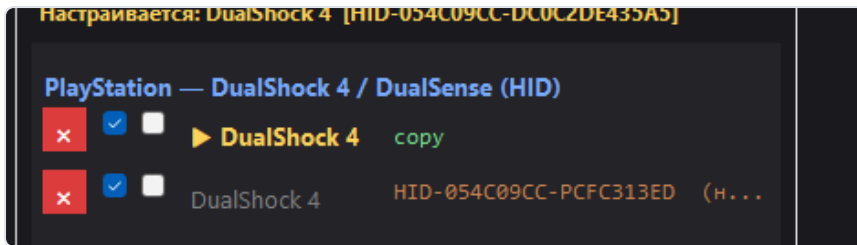
यह प्रोग्राम किसी भी संख्या में गेमपैड को सपोर्ट करता है। प्रत्येक गेमपैड को एक अद्वितीय आईडी (ID) मिलता है: ब्लूटूथ गेमपैड के लिए, यह उसका मैक एड्रेस होता है, इसलिए दो समान ड्यूलशॉक (DualShock) भी अलग-अलग पहचाने जाते हैं। प्रोग्राम, कनेक्शन के समय, गेमपैड की आईडी के आधार पर स्वचालित रूप से उसकी सेटिंग्स को ढूंढ लेता है, भले ही वह किसी अन्य यूएसबी पोर्ट से जुड़ा हो।



डिवाइस की सूची: ► - वह जॉयस्टिक जिसे वर्तमान में कॉन्फ़िगर किया जा रहा है।

पंक्ति आइटम।	यह क्या करता है:
✗	इसकी सेटिंग्स सहित, प्रोफाइल से हटाएँ।
पहला टिक मार्क	कार्यप्रणाली: जॉयस्टिक के लिए एक वर्चुअल एक्सबॉक्स गेमपैड बनाया जाता है।
दूसरा टिक मार्क	चयनित: यह व्यक्ति सामूहिक अभियानों में भाग लेता है।
नाम	क्लिक करें - इस जॉयस्टिक को कॉन्फ़िगर करें। डबल-क्लिक करें - नाम बदलें।
ID	क्लिक करें - आईडी को क्लिपबोर्ड में कॉपी करें।

यहां क्लिक करें: जॉयस्टिक आईडी पर क्लिक करें - क्लिक करने पर, एक सेकंड के लिए एक हरा आइकन (कॉपी) दिखाई देगा, और पूरा आईडी कॉपी होकर क्लिपबोर्ड में आ जाएगा।



आईडी कॉपी होने की पुष्टि।

महत्वपूर्ण: सभी सेटिंग्स विंडो उस **चयनित** (►) गेमपैड को प्रभावित करती हैं। यदि गेमपैड बंद है, तो "कॉन्फ़िगर किया जा रहा है" वाला टेक्स्ट नारंगी रंग में दिखाई देगा और एक चेतावनी प्रदर्शित होगी: **"यह गेमपैड कनेक्टेड नहीं है।"** इसका मतलब है कि आपके द्वारा किए गए बदलाव उस गेमपैड पर लागू नहीं होंगे जो आपके हाथ में है। कनेक्टेड गेमपैड के नाम पर क्लिक करें।

समूह संचालन

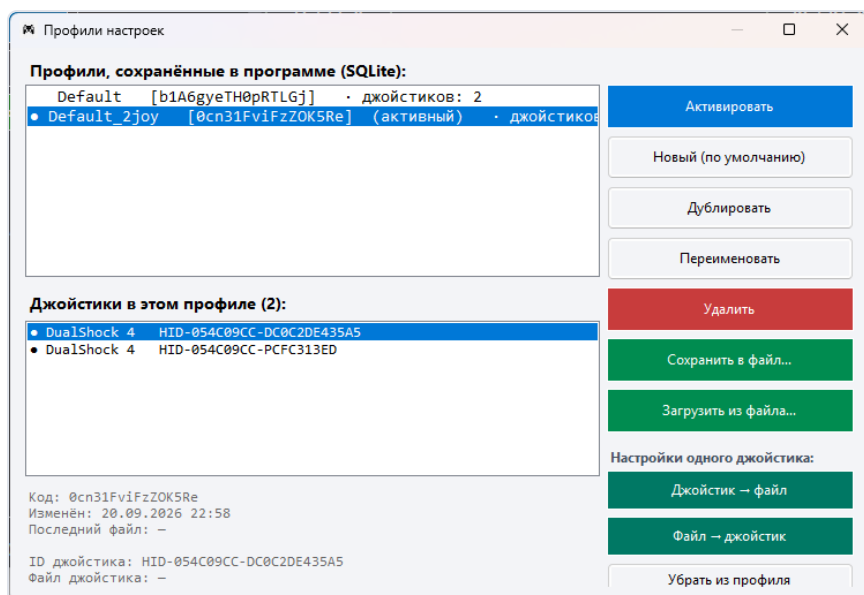
- चयनित पर लागू करें - यह विकल्प चयनित (►) जॉयस्टिक की सभी सेटिंग्स को उन जॉयस्टिक्स पर कॉपी कर देता है जिन पर "चयनित" का निशान लगा है।
- सभी का चयन करें / सभी हटाएं — जल्दी से चेकबॉक्स पर निशान लगाने के लिए।
- जॉयस्टिक → फ़ाइल - एक जॉयस्टिक की सेटिंग्स को एक अलग .joy.json फ़ाइल में सहेजें।
- फ़ाइल → जॉयस्टिक - यह विकल्प फ़ाइल से सेटिंग्स को केवल चयनित जॉयस्टिक में लोड करेगा। यदि अन्य जॉयस्टिक भी चुने गए हैं, तो प्रोग्राम आपसे पूछेगा कि क्या आप इन सेटिंग्स को सभी चयनित जॉयस्टिक पर लागू करना चाहते हैं। आप एक सामान्य प्रोफाइल फ़ाइल भी उपयोग कर सकते हैं: यदि उसमें कई जॉयस्टिक के लिए सेटिंग्स हैं, तो प्रोग्राम आपको यह चुनने के लिए कहेगा कि आप किस जॉयस्टिक के लिए सेटिंग्स लोड करना चाहते हैं।

विंडोज़, गेम को अधिकतम **चार** एक्सइनपुट गेमपैड (नियंत्रक) तक ही सपोर्ट करता है। यह प्रोग्राम अधिक गेमपैड को सपोर्ट कर सकता है, लेकिन गेम केवल पहले चार गेमपैड को ही पहचानेगा।

4. प्रोफाइल और फाइलें

प्रोफाइल एक संपूर्ण सेट है: सभी जॉयस्टिक और प्रत्येक की सेटिंग्स। प्रोफाइल की संख्या असीमित हो सकती है, उदाहरण के लिए, विभिन्न खेलों के लिए।

कहां क्लिक करें: प्रोफाइल... को ऊपरी पैनल पर।



профайл विंडो: प्रत्येक प्रोफाइल में जॉयस्टिक की संख्या दिखाई देती है, और नीचे चयनित प्रोफाइल के जॉयस्टिक और उनकी आईडी दिखाई जाती हैं।

- सक्रिय करें, नया, डुप्लिकेट करें, नाम बदलें, हटाएं - प्रोफाइल के साथ काम करना।
- फ़ाइल में सहेजें... / फ़ाइल से लोड करें... - पूरी प्रोफाइल।
- "एक **जॉयस्टिक की सेटिंग्स**" नामक ब्लॉक आपको किसी विशेष जॉयस्टिक की फ़ाइल को **किसी भी** प्रोफ़ाइल में सहेजने या लोड करने की अनुमति देता है, भले ही वह प्रोफ़ाइल सक्रिय न हो। इसके अलावा, आप इस प्रोफ़ाइल से जॉयस्टिक की सेटिंग्स को हटा भी सकते हैं।
- ● - जॉयस्टिक में अपनी सेटिंग्स हैं; ○ - इसे अभी तक कॉन्फ़िगर नहीं किया गया है और यह प्रोफाइल की सामान्य सेटिंग्स का उपयोग करता है।

प्रत्येक जॉयस्टिक अपने संबंधित फ़ाइल को याद रखता है: जब आप दोबारा डेटा सहेजते हैं, तो प्रोग्राम **उसी फ़ाइल** को फिर से लिखने का विकल्प देगा।

5. L2 / R2 ट्रिगर

यहां क्लिक करें: गेमपैड के चित्र पर **L2 / LT** या **R2 / RT** पर क्लिक करें।

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

Мертвая 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

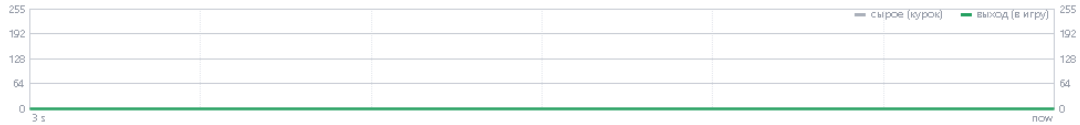
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ L2 → R2 (ОБЩЕЕ ДЛЯ ОБОИХ ТРИГГЕРОВ)

☐ 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

Заккрыть

даएं ट्रिगर की सेटिंग्स। सभी बदलाव तुरंत लागू होते हैं और सेव हो जाते हैं।

सेटिंग	यह कैसे काम करता है
न्यूनतम	प्रवेश सीमा: जो भी मान इस सीमा से कम होगा, उसे शून्य माना जाएगा, और बाकी मान 0 से 255 की पूरी रेंज में फैल जाएंगे। उदाहरण: यदि "न्यून" (न्यूनतम) मान 10 सेट किया गया है, तो यह झनझनाहट को कम करेगा, लेकिन ट्रिगर अभी भी पूरी गति प्रदान करेगा।
अधिक	ऊपरी सीमा: खेल कभी भी इस मान से अधिक प्राप्त नहीं करेगा।
डेड ज़ोन	जो मान प्रवेश सीमा से कम होगा, उसे बिना फैलाव के 0 में बदल दिया जाएगा।
वक्र।	-20: यह एक "नरम शुरुआत" प्रदान करता है, जो शुरुआती गति में सटीक नियंत्रण देता है; +20: यह एक "तेज़ प्रतिक्रिया" प्रदान करता है।
तुरंत, 0 पर / अधिकतम पर।	यदि ट्रिगर पूरी तरह से छोड़ा जाता है या पूरी तरह से दबाया जाता है, तो यह बिना किसी देरी के सक्रिय हो जाएगा।
R2 से L2 को घटाएं।	दौड़ के लिए: ब्रेक, एक्सीलेरेटर को कम करता है, और "गुणांक" बल को निर्धारित करता है। इसके विपरीत भी एक विकल्प मौजूद है।
दबाना / छोड़ना।	स्मूथिंग क्षेत्र: चयनित गति के हिस्से में, मान तुरंत नहीं बढ़ते या घटते हैं, बल्कि प्रति इकाई मिलीसेकंड में एक देरी के साथ बदलते हैं। आप 10 तक स्मूथिंग क्षेत्र बना सकते हैं, और ओवरलैपिंग क्षेत्र एक साथ काम करेंगे।

खंडों को कैसे जोड़ें: + खंड — एक खंड; 0 से 255 तक की संख्या को N में विभाजित करें — सीधे N बराबर खंड। ऊपर दिया गया लाइव ग्राफ दिखाता है कि आउटपुट कैसे इनपुट से पीछे रह रहा है।

6. स्टिक और ड्रिफ्ट

कहाँ क्लिक करें: गेमपैड के चित्र में बाईं या दाईं ओर स्थित स्टिक पर क्लिक करें।

Настройки левого стика

Настройки левого стика

Изменения применяются и сохраняются сразу

Мёртвые зоны, диапазон, чувствительность

☐ Полностью отключить

☐ Включить ремап / свои мёртвые зоны

Внутренняя мёртвая зона (%) — центр, убирает дрейф:
8,5

Внешняя мёртвая зона (%) — край, обрезает максимум:
95,0

Макс. диапазон X (%):
100

☐ Растянуть до полного диапазона X

☐ Всегда максимум по X (в пределах диапазона)

Макс. диапазон Y (%):
100

☐ Растянуть до полного диапазона Y

☐ Всегда максимум по Y (в пределах диапазона)

Чувствительность X / Y (-10 = плавный старт, +10 = очень резкий):
X: 0
Y: 0

Вживую: двигайте стик и смотрите, как выход отстаёт

сырое (курсор)

выход (в игру)

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

Закрыть

बाएं स्टिक की सेटिंग: बाईं ओर डेड ज़ोन और रेंज दिखाई देती है, जबकि दाईं ओर स्मूथिंग क्षेत्र और एक लाइव ग्राफ प्रदर्शित होते हैं।

- रीमैप/कस्टम डेडज़ोन को सक्रिय करें - यह मुख्य विकल्प है। इसके बिना, डेडज़ोन की सेटिंग्स लागू नहीं होंगी।
- आंतरिक डेड ज़ोन - यह स्टिक के केंद्र में होने वाली गति की सीमा को कम करता है। आमतौर पर यह 8-15% होता है।
- बाहरी डेड ज़ोन - यह वह क्षेत्र है जहाँ स्टिक को पूरी तरह से अंदर धकेला जाता है।
- अधिकतम X/Y रेंज, फैलाएं, हमेशा अधिकतम - प्रत्येक अक्ष पर गति की सीमा को सीमित या बढ़ाएं।
- एक्स/वाई संवेदनशीलता - यह प्रतिक्रिया का ग्राफ है।
- विचलन/वापसी - यह स्मूथिंग (चिकनाई) वाले क्षेत्र हैं, जैसे कि ट्रिगर्स में होते हैं। प्रत्येक क्षेत्र में, X और Y अक्षों पर टिक मार्क दर्शाते हैं कि वह क्षेत्र किन अक्षों पर प्रभाव डालता है।

यदि स्टिक (स्टिक) घूम रही है और उस पर कोई मैक्रो (मैक्रो) सेट है, तो वह घूमना मैक्रो को सक्रिय कर देगा। आंतरिक डेड ज़ोन (डेड ज़ोन) के साथ रीमैपिंग (रीमैपिंग) सक्षम करें - स्थिर अवस्था में, स्टिक शून्य मान देगा।

7. मैक्रो: बुनियादी बातें

मैक्रो एक नियम है जो इस प्रकार है: "स्रोत एक निश्चित अवस्था में होने पर → अन्य तत्व पर की जाने वाली क्रिया।" स्रोत निम्नलिखित में से कोई भी हो सकता है:

- कार्यप्रणाली का क्षेत्र या ट्रिगर - मैक्रो तब तक काम करता है जब तक कि उसकी सीमा में मान मौजूद रहता है;
- बटन - मैक्रो तब तक सक्रिय रहता है जब तक कि यह बटन दबा हुआ रहता है (अनुभाग 11)।

एक मैक्रो जो किसी विशिष्ट क्षेत्र या ट्रिगर पर लागू होता है।

1. स्टिक" या "ट्रिगर" का वह भाग खोलें और एक क्षेत्र बनाएं।
2. **खंड संख्या** पर क्लिक करें" - "1 + ।
3. गेमपैड का चित्र खुलेगा। "लक्ष्य" (**लक्ष्य**) पर क्लिक करें: यह बटन, ट्रिगर या स्टिक हो सकता है। फिर, स्टिक के लिए, दिशा चुनें।



मैक्रो के लिए लक्ष्य का चयन।

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	✓	✓

Макрос: R2 / RT Следовать

0 255 11 P 0

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
---	---	----	----	--------	---	---

Макрос:

1,0

Отменить изменения и закрыть

Заккрыть

एक क्षेत्र के नीचे, एक मैक्रो पंक्ति दिखाई दे रही है: "सक्रिय ✓", "लक्ष्य", "मोड", "आउटपुट रेंज", "प्राथमिकता (P)", " - सभी पैरामीटर", "x - हटाएं"।

नियम के सभी पैरामीटर।

कहां क्लिक करें: मैक्रो बार में मौजूद चिह्न वाले बटन पर क्लिक करें।

Параметры макроса

Параметры макроса

Источник: LS

Цель: R2 / RT

Режим: Следовать

Направление сгика: Любое направление (по модулю)

Выкл. от (0-255): 0

Выкл. до (0-255): 255

☐ Реверс: источник растёт — цель падает

Сочетание с физическим: Больше из двух

Приоритет: 0

тайминги

Задержка срабатывания: 0 μs

Задержка отпускания: 0 μs

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

"मैक्रो विकल्प" नामक विंडो।

पैरामीटर।	अर्थ।
लक्ष्य।	यह मैक्रो किस तत्व पर काम करता है?
नियम/व्यवस्था/शासन।	लक्ष्य के साथ क्या होता है - अनुभाग 8.
स्टिक दिशा	स्रोत-स्टिक के लिए: कोई भी दिशा, केवल ऊपर/दाएं या केवल नीचे/बाएं।
आउटपुट: से/तक	लक्ष्य का मान क्या है? "रिवर्स" मोड में, स्रोत बढ़ रहा है, जबकि लक्ष्य घट रहा है।
भौतिक संयोजन	बड़ा मान; भौतिक परिवर्तन; जोड़ना - इसका मतलब है कि आप जो भौतिक मान दे रहे हैं, उसमें यह जोड़ा जाएगा, और अन्य मैक्रो भी , जो समान प्राथमिकता और "जोड़ना" मोड में हैं।
प्राथमिकता	यदि एक ही लक्ष्य पर कई मैक्रो लागू होते हैं, तो सबसे बड़ा मैक्रो प्रभावी होगा। यदि वे बराबर हैं, तो "बंद" मैक्रो सबसे शक्तिशाली होता है।
विलंब	सक्रियण और निष्क्रियण का समय माइक्रोसेकंड में: 10,000 = 10 मिलीसेकंड। सक्रियण के दौरान, स्रोत को उस समय अवधि के भीतर रहना होगा।

8. मैक्रो मोड

नियम/व्यवस्था/शासन।	यह क्या करता है:	उदाहरण
अनुसरण करना।	लक्ष्य स्रोत की नकल करता है: इसकी सीमा को लक्ष्य की आउटपुट सीमा में परिवर्तित किया जाता है। यह केवल स्रोत-स्टिक या ट्रिगर के लिए है।	स्टिक धीरे-धीरे आगे की ओर दबाव डालती है।
पकड़ना।	जब स्रोत सक्रिय होता है, तो "निकास तक" मान के साथ लक्ष्य बटन दबाया जाता है।	L1, L2 को दबाए रखता है।
नाड़ी।	जब कोई मान निर्दिष्ट समय के लिए सक्रिय होता है, तो लक्ष्य एक बार दबाया जाता है।	A बटन को थोड़े समय के लिए दबाने पर, यदि जॉयस्टिक तेजी से हिलाया जाता है।
टॉगल (एक प्रकार का स्विच या लीवर)	प्रत्येक सक्रियण लक्ष्य को चालू या बंद करता है।	एक बार दबाने पर झुकना, और फिर से दबाने पर सीधा होना।
टर्बो	जब स्रोत सक्रिय होता है, तो लक्ष्य एक निश्चित अवधि के लिए दबाया और छोड़ा जाता है।	स्वचालित फायरिंग।
बंद करें।	लक्ष्य लॉक है, भले ही उसे शारीरिक रूप से दबाया गया हो। यह पूरे जॉयस्टिक के लिए भी काम करता है।	L2 को दबाए रखने के दौरान जॉयस्टिक को निष्क्रिय करें।
अनुक्रम।	क्रियाओं का क्रम: तत्व, मान, कितने समय तक रखना है, विराम - अनुभाग 10।	एक बटन से कॉम्बो अटैक।

9. संयोजन: शर्तें

शर्तें यह सवाल हल करती हैं कि "अगर दो या अधिक तत्वों पर एक साथ क्लिक किया जाए तो क्या करना चाहिए।" मैक्रो केवल तभी चलेगा जब सभी शर्तें पूरी हो जाएंगी। शर्त निम्नलिखित में से कोई भी हो सकती है:

- **बटन** - यह दबा हुआ है;
- **ट्रिगर या स्टिक** — इसकी वैल्यू एक निश्चित सीमा में आती है, उदाहरण के लिए, "L2 बटन आधा दबाया गया: 128–255";
- यदि किसी भी विकल्प के आगे "x" का निशान है, तो इसका मतलब है कि वह बटन दबाया नहीं गया है या मान उस निर्धारित सीमा के बाहर है।

एक नियम के तहत, अधिकतम चार शर्तें लगाई जा सकती हैं।

यहां बताया गया है कि कहां क्लिक करना है: मैक्रो में **आइकन पर क्लिक करें** → "शर्त" ब्लॉक पर जाएं → "+ शर्त जोड़ें" पर क्लिक करें → चित्र में दिए गए तत्व पर क्लिक करें। एनालॉग सिग्नल के लिए, एक रेंज निर्धारित करें।

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

यह मैक्रो केवल तभी काम करता है जब L1 और बटन दबाए हुए हों, और L2 बटन आधा से अधिक दबाया गया हो।

दो-बटन वाला संयोजन "L1 + R1 → क्रिया": R1 बटन के मैक्रो (अनुभाग 11) खोलें, एक मैक्रो जोड़ें जिसमें वांछित लक्ष्य और L1 शर्त हो। तीन बटनों के लिए, एक और शर्त जोड़ें।

10. अनुक्रम

एक "सक्रियण" (activation) एक साथ कई क्रियाओं का एक क्रम होता है, जो समय के अनुसार व्यवस्थित होते हैं। प्रत्येक चरण में: एक तत्व, एक मान (बटन के लिए, शून्य से अधिक मान का मतलब है कि बटन दबा हुआ है), कितने समय तक इसे बनाए रखना है, और उसके बाद कितना समय रुकना है। इसमें अधिकतम 16 चरण हो सकते हैं। "दोहराएँ" (repeat) वाला टिक बॉक्स, क्रियाओं के इस क्रम को तब तक दोहराता रहता है जब तक कि स्रोत और शर्तें बनी रहती हैं।

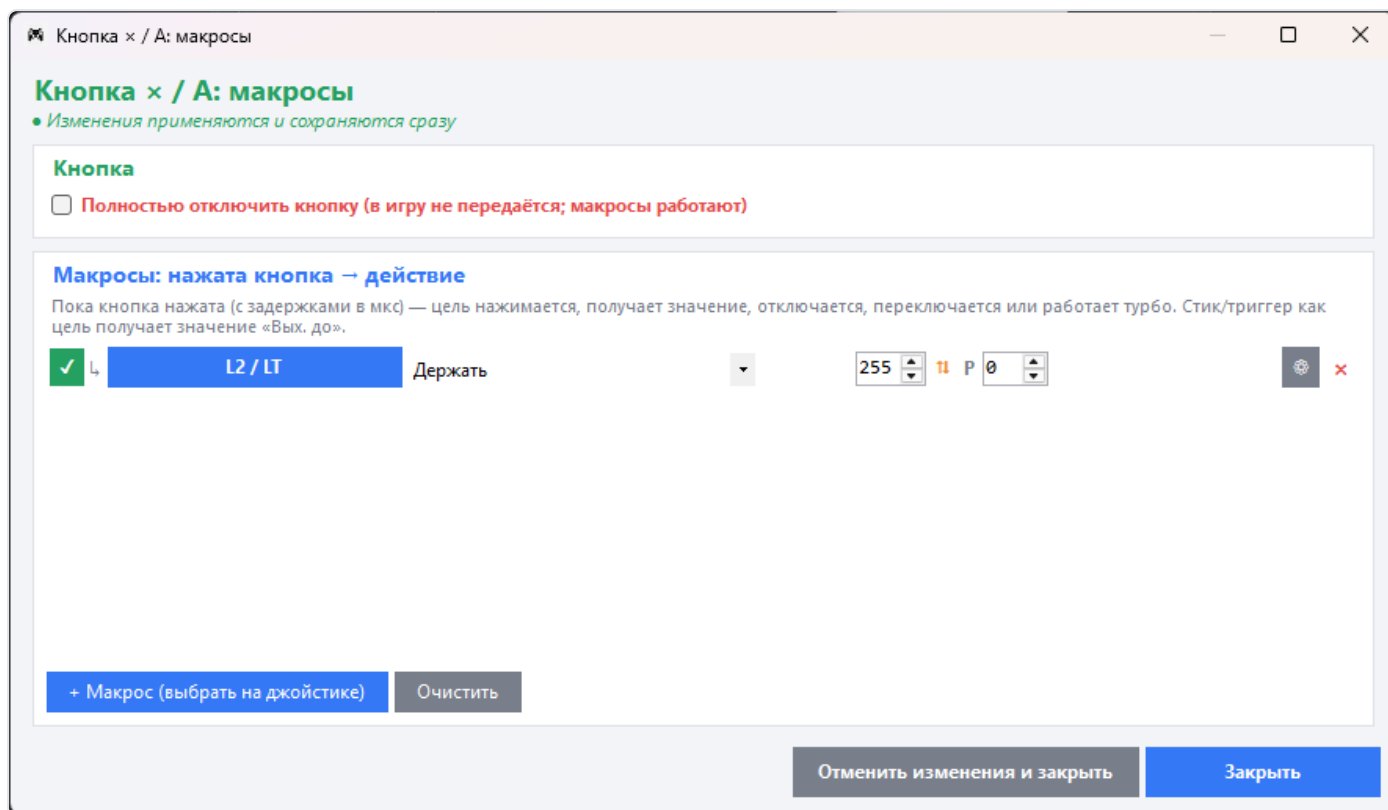
यहां क्लिक करें: मैक्रो में → मोड: अनुक्रम → + चरण जोड़ें → चित्र में किसी तत्व पर क्लिक करें। तीर ↑ ↓ क्रम बदलते हैं, × चरण को हटा देता है।

"अनुक्रम" मोड: सामान्य लक्ष्य और आउटपुट फ्रील्ड छिपे होते हैं, प्रत्येक चरण में वे अलग-अलग होते हैं। शर्तें सामान्य रूप से काम करती हैं।

तीन चरण: $x \rightarrow \square \rightarrow \triangle$, प्रत्येक 60 मिलीसेकंड तक रहता है, जिसमें 60 मिलीसेकंड का विराम होता है।

11. बटन मैक्रो

कहाँ क्लिक करें: गेमपैड के चित्र पर दिए गए बटन (×, ○, □, △, L1, R1, दिशात्मक बटन, शेयर, विकल्प, PS, टचपैड) पर क्लिक करें।

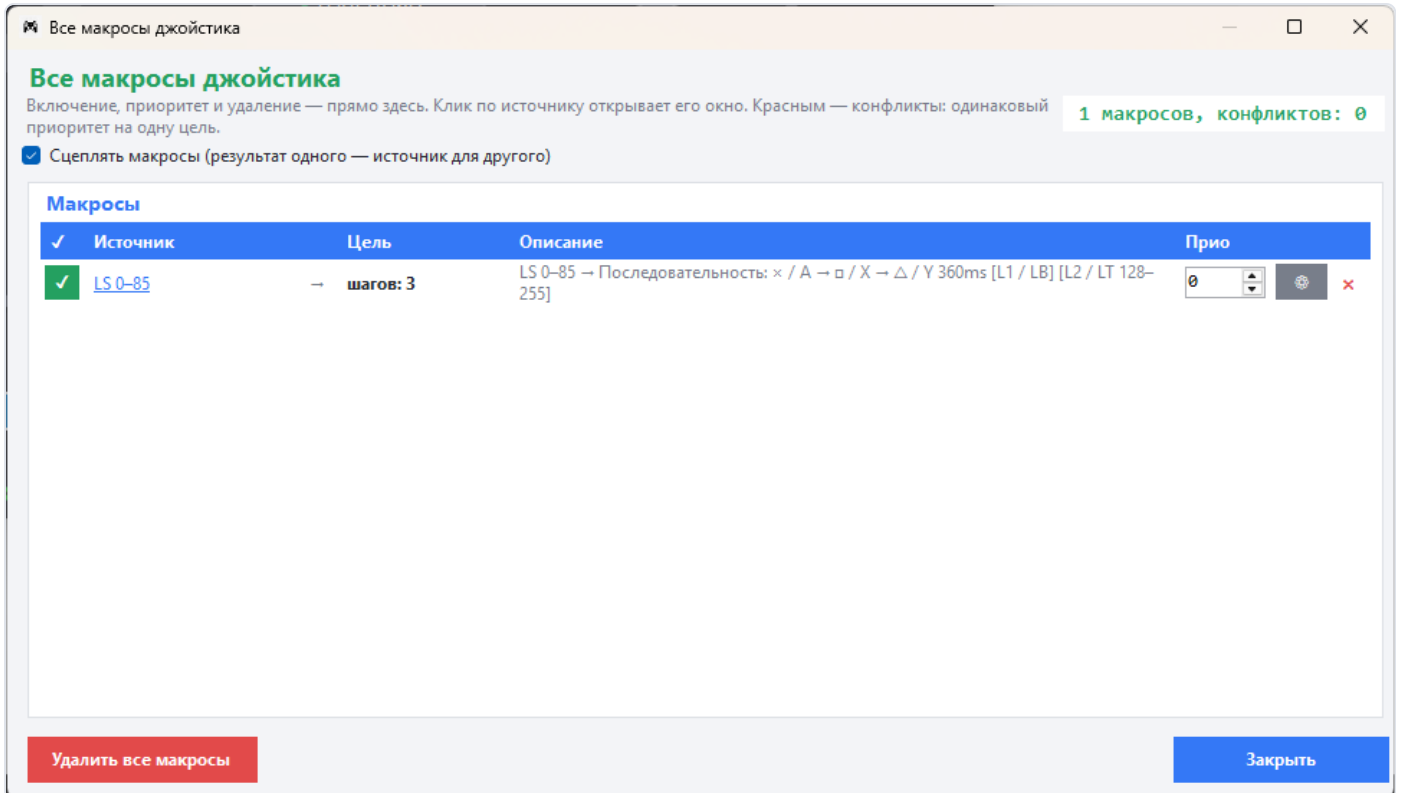


× / А бटन: जब तक यह दबा हुआ है, L2 बटन 255 तक दबा रहता है।

- + मैक्रो (नियंत्रक पर चुनें) - एक नियम जोड़ने के लिए और फिर लक्ष्य का चयन करने के लिए।
- **बटन को पूरी तरह से निष्क्रिय करना** - इस विकल्प को चुनने पर, बटन गेम में काम करना बंद कर देता है, लेकिन इसके मैक्रो (macros) अभी भी सक्रिय रहते हैं। इस तरह, आप बटन को पूरी तरह से किसी अन्य कार्य के लिए पुनः असाइन कर सकते हैं।
- सभी मोड, शर्तें और अनुक्रम, जॉयस्टिक और ट्रिगर्स की तरह ही काम करते हैं।

12. सभी मैक्रो और कनेक्शन

कहाँ क्लिक करना है: "गेमपैड को चित्र के अनुसार अनुकूलित करें" विकल्प पर क्लिक करें।



Чуने गए जॉयстик के सभी मैक्रो एक ही तालिका में प्रदर्शित होते हैं।

- चालू/बंद, प्राथमिकता, और - ये सभी सीधे तालिका में मौजूद हैं। स्रोत पर क्लिक करने से उसकी विंडो खुल जाती है।
- **लाल रंग** से उन संघर्षों को दर्शाया गया है: दो मैक्रो (macros) एक ही लक्ष्य पर समान प्राथमिकता के साथ काम कर रहे हैं, और यह स्पष्ट नहीं है कि कौन जीतेगा।
- **सभी मैक्रो हटाएं** - शुरुआत एक नई, खाली फ़ाइल से करें।
- **मैक्रो को जोड़ना** - एक नियम का परिणाम दूसरे नियम के लिए स्रोत बन जाता है। उदाहरण के लिए, "x → L2" और "L2 रेंज में → R1" एक साथ काम करेंगे, और यह एक ही "x" बटन के क्लिक से शुरू होगा। डिफ़ॉल्ट रूप से, यह सुविधा बंद होती है: इस तरह, पहले की तरह, तैयार प्रोफाइल काम करते रहेंगे। गहराई की सीमा तीन चरणों तक है, और लूप बनाना संभव नहीं है।

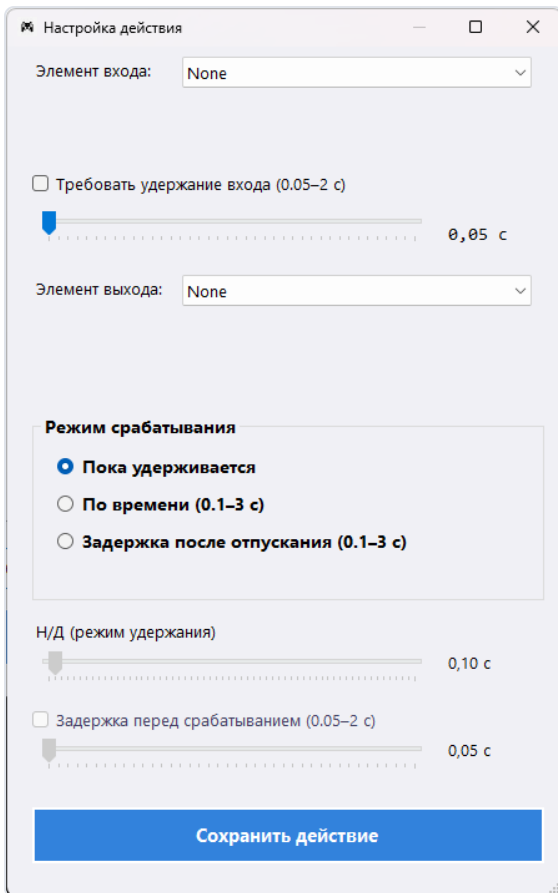
मैक्रो गेमपैड की तस्वीर में दिखाए गए हैं।

- **हरे रंग की रेखाएं** स्रोत से लक्ष्य तक जाती हैं। रेखाओं की श्रृंखला प्रत्येक तत्व की ओर जाती है, और "#1", "#2", "#3" लेबल चरणों के नंबर दर्शाते हैं।
- **"तत्व के नीचे की धारियाँ"**: 0-255 का पैमाना: स्रोत पर हरी धारियाँ सक्रियण की सीमा दर्शाती हैं, जबकि लक्ष्य पर नारंगी धारियाँ आउटपुट की सीमा दर्शाती हैं।
- **हरा बिंदु** - इसका मतलब है कि इस तत्व में मैक्रो मौजूद हैं।

13. एक्शन मैपिंग

"इनपुट → आउटपुट" का सरल रीमैपिंग, जिसमें सक्रियण थ्रेशोल्ड, होल्ड और टाइमिंग शामिल हैं, यह प्रोफाइल के लिए सामान्य है।

यहां क्लिक करें: ऊपरी पैनल में "एक्शन मैपिंग" पर जाएं → "जोड़ें" बटन पर क्लिक करें।



इनपुट तत्व, आउटपुट तत्व और मोड: यह तब तक सक्रिय रहता है जब तक आप इसे दबाए रखते हैं, या एक निश्चित समय के लिए, या बटन छोड़ने के बाद एक निश्चित अंतराल के लिए।

ज्यादातर कार्यों के लिए, मैक्रो (खंड 7-12) अधिक सुविधाजनक होते हैं: उनमें अधिक मोड, शर्तें, अनुक्रम और चित्र पर स्पष्ट रेखाएं होती हैं।

14. तैयार रेसिपी

स्टिक का विचलन (ड्रिफ्ट) हटाएं।

स्टिक → "रीमैप/कस्टम डेडज़ोन सक्षम करें" → आंतरिक डेडज़ोन 10-12%। लाइव ग्राफ पर जांच करें: आराम की स्थिति में, आउटपुट लाइन शून्य पर होनी चाहिए।

ट्रिगर की झनझनाहट (ट्रिबल) को हटाएं, बिना इसकी पूरी गति खोए।

ट्रिगर → न्यून = 5-10। इसके नीचे की सभी वैल्यू शून्य हो जाएंगी, और शेष वैल्यू 255 तक बढ़ जाएंगी।

रेस के लिए स्मूथ थ्रॉटल (एक्सेलेरेटर)।

R2 → 0-255 के मानों को N में विभाजित करें = 3, "दबाव" ब्लॉक में, पहले चरण में प्रति इकाई 1-3 मिलीसेकंड का विलंब। सटीक शुरुआत के लिए वक्र -5...-10 होना चाहिए। यदि आवश्यक हो, तो **L2 को R2 से घटाएं**।

दो बटनों का संयोजन: $L1 + x \rightarrow R2$

"x" बटन → "मैक्रो" "+" → लक्ष्य R2, "होल्ड" मोड →  → शर्त **L1**। यदि L1 बटन नहीं दबाया गया है, तो "x" बटन सामान्य रूप से काम करेगा।

एक बटन दबाने पर लगातार हमले।

बटन → मैक्रो → → मोड: "अनुक्रम" → चरण: × → □ → △, प्रत्येक चरण 60/60 मिलीसेकंड का। लगातार अनुक्रम के लिए, "दोहराएँ" का उपयोग करें।

ऑटो-फायर (स्वचालित फायरिंग)।

बटन R1 दबाने पर, R2 लक्ष्य के साथ एक मैक्रो सक्रिय होता है, जो "टर्बो" मोड में चला जाता है, और इसकी अवधि 80 से 120 मिलीसेकंड होती है।

दो खिलाड़ी, दो गेमपैड।

दोनों गेमपैड को कनेक्ट करें - प्रत्येक गेमपैड अपनी आईडी के साथ सूची में दिखाई देगा। पहले गेमपैड को कॉन्फ़िगर करें, दूसरे गेमपैड के आगे "चयनित" बॉक्स को टिक करें और फिर "चयनित" पर क्लिक करके "लागू करें" बटन दबाएं। इसके बाद, प्रत्येक गेमपैड को अलग-अलग कॉन्फ़िगर किया जा सकता है।

सेटिंग्स को नए गेमपैड पर स्थानांतरित करें।

पुराना जॉयस्टिक → जॉयस्टिक → फ़ाइल . नया जॉयस्टिक - नाम पर क्लिक करें → फ़ाइल → जॉयस्टिक .

15. यदि कुछ काम नहीं कर रहा है

लक्षण।	कारण और समाधान।
संशोधन काम नहीं कर रहे हैं	संभवतः, एक निष्क्रिय जॉयस्टिक कॉन्फ़िगर किया जा रहा है - "कॉन्फ़िगर किया जा रहा है" पंक्ति नारंगी रंग में है। कनेक्टेड जॉयस्टिक के नाम पर क्लिक करें।
ट्रिगर अपने आप सक्रिय हो रहा है	इस ट्रिगर के लिए जॉयस्टिक पर सेट किए गए मैक्रो की जांच करें: जॉयस्टिक का विचलन मैक्रो को सक्रिय कर सकता है। आपको जॉयस्टिक के "डेड ज़ोन" (अनुभाग 6) को समायोजित करने की आवश्यकता है या मैक्रो स्रोत की सीमा को 10 पर सेट करने की आवश्यकता है।
गेम में चरित्र "दोहरा" हो रहा है	यह गेम वास्तविक गेमपैड और वर्चुअल गेमपैड दोनों को पहचानता है। HidHide स्थापित करें: "एप्लिकेशन" टैब पर जाएं → "+" पर क्लिक करें → "JoyControl.exe" जोड़ें; फिर "डिवाइस" टैब पर जाएं → "वायरलेस कंट्रोलर" पर टिक करें; गेमपैड को फिर से कनेक्ट करें। क्रम महत्वपूर्ण है: पहले प्रोग्राम को "सफ़ेद सूची" में जोड़ें, फिर उसे छिपाएं।
गेम, गेमपैड को नहीं पहचान पा रहा है	ViGEmBus ड्राइवर की जांच करें: सुनिश्चित करें कि "काम कर रहा है" का विकल्प सही ढंग से चुना गया है और जॉयस्टिक ठीक से काम कर रही है।
पांचवा जॉयस्टिक गेम में दिखाई नहीं दे रहा है	विंडोज की सीमा: XInput गेम्स को चार से अधिक गेमपैड नहीं दिखाता है।
दूसरा DualShock ब्लूटूथ के माध्यम से कनेक्ट नहीं हो रहा है	ब्लूटूथ सेटिंग्स में पुराने "वायरलेस कंट्रोलर" प्रविष्टियों को हटा दें, एक पेपर क्लिप का उपयोग करके गेमपैड को रीसेट करें (L2 के पीछे का छेद), और शेयर + PS बटन को बार-बार झिलमिलाने तक दबाकर पेयरिंग मोड को सक्रिय करें। या, बस इसे केबल से कनेक्ट करें।