

PANDUAN PENGGUNA

ENGI Live JoyControl

Setiap gamepad – baik itu DualShock 4, DualSense, Xbox, setir, atau joystick HID – dapat diubah menjadi gamepad Xbox virtual yang dapat dikenali oleh semua game. Setiap tombol, stik, dan pemicu dapat dikonfigurasi secara individual: zona mati, kelancaran, kurva, makro, kombinasi, dan urutan. Anda dapat menggunakan banyak sekali joystick, dan setiap joystick dapat memiliki pengaturan yang berbeda.



Daftar Isi

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Persyaratan Sistem | 8. Mode Makro |
| 2. Jendela Utama | 9. Kombinasi: kondisi |
| 3. Beberapa Joystick dan ID-nya | 10. Urutan |
| 4. Profil dan File | 11. Makro tombol |
| 5. Tombol L2 / R2 | 12. Semua makro dan penggabungan |
| 6. Stick dan Pergeseran (Drift) | 13. Pemetaan aksi |
| 7. Makro: Dasar-dasar | 14. Resep siap pakai |
| | 15. Jika ada yang tidak berfungsi |

1. Persyaratan Sistem

- **ViGEmBus** adalah driver untuk pengontrol game virtual. Tanpa driver ini, program tidak akan dapat membuat pengontrol Xbox. Pada baris status di bagian bawah jendela, seharusnya tertulis " `Driver ViGEmBus: OK` "; jika tidak, tombol instalasi akan muncul di tempat yang sama.
- **HidHide** bersifat opsional. Hanya diperlukan jika permainan mendeteksi baik pengontrol fisik (gamepad) maupun pengontrol virtual secara bersamaan, yang dapat menyebabkan karakter menjadi "terduplikat". Informasi lebih lanjut dapat ditemukan di bagian 15.

Game yang menggunakan XInput (sebagian besar game modern) tidak mendeteksi kontroler fisik DualShock sama sekali – hanya kontroler virtual dari JoyControl. Untuk game tersebut, HidHide tidak diperlukan.

2. Jendela Utama



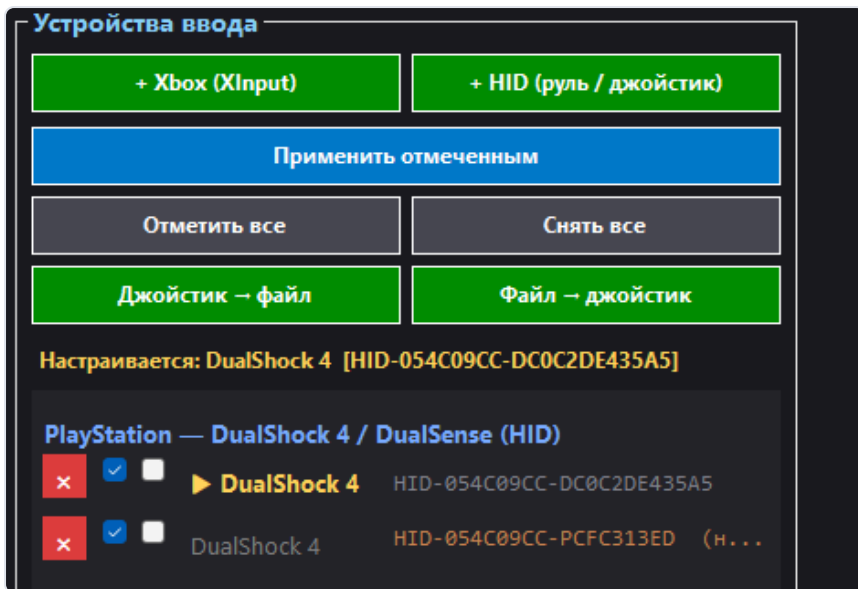
Jendela utama: di bagian atas terdapat profil dan tombol umum, di sebelah kiri terdapat joystick, dan di sebelah kanan terdapat gambar kontroler.

- **Panel atas** – pemilihan profil, **Профили...**, penyimpanan dan pemuatan profil secara keseluruhan, **Пемetaan tindakan**, **Кембалikan ke pengaturan awal**, bahasa antarmuka.
- **Di sebelah kiri terdapat perangkat input.** Ini mencakup semua joystick yang terdaftar, ID mereka, tanda centang, dan operasi grup.
- **Di sebelah kanan adalah gambar gamepad (pengontrol).** Gambar ini menampilkan secara *real-time* informasi yang diterima oleh permainan dari pengontrol yang dipilih. **Anda dapat mengklik gambar tersebut:** tombol, stik, atau tombol lainnya akan membuka pengaturan terkait.
- **Di bawah gambar terdapat makro** dari joystick yang dipilih: setiap ikon mewakili satu aturan, dan mengkliknya akan menampilkan sumber aturan tersebut.

Pembatas antara bagian kiri dan kanan dapat diatur dengan mouse. Ukuran jendela dan posisi pembatas akan disimpan ketika Anda melepaskan tombol mouse.

3. Beberapa Joystick dan ID-nya

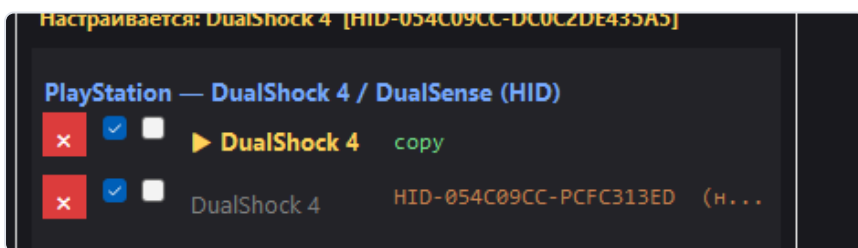
Program ini mendukung **sejumlah gamepad (stik kontrol) yang tidak terbatas**. Setiap gamepad mendapatkan **ID (identifikasi)** yang unik: untuk gamepad Bluetooth, ID tersebut adalah alamat MAC-nya, sehingga dua gamepad DualShock yang identik akan memiliki ID yang berbeda. Berdasarkan ID ini, program secara otomatis menemukan pengaturan gamepad saat terhubung, bahkan jika terhubung ke port USB yang berbeda.



Daftar perangkat: ► – joystick yang sedang dikonfigurasi.

Elemen baris	Apa yang dilakukan
✕	Hapus joystick dari profil dan beserta semua pengaturannya.
Centang pertama	Berfungsi: Untuk stik, dibuatlah pengontrol Xbox virtual.
Centang kedua	Dipilih: Berpartisipasi dalam operasi kelompok.
Nama	Klik sekali untuk mengonfigurasi joystick ini. Klik dua kali untuk mengubah namanya.
ID	Klik untuk menyalin ID ke clipboard.

Cara penggunaan: Klik pada ID joystick. Sebuah ikon hijau bertuliskan "**copy**" akan muncul sebentar, dan ID lengkapnya akan otomatis disalin ke clipboard.



Konfirmasi penyalinan ID.

Penting. Semua pengaturan jendela akan memengaruhi **joystick** yang (►) dipilih. Jika joystick tidak terhubung, baris "Sedang Dikonfigurasi" akan berubah menjadi oranye dengan peringatan "**joystick ini tidak terhubung**"—perubahan yang Anda lakukan tidak akan memengaruhi pengontrol yang sedang Anda gunakan. Klik pada nama joystick yang terhubung.

Operasi kelompok

- **Terapkan ke yang terpilih** — Menyalin semua pengaturan dari joystick yang dipilih (►) ke joystick-joystick yang memiliki tanda centang "terpilih".
- **Pilih semua** / **Hapus semua** — Memungkinkan untuk dengan cepat memilih atau menghapus semua item.
- **Joystick → file** — Simpan konfigurasi **satu** joystick ke dalam file terpisah dengan format **.joy.json**.

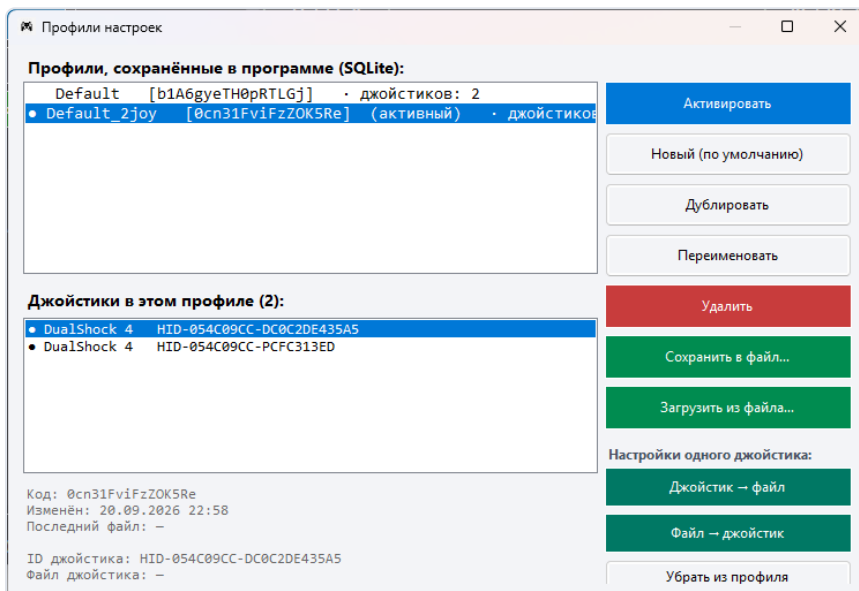
- **File → joystick** — Memuat pengaturan dari file, tetapi hanya diterapkan ke joystick yang dipilih. Jika opsi lain dipilih, program akan menanyakan apakah pengaturan tersebut akan diterapkan ke semua joystick yang dipilih. File profil biasa juga dapat digunakan: jika file tersebut berisi pengaturan untuk beberapa joystick, program akan menawarkan pilihan untuk memilih joystick mana yang akan menggunakan pengaturan tersebut.

Windows hanya mendukung maksimal **empat** pengontrol XInput untuk sebuah game. Program ini mungkin mendukung lebih banyak, tetapi game hanya akan mengenali empat pengontrol pertama.

4. Profil dan File

Profil adalah kumpulan lengkap: semua kontrol dan pengaturan untuk setiap profil. Anda dapat membuat sejumlah profil yang Anda inginkan, misalnya, untuk berbagai jenis permainan.

Di mana harus menekan: **Profil...** pada bilah atas.



Jendela profil: Untuk setiap profil, Anda dapat melihat jumlah joystick yang tersedia. Di bawahnya, ditampilkan joystick yang dipilih dari profil tersebut beserta ID-nya.

- **Aktifkan**, **Baru**, **Duplikat**, **Ganti nama**, **Hapus** — operasi pada profil.
- **Simpan ke file...** / **Muat dari file...** — Menyimpan seluruh profil.
- Blok "**Pengaturan satu joystick**" memungkinkan Anda untuk menyimpan atau memuat file konfigurasi untuk joystick tertentu ke dalam **profil** apa pun, bahkan profil yang tidak aktif, dan menghapus konfigurasi tersebut dari profil.
- ● - Pengontrol memiliki pengaturan khusus; ○ - Pengontrol belum dikonfigurasi dan menggunakan pengaturan profil umum.

Setiap joystick memiliki **file konfigurasinya** sendiri. Ketika Anda menyimpan ulang pengaturan, program akan menawarkan untuk menimpa file yang sama.

5. Tombol L2 / R2

Cara menekan: Klik pada tombol **L2 / LT** atau **R2 / RT** pada gambar kontroler.

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)

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. Клики по номеру участка (#) — добавит 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. Клики по номеру участка (#) — добавит 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

Пенгатуран пемичу канан. Семуа перубахан дитерapkan dan disimpan secara instan.

Pengaturan	Cara kerja
Min	Ambang batas: semua nilai di bawah ambang batas dianggap nol, dan sisa rentang nilai akan tersebar di seluruh rentang 0–255. Contoh: Jika "Min" diatur ke 10, ini akan mengurangi getaran, tetapi pemicu masih memberikan output maksimal.
Maks	Batas atas: nilai output tidak akan pernah melebihi nilai ini.
Zona mati	Nilai yang lebih rendah dari ambang batas akan diubah menjadi 0 tanpa perlu penyesuaian.
Kurva	–20: memberikan respons awal yang lembut dan kontrol yang presisi di awal pergerakan pemicu. +20: memberikan respons yang lebih cepat.
Segera, ke 0 / ke maksimum	Pemicu yang ditekan sepenuhnya atau dilepaskan sepenuhnya akan memberikan respons tanpa penundaan.
Kurangkan L2 dari R2	Untuk balapan: rem mengurangi kecepatan, " Pengali " menentukan kekuatan pengereman. Ada juga opsi sebaliknya.
TEKAN / LEPASKAN	Area kelancaran: pada bagian tertentu dari pergerakan pemicu, nilai akan meningkat atau menurun tidak secara instan, tetapi dengan penundaan dalam milidetik untuk setiap unit. Hingga 10 area kelancaran dapat digunakan, dan efeknya akan ditambahkan.

Cara menambahkan bagian: + Segmen — satu bagian; Bagi 0–255 menjadi N — langsung membuat N bagian yang sama. Grafik interaktif di atas menunjukkan bagaimana keluaran tertinggal dari input.

6. Stick dan Pergeseran (Drift)

Cara mengoperasikan: Klik pada stik kiri atau stik kanan pada gambar pengontrol (gamepad).

Настройки левого стика

Настройки левого стика

Изменения применяются и сохраняются сразу

Мёртвые зоны, диапазон, чувствительность

☐ Полностью отключить

☐ Включить ремап / свои мёртвые зоны

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

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

Макс. диапазон X (%): 100

☐ Растянуть до полного диапазона X

☐ Всегда максимум по X (в пределах диапазона)

Макс. диапазон Y (%): 100

☐ Растянуть до полного диапазона Y

☐ Всегда максимум по Y (в пределах диапазона)

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

X: 0

Y: 0

Вживую: двигайте стик и смотрите, как выход отстаёт

ОТКЛОНЕНИЕ — плавный уход от центра

Амплитуда 0–255 = полный ход стика от центра. X / Y = на какие оси действует участок (оба = на обе). Пересечения складываются. Клик по номеру участка (#) — добавить макрос пока источник в диапазоне участка, действие над другим элементом. Макросы работают, даже если участок выключен.

✓	#	От	До	мс/ед.	X	Y
✓	1 +	0	85	1,0	✓	✓
✓	2 +	85	170	1,0	✓	✓
✓	3 +	170	255	1,0	✓	✓

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

Пенгатуран стик kiri: di sebelah kiri terdapat zona mati dan rentang nilai, sedangkan di sebelah kanan terdapat area kelancaran dan grafik visual.

- **Aktifkan pengaturan ulang (remap) / zona mati khusus** — ini adalah opsi utama. **Tanpa mengaktifkan opsi ini, nilai zona mati tidak akan diterapkan.**
- **Zona mati internal** – menghilangkan pergeseran stik di bagian tengah. Biasanya berkisar antara 8–15%.
- **Zona mati eksternal** adalah batas gerakan, di mana tongkat dianggap telah mencapai posisi paling ujung.
- **Rentang maksimum X / Y, Perluas, Selalu maksimum** — untuk membatasi atau memperluas jangkauan gerakan pada setiap sumbu.
- **Sensitivitas X/Y** – kurva respons.
- **PENGATURAN / PEMBALIKAN** — Area kontrol kelancaran, seperti pada pemicu; setiap area kontrol memiliki tanda centang X dan Y yang menunjukkan sumbu mana yang dipengaruhi.

Jika stik bergerak tanpa kendali (dreyf), dan terdapat makro yang terpasang padanya, gerakan tersebut akan mengaktifkan makro. Aktifkan pengaturan ulang (remap) dengan zona mati internal – saat stik tidak bergerak, ia akan memberikan nilai nol.

7. Makro: Dasar-dasar

Makro adalah aturan yang menyatakan: "**Sumber** dalam keadaan tertentu → **Tindakan** yang dilakukan pada elemen lain." Sumber dapat berupa:

- **Bagian eksekusi** atau pemicu — makro akan berjalan selama nilai berada dalam rentang yang ditentukan;
- **tombol** — Makro akan berjalan selama tombol tersebut ditekan (bagian 11).

Makro pada bagian sambungan atau pemicu

1. Buka jendela "stick" atau "trigger" dan buat sebuah area.
2. Klik pada **nomor lahan** — .
3. Sebuah gambar kontroler akan muncul. Klik pada target yang diinginkan: tombol, pemicu, atau stik. Kemudian, pilih arah untuk stik tersebut.



Memilih tujuan makro.

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)

3 s

pow

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	✓	✗
✓	1	R2 / RT		Следовать	✗	✗
		0	255	P	0	
✓	2 +	85	170	1,0	✓	✗
✓	3 +	170	255	1,0	✓	✗

+ Участок

Очистить

Разбить 0–255 на N

3

ms

1,0

ВОЗВРАТ — плавное возвращение к центру

Амплитуда 0–255 = полный ход стика от центра. X / Y = на какие оси действует участок (оба = на обе). Пересечения складываются. Клик по номеру участка (#) — добавить макрос: пока источник в диапазоне участка, действие над другим элементом. Макросы работают, даже если участок выключен.

✓	#	От	До	мс/ед.	X	Y
---	---	----	----	--------	---	---

+ Участок

Очистить

Разбить 0–255 на N

3

ms

1,0

Отменить изменения и закрыть

Заккрыть

Di bawah area yang dipilih, muncul baris makro dengan opsi berikut: aktif (✓), tujuan, mode, rentang keluaran, prioritas (P), ⚙ (semua parameter), ✕ (hapus).

Semua parameter dari aturan tersebut

Di mana harus menekan: tombol ⚙ yang terletak di baris makro.

Параметры макроса

Параметры макроса

Источник: LS

Цели:

R2 / RT

Режим:

Следовать

Цель повторяет источник: диапазон участка [От, До] → выход [Вых. от, Вых. до]. С реверсом — наоборот (источник растёт, цель падает).

Направление стика:

Любое направление (по модулю)

Вых. от (0–255):

0

Вых. до (0–255):

255

Реверс источника растёт — цель падает

Сочетание с физическим:

Большее из двух

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 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 задаётся диапазон. До 4 условий.

условий нет — правило работает всегда

+ Добавить условие

Отмена

OK

Jendela "Оpsi Makro".

Parameter	Makna
Tujuan	Elemen apa yang dipengaruhi oleh makro tersebut.
Mode	Apa yang sebenarnya terjadi pada target — Bagian 8.
Arah stik	Untuk sumber berbentuk stik: hanya ke atas/kanan atau hanya ke bawah/kiri.
Output dari/ke	Apa yang dimaksud dengan "target" dalam konteks ini. " Revers " menunjukkan bahwa sumber (misalnya, harga saham) meningkat, sementara target (misalnya, harga jual) menurun.
Terhubung dengan perangkat fisik	Lebih besar; Ganti fisik; Jumlahkan — tambahkan ke nilai yang Anda tekan secara fisik, dan ke makro lainnya dengan prioritas yang sama dan mode "Jumlahkan" yang sama.
Prioritas	Jika beberapa makro berlaku untuk satu target, makro dengan nilai yang lebih besar akan menang. Jika nilainya sama, "Nonaktif" akan lebih kuat dari yang lain.
Penundaan	Waktu aktif dan nonaktif dalam mikrodetik: 10.000 = 10 ms. Waktu aktif adalah durasi yang harus sumber berada dalam rentang tersebut.

8. Mode Makro

Mode	Apa yang dilakukan	Contoh
Mengikuti	Target meniru sumber: rentang target dihitung ulang menjadi rentang output sumber. Hanya berlaku untuk sumber berbentuk stik atau pemicu.	Stik secara perlahan menekan pedal gas.
Memegang	Selama sumber aktif, tombol target ditekan dengan nilai "Waktu Keluar".	Tombol L1 menahan tombol L2.
Pulsa	Saat memasuki rentang, tombol target ditekan sekali dalam waktu yang ditentukan.	Tekanan singkat pada tombol A saat stik bergerak tiba-tiba.
Aktifkan/Nonaktifkan	Setiap kali tombol ditekan, target akan aktif atau nonaktif.	Satu tekanan untuk jongkok, satu tekanan lagi untuk berdiri.
Turbo	Selama sumber aktif, tombol target ditekan dan dilepas dengan interval yang ditentukan.	Mode tembak otomatis.
Nonaktifkan	Target terkunci, bahkan jika tombolnya ditekan secara fisik. Fungsi ini berlaku untuk seluruh stik.	Nonaktifkan stik selama tombol L2 masih ditekan.
Urutan	Urutan langkah: elemen, nilai, durasi penekanan, jeda – bagian 10.	Serangan kombinasi dengan satu tombol.

9. Kombinasi: kondisi

Kondisi-kondisi ini menjawab pertanyaan "**apa yang harus dilakukan jika dua elemen atau lebih ditekan.**" Makro akan dijalankan hanya jika **semua** kondisi terpenuhi. Kondisi tersebut dapat berupa:

- **tombol** — tombol tersebut ditekan;

- **Tombol atau stik** — nilainya berada dalam rentang tertentu, misalnya "tombol L2 ditekan lebih dari setengahnya: 128–255";
- Setiap opsi yang memiliki tanda centang "**sebaliknya**" berarti tombol tersebut tidak ditekan atau nilainya berada di luar rentang yang ditentukan.

Satu aturan dapat memiliki hingga empat kondisi.

Cara mengakses: ⚙ pada makro → blok **KONDISI** → + Tambahkan kondisi → klik elemen pada gambar.
Untuk tipe analog, tentukan rentang nilainya.

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

Makro ini berfungsi hanya jika tombol L1 **dan** L2 ditekan, dengan L2 ditekan lebih dari setengahnya.

Kombinasi dua tombol "L1 + R1 → tindakan": Aktifkan makro tombol R1 (bagian 11), tambahkan makro dengan tujuan dan kondisi L1 yang diinginkan. Untuk kombinasi tiga tombol, tambahkan satu kondisi lagi.

10. Urutan

Satu aktivasi melibatkan serangkaian tindakan yang terjadi secara berurutan. Setiap langkah terdiri dari elemen, nilai (untuk tombol, nilai lebih besar dari nol berarti tombol ditekan), durasi, dan jeda setelahnya. Hingga 16 langkah dapat dikonfigurasi. Jika kotak centang "**ulangi terus**" dicentang, rangkaian tindakan akan terus berulang selama sumber dan kondisi yang ditentukan terpenuhi.

Cara penggunaan: ⚙ pada makro → **Mode: Urutan** → + Tambahkan langkah → klik elemen pada gambar.
Panah ↑ ↓ mengubah urutan, ✕ menghapus langkah.

Параметры макроса

Параметры макроса

Источник: LS

Цель: R2 / RT

Режим: Последовательность

Направление сдвига: Любое направление (по модулю)

Приоритет: 0

тайминги

Задержка срабатывания: 0 μs

Задержка отпуская: 0 μs

Микросекунды: 10000 = 10 мс. Срабатывание — источник должен пробыть в диапазоне это время; отпуская — 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 задается диапазон. До 4 условий.

L1 / LB ☐ наоборот

L2 / LT в диапазоне 128 - 255 ☐ наоборот

+ Добавить условие

Отмена OK

Mode "Urutan": bidang tujuan dan keluaran umum disembunyikan, dan setiap langkah memiliki bidangnya sendiri. Kondisi tetap berfungsi.

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

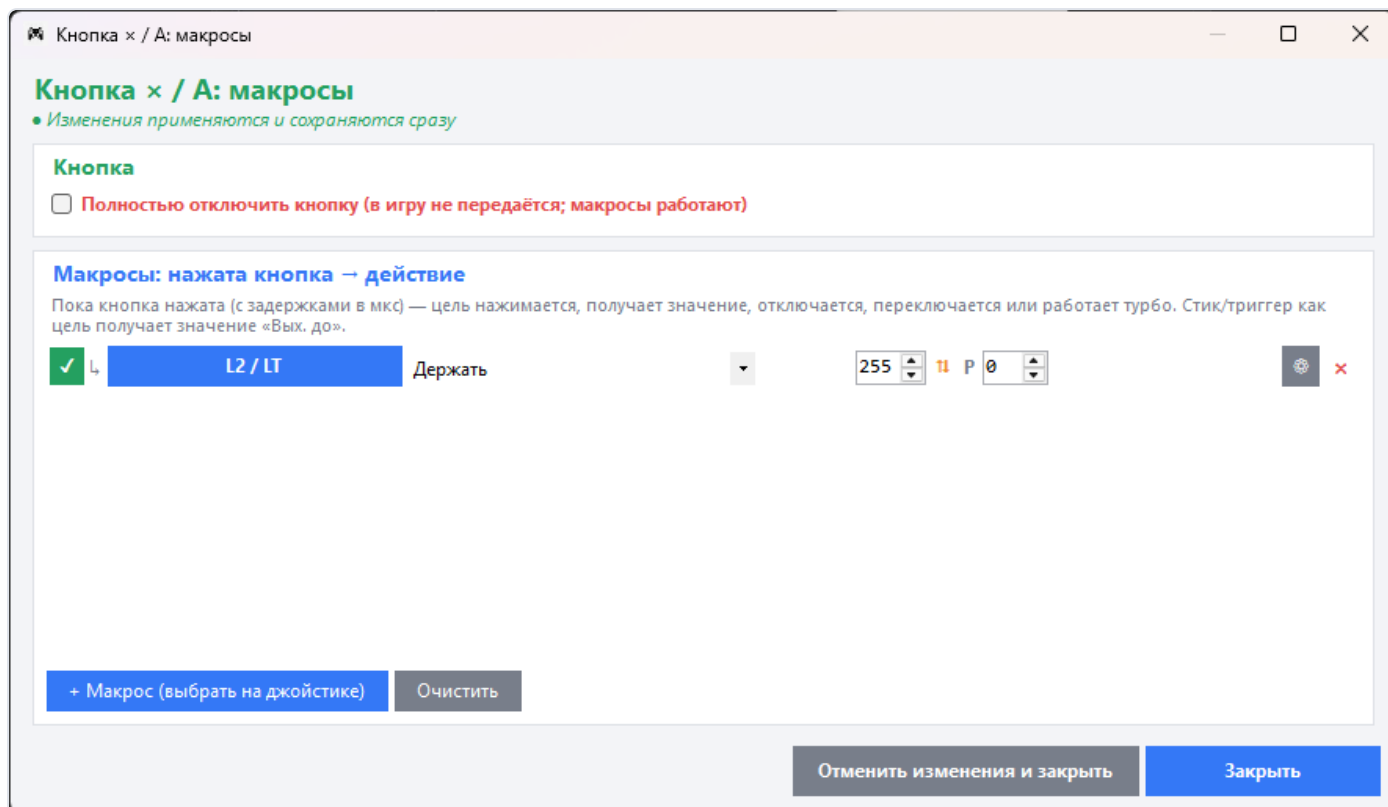
☐ повторять по кругу

всего: 360 мс

Три langkah: × → □ → △, setiap langkah berlangsung selama 60 milidetik dengan jeda 60 milidetik.

11. Makro tombol

Di mana harus menekan: Klik pada tombol yang ditunjukkan pada gambar pengontrol (×, ○, □, △, L1, R1, tombol silang, Share, Options, PS, touchpad).

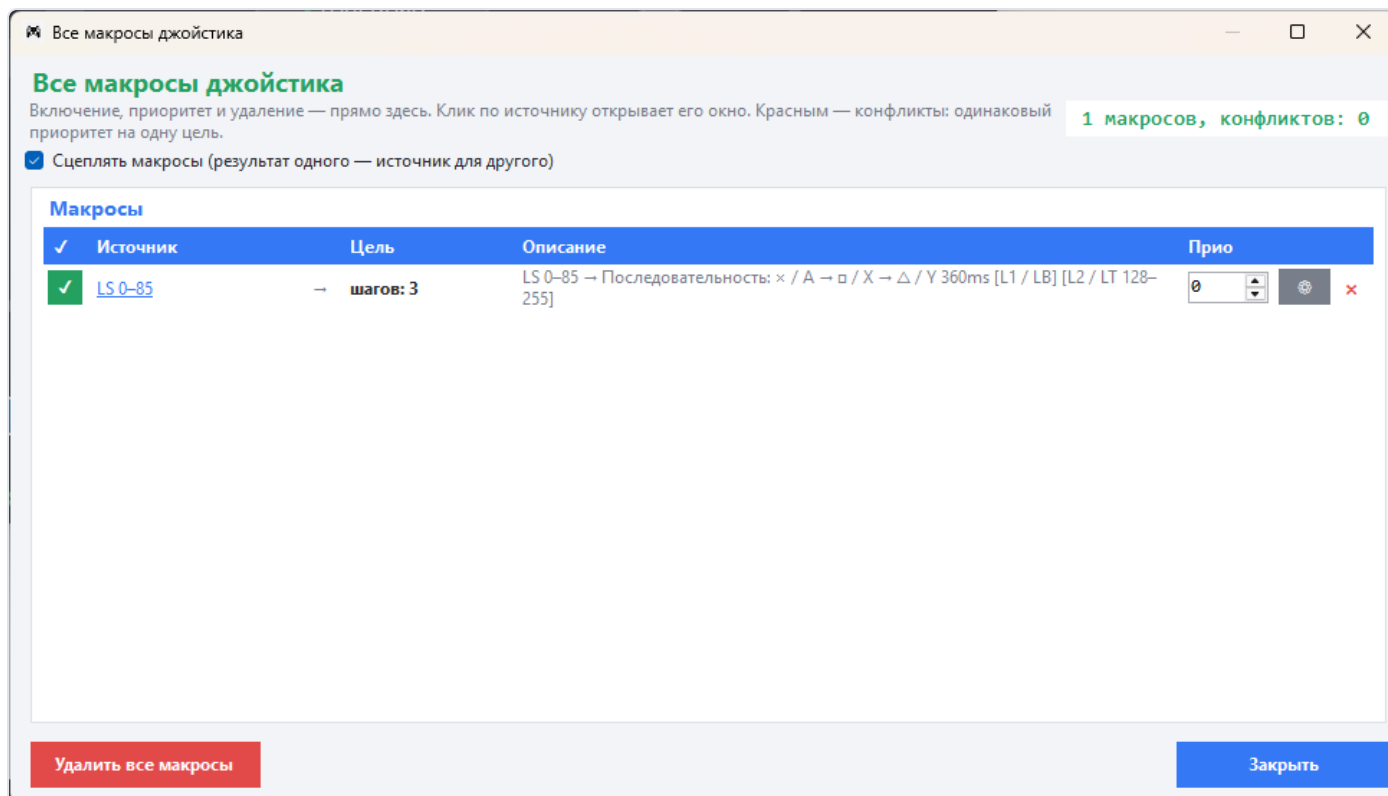


Томбол x / A: Selama tombol ini ditekan, nilai L2 akan meningkat hingga mencapai 255.

- **+ Макро (пilih di pengontrol)** — Tambahkan aturan dan pilih tujuan.
- **Nonaktifkan tombol sepenuhnya** — Tombol tersebut tidak akan berfungsi dalam permainan, tetapi makro yang terkait dengannya tetap aktif. Dengan cara ini, tombol tersebut dapat sepenuhnya dipetakan ulang.
- Semua mode, kondisi, dan urutan berfungsi dengan cara yang sama seperti pada stik dan pemicu.

12. Semua makro dan penggabungan

Di mana harus menekan: **Konfigurasi** yang terletak di bawah gambar kontroler.



Semua makro yang tersedia untuk joystick yang dipilih ditampilkan dalam satu tabel.

- Aktifkan, prioritas, , dan — semuanya ditampilkan langsung di dalam tabel. Mengklik pada sumber akan membuka jendela terkait.
- **Dengan warna merah** ditandai konflik: dua perintah (macro) yang ditujukan pada target yang sama dengan prioritas yang sama, sehingga tidak jelas siapa yang akan menang.
-  Hapus semua makro — Mulai dari awal, tanpa ada pengaturan sebelumnya.
- **Menghubungkan Makro** — Hasil dari satu aturan menjadi sumber bagi aturan lainnya. Misalnya, "x → L2" dan "L2 dalam rentang → R1" akan bekerja secara berurutan hanya dengan satu tekanan tombol x. Secara default, fitur ini dinonaktifkan: sehingga profil yang sudah ada berfungsi seperti sebelumnya. Kedalaman penghubungan dibatasi hingga tiga tahap, dan tidak boleh terjadi perulangan.

Seperti yang terlihat pada gambar pengontrol (gamepad), ada makro yang ditampilkan

- **Garis-garis berwarna** hijau menunjukkan jalur dari sumber ke tujuan. Urutan garis-garis tersebut mengarah ke setiap elemen, dan label **#1, #2, #3** menunjukkan nomor langkah-langkahnya.
- **Garis di bawah elemen** — skala 0–255: warna hijau pada sumber menunjukkan rentang aktivasi, sedangkan warna oranye pada target menunjukkan rentang keluaran.
- **Titik hijau**— menunjukkan bahwa elemen tersebut memiliki makro.

13. Pemetaan aksi

Konfigurasi sederhana yang melibatkan pemetaan "masukan → keluaran" dengan ambang batas aktivasi, durasi, dan pengaturan waktu adalah karakteristik umum dari profil tersebut.

Di mana harus mengklik:  Pemetaan tindakan pada bilah atas →  Tambah .

Настройка действия

Элемент входа: None

☐ Требовать удержание входа (0.05–2 с)

0,05 с

Элемент выхода: None

Режим срабатывания

☒ Пока удерживается

☐ По времени (0.1–3 с)

☐ Задержка после отпущания (0.1–3 с)

Н/Д (режим удержания)

0,10 с

☐ Задержка перед срабатыванием (0.05–2 с)

0,05 с

Сохранить действие

Elemen input, elemen output, dan mode: dapat diaktifkan saat ditekan, berdasarkan waktu, atau dengan penundaan setelah dilepas.

Untuk sebagian besar tugas, makro (bagian 7–12) lebih nyaman digunakan karena memiliki lebih banyak mode, kondisi, urutan, dan tampilan visual yang jelas pada gambar.

14. Resep siap pakai

Menghilangkan pergeseran pada stik

Stick → **Aktifkan pengaturan ulang (remap) atau zona mati khusus** → Zona mati internal 10–12%. Periksa melalui grafik langsung: saat tidak digunakan, garis output seharusnya berada pada nol.

Menghilangkan getaran pada tombol, tanpa mengurangi rentang gerak penuh

Pemicu → **Min** = 5–10. Semua nilai di bawah ini akan menjadi nol, dan nilai yang tersisa akan meningkat hingga 255.

Akselerasi yang halus untuk balapan

R2 → Bagi rentang 0–255 menjadi $N = 3$ dalam blok TEKAN, dengan penundaan 1–3 ms per unit pada bagian pertama. Kurva –5...–10 untuk memulai gerakan dengan presisi. Jika diinginkan, **kurangkan L2 dari R2**.

Kombinasi dua tombol: L1 + x → R2

Tombol x → Makro + → target R2, mode **Tahan** → ⚙ → kondisi **L1**. Jika tombol L1 tidak ditekan, tombol x berfungsi seperti biasa.

Satu tombol untuk serangkaian pukulan

Tombol → makro →  → mode **Urutan** → langkah × → □ → △ dengan durasi 60/60 ms. Untuk rangkaian yang berkelanjutan, **ulangi terus**.

Tembakan otomatis

Tombol R1 → makro dengan tujuan R2 → mode **Turbo** → durasi 80–120 ms.

Dua pemain menggunakan dua pengontrol

Hubungkan kedua pengontrol (gamepad). Setiap pengontrol akan muncul dalam daftar dengan ID-nya. Konfigurasi pengontrol pertama, lalu centang pengontrol kedua pada opsi "dipilih" dan klik **Terapkan ke yang dipilih**. Selanjutnya, setiap pengontrol akan dikonfigurasi secara terpisah.

Memindahkan pengaturan ke pengontrol baru

Joystick lama → **Joystick → file**. Joystick baru — klik pada namanya → **File → joystick**.

15. Jika ada yang tidak berfungsi

Gejala	Penyebab dan solusi
Perbaikan "tidak berfungsi"	Kemungkinan besar, stik yang tidak aktif sedang dikonfigurasi – baris "Mengkonfigurasi" berwarna oranye. Klik pada nama stik yang terhubung.
Tombol pemicu (trigger) berbunyi sendiri	Periksa makro pada stik yang terkait dengan tombol pemicu ini: pergerakan stik mungkin memicu makro. Anda mungkin perlu mengatur zona mati (dead zone) stik (bagian 6) atau rentang sumber makro dari 10.
Karakter "berduplikat" dalam game	Aplikasi ini dapat mendeteksi baik pengontrol fisik (gamepad) maupun yang virtual. Ikuti langkah-langkah berikut: Instal HidHide: buka tab Aplikasi → klik tanda "+" → tambahkan JoyControl.exe;; kemudian buka tab Perangkat → centang opsi "Wireless Controller"; lalu, sambungkan kembali gamepad. Urutan langkahnya penting: pertama, tambahkan program ke daftar putih (whitelist), kemudian sembunyikan.
Game tidak mendeteksi pengontrol (gamepad)	Periksa Driver ViGEmBus: OK dan pastikan tanda centang pertama yang menunjukkan "berfungsi" pada joystick sudah tercentang.
Stik kelima tidak terlihat dalam game	Batasan Windows: XInput hanya mengirimkan maksimal empat pengontrol ke game.
Pengontrol DualShock kedua tidak terhubung melalui Bluetooth	Hapus entri "Wireless Controller" yang lama di pengaturan Bluetooth, reset pengontrol dengan menggunakan klip kertas (lubang di bagian belakang dekat tombol L2), aktifkan mode berpasangan dengan menekan tombol Share + PS hingga lampu berkedip dua kali dengan cepat. Atau, cukup hubungkan dengan kabel.