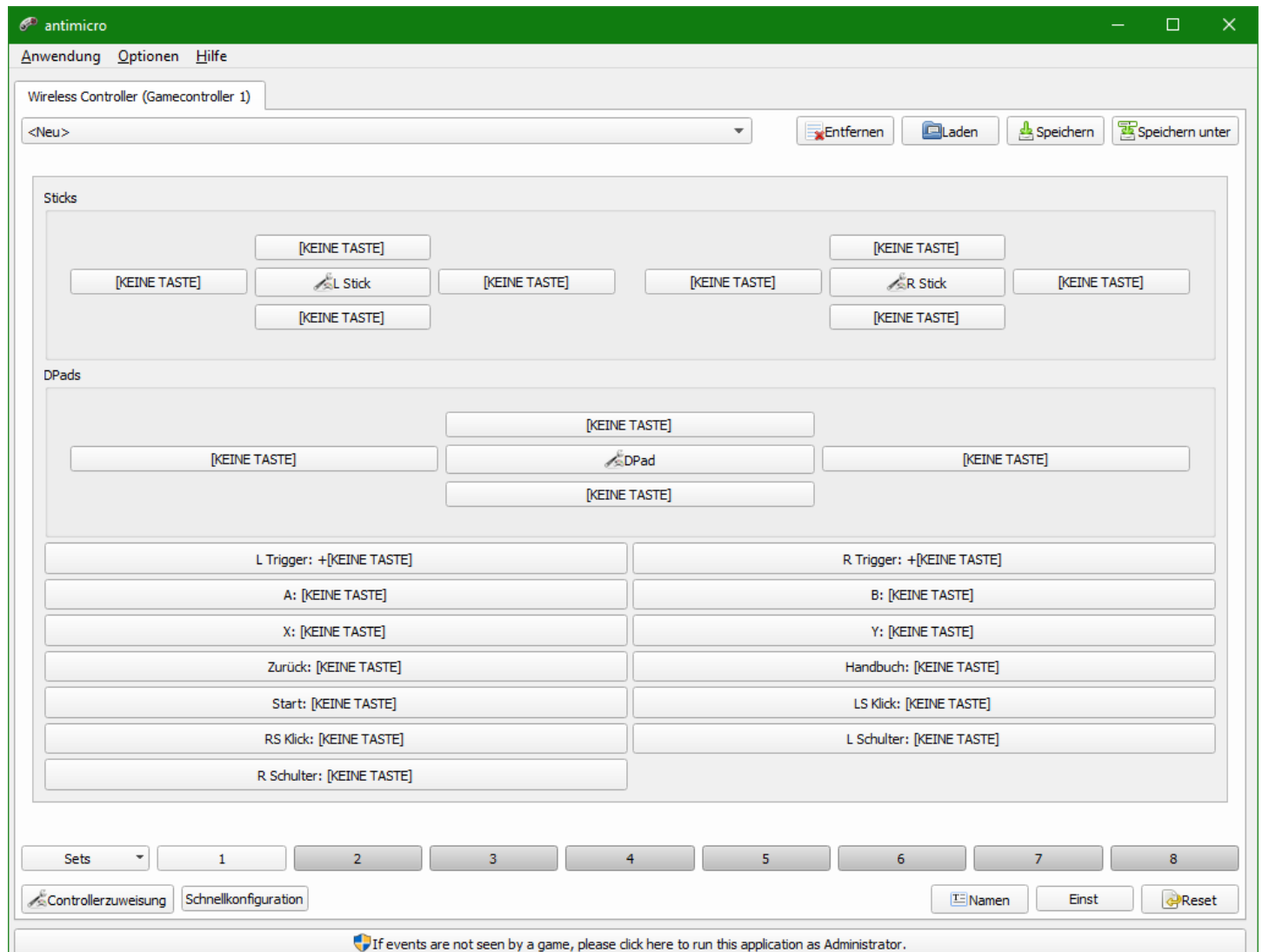


Anleitung – Tomb Raider 1 mit einem PS4-Controller steuern

1. <https://github.com/AntiMicro/antimicro/releases>
Auf der verlinkten Webseite die Datei „antimicro-2.23-win32.msi“ herunterladen
(unter „Release 2.23“ sind sechs Links, davon der erste)
2. Die Datei ausführen, das Programm wird installiert und anschließend über die Verknüpfung auf dem Desktop starten, es öffnet sich diese Oberfläche:



3. drückt man nun Tasten auf dem Gamepad, sollten hier schon die entsprechenden Schaltflächen aufleuchten. Mit Klick auf „Controllerzuweisung“ unten links kann man diese noch einmal nacheinander überprüfen und richtig zuweisen, sollte da etwas nicht stimmen:

antimicro makes use of the [Game Controller API](#) provided by SDL 2 in order to abstract various gamepads to fit a unified standard. In order to make a button assignment, please highlight the mapping cell for the appropriate button row below. You can then press a button or move an axis on your gamepad and the cell will update with the physical button or axis that will be used.

antimicro will use the mapping that you specify to save a mapping string that will be loaded into SDL.

Zuweisung	
rechter Stick X	Axis 3
rechter Stick Y	Axis 6
linker Trigger	Button 7
rechter Trigger	Button 8
DPad Hoch	Hat 1.1
DPad Links	Hat 1.8
DPad Runter	Hat 1.4
DPad Rechts	Hat 1.2

SDL 2 Game Controller Zuweisungsstring

```
4c05cc0900000000000000504944564944,Wireless
Controller,platform:Windows,a:b1,b:b2,x:b0,y:b3,back:b8,start:b9,guide:b13,leftsho
ulder:b4,rightshoulder:b5,leftstick:b10,rightstick:b11,leftx:a0,lefty:a1,rightx:a2,righ
t y:a5,lefttrigger:b6,righttrigger:b7,dpup:h0.1,dpleft:h0.8,dpdownd:h0.4,dpright:h0.2,
```

Letztes Achsenereignis:
Axis 4: -32768

Aktuelle Achsenerkennungs Totzone:
20000

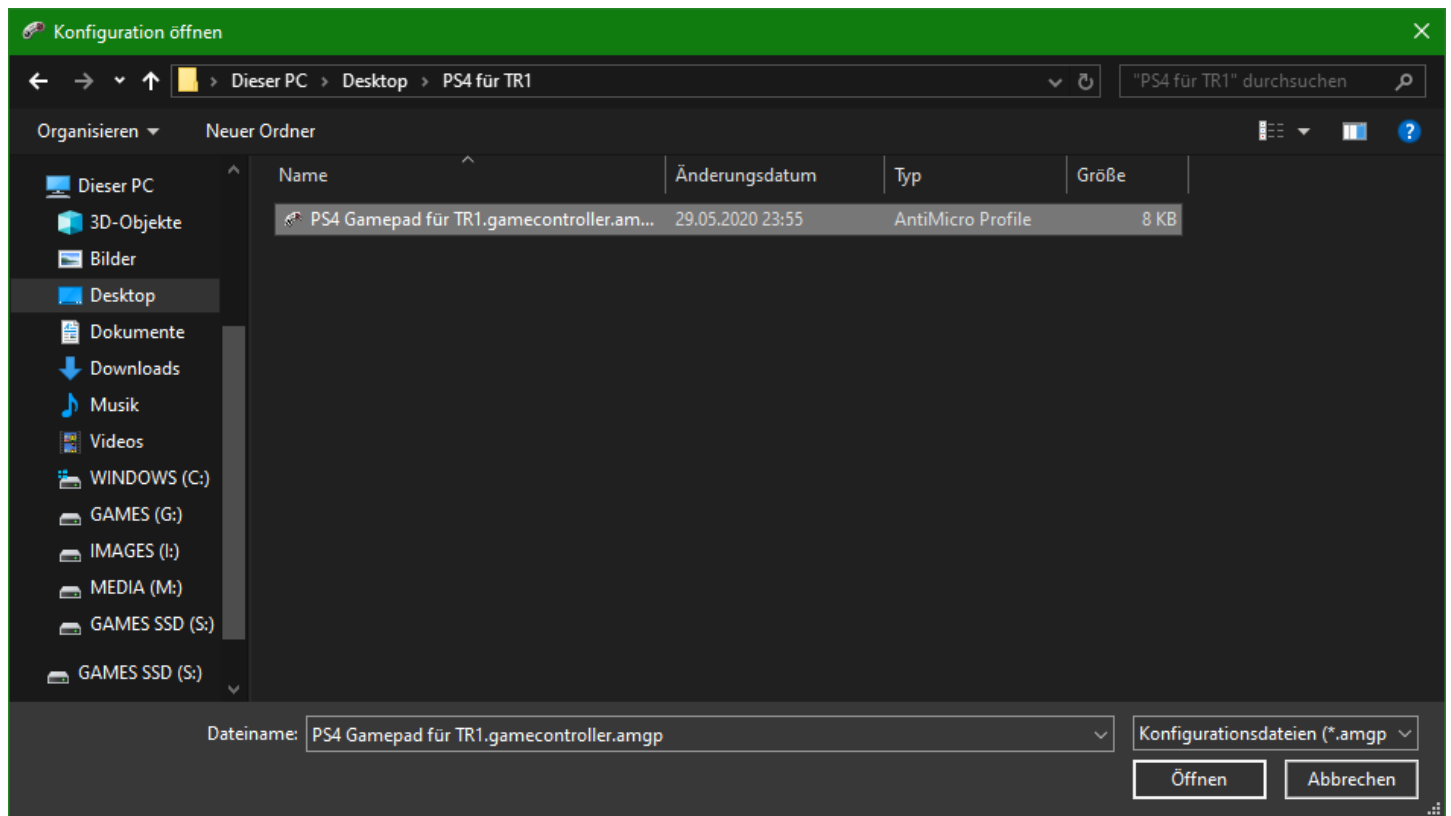
Save Discard Close

rechts wird am Beispiel eines X-Box 360 Controllers die jeweils zu drückende Taste angezeigt, es sind verglichen mit dem PS4-Controller lediglich der linke Stick und das Steuerkreuz vertauscht.

Man drückt also nacheinander die jeweils angezeigte Taste am Gamepad, dabei springt die markierte Zeile links automatisch immer weiter nach unten. Achtung! Beim Zuweisen der linken und rechten Trigger diese nur ganz kurz drücken, sonst wird einer der Trigger übersprungen, hier also noch einmal nachprüfen, ob linker Trigger als Button 7 und rechter Trigger als Button 8 zugewiesen wurde (siehe Bild oben).

Ist man ganz unten in der Liste angelangt und stimmen alle Tasten überein, klickt man unten auf „Save“

- Die Datei „PS4 Gamepad für TR1.gamecontroller.amgp“ ist die Konfigurationsdatei mit den entsprechenden Tastenbelegungen aus Tomb Raider 1. Um diese zu öffnen auf das blaue Symbol „Laden“ klicken, den Speicherort der Datei anwählen und diese Öffnen:



- Nun steht in der Auswahl oben der Name der Konfiguration (vorher stand da <Neu>), diese ist also erfolgreich geladen. Es sind die Tasten der Standard-Steuerung von TR1 belegt und auch schon aktiv. Drückt man also jetzt Tasten am Controller, ist das so als würde man diese an der Tastatur drücken, man muss also aufpassen, deren Funktion wird auch in Windows ausgeführt. **(Zum Beispiel der Druck auf den linken Trigger entspricht der Entfernen-Taste, man kann damit also z.B. Dateien löschen!!!) Es ist also außerhalb vom Spiel entsprechende Vorsicht geboten!**

Das Programm AntiMicro muss geöffnet und die richtige Konfiguration geladen sein, dann wie gewohnt TR1 über Gildos starten und spielen!