

AVENZOR PRO CONTROLLER FOR PS5™

Guia de Configurações Otimizadas
para Warzone 2.0

Configurações Otimizadas para Warzone 2.0

O controle Avenzor foi projetado com o objetivo de obter o melhor desempenho em jogos de FPS e de reduzir o tempo de resposta em todos aspectos mecânicos do controle. Para obter uma experiência ainda melhor, fornecemos algumas configurações que melhoram a sincronia do jogo com o Avenzor.

Configuração

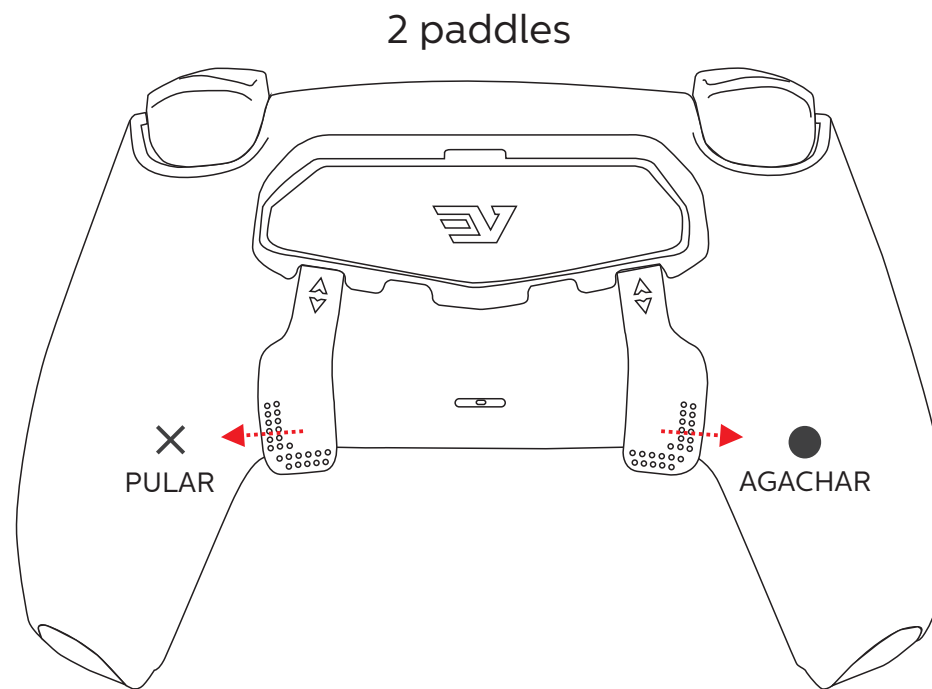
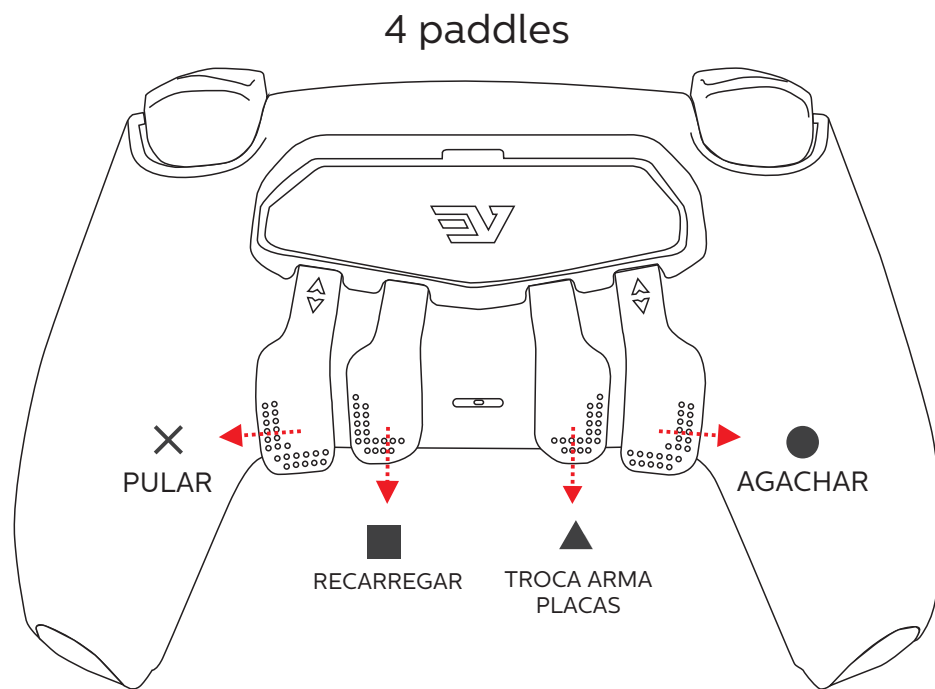
Todas configurações recomendadas neste guia são opcionais e podem ser ajustadas conforme o usuário e a necessidade.

Além disso, as mesmas são obtidas por testes e simulações feitas com o Avenzor por jogadores profissionais em cada temporadas do jogo. Após uma análise, as melhores configurações são atualizadas nos registros e postadas em <https://www.evzen-elite.com/optimize> no site da Evzen.

Configuração de Paddles

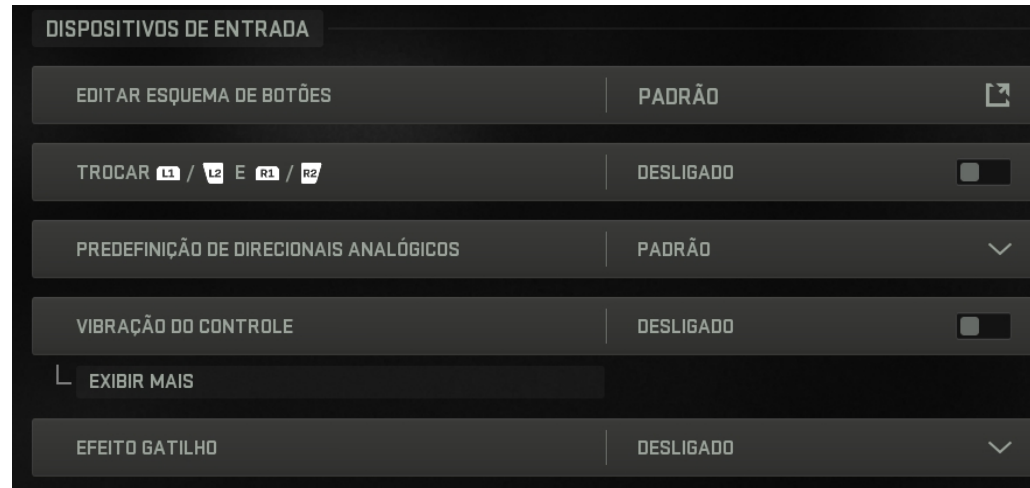
Remapear Funções* (Disponível Apenas em Modelos Remapeáveis.)

Caso seu controle possua o sistema de remap, você pode ajustar e configurar conforme recomendação abaixo:



Dispositivos de Entrada

Controles sem redução de peso, certamente ele possuem vibradores ou motores para adaptação de gatilhos (R2 L2). Os mesmos devem ser desligados durante uma partida competitiva, pois prejudicam a atenção do usuário e a precisão do controle.



Mira

A sensibilidade de Mira é uma configuração pessoal. O estilo de jogo conta muito nessa decisão, pois os jogadores que preferem longas distâncias em seus tiros preferem sensibilidades menores, e para confrontos com distâncias menores, os jogadores preferem sensibilidades maiores. Se você ainda não definiu uma configuração inicial, recomendamos a seguinte sensibilidade:



Multiplicador de sensibilidade não são recomendados.

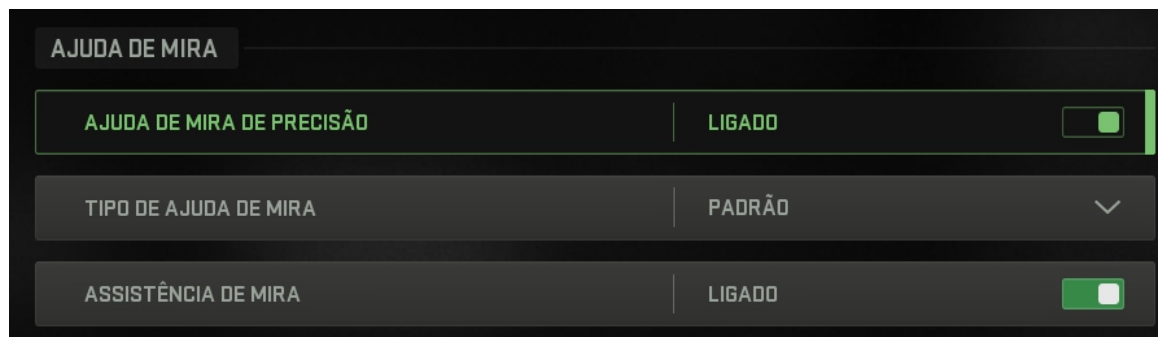
Jogabilidade

JOGABILIDADE		
 COMPORTAMENTO AO APONTAR A MIRA	SEGURAR	▼
ALTERAR COMANDO COMPARTILHADO DE ZOOM	CORRIDA/CORRIDA TÁTICA/FOCO	▼
 COMPORTAMENTO DE FOCO	SEGURAR	▼
CORRIDA AUTOMÁTICA	CORRIDA AUTOMÁTICA	▼
COMPORTAMENTO DO EQUIPAMENTO	SEGURAR	▼
ATIVAÇÃO DO APOIO DE ARMA	MIRA + CORPO A CORPO	▼
COMPORTAMENTO DO BOTÃO INTERAGIR/RECARREGAR	TOQUE PARA RECARREGAR	▼
COMPORTAMENTO DA PLACA DE BLINDAGEM	APLICAR TODAS	▼

Nota: Corrida automática é altamente recomendada, esta configuração prolonga vida dos direcionais analógicos e faz com que você não tenha nenhum delay mecânico ao correr.

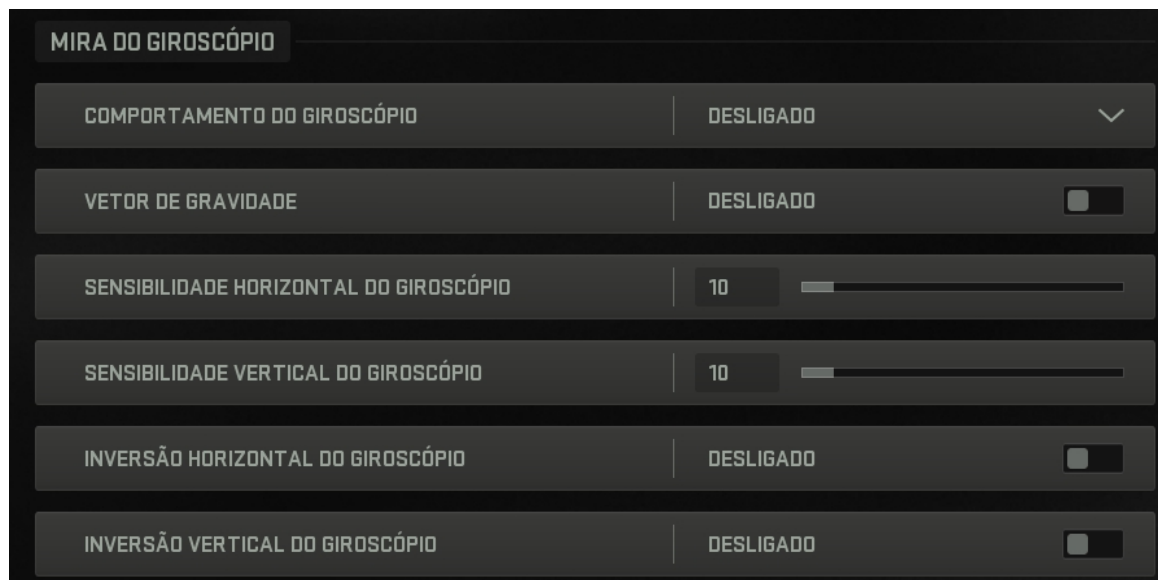


Ajuda de Mira de Precisão



Mira do Giroscópio

Giroscópio é um sensor interno que mede a inclinação do controle. Certifique-se de mantê-lo sempre desligado.



Mira

MIRA

TIPO DE CURVA DE RESPOSTA DE MIRA	DINÂMICO	✓
MULTIPLICADOR DE SENSIBILIDADE (FOCO)	1.00	<input type="range"/>
TEMPO DE TRANSIÇÃO DA SENSIBILIDADE DA MIRA	INSTANTÂNEO	∨
SENSIBILIDADE PERSONALIZADA POR ZOOM	LIGADO	<input checked="" type="checkbox"/>
×	MULTIPLICADOR DE SENSIBILIDADE (ZOOM BAIXO)	0.90 <input type="range"/>
	MULTIPLICADOR DE SENSIBILIDADE (ZOOM 2X-3X)	0.90 <input type="range"/>
	MULTIPLICADOR DE SENSIBILIDADE (ZOOM 4X-5X)	0.90 <input type="range"/>
	MULTIPLICADOR DE SENSIBILIDADE (ZOOM 6X-7X)	1.00 <input type="range"/>
	MULTIPLICADOR DE SENSIBILIDADE (ZOOM 8X-9X)	1.00 <input type="range"/>
	MULTIPLICADOR DE SENSIBILIDADE (ZOOM ALTO)	1.00 <input type="range"/>
	EXIBIR MENOS	



Calibração de Analógico
Zona Morta



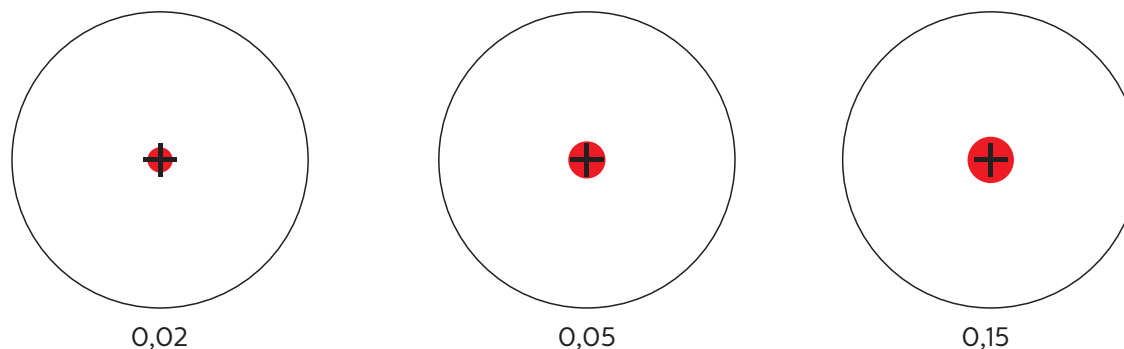
Entenda a Zona Morta Mínima



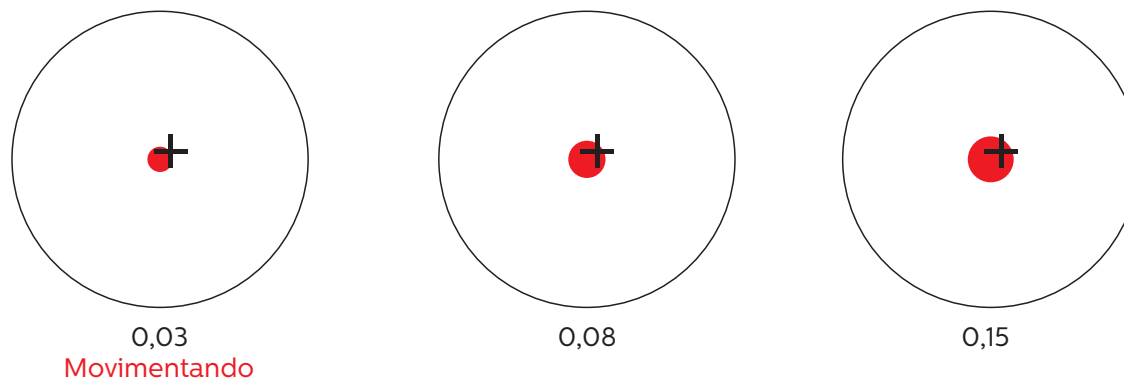
ATENÇÃO!

A configuração de Zona Morta não é uma configuração fixa, pois varia de controle para controle. Por isso, configurar de forma errada pode prejudicar a jogabilidade. Esta configuração nunca deve ser copiada de outro jogador. Você deve encontrar a configuração ideal para seu controle através de testes.

Zona Morta é um recurso de proteção ao acionamento involuntário nos analógicos direcionais.



Na ilustração acima, o círculo vermelho representa a zona morta, e a cruz ao centro a posição atual dos sensores.



Na representação acima, temos um analógico que opera apenas a partir de 0,04. Portanto, utilizar ele em 0,03 será prejudicial, pois ficará movimentando para uma direção involuntariamente. Neste caso, o ideal é utilizar 0,06 para ter uma margem ideal de funcionamento.

Nota: Analógicos em perfeito funcionamento funcionam com valores entre (0,05 a 0,15). Valores acima de 0,20 podem limitar muito a área de atuação.

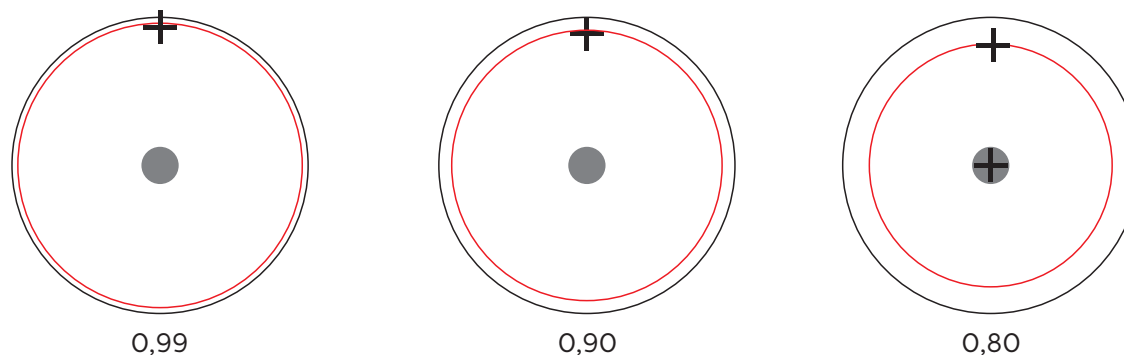
Entenda a Zona Morta Máxima



ATENÇÃO!

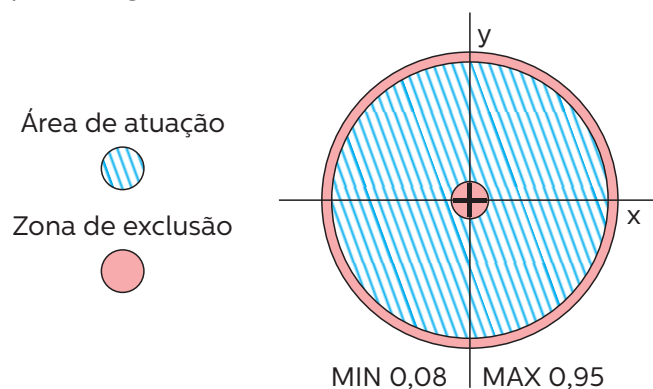
A configuração de Zona Morta não é uma configuração fixa, pois varia de controle para controle. Por isso, configurar de forma errada pode prejudicar a jogabilidade. Esta configuração nunca deve ser copiada de outro jogador. Você deve encontrar a configuração ideal para seu controle através de testes.

A configuração de Zona Morta Máxima serve para diminuir o raio de atuação do analógico direcional



Na ilustração acima, o círculo contornado em vermelho representa a zona morta máxima, e a cruz a posição atual dos sensores, nas três simulações o usuário está utilizando a potencia máxima do direcional, porem no caso do 0.80, ele chega mais cedo ao ponto final.

O ajuste desta configuração é recomendado apenas para analógicos que tiveram algum impacto que alterou a calibração original e também para analógicos especiais como o Blindado que opera com raio maior que os originais.



Nota: Para analógicos Blindados o valor ideal pode varia de 0,90 a 0,95.



Configurando Zona Morta



ATENÇÃO!

Esta configuração poderá conflitar com outras configurações de Zona Morta em Softwares de terceiros. Certifique-se de configurar a Zona Morta em apenas um dos softwares/drivers, pois a configuração duplicada resulta em soma de valores.

Faça a sua calibração em um modo de jogo off-line ou em «CAMPO DE TIRO». Para encontrar a posição ideal para seu controle, você pode diminuir o valor do «CONTROLE ESQUERDO MÍN / CONTROLE DIREITO MÍN» até que o sinta o movimento involuntário para algum dos lados. Em seguida, aumente o valor em +0.02.

Se seu jogo estiver em 0.00, seu analógico não precisa de calibração. Portanto, utilize +0.02 que é a margem mínima recomendada entre o ponto zero dos sensores.



Se você tiver problemas com a mira após as alterações nessa etapa, você pode utilizar os valores mínimos padrões (0.15).

Nota: Com passar do tempo e uso, os analógicos perdem um pouco a rigidez, e por isso essa configuração pode precisar ser atualizada.













Comportamentos de Combate

COMPORTAMENTOS DE COMBATE		
ALTERNAR SENSIBILIDADE DO DIRECIONAL ANALÓGICO	DESLIGADO	▼
CONTROLE ALTERNATIVO DA MOCHILA	DESLIGADO	▼
COMPORTAMENTO DE INTERRUÇÃO DE MIRA	INTERROMPER	▼
MOVIMENTO DE SAÍDA DO APOIO DE ARMA	DESLIGADO	<input type="checkbox"/>
ATRASO DE SAÍDA DO APOIO DE ARMA	MÉDIO	▼
TROCA DE ARMA SEM MUNIÇÃO	LIGADO	<input checked="" type="checkbox"/>
DETONAÇÃO RÁPIDA DE C4	LIGADO	<input checked="" type="checkbox"/>





Comportamento de Movimentação




COMPORTAMENTO DE MOVIMENTAÇÃO	
COMPORTAMENTO DE CORRIDA/CORRIDA TÁTICA	ALTERNAR 
AVANÇAR AUTOMATICAMENTE	DESLIGADO 
COMPORTAMENTO DA CORRIDA TÁTICA	UM TOQUE PARA SUPERCORRIDA 
TRANSPOSIÇÃO TERRESTRE	LIGADO 
TRANSPOSIÇÃO AUTOMÁTICA AÉREA	PARCIAL 
TRANSPOSIÇÃO AUTOMÁTICA TERRESTRE	DESLIGADO 
INVERTER COMPORTAMENTO DE DESLIZAR E MERGULHA	PADRÃO 
MERGULHANDO EMBAIXO D'ÁGUA	MOVIMENTAÇÃO 
ATIVAÇÃO AUTOMÁTICA DE PARAQUEDAS	LIGADO 
ARROMBAR PORTA AO CORRER	LIGADO 



Comportamentos de Veículos

COMPORTAMENTO DE VEÍCULOS	
RECENTRALIZAR CÂMERA DO VEÍCULO	DESLIGADO 
POSIÇÃO INICIAL DA CÂMERA	VISÃO LIVRE 

Comportamentos de Sobreposição

COMPORTAMENTO DE SOBREPOSIÇÃO	
COMPORTAMENTO DO PLACAR/MAPA	ALTERNAR 
ATRASO DA RODA DE MARCAÇÃO	CURTO 
ATRASO DO TOQUE DUPLO PARA PERIGO	MODERADO 



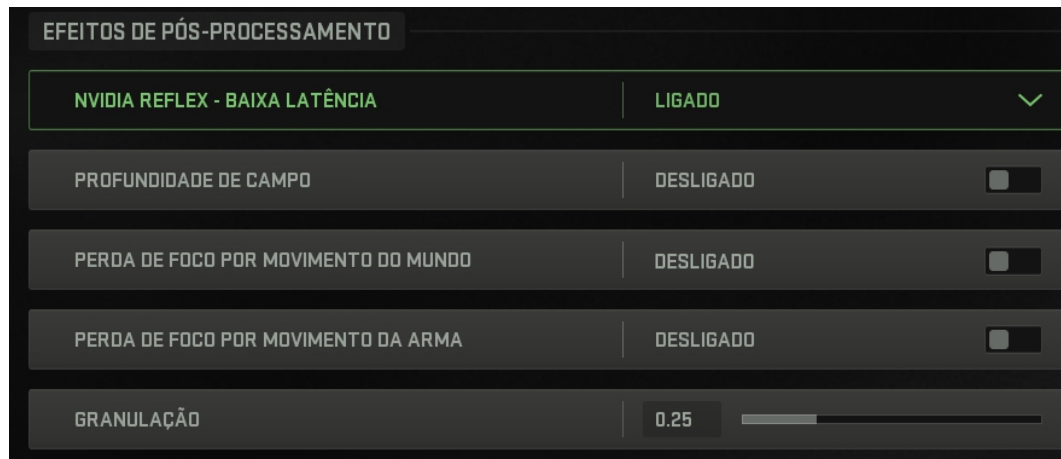
Extra
Gráficos
Adaptação



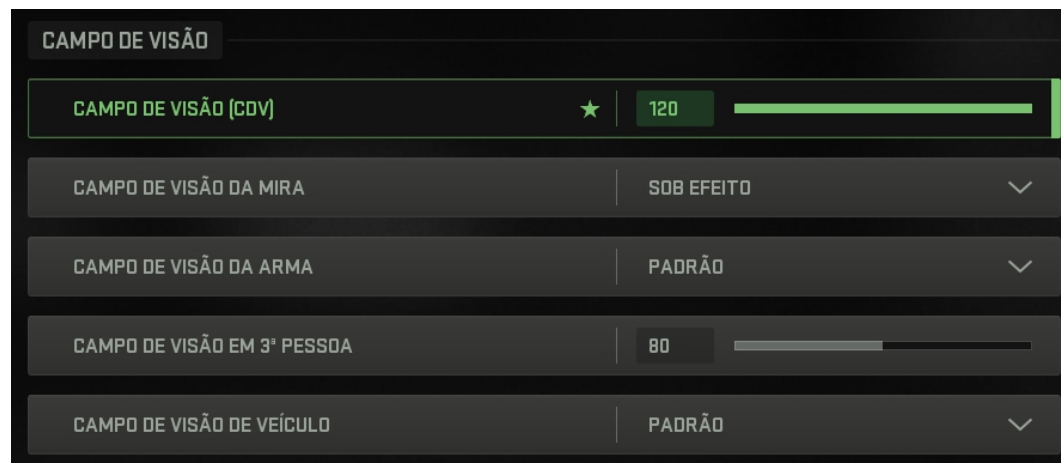
[Extra] Configuração de Gráficos

Configurações gráficas que sincronizaram melhor com os jogadores usuários do Avenzor.

Efeitos de Pós-Processamento

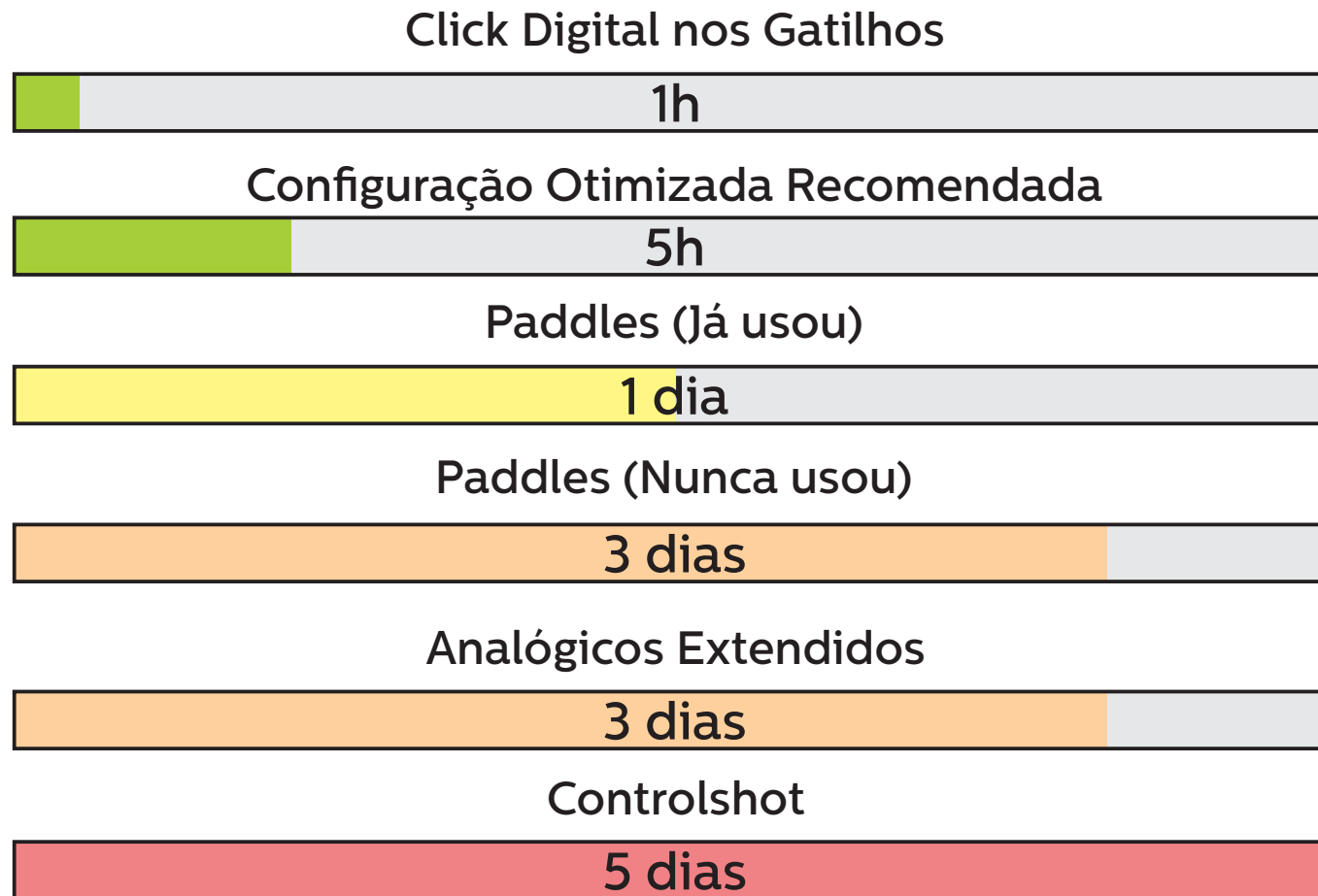


Câmera



Adaptação

A adaptação varia muito de acordo com experiência e costumes de cada usuário, mas deixamos algumas estatísticas médias de tempo de jogo para você se adaptar com cada diferencial do seu Avenzor:



Nota: Este valor é uma média de tempo de jogo para a adaptação completa de cada acessório ou configuração, baseada em jogadores experientes em Call of Duty.

Esta análise é feita apenas para trazer referências de um tempo médio para sentir conforto em seus novos recursos, porém esta adaptação pode ser mais rápida ou mais lenta, dependendo do seu estilo de jogo.



EVZEN®
ELITE