



OPTIONS MENU				FPS 62.5 [4263], - 16.07 [100.0]99.8[99.7]99.6[99.5]99.4]99. Render: MT: 0.0ms RT: 0.8ms GPU: 0.0 Mem: 2673(5457) Peak: 2902(564-
GAME SETTINGS	GRAPHICS	CONTROLS	KEYBINDINGS	
+ Flight - Cockpit				
+ Flight - View				
+ Flight - Movement + Flight - Targeting				
+ Flight - Mining				
+ Flight - Turrets				
+ Flight - Weapons				
+ Flight - Power		Zur Belegu	ng des Joystick/HOTA	AS unten rechts auf
+ Flight - Radar		"JOYSTICK/	HOTAS" durchschalte	en
+ Flight - HUD				States of the local division of the local di
+ Lights				
+ E.V.A - All				Statement of the local division of the local
+ Ground Vehicle - General				
+ Ground Vehicle - Movement				
+ Ground Vehicle - Gunner				
+ Electronic Access - General				
BACK DEFAULT PRESET I	MAGE Press to Select			🖌 Joystick / HOTAS

Render: MT: 0.0ms R DPTIONS MENU Mem: 2664(5452)					
SAME SETTINGS	GRAPHICS		CONTROLS	KEYBINDINGS	
Flight - Cockpit					
Flight - View					
Flight - Movement					
Pitch up					
Pitch down			Zur	Belegung der Funktione	en auf die
Pitch		Y-Axis	Bel	egungsgruppe (hier "FLL	GHT MOVEMENT")
Yaw left			Klic	ken. Es öffnet die eigent	lichen
Yaw right			Bel	egungsmöglichkeiten	
Yaw		X-Axis Rotation		eBungomognonkerten	
Roll left					
Roll right					
Roll		X-Axis			
Swap Yaw / Roll (Toggle)					
Throttle min / max (Toggle)					
Throttle zero					
Throttle max					
Throttle up		Button 37			
Throttle down		Button 38			

m 5

PTIONS MENU				FPS 62.5 [62.63], - [100.0199.6190.5]99.490.3]99 Render: MT: 0.0ms RT: 0.8ms GP Mem: 2671(5464) Peak: 300
AME SETTINGS GRAPHICS	Αυδιο	CONTROLS	KEYBINDINGS	
Flight - Cockpit				
Flight - View				
Flight - Movement				
Pitch up				
Pitch down				
Pitch	Waiting for axis type inpu	it		the second s
Yaw left				
Yaw right				
Yaw	X-Axis Rotation	Doppelklick a	auf die gewünschte Akti	on (hier: "PITCH")
Roll left		Es läuft ein B	alken ab. In dieser Zeit i	mit dem JOYSTICK die
Roll right		PITCH-Beweg	ung (Stick hoch/runter)	
Roll	X-Axis	Nun sollte do	ort die Achse des Stick g	
Swap Yaw / Roll (Toggle)		Mit allen and	leren gewünschten Fun	ktionen ebenso vorgehe
Throttle min / max (Toggle)		Löschen der	Zuweisung mit rechter I	Vaustaste
Throttle zero		Bei Joystick-F		. Tastatur
Throttle max		Donnel-Taste		
Throttle up	Button 37	Bopper laste		
Throttle down	Button 38			

ME SETTINGS AUDIO		OLS	KEYBINDINGS	
Flight - Cockpit				
Flight - View				
Flight - Movement				
Pitch up		Neekdow	elle Fueltienen su	
Pitch down		Nachdem	alle Funktionen zu	igewiesen sind, das
		Setting spo	eichern mit "SAVE	CONTROL SETTINGS
Pitch Y-Axis	IS			
Yaw left				
Yaw right				
Yaw X-Axis	is Rotation			
Roll left				
Roll right				
	ie.			
Swap Yaw / Roll (Toggle)		• Sav	ve Control Settings	
		• Res	set to defaults	
Throttle min / max (Toggle)		• .DTI	J_3-2_MM_02	
Throttle min / max (Toggle) Throttle zero		• • •		
Throttle min / max (Toggle) Throttle zero Throttle max		• Pro	ar All Device Bindings	
Throttle min / max (Toggle) Throttle zero Throttle max		• Pro-	ar All Device Bindings	
Throttle min / max (Toggle) Throttle zero Throttle max Throttle up Buttor	on 37	• Cle • Cle • Gar • Log	ar All Device Bindings nepad Advanced jitech G940	

OPTIONS MENU					FP5 62.5 [6263], - 16. [100.0]99.9]99.8]99.7]99.7]99.6[90 Render: MT: 0.0ms RT: 0.7ms GPU! 0. Mem: 2661(5459) Peak: 2902(56
GAME SETTINGS	GRAPHICS	AUDIO		KEYBINDINGS	
+ Flight - Cockpit + Flight - View					
– Flight - Movement					
Pitch up					
Pitch down					
Pitch					
Yaw left		tes	1234		
Yaw right					
Yaw Roll left	CANCEL) - A ALE PERMINE		SAVE	
Einen Namen für da Setting vergeben un ^{Swap Yaw} (Roll (Toggle) Mit "SAVE" Sichern. Throttle min / max (Toggle)	s d				
Die Datei befindet s Throttle max Ordner "/Stattle deute	ich im /USER/Controls/M	Button 37 appings"			
Und sollte manuell	gesichert werden (l	kopieren der xml.Da	tei an einen ander	en Ort)	
BACK DEFAULT PRESET IMA	GE Press to Select			CONTROL PROFILES	Joystick / HOTAS

OPTIONS MENU				FP5.62.5 [62.63], - 1([100.0 99.9 99.8 99.7 99.6] Render: M⊺: 0.0ms RT: 0.7ms GPU: Mem: 2652(5440) Peak: 2902(5
GAME SETTINGS GRAPHICS	AUDIO	CONTROLS	KEYBINDINGS	
+ Flight - Cockpit	Zum La	don dos Sottings (z P	nach Neuinstallation od	
Flight - View		uen des Settings (2.b		
– Flight - Movement	Einfach Keybind	die xml-Datei in den lings die gesicherte [- Mappings-Ordner kopiere Datei auswählen.	en, SC starten und in den
Pitch up				
Pitch down				
Pitch	Y-Axis			
Yaw left				
Yaw right				
Yaw	X-Axis Rotation			
Roll left				
Roll right				
Roll	X-Axis			
Swap Yaw / Roll (Toggle)				
Throttle min / max (Toogle)			Save Control Settings	The Real Property lies in the local division of the local division
			Reset to defaults	
Throttle zero			• PTU_3-2_MM_02	
Throttle max			Clear All Device Bindings	and the second se
Throttle up	Button 37		Logitech G940	
Thrattle down	- Putton 20		Thrustmaster Warthon	
	Button 56		Saitek X52	
BACK DEFAULT PRESET IMAGE	to Select		CONTROL PROFILES	Joystick / HOTAS

OPTIONS MENU				FP5 62.5 [6263], - 16.0 [100.0]99.9]99.8]99.8]99.8]99.7]99 Render: MT: 0.0ms RT: 0.8ms GPU: 0. Mem: 2661(5467) Peak: 2902(564
GAME SETTINGS GRAPHICS		CONTROLS	KEYBINDINGS	
+ Flight - Cockpit				
+ right - View				
Pitch up				
Pitch down				
Pitch	Device Profiles	Select Device to Load To		
Yaw left				
Yaw right	Keyboard	··· > Keyboard		
Yaw	Mouse	··· > Mouse		
Roll left	GamePad	••• > GamePad		
Roll right	JoyStick	··· > None	loyStick	
Roll	CANCEL	LOAD		
Swap Yaw / Roll (Toggle)				
Throttle min / max (Toggle)				
Tipp:TKattinzman nicht den Joystick auswählen, so Ist dies über die Console (Taste ^) möglich. Dort		Jetzt die Eingabeger Beim Joystick ist die	äte zuweisen. Anzeige etwas zu kurz	geraten,
pp_rebindkeys layout_[NAME DER BINDINGS]_exp	Dorted Button 37 Button 38	dort mit Mausrad vo Anschließend "LOAD	on "NONE" auf "JOYSTI)" - fertig	CK" scrollen.
BACK DEFAULT PRESET IMAGE Press to Select		>	CONTROL PROFILES	Joystick / HOTAS



OPTIONS MENU	100	-	FP5 62.5 [17 [100.0]99.0]98. Render: T:00ms R Rem: 2679(5462) P	763], - 16.(9 98.6 98.6 98 : 0.7ms GPU: 0. Peak: 3001(577
GAME SETTINGS GRAPHICS	AUDIO			
– Inversion Settings				
- On Foot View		No		
On Foot (Pitch)		No		
On Foot (Yaw)	<	Νο		
– Flight		No		
- Flight Movement	< C	No		
Flight (Pitch)		No		
Flight (Yaw)		No		
– Free Look Mode		No	Auf "JOYSTICK/HOTAS 1" durchschalten.	
Flight View (Pitch)		No	Bei mehreren Joysticks weiter auf "…2", oder "…3	
Flight View (Yaw)		No	>	
– View		No		

Mouse

OPTIONS MENU					FP5 62.5 [2263], - 16.0 [100.0]99.6]99.5]99.3]99.2]99.2]99. Render: MT: 0.0ms RT: 0.8ms GPU: 0.0 Mem: 2666(5446) Peak: 3001(577
GAME SETTINGS GRAPHICS	AUDIO		CONTROLS	KEYBINDINGS	
- Inversion Settings					
- On Foot	<	No	>		
- 🗆 On Foot View	<	Νο	>	Zuerst die "INVERSION SETTINGS", also die Bewegungsumkehr	
🗖 On Foot (Pitch)	<	Νο	>	also die bewegungsumkem	
🗖 On Foot (Yaw)	<	Νο	>		
– 🗖 FPS Movement	<	Νσ	>		
FPS Movement (Left/Right)	<	No	>		
FPS Movement (Forward/Backward)	<	Νο	>		
- Flight	<	No	>		
– 🗖 Flight Movement	<	No	>		
Flight (Pitch)	<	No	>		
□ Flight (Yaw)	<	No	>		

OPTIONS MENU

BACK

FP5 62.5 [62..63], - 16.0ms [100.0]99.8]99.8]99.6]99.6]99.6]99.6] Render: MT: 0.0ms RT: 0.8ms GPU: 0.0ms Mem: 2662(5444) Peak: 3001(5776)

SETTINGS			CONTROL	S
- Flight		Νο	>	
– 🗖 Flight Movement		No	>	Im vorliegenden Fall hab ich z.B. "FLIGHT STRAFE" umgekehrt, da ich hierfü den SLIDER 1 am Throttle nutze. STRAFE FORWARD habe ich nicht belegt,
Flight (Pitch)		No	>	so das sich zurück strafe, wenn ich den SLIDER 1 nach vorne bewege.
Flight (Yaw)	<	No	>	Ebenso hab ich den THROTTLE komplett invertiert. Andernfalls gebe ich Sch wenn ich den THROTTLE nach hinten bewege.
Flight (Roll)		Νο	>	Dies ist meine (!) Invertierung. Da muss jeder selbst sehen, ob es notwend
Flight Strafe (Up/Down)	4	No	>	
Flight Strafe (Left/Right)		No	>	
Flight Strafe (Forward/Backward)	<	Yes		
- 🗆 Throttle	<	Yes		
🖸 Flight Throttle Up / Down (Abs.)		Yes	>	
S Flight Throttle Up / Down (Rel.)	<	Yes	>	
- 🗆 Flight Aim	<	No	>	

Joystick / HOTAS 1

ME SETTINGS GRAPHICS	CONTROLS	KEYBINDINGS
/ [
Inversion Settings		
Joystick Sensitivity Curves		Scrollt man weiter runter, kommt man zu den
– On Foot	1.00 Edit Curve	"JOYSTICK SENSITIVITY CURVES" Dies beeinflusst die "Feinheit" in der Stick-Bewegun
— On Foot View	1.00 Edit Curve	
On Foot (Pitch)	1.00 Edit Curve	
On Foot (Yaw)	1.00 Edit Curve	
– FPS Movement	1.00 Edit Curve	
FPS Movement (Left/Right)	1.00 Edit Curve	
FPS Movement (Forward/Backward)	1.00 Edit Curve	
– Flight	1.00 Edit Curve	
- Flight Movement	1.00 Edit Curve	
Flight (Pitch)	3.00 Edit Curve	

OPTIONS MENU

	RAPHICS	CONTROLS		KEYBINDINGS
FPS Movement (For	vard/Backward)	1.00	Edit Curve	
Flight		1.00	Edit Curve	Im vorliegenden Fall habe ich die Schiffssteuerun (PITCH, YAW, ROLL, STRAFE) etwas angepasst, da
– Flight Movement		1.00	Edit Curve	ich nicht zu stark "verziehe". Allerdings wirkt sich das bei den Schiffen
Flight (Pitch)		3.00	Edit Curve	Unterschiedlich stark aus. Die Schiffe werden etwas "träger", was bei klein
Flight (Yaw)		2.70	Edit Curve	ggf. zu träge wirkt.
Flight (Roll)		2.30	Edit Curve	jeder für sich selbst austesten muss.
Flight Strafe (Up/D	wn)	0.70	Edit Curve	
Flight Strafe (Left/	tight)	0.70	Edit Curve	
Flight Strafe (Forw	rd/Backward)	0.70	Edit Curve	
– Throttle		1.00	Edit Curve	
Flight Throttle Up /	Down (Abs.)	1.00	Edit Curve	
Flight Throttle Un /	Down (Rel.)	1.00	Edit Curve	

FP5 62.5 [62..63], - 16.0ms [100.0]99.9]99.8]99.7]99.7]99.7] Render: MT: 0.0ms RT: 0.7ms GPU: 0.0ms Mem: 2648(5432) Peak: 3001(5776)

BACK

FPS 62.5 [24..63], - 16.0ms [100.0]99.9]99.9]99.7]99.7]99.7] Render: MT: 0.0ms RT: 0.7ms GPU: 0.0ms Mem: 2667(5462) Peak: 3001(5776) **OPTIONS MENU** GAME SETTINGS GRAPHICS 3.00 CANCEL SAVE Flight Throttle Up / Down (Abs.)

OPTIONS MENU

GAME SETTINGS GRAPHICS	AUDIO	CONTROLS	KEYBINDINGS
Ground Vehicle View (Yaw)		1.00 Edit Curve	DEADZONE" und SATURATION" also
Ground Vehicle Move		1.00 Edit Curve	Todzone und Sättigung.
- Mining		1.00 Edit Curve	Die DEADZONE bestimmt einen Umkreis ab der Mittelste des Sticks, ab der die Bewegung erst durchgeführt wird. Bei "weicheren" Sticks bietet es sich ggf. an, eine DEADZO einzurichten. Bei den meisten Sticks kann auch über die
Mining Throttle		1.00 Edit Curve	
Deadzone Joystick X Axis		0.03	JOYSTICK-Software eine DEADZONE eingerichtet werden Die gilt dann aber immer (bei jedem Spiel)
Deadzone Joystick Y Axis		0.03	SATURATION ist hingegen die "äußere" Deadzone und
Deadzone Joystick Z Axis		0.00	bestimmt den maximalen Bewegungswert, was bedeute bei 1.00 sind 100% Stick-Bewegung auch 100%
Deadzone Joystick X Rotation		0.10	
Deadzone Joystick Y Rotation		0.10	
Deadzone Joystick Z Rotation		0.10	Nur durch Löschen des "USER"-Ordners und Reimport de gesicherten Manping-Datei behebbar
Deadzone Joystick Slider 1		0.00	
Saturation Joystick X Axis		1.00	

Joystick / HOTAS 1