

How to assign additional effects to a button on your joystick

Example: strobe effect:

Open your **Huey UH-1C** aircraft.cfg

Copy and paste this entry under the last entry in the [LIGHTS] Section.

light.XX = 9, 0.00, 0.00, 9.50, fx_strobe

Replace XX with the next sequential number in the list.

Close and save aircraft.cfg again.

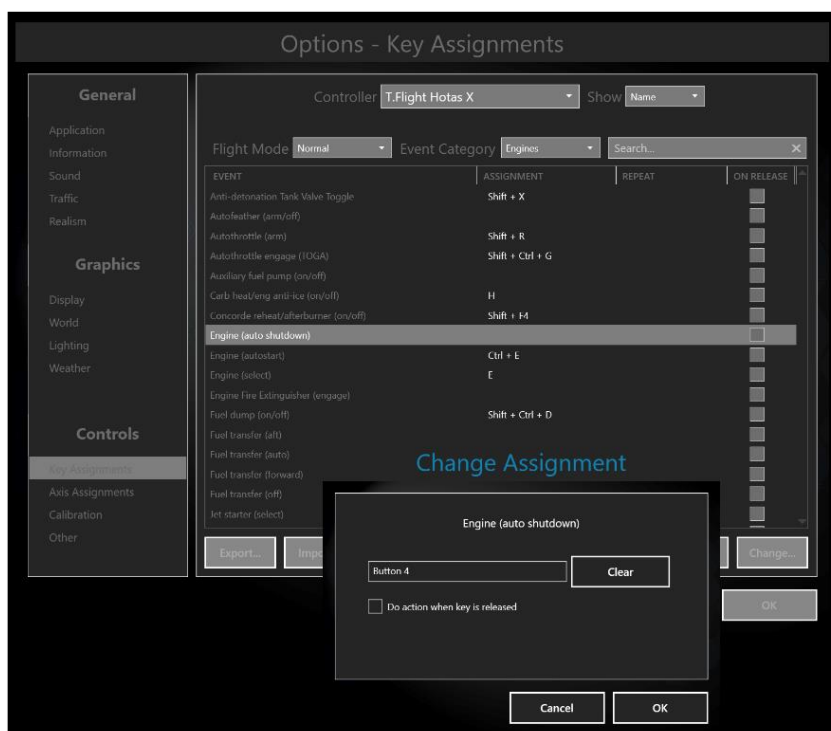
1 .Decide for a specific button that you want to use for the **strobe effect**

To make this button easier to find later, first assign an obvious function to this button.

for example the **ENGINE_AUTO_SHUTDOWN**

1. on the options menu, point to settings, then click “controls“
2. under controls click key assignments.
3. In the event category list, choose **Engines**.

example: **T.Flight Hotas X**



ENGINE_AUTO_SHUTDOWN

example: Button 4



Reload **Huey UH-1C** in “Ready to Fly“ check the function of the assigned button.

Press the assigned button: **Huey UH-1C** should **shutdown** the engine

1. 2 Standard.xml editing

The **Standard.xml** file is responsible for all the keyboard and joystick button function.

Backup the file located in the following folder by default:

C:\Users\info\AppData\Roaming\Lockheed Martin\Prepar3D v4\Controls\Standard.xml

Open the file in the XML Editor (Download a Free XML Editor from the Internet)

Scroll down and search for the **name of your joystick**.

example: **T.Flight Hotas X**

[C:\Users\info\AppData\Roaming\Lockheed Martin\Prepar3D v4\Controls\Standard.xml] default location of Standart.xml

File Edit View Help

```
<Axis>
  <AxName>YAxis</AxName>
  <Index>1</Index>
  <AxEvent>AXIS_PAN_PITCH</AxEvent>
  <AxScale>-64</AxScale>
  <AxNull>36</AxNull>
</Axis>
</SimControls.Map>
<SimControls.Map>
  <Name>T.Flight Hotas X [B108044F-0100-0000-0000-000000000000]</Name>
  <Axis>
    <AxName>XAxis</AxName>
    <Index>0</Index>
    <AxEvent>AXIS_AILERONS_SET</AxEvent>
    <AxScale>64</AxScale>
    <AxNull>36</AxNull>
  </Axis>
  <Axis>
    <AxName>YAxis</AxName>
    <Index>1</Index>
    <AxEvent>AXIS_ELEVATOR_SET</AxEvent>
    <AxScale>64</AxScale>
    <AxNull>36</AxNull>
  </Axis>
  <Axis>
    <AxName>ZAxis</AxName>
    <Index>2</Index>
    <AxEvent>AXIS_THROTTLE_SET</AxEvent>
    <AxScale>127</AxScale>
    <AxNull>1</AxNull>
  </Axis>
  <Axis>
    <AxName>RZAxis</AxName>
    <Index>5</Index>
    <AxEvent>AXIS_RUDDER_SET</AxEvent>
    <AxScale>64</AxScale>
    <AxNull>36</AxNull>
  </Axis>
  <Entry>
    <Index>0</Index>
    <Down>BRAKES</Down>
    <DownRpt>1</DownRpt>
  </Entry>
  <Entry>
    <Index>1</Index>
    <Down>VIEW_MODE</Down>
  </Entry>
  <Entry>
    <Index>3</Index>
    <Down>ENGINE_AUTO_SHUTDOWN</Down>
  </Entry>
  <Entry>
    <Index>4</Index>
    <Down>FLAPS_DECR</Down>
  </Entry>
</Entry>
```

Search for name of your Flightstick !

<Index>3</Index>

ENGINE_AUTO_SHUTDOWN


and than for the used entry name **ENGINE_AUTO_SHUTDOWN**

Example: T.Flight Hotas X

[C:\Users\info\AppData\Roaming\Lockheed Martin\Prepar3D v4\Controls\Standard.xml]

File Edit View Help

```
<AxScale>-64</AxScale>
<AxNull>36</AxNull>
</Axis>
</SimControls.Map>
<SimControls.Map>
<Name>T.Flight Hotas X {B108044F-0100-0000-0000-000000000000}</Name>
<Axis>
<AxName>XAxis</AxName>
<Index>0</Index>
<AxEvent>AXIS_AILERONS_SET</AxEvent>
<AxScale>64</AxScale>
<AxNull>36</AxNull>
</Axis>
<Axis>
<AxName>YAxis</AxName>
<Index>1</Index>
<AxEvent>AXIS_ELEVATOR_SET</AxEvent>
<AxScale>64</AxScale>
<AxNull>36</AxNull>
</Axis>
<Axis>
<AxName>ZAxis</AxName>
<Index>2</Index>
<AxEvent>AXIS_THROTTLE_SET</AxEvent>
<AxScale>127</AxScale>
<AxNull>1</AxNull>
</Axis>
<Axis>
<AxName>RZAxis</AxName>
<Index>5</Index>
<AxEvent>AXIS_RUDDER_SET</AxEvent>
<AxScale>64</AxScale>
<AxNull>36</AxNull>
</Axis>
<Entry>
<Index>0</Index>
<Down>BRAKES</Down>
<DownRpt>1</DownRpt>
</Entry>
<Entry>
<Index>1</Index>
<Down>VIEW_MODE</Down>
</Entry>
<Entry>
<Index>3</Index>
<Down>TOGGLE_LOGO_LIGHTS</Down>
</Entry>
<Entry>
<Index>4</Index>
<Down>FLAPS_DECR</Down>
</Entry>
<Entry>
<Index>5</Index>
<Down>FLAPS_INCR</Down>
</Entry>
```



<Index>3</Index>

Replace the string name: **ENGINE_AUTO_SHUTDOWN** with **TOGGLE_LOGO_LIGHTS**

Save **Standard.xml** back to its **default location**, close XML Editor.

1.3 Test the assigned button: **strobe** should be above the rotorhead



This is exactly the way how the M61 guns will get activated.

If you decide to buy the Heatblur Edition, please delete the additional strobe entry out of your UH-1 Aircraft.cfg

If you like you can keep the assignment of your joystick key in the **Standart.xml**

So weisen Sie einer Taste auf Ihrem Joystick einen zusätzliche Effekt zu. z.B. Strobe-Effekt

Öffnen Sie Ihr Huey UH-1C aircraft.cfg

Kopieren Sie diese Eintag, und fügen Sie ihn unter den letzten Eintrag dem Abschnitt [LIGHTS] Section ein. Ersetzen XX durch die nächste laufende Nummer in der Liste

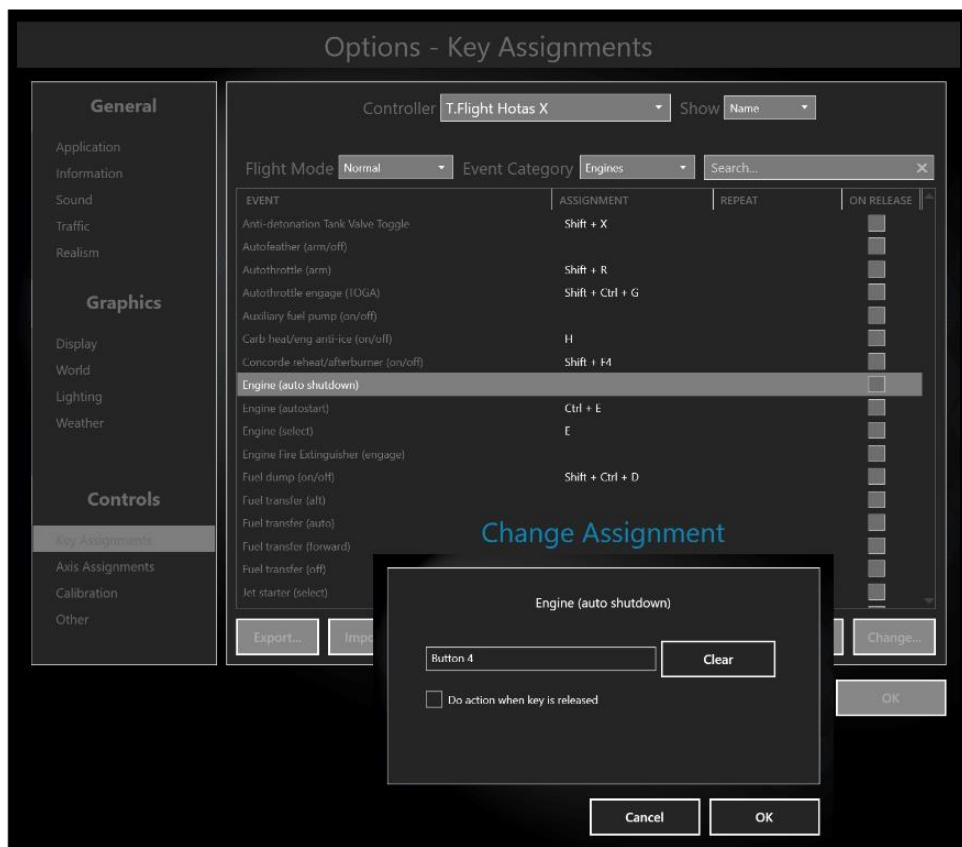
light.XX = 9, 0.00, 0.00, 9.50, fx_strobe Schließen und speichern Sie die aircraft.cfg wieder

1. Entscheiden Sie sich für eine bestimmte Taste, die Sie für den **Strobe effekt** verwenden möchten.

Damit Sie die Taste später besser finden, weisen Sie dieser Taste zunächst eine offensichtliche Funktion zu. zB. **ENGINE_AUTO_SHUTDOWN (Automatische Triebwerksabschaltung)**

1. Zeigen Sie im Menü Optionen auf Einstellungen und klicken Sie dann auf Steuerelemente.
2. Unter Controls klicken Sie auf Tastenzuweisungen.
3. Wählen Sie in der Liste Ereigniskategorie die Option Engines.

Beispiel für: **T.Flight Hotas X**



ENGINE_AUTO_SHUTDOWN

example: Button 4




Starten Sie Ihren **Huey UH-1C** im **“Ready to Fly“** Zustand.

Beim Drücken der zugeordneten Taste sollte die Turbine abschalten.

Beispiel für: T.Flight Hotas X

[C:\Users\info\AppData\Roaming\Lockheed Martin\Prepar3D v4\Controls\Standard.xml]

```
File Edit View Help
<AXScale>-64</AXScale>
<AXNull>36</AXNull>
</Axis>
</SimControls.Map>
<SimControls.Map>
  <Name>T.Flight Hotas X {B108044F-0100-0000-0000-000000000000}</Name>
  <Axis>
    <AXName>Xaxis</AXName>
    <Index>0</Index>
    <AXEvent>AXIS_AILERONS_SET</AXEvent>
    <AXScale>64</AXScale>
    <AXNull>36</AXNull>
  </Axis>
  <Axis>
    <AXName>Yaxis</AXName>
    <Index>1</Index>
    <AXEvent>AXIS_ELEVATOR_SET</AXEvent>
    <AXScale>64</AXScale>
    <AXNull>36</AXNull>
  </Axis>
  <Axis>
    <AXName>Zaxis</AXName>
    <Index>2</Index>
    <AXEvent>AXIS_THROTTLE_SET</AXEvent>
    <AXScale>127</AXScale>
    <AXNull>1</AXNull>
  </Axis>
  <Axis>
    <AXName>RZaxis</AXName>
    <Index>5</Index>
    <AXEvent>AXIS_RUDDER_SET</AXEvent>
    <AXScale>64</AXScale>
    <AXNull>36</AXNull>
  </Axis>
  <Entry>
    <Index>0</Index>
    <Down>BRAKES</Down>
    <DownRpt>1</DownRpt>
  </Entry>
  <Entry>
    <Index>1</Index>
    <Down>VIEW_MODE</Down>
  </Entry>
  <Entry>
    <Index>3</Index>
    <Down>TOGGLE_LOGO_LIGHTS</Down>
  </Entry>
  <Entry>
    <Index>4</Index>
    <Down>FLAPS_DECR</Down>
  </Entry>
  <Entry>
    <Index>5</Index>
    <Down>FLAPS_INCR</Down>
  </Entry>
```



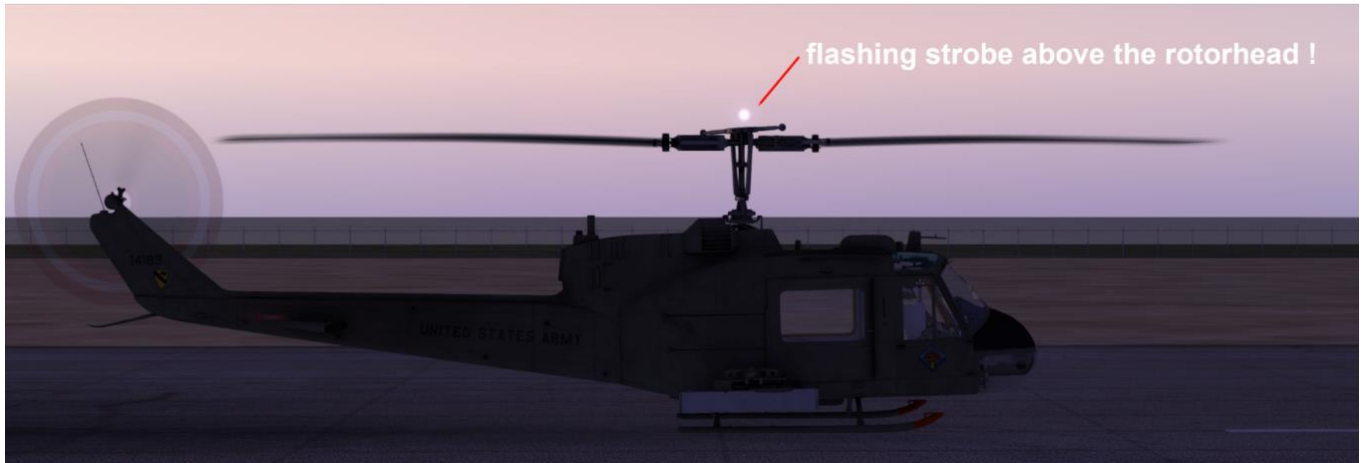
Ersetzen Sie den Befehl: **ENGINE_AUTO_SHUTDOWN** durch **TOGGLE_LOGO_LIGHTS**

Speichern Sie die **Standard.xml** Datei an ihren **Ursprungsort** zurück!

Schließen Sie den XML-Editor.

1.3 Starten Sie Ihren Huey UH-1C im “Ready to Fly“ Modus.

Beim Drücken der zugeordneten Taste sollte der Strobe Effekt über dem Rotorkopf blinken.



Exakt nach diesem Prinzip werden auch die M61 guns aktiviert.

Solltest du dich nun für den Kauf der **Heatblur Edition** entscheiden, dann

lösche bitte nur den **Strobe** Eintrag aus deiner UH-1C **aircraft.cfg** wieder heraus.

Wenn du willst kannst du ja die Zuweisung deiner joystick Taste in der **Standart.xml** beibehalten.