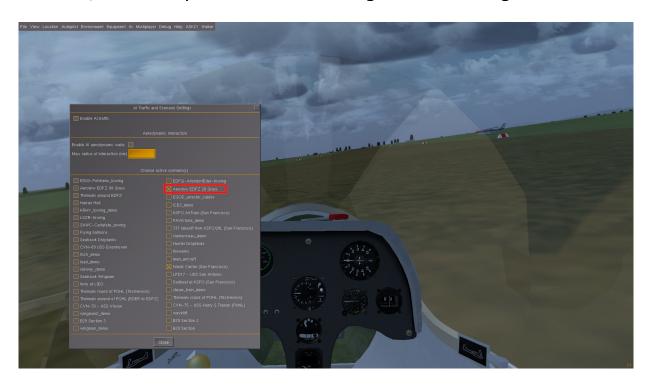
# KI F-Schlepp-Szenario in EDFZ verfasst von D-SVEN, Segelflieger seit 2016

Lest diese Dokumentation bitte gründlich, um maximalen Spaß mit dem Szenario zu haben!

#### Die folgenden Schritte sind nötig, um das Szenario zu aktivieren:

- 1. Installiere/aktualisiere bitte das Szenario und die Szenerie, wie es in "README.md" beschrieben ist.
- 2. Starte FlightGear in EDFZ (Mainz Finthen) auf der Graspiste 26L (oder 08R) in einem zum Flugzeugschlepp fähigen Segelflugzeug.
- 3. Gehe in die Menüleiste links oben (mit F10)  $\rightarrow$  KI  $\rightarrow$  Flugverkehr und Szenarien
- 4. Aktiviere das Szenario "Aerotow EDFZ 26 Grass" (oder 08 Grass)

Du kannst außerdem in den Sound-Einstellungen den "AI/MP"-Sound aktivieren, um den super realistischen Klang der Cessna zu genießen!



Ich benutze am liebsten die Alexander Schleicher ASK-21 von D-ECHO zum Üben!

#### Die Prozedur:

Das Schleppflugzeug erscheint auf deiner 1-Uhr-Position und fährt automatisch in Richtung des Abflugpunktes 26 Gras.

Wenn die Cessna vor dir umkehrt und auf der Piste steht, musst du einklinken (strg + O in den meisten Fliegern). Das Motorflugzeug

wird nun langsam Gas geben.



## 5 Tipps für den F-Schlepp (wichtig!):

- 1. <u>Rollen:</u> Beim Startlauf sind **große Ruderausschläge** nötig, um die Flächen gerade sowie die Richtung beizubehalten! Auch **leichtes ziehen am Knüppel** belastet den Sporn und hilft die Richtung zu kontrollieren. Ziehe außerdem die **Bremsklappen**, falls sich das Seil dauernd zusammenzieht und ausdehnt.
- 2. <u>Abheben:</u> Bei einer Geschwindigkeit von **etwa 70km/h** wird das Segelflugzeug zuerst abheben (in etwa bei der Halbbahnmarkierung). Halte den Segler **tief**, bis die Cessna auch in der Luft ist.
- 3. <u>Fliegen:</u> Wenn beide Flugzeuge in der Luft sind, musst du dem Motorflugzeug ganz stur hinterherfliegen. Versuche **etwas oberhalb** zu fliegen, um nicht in die Wirbelschleppen zu geraten.



4.<u>Kreisen:</u> Im Kreisflug fixiert man mit der Nase des Seglers das höhere Flügelende des Schleppflugzeugs. Zum Beispiel: In einer Linkskurve muss die Nase des Seglers auf das rechte Tragflächenende (Randbogen) der Cessna zeigen.
5. <u>Ausklinken:</u> In etwa 500-600m über Platzhöhe wird ausgeklinkt. (shift + O oftmals, oder an der gelben Kugel ziehen) Das Segelflugzeug kippt immer nach rechts oben ab.

## 6. Gründe, den Schlepp abzubrechen:

#### Wenn...

- 1. ... sich beim Startlauf die Fläche ablegt oder irgendwo hängen bleibt.
- 2. ... der Motor des Schleppflugzeugs ausfällt.
- 3. ... der Segler das Motorflugzeug übersteigt/unterfliegt.
- 4. ... das Schleppflugzeug mit den Flächen wackelt (als Zeichen zum Ausklinken)

Danke an Herbert Wagner (alias HerbyW) für die Idee und Arbeit!