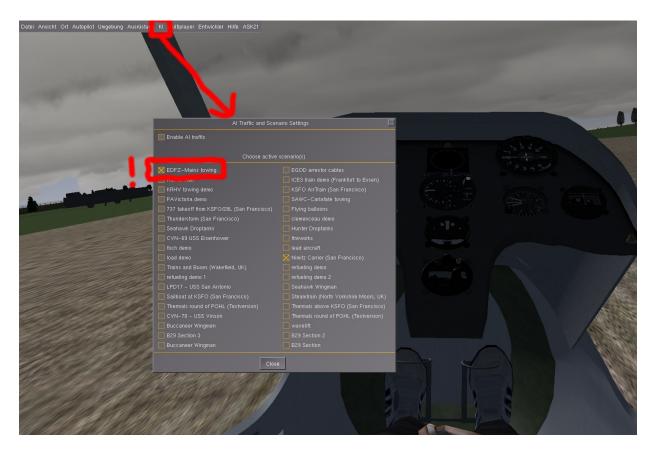
# KI F-Schlepp-Szenario in EDFZ verfasst von D-SVEN, Segelflieger seit 2016

# Lest diese Dokumentation bitte gründlich, um genug Spaß damit zu haben!

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

- 1. Installiere bitte das Szenario und die Szenerie, wie es in "readme\_de.txt" am Anfang beschrieben ist.
- 2. Starte FlightGear in EDFZ (Mainz Finthen) auf der Graspiste 26L 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 "EDFZ-Mainz towing" (siehe Bild)

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 HerbyW und D-ECHO zum Üben!

### Die Prozedur:



Das Schleppflugzeug macht sich nun vom Hangar auf den Weg zur Grasspiste, was eine Weile dauern könnte. Den Ungeduldigen sei es erlaubt etwas vorzuspulen (Taste a/A).

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 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.

# 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 großartige Arbeiten am FlightPlan.xml und an der c177!