FLIGHT SIMULATOR

X-PLANE 10

ABHEBEN IN 5 MINUTEN

aerosoft™

Laminar Research

Abheben mit X-Plane 10 in weniger als 5 Minuten

Schritt 1 **X-Plane starten**
Schritt 2 **Flugzeug öffnen**
Schritt 3 **TrackIR aktivieren und 3D Cockpit öffnen (optional)**
Schritt 4 **Sichtfeld für das Flugzeug einstellen (optional)**
Schritt 5 **Steuergeräte einstellen**
Schritt 6 **Wetter einstellen**
Schritt 7 **Flughafen auswählen (optional)**
Abheben!
Anhang **Grundeinstellungen für Flug/Start-Situationen**

SCHRITT 1 - X-Plane starten

Starten Sie X-Plane, indem Sie auf die Datei X-Plane.exe im Installationsordner von X-Plane klicken.

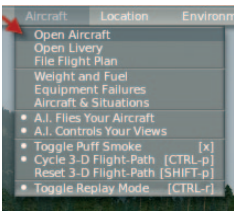
Nachdem X-Plane geladen wurde befinden Sie sich auf der Startbahn im Standardflugzeug oder im zuletzt genutzten Flugzeug.
Die Triebwerke sollten laufen.

Sollten die Triebwerke nicht laufen, lesen Sie bitte zuerst im Anhang dieses Dokumentes nach.

SCHRITT 2 - Flugzeug öffnen

Um möglichst schnell und einfach den ersten Start zu absolvieren, werden wir hier die Standard-Cessna 172 laden. Die meisten von Ihnen sind sicherlich mit diesem Flugzeug vertraut, entweder aus anderen Flugsimulationen, früheren X-Plane-Versionen oder der realen Fliegerei.

Um in X-Plane ein Flugzeug zu laden oder sonstige Einstellen zu ändern, bewegen Sie den Mauszeiger an den oberen Bildschirmrand. Es erscheint dann die Menüleiste.



Wählen Sie hier das Menü **Flugzeug/Flugzeug öffnen**:

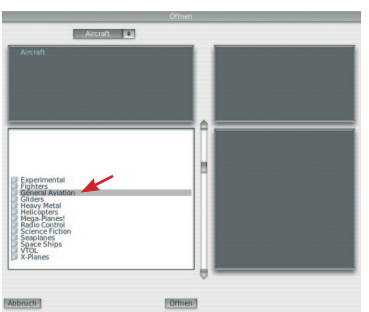
Es öffnet sich der X-Plane-Dateimanager und Sie befinden sich im Ordner **X System** (Root-Verzeichnis)/ **Aircraft/Current Aircraft** (Standardflugzeug).

Starten Sie X-Plane zum ersten Mal, wird diese die United 747 sein, allerdings ist sie ein wenig zu groß für einen schnellen Start.

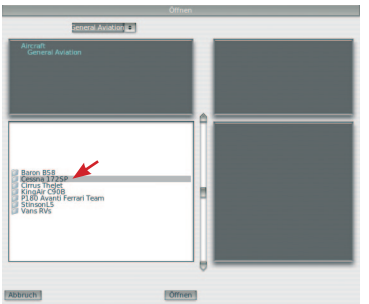
Nutzen Sie die kleinen Pfeile wie im Bild rechts markiert, um durch die X-Plane-Ordner zu navigieren:

Gehen Sie zum Ordner **Flugzeug**:

Wählen Sie dann **General Aviation** per Doppelklick oder klicken Sie auf **Öffnen** unten:



Suchen Sie hier den Ordner **Cessna 172SP** und öffnen Sie diesen per Doppelklick bzw. Klick auf **Öffnen** unten.

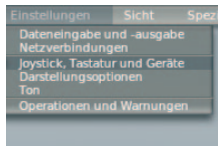


Innerhalb des **Aircraft**-Ordners finden Sie eine Datei mit der Erweiterung **.acf**. In diesem Dateiformat werden Flugzeuge in X-Plane gespeichert. Durch Öffnen dieser Datei wird ein Flugzeug geladen. Wählen Sie deshalb hier die Datei: **Cessna_172SP.acf** und öffnen Sie diese per Doppelklick bzw. Klick auf die Schaltfläche **Öffnen**:

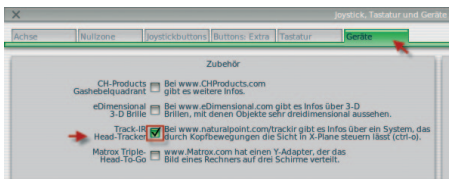
Sehr gut, jetzt sitzen Sie in Ihrem ausgewählten Flugzeug:

SCHRITT 3 - TrackIR aktivieren und 3D-Cockpit öffnen

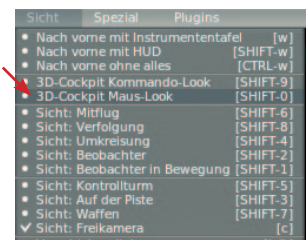
Verwenden Sie keinen TrackIR und bevorzugen auch sonst 2D-Cockpits, können Sie diesen Schritt überspringen und zu **Schritt 4** weitergehen. Möchten Sie Ihren **TrackIR** und das 3D-Cockpit nutzen, müssen Sie das Gerät zunächst hier aktivieren. Bewegen sie die Maus an den oberen Rand, um die Menüleiste zu öffnen und wählen Sie hier **Einstellungen/Joystick, Tastatur und Geräte**:



Im sich öffnenden Dialogfenster wählen Sie zunächst die Tab **Geräte** aus. Aktivieren Sie TrackIR, indem Sie in das Kästchen neben dem Eintrag **TrackIR** klicken. Drücken Sie **Eingabe** auf der Tastatur und schließen Sie diese Seite.



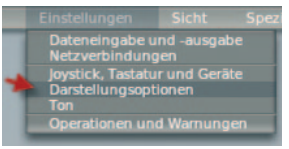
Um TrackIR nutzen zu können, müssen Sie ins 3D-Cockpit wechseln. Bewegen Sie die Maus zum oberen Bildrand, um die Menüleiste aufzurufen, wählen Sie **Sicht/3-D Cockpit Maus Look**, oder drücken Sie **Umsch+0**:



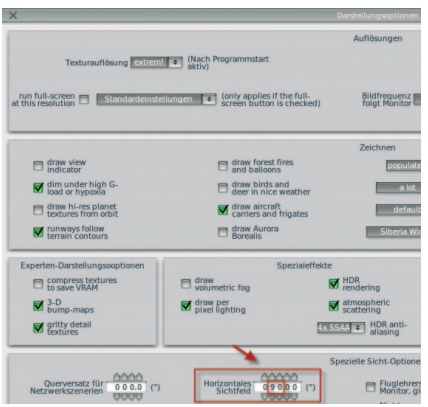
Jetzt sind Sie im 3D-Cockpit und Ihr TrackIR sollte arbeiten:

SCHRITT 4 - Sichtfeld für das Flugzeug einstellen

Bei jedem Flugzeug variiert das Sichtfeld des Piloten je nach Größe des Cockpits, der Sitzposition u.a.. Für unsere Standard-Cessna ist ein Wert von **90** für das Sichtfeld eine gute Größe, damit hat der Pilot alle wichtigen Instrumente im Blick. Um den Wert für das Sichtfeld anzupassen, öffnen Sie die Menüleiste, indem Sie die Maus an den oberen Bildrand führen und wählen hier **Einstellungen/Darstellungsoptionen**:



In den Darstellungsoptionen finden Sie eine große Anzahl von Einstellmöglichkeiten für die Bildschirmauflösung, Texturqualität und alle weiteren Darstellungseinstellungen, mit denen Sie X-Plane Ihren persönlichen Erfordernissen und den Gegebenheiten Ihres Computers anpassen können. Wir werden später noch darauf zurückkommen. Für den Moment wollen wir uns nur auf den Bereich **Horizontales Sichtfeld** konzentrieren. Mit den kleinen Pfeiltasten über bzw. unter den Zahlenfeldern, können Sie den Wert von **90** einstellen, der optimal für unsere Cessna 172SP ist.

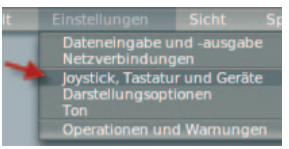


Drücken Sie **Eingabe** auf der Tastatur, um das Menü zu schließen.

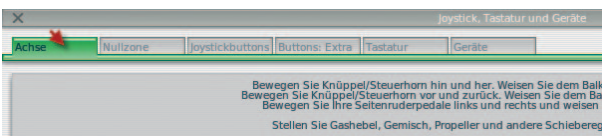
SCHRITT 5 - Steuergeräte einstellen

Für die Steuerung des Flugzeuges empfehlen wir in jedem Fall einen Joystick/Steuerhorn, einen Schubhebel, sowie Ruderpedale zu nutzen. Persönlich bevorzuge ich das CH-Yoke, es liefert Genauigkeit, die ein wirklichkeitsnaher Simulator wie X-Plane **benötigt,** um korrekt zu arbeiten.

Um die Zuordnungen für ein Steuergerät vorzunehmen, wählen Sie in der Menüleiste **Einstellungen/Joystick, Tastatur und Geräte**:



Klicken Sie hier auf den Tab **Achse**:

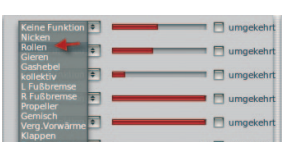


Hier erscheinen alle für X-Plane zuordenbare Achsen. Noch nicht zugeordnete Achsen werden rot dargestellt, bereits zugeordnete grün. Stellen Sie sicher, dass Ihre Steuergerät korrekt mit Ihrem Computer verbunden sind **bevor Sie X-Plane starten**!

Bewegen Sie jetzt Ihren Joystick/Steuerhorn nach **links und rechts**. Beobachten Sie dabei, welche Achse durch das Steuergerät im Menü bewegt wird.

Gehen Sie zu dieser Achse und öffnen Sie das Funktionsmenü, indem Sie auf das Pfeilsymbol links neben der Achsenanzeige klicken:

Das Funktionsmenü öffnet sich: wählen Sie aus diesem Menü die Funktion **Rollen** aus:



Nachdem die Funktion zugeordnet wurde, erscheint die Achsenanzeige grün:

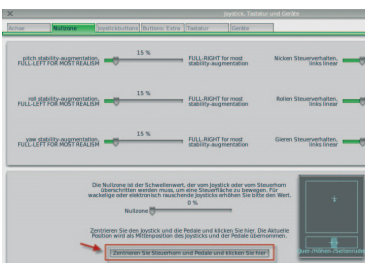
Bewegen Sie jetzt den Joystick/Steuerhorn mehrmals vollständig nach links und rechts, um die Achse zu kalibrieren. Nachdem das Gerät wieder in der Mittelposition ist, sollte die Anzeige in etwa so aussehen:

Wiederholen Sie diese Schritte für jede Achse Ihres Steuergerätes, die Sie einer Funktion zuordnen möchten. Die Grundzuordnungen sollten folgende sein:

Rollen	Bewegung des Joystick/Yoke nach links und rechts (wie oben beschrieben)
Nicken	Bewegung des Joystick/Yoke nach vorn und hinten
Gieren	Bewegung der Ruderpedale oder Drehen des Joystick (wenn verfügbar)
Gashebel	für den Schubhebel

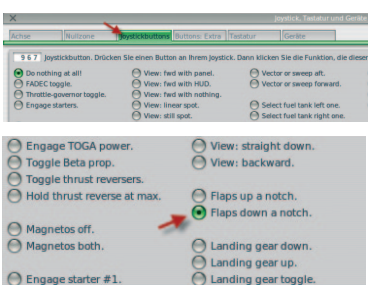
Vergessen Sie das Kalibrieren jeder Achse nach dem Zuordnen nicht, bewegen Sie jede Achse mehrmals über deren gesamtem Bereich!

Nachdem Sie alle Achsen zugeordnet haben, gehen Sie zum nächsten Tab **Nullzone**. Auf dieser Seite finden Sie die Schaltfläche **Zentrieren Sie Steuerhorn und Pedale und klicken Sie hier** - tun Sie bitte genau dies, damit werden die Steuergeräte zentriert und das Flugzeug lässt sich dadurch besser steuern:



Öffnen Sie als nächstes den Tab **Joystickbuttons**:

Drücken Sie jetzt die Taste Ihres Joysticks, der Sie die Funktion **Klappen stufenweise ausfahren** zuordnen möchten. Die Funktion, die dieser Taste aktuell zugeordnet ist, wird markiert.

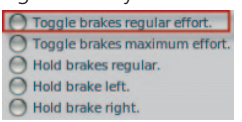


Ist keine Funktion zugeordnet erscheint die Markierung bei **Do nothing at all**. Suchen Sie die Funktion **Flaps down a notch** und wählen Sie diese per Mausklick aus. Die Taste führt jetzt die Funktion **Flaps down a notch** (Klappen schrittweise ausfahren) aus.

Hinweis: Es ist nicht notwendig, die vorgenommenen Zuordnungen separat zu bestätigen oder zu speichern. Die Funktion wird unmittelbar ausgeführt sobald die Auswahl erfolgt ist!

Wiederholen Sie die Schritte für das Einfahren der Klappen und alle weiteren Funktionen, die Sie zuordnen möchten.

Achtung! Sie sollten die Bremsfunktion unbedingt einer Joysticktaste zuordnen. Anderenfalls könnte es sein, dass Sie das Flugzeug nicht rollen bzw. stoppen können, da die Parkbremse beim Aufruf eines Flugzeugs immer gesetzt ist. Ordnen Sie deshalb einer Taste die Funktion **Toggle brakes regular effort** zu, um damit die Radbremse zu bedienen. Drücken Sie **Eingabe** auf der Tastatur, um das Menü zu schließen.



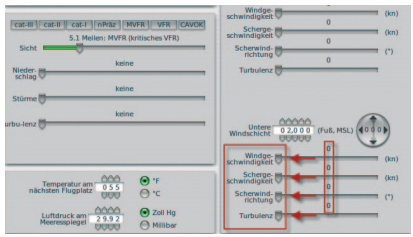
SCHRITT 6 - Wetter einstellen

Jetzt könnten Sie eigentlich losfliegen, aber eine Sache, die ich dringend empfehle, bleibt noch: die Einstellung des Wetters für den ersten Flug. Zu Erinnerung, X-Plane ist ein sehr realitätsnaher Simulator in dem Wetter und Wind einen großen Einfluss auf das Flugverhalten haben. Für den ersten Flug sollten deshalb **kein Wind** und **keine Turbulenzen** eingestellt sein. So lässt sich am einfachsten überprüfen, ob das Flugzeug und die Steuerung so reagieren, wie es sein sollte. Später können Sie kompliziertere Wetterbedingungen wählen.

Und so stellen Sie die Wetterbedingungen ein:

Gehen Sie mit der Maus an den oberen Bildrand, um die Menüleiste aufzurufen und wählen Sie das Menü **Umwelt/Wetter**:

Stellen Sie auf der Wetterseite die Regler für Windgeschwindigkeit, Schergeschwindigkeit Scherwindrichtung und Turbulenz ganz nach links auf "0" so wie in der Abbildung gezeigt:



Drücken Sie **Eingabe** auf der Tastatur, um das Menü zu schließen.

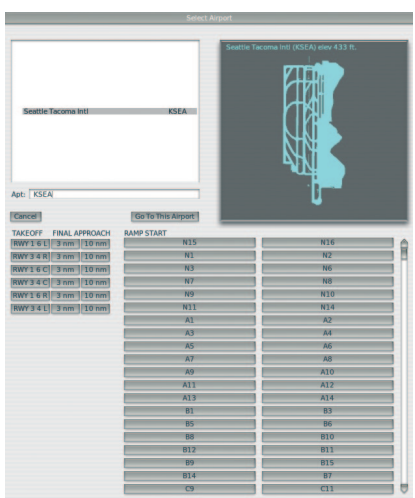
Herzlichen Glückwunsch! Jetzt können Sie abheben!

Außer Sie möchten noch wissen wie...

SCHRITT 7 - Flughafen auswählen

Zuletzt möchten Sie vielleicht noch Ihren Standort verändern. Bewegen Sie dafür wieder die Maus an den oberen Bildrand, um die Menüleiste aufzurufen und wählen Sie das Menü **Position/ Globalen Flugplatz wählen**

In diesem selbsterklärenden Menü können Sie einen Flughafen, sowie die Startposition auswählen. Geben Sie einfach den ICAO-Code oder den Namen des gewünschten Flughafens ein und wählen Sie eine Startposition:



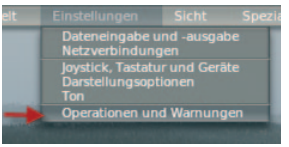
Nach der Auswahl Ihres Flughafens klicken Sie auf **Zu diesem Flugplatz** und Ihr Flugzeug wird automatisch an die gewünschte Position gebracht.

Herzlichen Glückwunsch, jetzt sind Sie startbereit!

Anhang - Grundeinstellungen für Flug/Start-Situationen

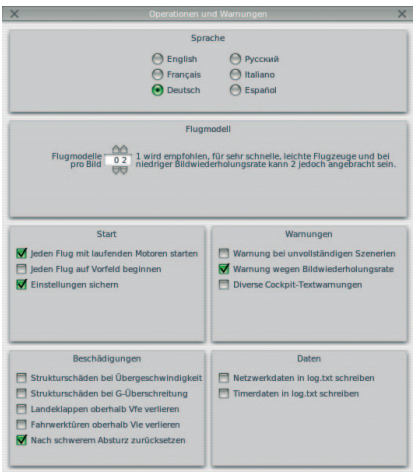
Jeder hat seine persönlichen Vorlieben für die Startsituation, egal ob man eine Cold and Dark-Situation bevorzugt oder lieber mit laufenden Motoren startet. Ob man lieber auf dem Vorfeld, oder gleich direkt auf der Piste beginnen möchte, die Einstellungen dafür können Sie hier vornehmen:

Bewegen Sie den Mauszeiger an den oberen Bildrand. Es erscheint die Menüleiste.



Öffnen Sie das Menü **Einstellungen/ Operationen & Warnungen**:

Im Menü Operationen und Warnungen können Sie Einstellungen für die Startsituation, verschiedene Warnmeldungen oder auch die Spracheinstellung vornehmen:



Happy Flying

Frank Willfeld

Weitere Informationen finden Sie auf www.x-plane.com oder www.aerosoft.de.

XPLANE 10 ADD-ONS

aerosoft™

Bald erhältlich: ATR 72-500

Die Turboprop Maschine 72-500 des italienisch-französischer Flugzeughersteller ATR

- Hochrealistisches Flugmodell (getestet durch einen ATR 72-500 First Officer)
- Hochdetailliertes und animiertes Außenmodell
- HD Texturen mit Normal Maps
- Hochdetailliertes und animiertes 3D Cockpit
- Detailiete Passagierkabine
- Interne und Externe Nachtbeleuchtung
- Realistisches Soundset

Außerdem als Download in unserem Online-Shop:

PA28 181 ARCHER II, BONANZA F33A, CESSNA C152II, UND VIELES MEHR...

Entdecke mehr auf

www.aerosoft.de
www.xplane10.de