Handbuch

AEROSOFT®

AEROFLY FS 2

FLIGHT SIMULATOR

Install Key:

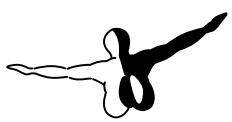
IPACS

Developed by: IPACS
Manual: IPACS, Aerosoft

Copyright: © 2017 / **Aerosoft GmbH**
Flughafen Paderborn/Lippstadt
D-33142 Büren, Germany

Tel: +49 (0) 29 55 / 76 03-10
Fax: +49 (0) 29 55 / 76 03-33

E-Mail: info@aerosoft.de
Internet: www.aerosoft.de
www.aerosoft.com



All trademarks and brand names are trademarks or registered of their respective owners. All rights reserved. / Alle Warenzeichen und Markennamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer. Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten.

Aerofly FS 2

Schnellstartanleitung

Inhalt

Einleitung 6

Systemanforderungen 6
Minimum 6
Empfohlen 6
OpenGL 6
Installation von Aerofly FS 2 unter Windows 7
Aktivierung 7

Erster Start von Aerofly FS 2 8

Fliegen 9
Sichtsteuerung 9
Standardbelegung der Tasten 10
Flugzeugwahl 12
Startposition 13
Flugschule 14
Navigation 15
Steuergeräte 19

Urheberrechte 21

Einleitung

In dieser Schnellstartanleitung haben wir alle wichtigen Informationen zusammengefasst, um den Start mit dem Aerofly FS 2 so einfach wie möglich zu machen. Links zu wertvollen Tipps und Tricks sowie zu Erweiterungen für Aerofly FS 2 findest Du auf der letzten Seite dieser Broschüre.

Systemanforderungen

Minimum

- Betriebssystem: Microsoft Windows 7 / 8 / 10 (64bit)
- Prozessor: Dual-Core-CPU mit 2,4 GHz
- Arbeitsspeicher: 4 GB RAM
- Grafikkarte: 1 GB Videospeicher, OpenGL 4.0
- Freier Speicherplatz: 55 GB
- Eingabegerät: Joystick oder Gamepad
- Internetverbindung für die Produktaktivierung

Empfohlen

- Betriebssystem: Microsoft Windows 10 (64bit)
- Prozessor: Quad-Core-CPU mit 3,0 GHz
- Arbeitsspeicher: 8 GB RAM
- Grafikkarte: 2 GB Videospeicher, OpenGL 4.5

OpenGL

Aerofly FS 2 nutzt zur Darstellung der 3D-Grafik die Programmierschnittstelle OpenGL. Um die beste Performance auf Deinem System zu erzielen, empfehlen wir dringend die Installation der aktuellsten Treiber für Deine Grafikkarte. Die jeweils aktuellsten Treiber findest Du beim Hersteller Deiner Grafikkarte.

Installation von Aerofly FS 2 unter Windows

Lege die 1. DVD in das DVD-ROM-Laufwerk. Aerofly FS 2 verwendet den Autostart-Mechanismus von Windows zum automatischen Start der Installationssoftware. Die Installation beginnt nach einer kurzen Weile automatisch und es erscheint der Startbildschirm des Installationsprogramms. Sollte im Windows-Setup das Autostart-Feature deaktiviert sein, oder ist bereits eine Aerofly FS 2-Version installiert, so wird die Installation nicht selbstständig beginnen. In diesem Fall muss das Installationsprogramm Setup.exe, welches sich im Hauptverzeichnis der DVD-ROM befindet, manuell gestartet werden. Klicke hierzu im Windows Desktop auf Arbeitsplatz und danach mit der rechten Maustaste auf das Symbol für Dein DVD-ROM-Laufwerk (das kleine Flugzeugsymbol). Es erscheint ein kurzes Menü, bei dem Du den Menüpunkt „Öffnen“ wählst. Anschließend geht ein Fenster mit dem Inhalt des Hauptverzeichnisses der Aerofly FS 2-DVD auf. Klicke hier auf das Programm „setup.exe“, das die Installation startet.

Folge den weiteren Anweisungen des Installationsprogramms. Der Installer kopiert nun die Dateien auf Deinen Computer. Sobald alle Daten von einer DVD kopiert sind, wirst Du aufgefordert, die DVD zu wechseln.

Aktivierung

Aerofly FS 2 muss einmalig aktiviert werden, damit die volle Funktionalität genutzt werden kann. Die Aktivierung ist an Deinen PC gebunden. Der zur Aktivierung benötigte Produkt-Key ist in fünf Blöcke zu vier Zeichen unterteilt. Du hast den Produkt-Key mit den Installationsmedien oder mit dem Download erhalten. Klicke auf „Jetzt aktivieren“ und folge den Anweisungen, um Aerofly FS 2 auf Deinem System zu aktivieren.

Erster Start von Aerofly FS 2

1. Verbinde alle Steuereinheiten (USB-Joystick, Pedale, ...) mit dem Computer. Aerofly FS 2 erkennt und konfiguriert alle gängigen Steuergeräte automatisch.
2. Starte Aerofly FS 2 durch Doppelklick auf das Aerofly FS 2 Desktopsymbol oder über das Windows Startmenü.

Nach dem Start von Aerofly FS 2 erscheint das Hauptmenü, die Schaltzentrale für den Simulator. Hier kannst Du Einstellungen verändern, ein Flugzeug und die Startposition auswählen, die Wetterbedingungen einstellen, eine Route erstellen oder einen Flug aus der Flugschule auswählen.

Mit „Start“ kannst Du sofort losfliegen.

Fliegen

Wenige Sekunden nach dem Klick auf die Schaltfläche „Start“ sitzt Du bereits als Pilot im Cockpit und der erste Flug kann beginnen. Prüfe kurz, ob alle Steuerfunktionen (insbesondere Höhen-, Seiten- und Querruder sowie Gas) funktional sind und in die richtige Richtung steuern. Am einfachsten drückst Du dazu die Taste „5“ in der oberen Reihe auf der Tastatur und bewegst Dich mit der Maus bei gedrückter Maustaste um das Flugzeug. Mit Taste „1“ geht es wieder zurück ins Cockpit. Sollten nicht alle Funktionen korrekt sein, findest Du im Kapitel „Steuergeräte“ Hilfe.

Deiner Pilotenkarriere im Simulator steht jetzt nichts mehr im Wege. Gib beherzt Vollgas, halte die Maschine mit dem Seitenruder auf der Bahn und ziehe leicht am Joystick, sobald die Abhebegeschwindigkeit (bei der Cessna ca. 60 Knoten) erreicht ist.

Sichtsteuerung

Wichtig beim Fliegen ist immer die Sicht, sowohl auf die Instrumente als auch nach außen. In Aerofly FS 2 gibt es drei Bereiche mit jeweils mehreren Sichtpositionen. Im Cockpit bzw. um das Flugzeug kannst Du Dich mit den Tasten „1“ und „2“ an verschiedene Positionen setzen und Dich mit den Cursortasten in alle Richtungen umsehen. Um wieder geradeaus zu schauen, drückst Du die „HOME“- (Pos1-)Taste.

Die Tasten „3“ und „4“ bringen Dich in den Verfolgermodus. Hier fliegst Du hinter dem Flugzeug her, wobei die Landschaft oder die Flugzeuglage den Horizont bilden, oder das Flugzeug wird ausgeblendet und Du schaust aus dem Cockpit oder befindest Dich hinter dem (nicht sichtbaren) Flugzeug.

Mit den Tasten „5“ und „6“ werden Außenansichten dargestellt. Die Sicht auf das Flugzeug erfolgt dabei vom Kontrollturm des nächsten Flugplatzes oder von einer virtuellen Position in der Luft, wobei das Flugzeug an Dir vorbei fliegt oder Du fliegt außen mit dem Flugzeug mit und kannst Dich dabei mit den Cursortasten rund um das Flugzeug bewegen.

Standardbelegung der Tasten

Zur Bedienung der Grundfunktionen stehen folgende Tasten zur Verfügung: (Shift = Umschalttaste)

Taste (n)	Funktion	Bemerkungen
Primär		
F + Shift-F	Klappen aus- und einfahren	engl. Flaps
G + Shift-G	Fahrwerk aus- und einfahren	engl. Gear
B	Rad- und Luftbremse	Tippen, um Bremskraft zu regulieren
Sicht		
1, 2	Sichtsteuerung Cockpit / Flugzeug	Verschiedene Sichten im und um das Flugzeug
3, 4	Sichtsteuerung Verfolgersicht	Spezielle Sichten zum Verfolgen des Flugzeugs
5, 6	Sichtsteuerung Außensicht	Mitflugsicht, Kontrollturmsicht und Vorbeiflugsicht

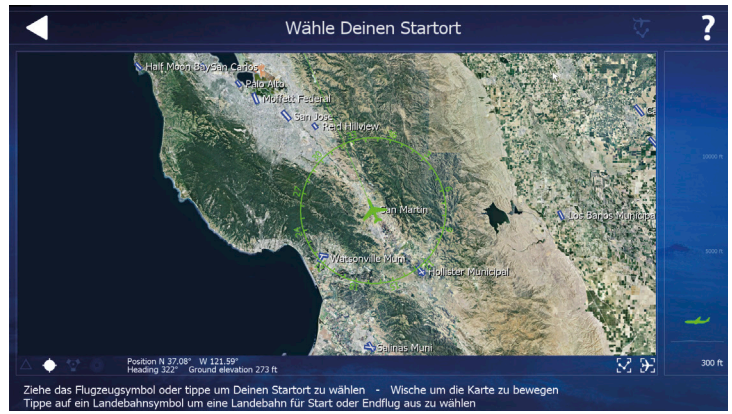
Taste (n)	Funktion	Bemerkungen
Z + Shift-Z	Sicht ein- und auszoomen	Nicht in allen Sichten verfügbar
LEFT, RIGHT, UP, DOWN	Cockpitsicht verändern	Im Cockpit nach allen Seiten umschauen
Pos1	Sicht zurücksetzen	Wieder geradeaus schauen
PAGEUP, PAGEDOWN	Sichthöhe im Cockpit verschieben	
Autopilot		
A	Autopilot ein / aus	Nicht in allen Modellen verfügbar
Ton		
Q	Ton ein / aus	
Simulation		
P	Pause	
I	Infoanzeige ein- und ausblenden	Leiste am oberen Bildrand
H	Head-Up-Display ein- und ausblenden	Vor allem bei Außen- und Verfolgersichten hilfreich
M	Navigationskarte ein- und ausblenden	Landkarte mit aktueller Umgebung
T + Shift T	Tageszeit verändern	In kleinen Schritten durch Tag und Nacht
V + Shift V	Sichtweite verändern	Von klar bis starker Nebel
SPACE	VR-Sicht zentrieren	Nur in Virtual Reality (VR) wirksam
L	Landmarken ein- und ausblenden	Namen von Orten der Umbegung

Flugzeugwahl

Wähle im Hauptmenü die Schaltfläche „Flugzeug“. Mit dem Mausrad kannst Du das Flugzeug auswählen. Im oberen Bereich des Flugzeugbildes kannst Du das Farbschema des Flugzeugs verändern.

Mit dem Pfeil nach links in der oberen linken Ecke kommst Du zurück ins Hauptmenü. Ebenso kannst Du dazu die Escape-Taste oder den Back-Button Deines Controllers verwenden.

Startposition



Wähle im Hauptmenü die Schaltfläche „Startplatz“. Es erscheint die Karte mit allen verfügbaren Flugplätzen. Mit der linken Maustaste kannst Du die Karte verschieben, mit dem Mausrad zoomen.

Die Startposition wird durch einen Mausklick auf die entsprechende Stelle der Karte gesetzt, oder indem Du das grüne Flugzeugsymbol mit der Maus verschiebst. Die Flughöhe kann einfach durch Verschieben des Flugzeugsymbols auf der rechten Seite angepasst werden. Die Flugrichtung kannst Du verändern, indem Du die grüne Kurslinie an der Kompassrose mit der Maus einfach auf die gewünschte Richtung verschiebst.

Klicke auf ein Flugplatzsymbol, um aus den verschiedenen Startpositionen (grün) und Anflug- oder Abstellpositionen (gelb) auszuwählen.

Mit einem Klick auf das Fragezeichen rechts oben kannst Du die Hilfe für dieses Menu ein- und ausblenden.

Flugschule

Mit einem Klick auf die Schaltfläche „Flugschule“ gelangst Du in den Flugschulbereich. In 21 aufeinander aufbauenden Lektionen lernst Du die Steuerfunktionen kennen und auch das nötige Feingefühl wird hier vermittelt. Ein Fluglehrer unterstützt Dich dabei, er fliegt jedes Manöver vor und beurteilt im Nachhinein Deine Leistung. Die einzelnen Lektionen kannst Du beliebig oft wiederholen.

Navigation

Klicke auf die Schaltfläche „Navigation“, um eine Flugroute zu erstellen. Auch in diesem Bereich hilft ein Klick auf das Fragezeichen oben rechts weiter.

Anhand einer einfachen Flugaufgabe soll hier beispielhaft gezeigt werden, wie einfach das Erstellen einer Flugroute in Aerofly FS 2 ist.

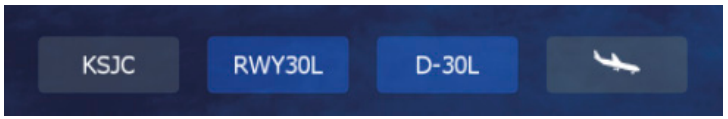
Aufgabe: Start in San Jose, Piste 30L, Überflug Palo Alto bis kurz vor San Carlos, Landung in Half Moon Bay, Piste 30.

Klicke unten links im Navigationsfenster auf das startende Flugzeug…

…und dann im rechten Bereich auf „San Jose“.

Wähle als Startbahn die Piste „(Runway) 30L“.

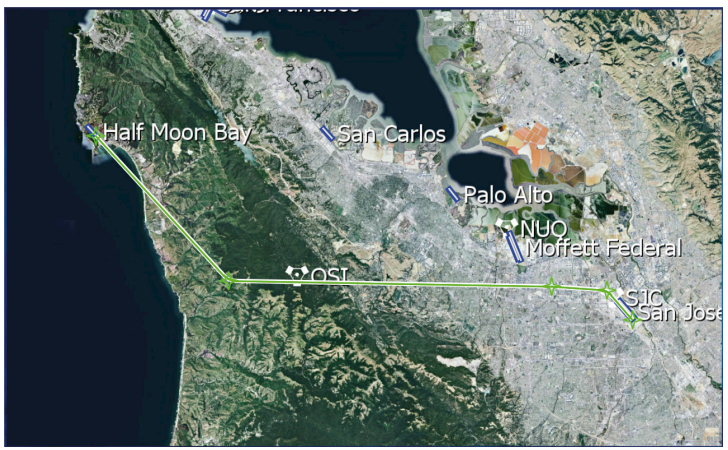
Die untere Zeile beschreibt die jeweilige Flugroute. Klicke hier auf das landende Flugzeug…



…und dann auf den Zielflugplatz „Half Moon Bay“.

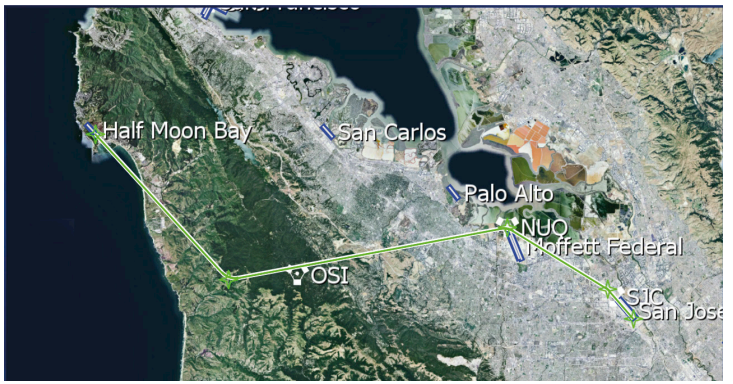
Wähle die „RWY 30“ als Landebahn.

Die Flugroute wurde von Aerofly jetzt so angelegt:



Das entspricht noch nicht ganz der Aufgabe. Um die geplante Route darzustellen zu können, brauchst Du weitere Wegpunkte (engl. Waypoints). Das VOR (Drehfunkfeuer) NUO zwischen Moffett und Palo Alto eignet sich zum Beispiel gut, um den Abflug geradeaus zu verlängern. Ein Klick auf NOR bietet Dir an, diesen Punkt als Teil der Strecke aufzunehmen.

Nach dem Klick auf das grüne Pluszeichen sieht die Strecke jetzt so aus:



Um die Strecke Richtung Palo Alto zu verlängern, ist ein weiterer Wegpunkt nötig. In dieser Gegend liegt jedoch kein Funkfeuer. Zur Erzeugung eines beliebigen Wegpunktes klicke und halte die Maustaste zwei Sekunden an der Stelle gedrückt, wo die Strecke entlangführen soll. Auf diese Weise, also klicken – halten – bewegen, können Wegpunkte auch verschoben werden.

Die fertige Route sollte jetzt in etwa so aussehen:

Falls Dein Flugzeug noch nicht auf der richtigen Startposition steht, reicht ein Klick oben rechts auf das Symbol.

Zur Orientierung im Flug stellt Aerofly vom Start bis zur Landung grüne Rechtecke dar. Sowohl die Flughöhe als auch die Richtung werden hiermit angezeigt. Fliege diesen Rechtecken einfach nach und Du kommst sicher ans Ziel.

Steuergeräte

Aerofly FS 2 erkennt alle Deine Steuereinheiten automatisch und weist den Tasten und Steuerachsen die Standardfunktionen zu. In der Regel sind also keinerlei Einstellungen vorzunehmen. Natürlich kannst Du dennoch alle Steuereinheiten nach Deinen Vorlieben selbst belegen oder die Wirkrichtung einer Funktion ändern. Klicke dazu auf die Schaltfläche „Einstellungen“ und dann auf die Schaltfläche „Steuerung“. Es erscheint die Einstellseite für alle Steuerfunktionen.

Um hier eine Achse zu belegen, klicke einfach auf den mittleren Bereich der Funktion und bewege anschließend die entsprechende Achse an der Steuereinheit. Die Wirkrichtung legst Du dabei fest, indem Du auf diejenige Seite der Ache klickst (- / +, links / rechts …) in die nachher die Steuereinheit bewegt wird. Um beispielsweise das Höhenruder zu invertieren, klicke auf Höhenruder „hoch“ und drücke anschließend den Joystick nach vorne. Ein kleiner Balken im unteren Bereich der jeweiligen Anzeige zeigt Dir an, ob, wie stark und in welcher Richtung die Steuerfunktion wirkt. Beachte auch das Fragezeichen oben rechts, ein Klick darauf zeigt weitere nützliche Hilfen an.

Entsprechend lassen sich auch Funktionen wie zum Beispiel „Fahrwerk“ mit Tasten belegen. Klicke hierzu die Fläche rechts oder links

der Mitte an und betätige dann die Taste an der Steuereinheit oder an der Tastatur des Computers. Beispiel: Das Fahrwerk soll mit „F" (Fahrwerk) statt dem englischen „G" (Gear) belegt werden. Klicke auf das „G" rechts im Bereich „Fahrwerk" und dann auf die Taste „F" auf der Tastatur des Computers. Beachte dabei, dass Tasten doppelt belegt sein können. Das kann sehr nützlich sein, ggf. aber auch zu unerwünschtem Verhalten führen. Löschen kannst Du eine Zuordnung einfach durch Anklicken der zu löschenden Belegung und anschließendem Betätigen der „Entf"-Taste oder der „Backspace"-Taste am Computer.

Die untere Leiste zeigt alle angeschlossenen Geräte. Mit einem Klick auf die jeweilige Schaltfläche kommst Du auf die Seite für das Gerät. Dort kannst Du die Funktion der Achsen und Buttons überprüfen, die Achsen kalibrieren oder das Gerät deaktivieren, wenn Du es gerade nicht verwenden möchtest. Die Belegungen bleiben auch für ein deaktiviertes oder nicht angeschlossenes Gerät erhalten.

Zurück ins Hauptmenü gelangst Du wieder durch einen Klick auf das weiße Dreieck oben links oder mit der „Escape"-Taste.

Weitergehende Informationen zu Aerofly FS 2, Tutorials zu einzelnen Flugzeugen sowie Flugzeuge und Landschaften zum Download findest Du auf unserer Webseite unter

www.aerofly.com

Viel Spaß und immer Happy Landings wünschen

Dein Aerofly FS 2-Team

und

Aerosoft

Urheberrechte

Die Software, das Handbuch und sonstiges zugehöriges Material sind durch Urheberrechtsgesetze geschützt. Die Software wird lizenziert, nicht verkauft. Sie dürfen eine Kopie der Software auf einem Computer für Ihre persönliche, nichtkommerzielle Nutzung installieren und ausführen. Die Software, das Handbuch und alle anderen zugehörigen Materialien dürfen ohne vorherige schriftliche Erlaubnis der Entwickler der Software und der Aerosoft GmbH weder kopiert, fotokopiert, übersetzt, zurückentwickelt, dekompiliert, disassembliert oder in anderer Form für elektronische Maschinen lesbar gemacht werden.

AEROSOFT.COM

THE SIMULATION COMPANY

AUTOBAHN-POLIZEI SIMULATOR 2

Autobahn Police Simulator

www.aerosoft.com

FLiXBUS

AEROSOFT.COM

THE SIMULATION COMPANY

Fernbus SIMULATOR

Die erste Simulation der sehr beliebten Überlandbusse! In modernen und großen MAN Lion's Coach Reisebussen geht es über Deutschlands Autobahnen und Landstraßen.

Fernbus Simulator

Notruf 112 - Die Feuerwehr Simulation

Schalten Sie das Blaulicht ein und erleben Sie einen der spannendsten Berufe der Welt – die Feuerwehr!

Notruf 112
Die Feuerwehr Simulation

HONEYCOMB®
AERONAUTICAL

AEROSOFT®

Hochwertige Hardware bald erhältlich unter

www.aerosoft.com