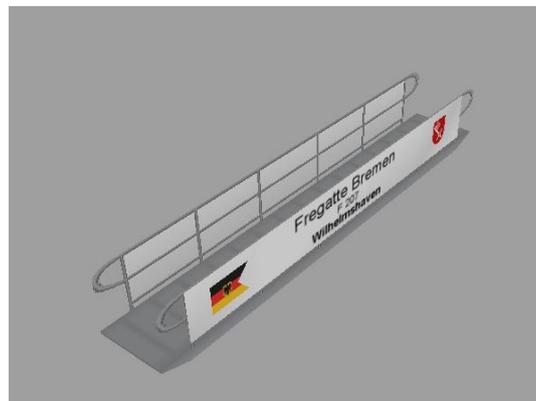


Fregatte Typ F122A „Bremen“-Klasse



Herzlichen Glückwunsch zum Erwerb dieses Modellsets. Es umfasst neben der Fregatte auch eine bewegliche Gangway (Rollmaterial), deren Höhenwinkel verstellbar ist:



Die Fregatte hat folgende Funktionen:

- Hangartor öffnen / schließen
- Bordhubschrauber aus / in Hangar bewegen
- Hauptrotorblätter des Bordhubschraubers ent-/einfalten
- Signalflaggen setzen
- Flaggenwechsel Heck-Topflagge
- Flaggenmast ein- / aufklappen
- Flugdeckreling ab- / hochklappen
- Kielwasser

Die Fregatte ist ab EEP3 beleuchtet, verfügt ab EEP5 über eigenen Sound und kann ab EEP5 Plugin-5 zu Landung / Start genutzt werden. Die Geschütze und Flugkörperstarter sind unbeweglich! Eine Demo-Anlage ist dem Set beigelegt.

Anleitung zur Nutzung der Lande-Start-Funktion

WICHTIGE VORAUSSETZUNGEN:

- EEP5 Plugin-5 oder EEP6
- Modellset BH1565 (Bordhubschrauber Sea-Lynx MK88A)

Vorgehensweise (Kontrollmöglichkeiten anhand der Demo-Anlage!):

1. Verlegen Sie zunächst die Fahrstrecke des Schiffes. Aus Übersichtlichkeit sollte der „Wasserweg“ gewählt werden.
2. Positionieren Sie nun die **Kontaktpunkte (Fahrzeug)** an den Stellen, an denen das Schiff den Auftrag erhält **sobald es steht** den Bordhubschrauber aufzunehmen bzw. starten zu lassen.

Hier x-setzen und Anzahl 0 →

Geschwindigkeit: 0

Hinweis: Falls bei „Folgende Anzahl an Rollmaterial entladen“ eine 1 einsetzen, so bewegt sich der Hubschrauber beim Startpunkt rückwärts!

3. Lassen Sie nunmehr Ihr Schiff im **Automatikbetrieb** mit der von Ihnen gewünschten Geschwindigkeit (empfohlen 30 km/h) fahren. Es wird nach Überfahren der KP zum Stehen kommen.
4. Verlegen Sie jetzt (**Schiff steht**) den **Flugweg mittels „unsichtbarer Straße“** an das Fahrbahnstück auf dem Schiff (im Planungsfenster hinter dem Schiff erkennbar). Dabei ist zunächst nur die unmittelbare Start-/Landephase notwendig. Überprüfen Sie das richtige Koppeln der Wege durch mehrmaliges Fahren des Schiffes im Automatikbetrieb mit der gewählten Geschwindigkeit. Ggf. korrigieren Sie das Kopplungswegestück. **Wichtig: je steiler dieses ist, desto genauer muss das Schiff an dieser Stelle zum Stehen kommen!**
5. Anschließend vervollständigen Sie den gewünschten Flugweg.

6. Setzen Sie nunmehr Kontaktpunkte-Fahrzeug (siehe Demo-Anlage), um sicherzustellen, dass
- der Hubschrauber zum richtigen Zeitpunkt an der Landeposition ist.
 - Das Schiff nach einer bestimmten Zeit weiterfährt.
 - Funktionen des Schiffes ausgelöst werden.



Näheres entnehmen Sie bitte dem EEP6-Handbuch bzw. der Plugin-5 Anleitung.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß an den Modellen und „allzeit eine Handbreit Wasser unterm Kiel“ sowie „Gute Landung“

Ihr

BH1