

Flightsimulator Groep Groningen

Sundowners multisessie

Handleiding voor de Sundowners online sessies

Binnen de FSGG is een groep flightsimmers actief met online vliegen op onze eigen server onder de naam SUNDOWNERS. Deze handleiding zal de verschillende onderdelen beschrijven, waarmee men aan deze online sessies kan deelnemen. Er kan alleen gebruik worden gemaakt van Microsoft FSX, FSX-SE en Prepar3D werken helaas niet met onze manier van verbinding maken.

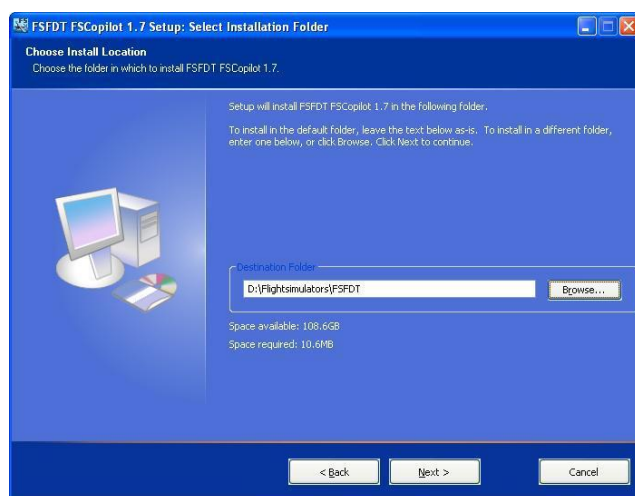
1. Serververbinding FSX met de server
2. Communicatie met elkaar via Teamspeak
3. Te gebruiken vliegtuigen
4. ATC
5. vliegplannen
6. Diverse zaken

Serververbinding

Om online met elkaar te kunnen vliegen heeft FSGG de beschikking over een server met een backup elders, om FSX daarmee verbinding te laten maken. Om die verbinding tot stand te brengen maken we gebruik van de 2 programma's FSCopilot in combinatie met FSInn. We maken gebruik van de versie : SetupFSCopilot17B2_4.exe en SetupFSInn13B2_3.exe.

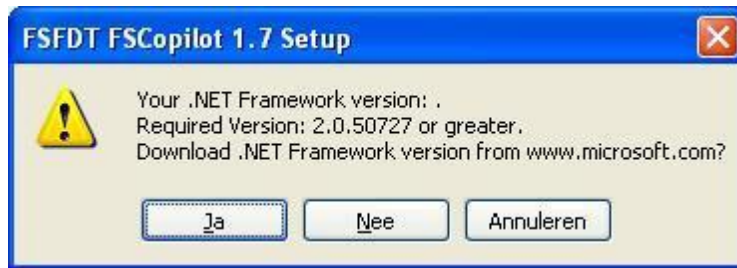
Begin (zoals altijd) met het maken van een herstelpunt, eventueel een complete backup van de C:\ partitie. Als je eerder pogingen hebt ondernomen om FSInn en FSCopilot te installeren, uninstall die dan, en controleer je harde schijf of werkelijk alle mappen van FSFDT, FSInn, FSCopilot zijn verdwenen.

Installeer als Administrator FSCopilot 1.7 en daarna FSInn 1.3. Installeer FSCopilot1.7 en FSInn1.3 niet in de standaard map C:\Program Files\... maar in b.v. D:\Program Files\FSFDT, maar kan ook in D:\FSFDT. Hierdoor krijg je het minste last met de gebruikersrechten binnen W7 of W8.

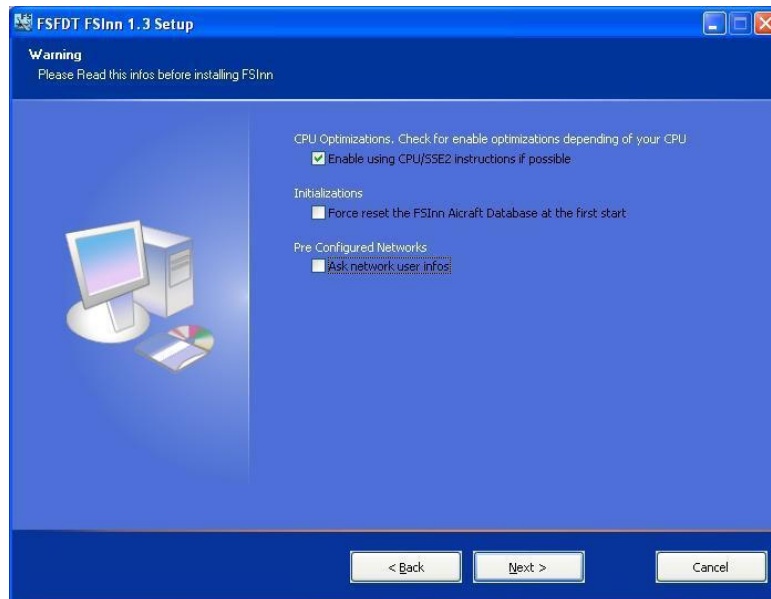


Volg het installatie proces door op "next" dan wel op "install" te klikken en als laatste "Close".

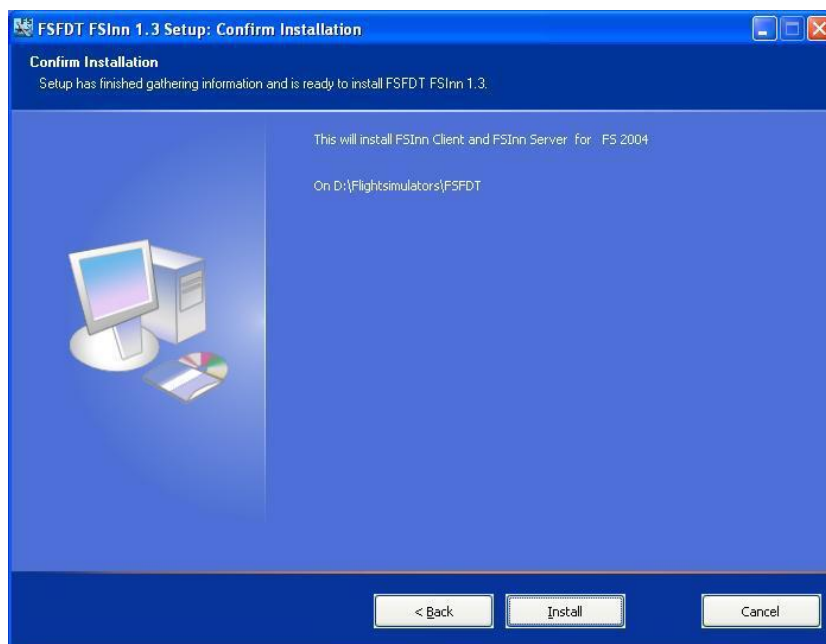
Tijdens installatie kan het zijn dat je de melding krijgt dat je .NET Framework moet installeren. Klik op “Ja” en download en installeer dan eerst .NET Framework. Als .NET Framework (al) op je PC staat kun je verder gaan

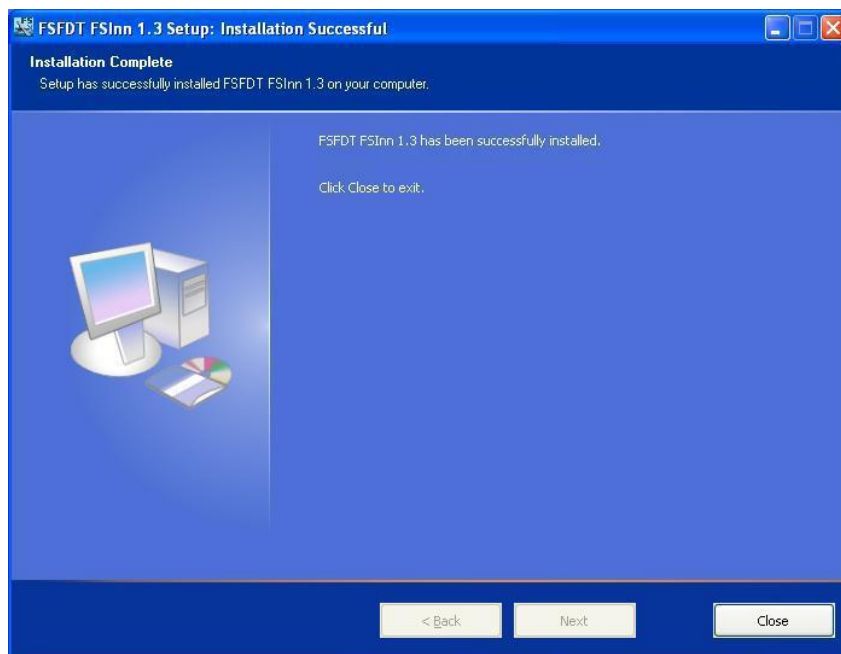


Nu FSInn1.3 installeren



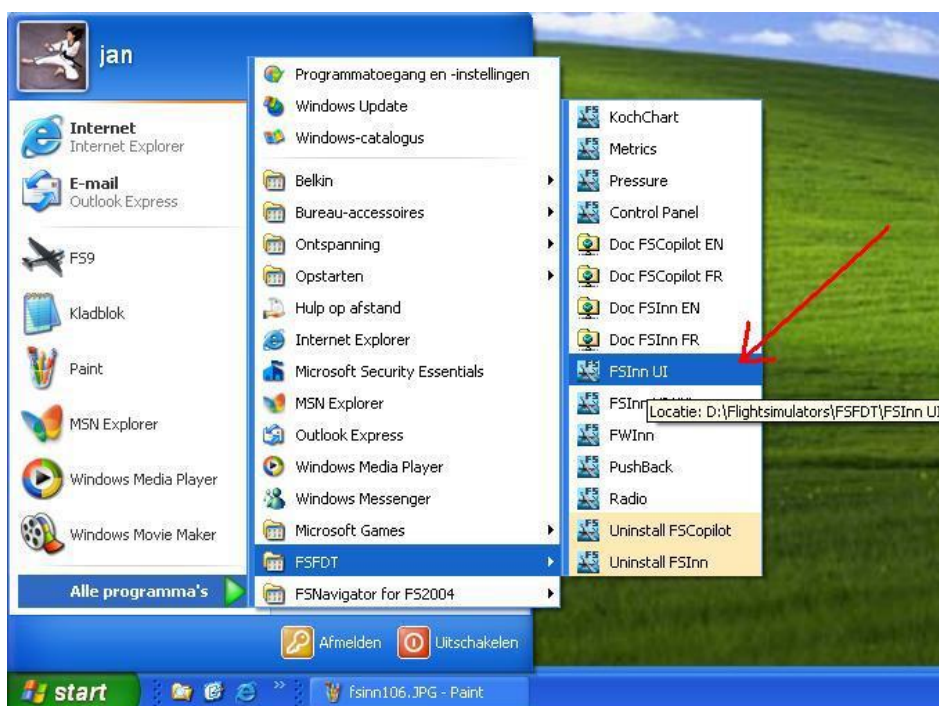
Zet weer het vinkje en klik “Next” en “Install” .





Installatie is gelukt en klik op “close”.

Run nu eerst FSInnUI vanaf het the Start menu om het .ocx file bij te werken. Klik Start -> Alle programma's ->FSFDT -> FSInnUI -> Chat. In W8.1 is dat iets anders en zoek dan even naar de app.



Als het chat venster zich hier normaal opent, zal je daar verder geen problemen mee hebben.

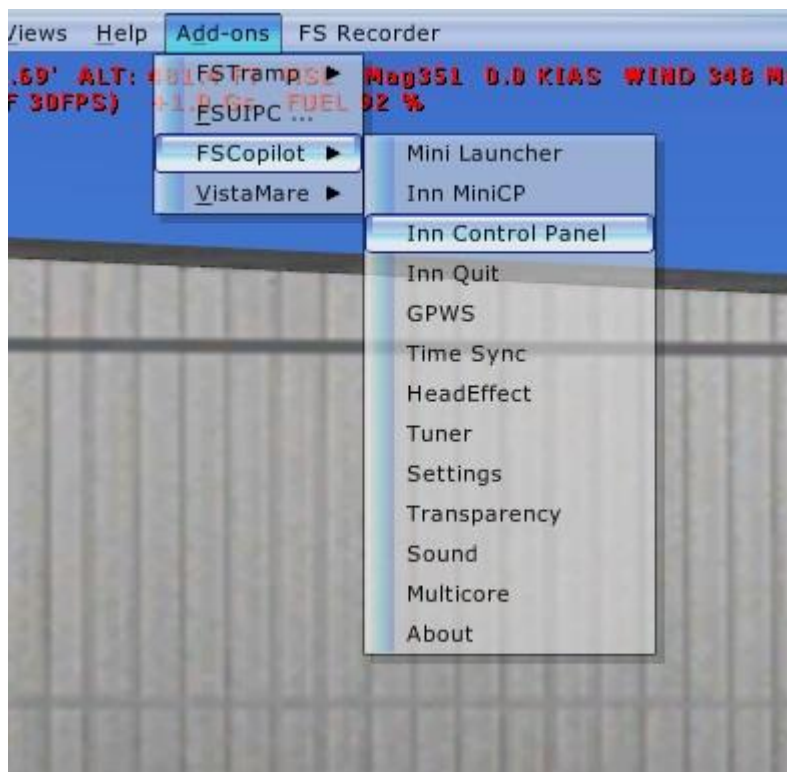


Sluit FSInn door op de kruisjes te klikken.

Bij het aanmelden voor de onlinesessies van Sundowners heb je een nieuw FSInnNet3.ini gekregen. Dit gaat er voor zorgen dat FSInn straks verbinding kan maken met de in gebruik zijnde Sundowner server. Kopieer deze door Joop, Jan en Jos klaargemaakte ini file FSInnNet3.ini naar \...\FSFDT\FSCopilot\FSinN en overschrijf daarbij de bestaande file. De eventueel andere aanwezige ini files kunnen gewoon blijven staan, maar je kan ze ook verwijderen. Tenzij te ook via Vatsim of IVAO wilt vliegen, die hun eigen ini files hebben.

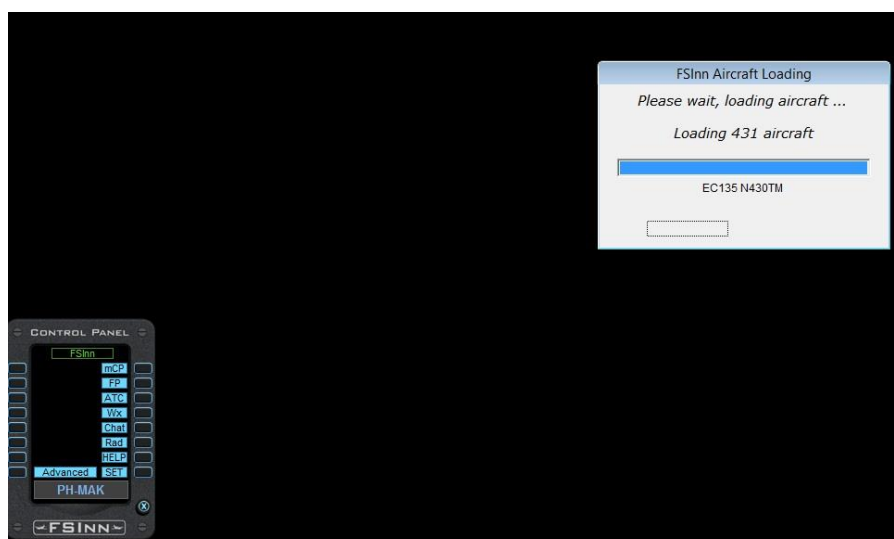
Nu is e.e.a. geïnstalleerd en in de map FSX/modules is een file terechtgekomen , fscopilot.dll. Deze zal de verbinding vanuit FSX gaan regelen.

We starten nu FSX op en gaan e.e.a. activeren . In de bovenste taakbalk van FSX staat het item Add-ons. We openen dat en gaan naar FSCopilot en dan naar "Inn Control Panel" .

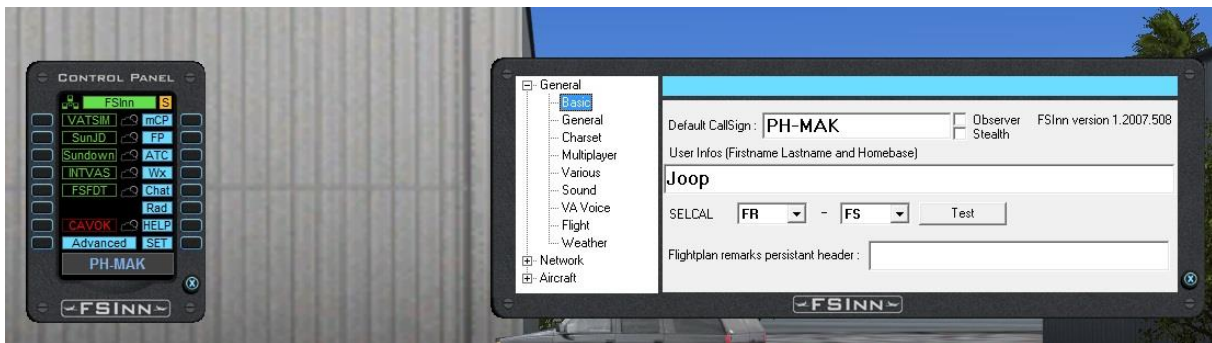


Eerst gaat FSInn nu kijken welke vliegtuigen in FS staan en gaat deze in een database opslaan.

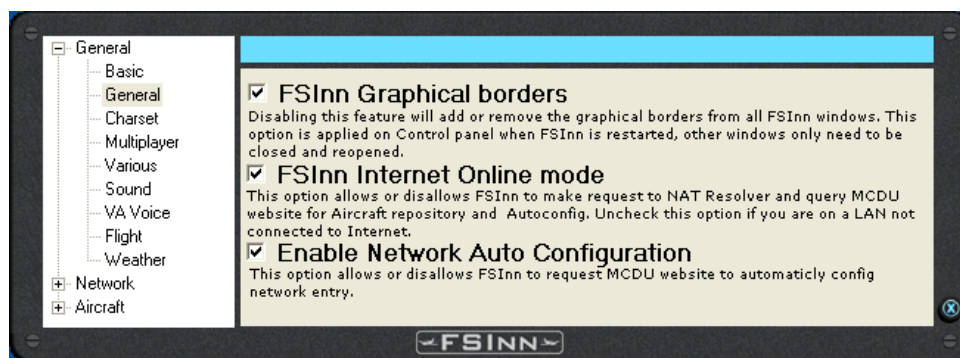
Als je veel vliegtuigen hebt geladen, kan dat bij de eerste keer opstarten best lang duren. Bij de volgende keer opstarten hoeft alleen nog maar de database geladen te worden en gaat het een stuk sneller.



Daarna gaat FSInn de mogelijke verbindingen zoeken en zal in het midden van het Control Panel het vakje Sundown laten zien. Maar eerst de instelling in "SET" bijwerken. Dat is zeer belangrijk, want als je dat niet doet kan FSInn helemaal niet gaan werken.

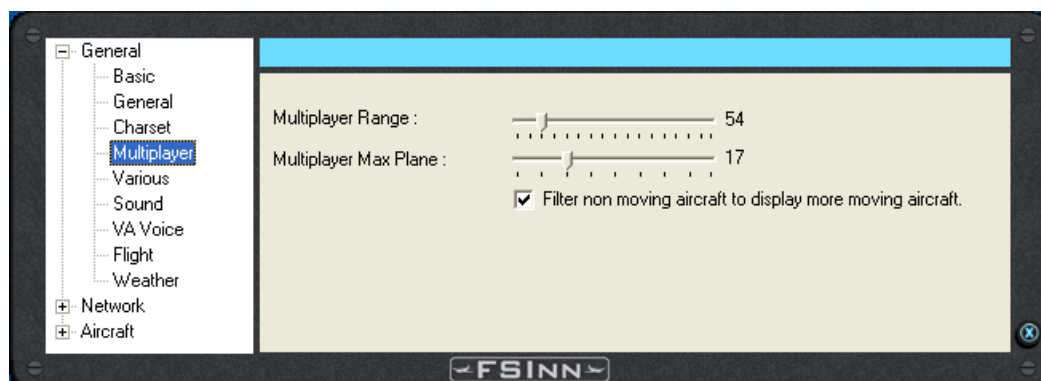


Voordat we op "Sundown" klikken, dus eerst een aantal zaken in de settings bijwerken. Allereerst onder general/basic je eigen callsign, dat je verstrekt is, invullen. Klik daarna op "General" en pas (indien nodig) de vinkjes aan.

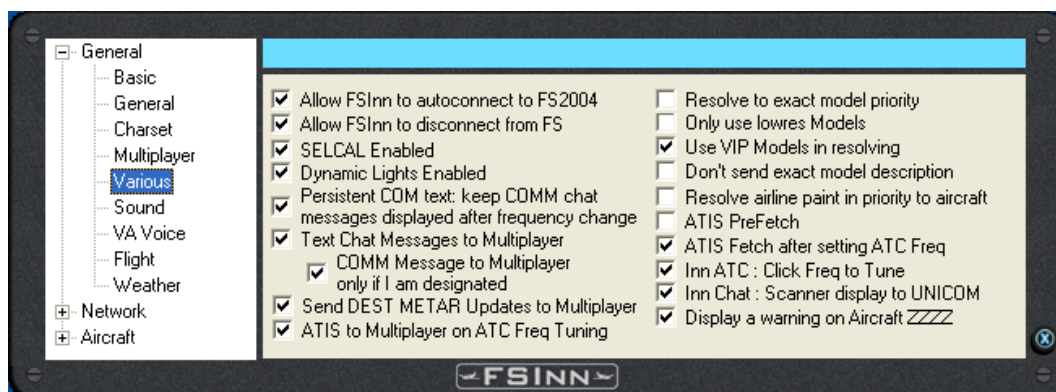


Onder charset hoeft niets te worden gedaan.

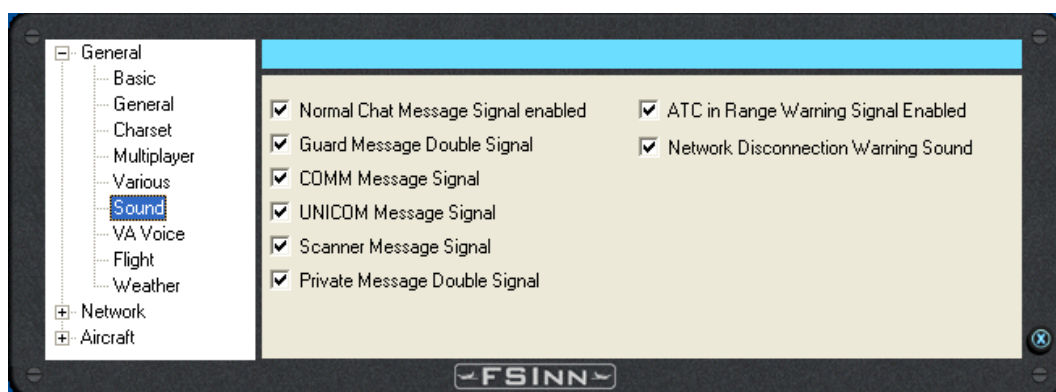
Onder Multiplayer kan je de sliders zetten op de door jou gewenste aantallen, b.v. 54 Nm is de afstand waarbinnen je de deelnemers kan zien. Zijn die verder van je vandaan, dan zie je ze niet. Wil je ze ook zien op 70 Nm, dan zet je de slider op 70. Het maximale aantal players dat je wilt zien, kan op 17, maar ook op b.v. 15. Meestal zijn we met niet meer dan 10.



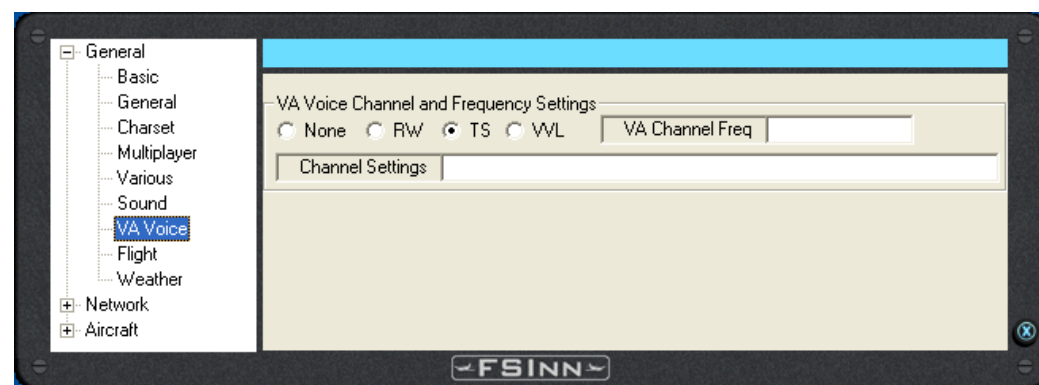
Onder Various: deze vinkjes aanzetten :



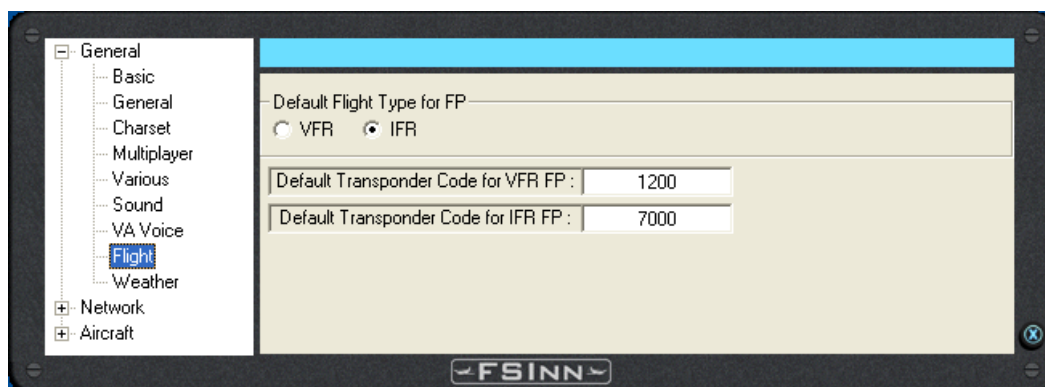
Onder Sound: alle vinkjes aanzetten :



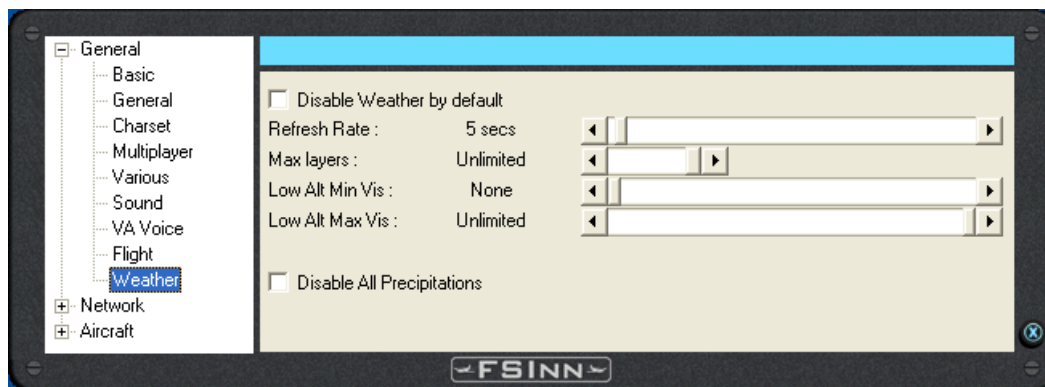
Onder VA Voice: op TS zetten :



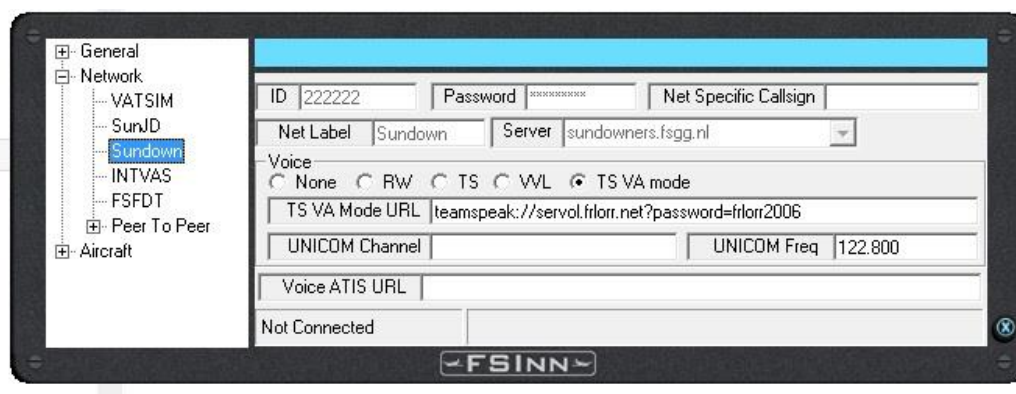
Onder Flight: default VFR of IFR zetten en Transponder codes overnemen:



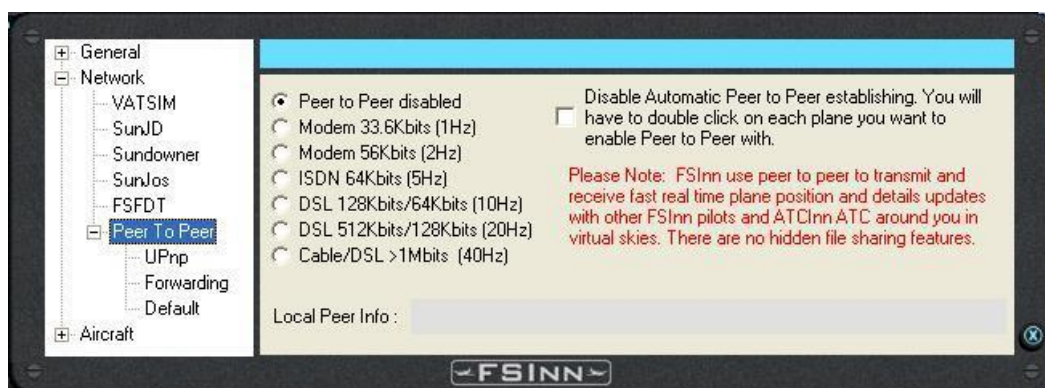
Onder Weather: niets doen



Klik op Network en controleer of de gegevens van Sundowners uit het FSINNNet3.ini goed staan. Vul achter Net Specific Callsign je call sign in.

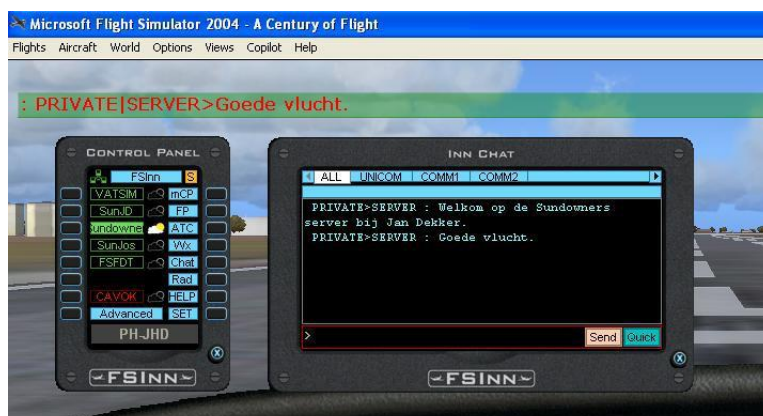


Ga verder naar "Peer To Peer" en selecteer "Peer to Peer disabled"



Dat waren de basis instellingen. Sluit het "Set" venster door op het kruisje rechtsonder te klikken.

Maak nu in het Control Panel contact met "Sundowners" door op de naam te klikken. Na korte tijd zal de naam "Sundowners" groen worden en staat "Chat" te knipperen. Door op "Chat" te klikken zal het chatvenster openen.



Je bent nu verbonden met de multiplayer sessie op Sundowners. Het Chatvenster (Inn Chat) kan eventueel weer gesloten worden.

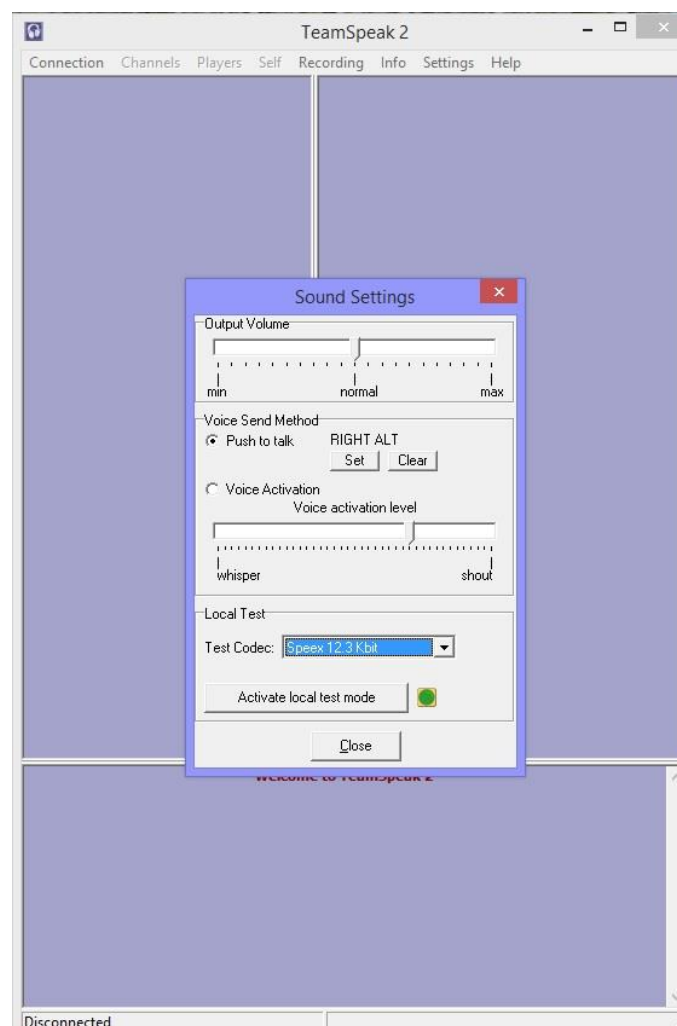
Als je met elkaar hebt afgesproken om vanaf een bepaald vliegveld te vertrekken, dat zie je elkaar nu ook echt staan. Ook in navigatieprogramma's als FSTramp, Plan-G en FSCommander worden die weergegeven, zodat je ook in de lucht via deze programma's kan zien waar je mede piloten zich bevinden.

Communicatie

Belangrijk is om met elkaar te kunnen communiceren. Hierbij maken wij gebruik van het gratis programma Teamspeak versie2 (ts2_client_rc2_2032.exe) en een headset met microfoon. Die zal je moeten aanschaffen. Teamspeakclientrc2 is te downloaden : <http://www.teamspeak.com/?page=downloads&archive=1> .

Er zijn twee versies van TeamSpeak: a) de Server en b) de Cliënt . TeamSpeak Client is nodig voor ieder die Teamspeak wil gebruiken, en dat programma dient dus op je eigen PC geïnstalleerd te zijn. Installeer dus niet het server programma.

Installeer het client programma en verbind je headset met de 2 stekkers of (USB) aan je PC of laptop. Heb je naast je vlieg PC nog een 2^e, dan is het advies om daar Teamspeak op te installeren. Maar het kan ook prima op je vlieg PC. Op het bureaublad staat nu een icoon waarmee TS kan worden gestart. Zet wel in de settings General van FSX de setting "pause on on taskswitch" uit. Allereerst gaan we de configuratie van TS bijwerken. Start TS en klik op settings/ sound settings :



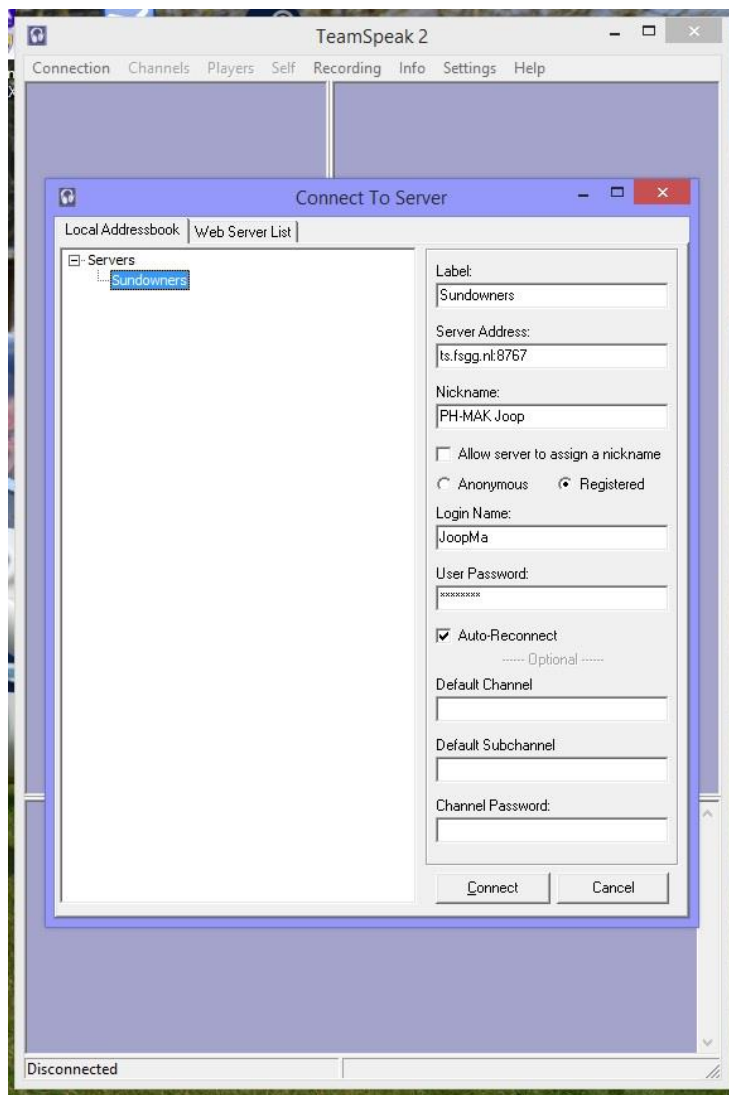
Kies eerst een toets van je toetsenbord, die niet direct een functie in FSX heeft, b.v. de ALT gr toets rechts naast de spatiebalk. Ook de rechter Ctrl toets kan daarvoor gebruikt worden. Klik op de button 'Set'. Zodra het schermpje

'press a key' verschijnt kun je de toets indrukken waarmee je je microfoon 'open' wil zetten. Door het indrukken van deze toets zal de microfoonverbinding open gaan, en kan je praten. Werk steeds de geluidskwaliteit bij door de codec op Speex12,3 te zetten. Dit moet helaas elke keer bij het opstarten.

We kunnen de verbinding nu testen. Klik op de ingestelde microfoon toets. Klik op "Activate local test mode" en zeg wat. Dan moet het groene lampje er naast gaan branden. Gebeurt dat, dan herkent TS de microfoon en hoor je je eigen stem. Beëindig de local test modus door de button opnieuw in te drukken ('Deactivate local test mode'). Wel moet nog in de settings van Windows gekeken worden of daar de instellingen van microfoon goed staan.

Voor later: Indien je niet lastig gevallen wilt worden door allerlei meldingen van TeamSpeak mbt bv. melden van nieuwe gebruikers etc. klik dan in de menubalk op 'Settings' en vervolgens op 'Options'. Ga dan naar tabblad 'Sound Notifications' en zet een vinkje bij 'Disable all sounds' en vervolgens op 'OK'. Nu zou ik dat nog niet doen, dan hoor je wat er gebeurt.

Dan gaan we verbinding maken , door op connection/connect te klikken en de server gegevens in te vullen:



Label : Sundwoners ; Serveradres : ts.fsgg.nl:8767 ; Nickname : --- je eigen callsign ; registered : aanklikken
loginName : open laten ; user password : invullen wat apart is verstrekt ; rest : open laten

Na op connect te hebben geklikt krijgen we verbinding van de in de gebruik zijnde TS server.



We komen dan in het Multicom kanaal. Als hier meerdere andere deelnemers zijn, dan zijn die met hun call sign zichtbaar. Zodra iemand iets gaat zeggen, dan zal voor zijn naam het lampje gaan branden. Hou dat in de gaten, want door elkaar heen praten is alleen maar verwarrend.

Zodra je wilt omschakelen naar een ander kanaal van een vliegveld waar je wilt gaan vertrekken of landen, doe je dat door 2 maal op het blokje te klikken dat voor de naam van dat veld staat.

Het gebruik van de kanalen is als volgt. Als voorbeeld EHGG naar EHRD. Wil je gaan vertrekken vanaf Eelde EHGG dan ga je naar dat kanaal EHGG. Dan volgt de procedure zoals onder ATC zal worden beschreven. Na vertrek vraag je via EHGG "request frequency change" aan en na toestemming schakel je dan naar het multicom kanaal. Dan bevinden alle toestellen, die na vertrek en voor een approach in de lucht zijn, zich in dat kanaal en kunnen elkaar dan benaderen als dat nodig is. Bij VFR schakel je ongeveer bij 15 Nm de landing op Rotterdam EHRD naar dat kanaal, EHRD. Vlieg je IFR dan mag dat al bij 30 NM.

Is er tijdens de sessie bij mensen behoefte om een apart gesprek, dan hebben we daar het kanaal "Aviation-Praathuis" voor.

Te gebuiken vliegtuigen

Alle default FSX vliegtuigen kunnen gebruikt worden in de sessies. Aangezien iedereen dan dezelfde vliegtuigen heeft, zal iedereen dan ook de anderen in hun eigen toestellen zien. Maak je gebruik van een aparte addon, zoals PMDG 737, zal niet iedereen die ook hebben en die zullen jou dan niet als PMDG boeing 737 zien. Daarom kon elke Sundowner vlieger alleen gebruik maken van de default FSX vliegtuigen. Omdat er toch ook leuke andere kisten zijn, waar men in wilde vliegen, is een hccsun collectie ontstaan. Alle deelnemers aan de sessie dienen deze in FSX te plaatsen. Zij hoeven die niet perse zelf te vliegen, maar als een andere deelnemer wel zo'n HCCSUN kist kiest, wordt die door de andere deelnemers ook zo gezien.

Deze collectie wordt bij de aanmelding voor deelname aan de Sundowner sessies verstrekt.

ATC

Om het verkeer met meerdere vliegers in goede banen te leiden, hebben we de verkeersleiding. Deze bepaalt wat er rond en op een veld gebeurt. Alle opdrachten dienen uitgevoerd te worden en om aan te geven, dat de boodschappen zijn begrepen, moeten ze ook altijd herhaald worden. Zodra je toestemming hebt gehad om van frequentie te veranderen, dan ben je vrij om naar eigen inzicht je route te vliegen.

In onze Sundowners sessies hebben we van begin af aan het plezier in het vliegen voorop gezet. Dus dat in primair. Maar we kunnen niet om regeltjes heen. Zeker niet bij de naderingen en landingen. Maar we wilden geen eindeloze reeks instructies en procedures zoals die in het echt gelden. Dus hebben we onze eigen terminologie ontwikkeld, die weliswaar is gebaseerd op de echte ATC, maar wel simpel gehouden.

Als je voor de eerste keer meld bij een verkeersleider, dat meld je je met je volledige call sign, b.v. PH-MAK. Als de verkeersleider dan e.e.a. afkort, tot b.v. PAK, dan gebruik je dat daarna ook.

Onze teksten zijn gebaseerd op VFR nadering en bij gebrek aan verschillende soorten verkeersleiders, voor ground, approach, departure, e.d. doet bij ons een verkeersleider alles. Zijn opdrachten zijn "heilig" en dienen letterlijk uitgevoerd te worden, ook als dat in eerste instantie onlogisch lijkt. Hij kan daar een bedoeling mee hebben.

De taal die gebruikt wordt is Engels, maar als iemand aangeeft daar problemen mee te hebben, dan kan het uiteraard ook in het Nederlands. Belangrijk is om een kort en bondig taalgebruik te hanteren. Dus kort aangeven wat de bedoeling is en ATC dient ook kort en bondig te antwoorden. Hierdoor wordt vermeden, dat bij een groot aantal deelnemende piloten geen contact met de toren kan ontstaan. Roep ook eerst iemand of een veld, waar je contact mee wil, op en wacht op een reactie.

Hieronder een voorbeeld van de gebruikte terminologie van een nadering en landing en een van vertrek :

Voorbeeld voor de landing op Eelde rwy 23 :

Toren aanroepen door een piloot : Eelde tower this is PH-MAK

Toren : PAK, go ahead

Piloot : PAK is a Twinotter, 2 persons, 15 miles southwest of the field, VFR, to land

Toren : PAK, report downwind 23, QNH 1019

Piloot : report downwind 23, QNH 1019, PAK

Piloot : PAK on downwind 23

Toren : PAK, you are nr 1, report final 23

Piloot : nr 1 , report final 23 , PAK

piloot : PAK on final 23

Toren : PAK , cleared to land 23

Piloot : cleared to land 23 , PAK

Piloot : PAK vacated runway

Toren : PAK , taxi to parking 7, shut down approved

Piloot : taxi to parking 7 , wilco , PAK

Voorbeeld voor Takeoff op Eelde rwy 23 :

Toren aanroepen door een piloot : Eelde tower this is PH-MAK

Toren : PAK , go ahead

Piloot : PAK , Twinotter, on the parking, two persons , VFR to Lelystad , request startup

Piloot : startup approved , PAK

Piloot : PAK ready to taxi

Toren : PAK taxi to and hold short 23

Piloot : taxi to and hold short 23

Piloot : PAK at holding point 23

Nu kunnen div situaties ontstaan :

1. Toren : PAK , You are cleared for takeoff 23 (als er 1 vliegtuig is)
2. Toren : PAK , Stand by (als er toestellen voor zijn of de toren is bezig)
3. Toren : PAK , line up 23 and wait (als er een vliegtuig voor nog in de takeoff zit)

Piloot : "herhaalt letterlijk de opdracht" , PAK

Na verlaten van de control zone :

Piloot : PAK is leaving your CTR , request frequency change

Toren : PAK frequency change approved

Hier nog het gebruikelijke internationale alfabet :

A= Alpha , B= Bravo , C= Charley , D= Delta , E= Echo , F= Foxtrot , G= Golf , H= Hotel , I= India ,
J= Juliet , K= Kilo , L= Lima , M= Mike , N= November , O= Oscar , P= Papa , Q= Quebec ,
R=Romeo , S= Sierra , T= Tango , U= Uniform , V= Victor , W= Whisky , X= Xray , Y= Yankee , Z= Zulu

PH-MAK is dus : Papa Hotel Mike Alpha Kilo

En het getal 9 wordt uitgesproken als niner en niet als nine .

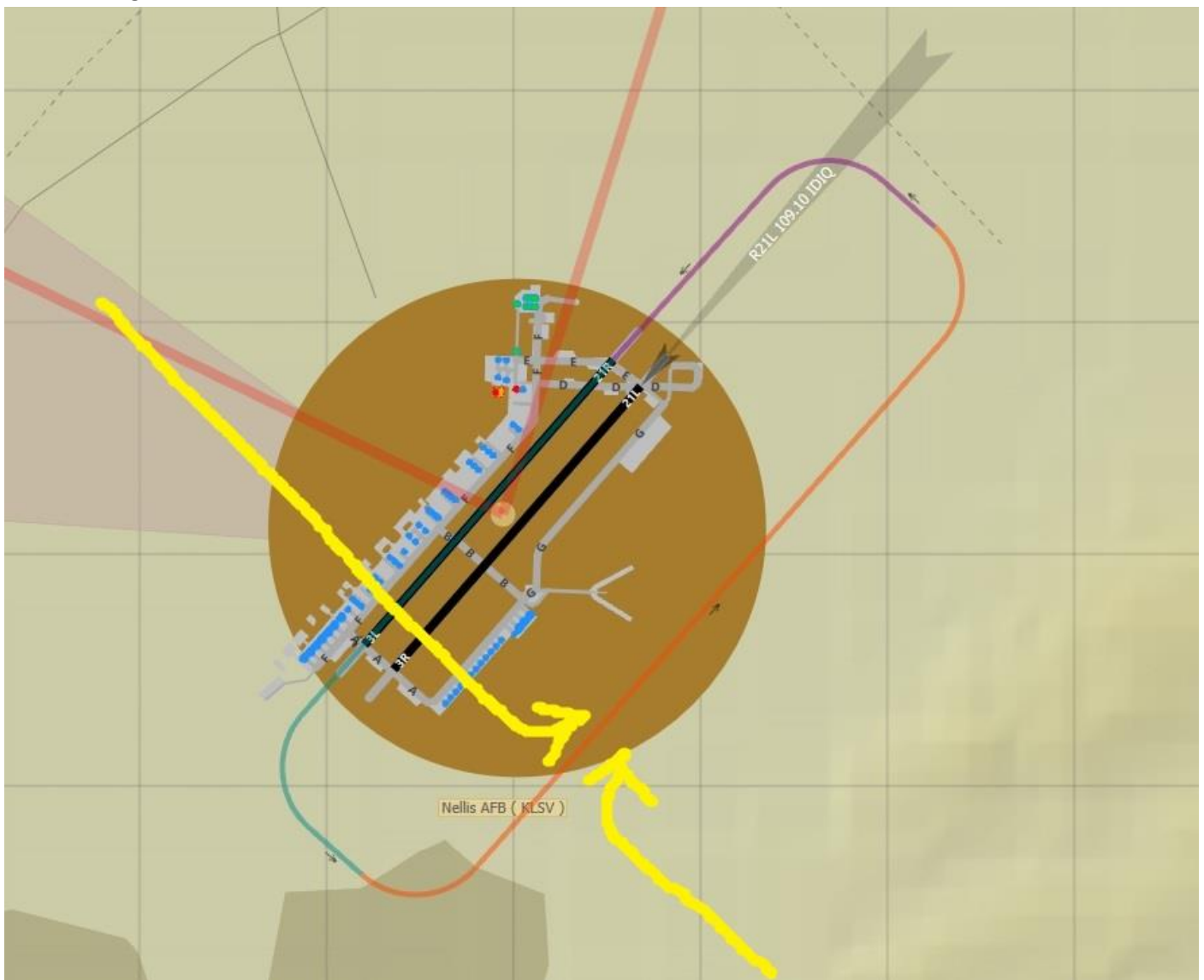
Vliegplannen

De vluchten op de sessiedagen worden uitgevoerd op basis van vliegtochten, die vooraf worden samengesteld. Een vliegplan voor FSX en Plan-G wordt voorafgaande aan de tocht aan alle deelnemers toegezonden. Een tocht bestaat uit meerdere etappes van elk onder de 100Nm, zodat op een avond of middag 2 tot 4 etappes kunnen worden gevlogen. Ook kan iemand volstaan om slechts een gedeelte te vliegen. Na de landing kan iedereen dan zijn situatie in FSX saven, zodat de keer erop vanaf dezelfde positie kan worden gestart. Er wordt meestal met korte etappes gevlogen in bij voorkeur mooie gebieden, dus VFR vluchten met GA toestellen. De gekozen vliegvelden zijn vaak niet geschikt voor de grote airliners.

Diverse zaken

Het vertrek vanaf een vliegveld zal door de verkeersleiding worden begeleid en levert meestal geen problemen op.

De landing op het veld van bestemming soms wel. Vandaar, dat de verkeersleiding vaak besluit tot het landing via een left of right hand circuit.



In dit voorbeeld gaat het dus om het lefthand circuit en de vlieger had opdracht gekregen, "report downwind rwy 21 right" Het aanvliegen van dit downwind leg gebeurt haaks op het leg over de baan. Komend vanuit het westen dus eerst de baan oversteken (ongeveer 700 ft boven grond niveau) om dan links het downwind leg in te gaan. Bij nadering vanuit de oostkant rechtsaf het downwind leg in. Dan rapporteren, "PH... on downwind 21right"

Soms is er geen verkeersleiding op een veld. Zeker als er weinig vliegers zijn . In dat geval melden we zelf onze bewegingen via de radio, zodat iedereen kan horen wat je aan het doen bent. Volg via je navigatieprogramma waar iedereen zit, om elkaar niet in de weg te zitten.

b.v.: All traffic Sedona , this is Cessna 172 , PH-MAK , 15 Nm south , will join downwind runway 21.
Ben on final , dan meld je : PH-MAK is on final rwy 21. En je meld wanneer je de runway hebt verlaten.

Vliegtijden .

De onlinesessie worden gehouden op zondagavond 19.50 tot ongeveer 22.30 uur. De maandagmiddag sessies vinden plaats vanaf 13.30 tot ongeveer 16.00 uur . Deze tijden zijn niet heilig en kunnen aangepast worden. Daarnaast is de server 24 uur per dag , 7 dagen in de week beschikbaar voor iedereen , die met anderen een gezamenlijke vlucht wil maken.

Nieuwe deelnemers kunnen zich bij Joop Mak aanmelden. Bij hem kunnen ook de programma's FSCopilot,FSInn en TS verkregen worden. Evenals de HCCSUN collectie.

Heel belangrijk is : HAPPY FLYING , want het is onze hobby en die moet leuk blijven

Joop Mak

16 februari 2015