

# Tweakables

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Unterstützte Teilkategorien](#)
  - [1.1 Fahrwerke, Räder, Landebeine](#)
- [2 Anwendungsbereich](#)

Tweakables (grob: justierungsfähig; tweak: justieren; able: fähig) ist eine Funktion, die es dem Spieler erlaubt, bestimmte Parameter von bestimmten Teilen zu verändern. Dies sowohl im Editor als auch im Flug. Die Funktion wurde in der Version [0.23](#) eingefügt und wird immer per **Rechtsklick** gesteuert.

## 1 Unterstützte Teilkategorien

=== [Tanks](#) und Batterien ===

[photo-3266-d8277b18c.png](#)

Man kann den Tankinhalt einstellen und auch erlauben, ob der Tankinhalt benutzen werden darf (kleines Zeichen neben dem Tankinhalt).

=== [Triebwerke](#), Fallschirme, Flügel ===

[photo-3267-8caaa606.png](#)

Bei den Triebwerken kann man, falls vorhanden, die [Schubvektorsteuerung](#) umschalten und auch einen Maximalschub festlegen. Auch wenn der Schub höher als diese Grenze gestellt ist, bleibt das Triebwerk maximal bei dem eingestellten Wert. Bei Fallschirmen kann man den Minimumdruck zum Semi-Öffnen und die Höhe zum Öffnen einstellen. Durch die Druckeinstellung können Fallschirme bei einem bestimmten atmosphärischen gedrukt aktiviert werden. Wenn das Schiff die eingestellte Höhe erreicht (reale Höhe über dem Boden), wird der Fallschirm komplett geöffnet. Bei den Flügeln kann man die Achsen einstellen, die durch die Steuerungsflächen kontrolliert werden sollen (Pitch, Yaw, Roll oder auch: Höhenruder, Seitenruder, Querruder).

### 1.1 Fahrwerke, Räder, Landebeine

[photo-3268-800bc6b6.png](#)

Hier kann man die Räder und Landebeine auch im Editor ein-und ausfahren, dazu kann man Landelichter (Fahrwerk), Bremsen (Fahrwerk), Steuerungen (Fahrwerk, Räder), Schockabsorbierer (Landebeine) und Motoren (Räder) einstellen. Durch ausgefahrene Landebeine im Editor, lässt sich die Standhöhe eines

Landers besser kontrollieren, auch das genaue anbringen von Leitern wird so erleichtert (damit die Leiter nicht zu kurz verbaut wird und man am Ende nicht mehr einsteigen kann).

## 2 Anwendungsbereich

Nicht nur kann man die Teile nach seinen Belieben einstellen, es gibt viele Möglichkeiten die Tweakables zu benutzen, um sein Schiff zu verbessern. So kann man Fallschirme "kaskadieren", sodass nicht alle bei der gleichen Höhe geöffnet werden. Dadurch wird das Schiff deutlich weniger belastet. Auch kann man Hilfstriebwerke bauen, die nicht 100% Schub geben, während es das Haupttriebwerk tut. Mit dem Tankinhalt kann man nun die Masse des Schiffes besser kontrollieren und auch leere [Tanks](#) z.B. für den Start einer Tankstation benutzen. Sie können im Nachhinein immer noch vollgetankt werden.

Auch kann man mit den Tweakables eine Art "Notbatterie" bauen: Wenn man die Benutzung blockiert (s. oben), kann man nach einem Stromausfall die Batterie aktivieren und vielleicht noch die letzte kostbare Energie nutzen, um wieder die Hauptbatterien aufzuladen (z.B. per Solarmodule). Auch lassen sich viele Einstellungen der Tweakables in Action Groups einordnen, sodass man viele Teile mit nur einem Knopfdruck justieren kann.