



Im Rückenflug muss nur leicht gedrückt werden

spektakulär aus, sondern geben auch ein sicheres Gefühl. Es macht schon etwas her, wenn man kurz vor der Landebahnschwelle in größerer Höhe die Fahrt herauszieht und mit vollgesetzten Klappen im „Fahrstuhlmodus“ bis auf 5 Meter Höhe herunterkommt, um dann mit ein paar gezielten Gasstößen wieder Fahrt aufzunehmen und auf der Piste aufzusetzen.

Fetzen fliegen lassen

Nach dem Akkuwechsel geht es erneut an den Start. Diesmal werden die Ruderausschläge auf 100 Prozent gestellt und die Klappen halb gesetzt. Langsam rollt die Bushmaster an und ist bei mittlerem Gegenwind mit etwa Halbgas nach 5 Metern in der Luft. Fast wie ein Slowflyer lässt sie sich stabil und sicher auf Höhe bringen. Potenzielle Strömungsabriss fühlt man regelrecht am Sender, wenn Quer- und Seitenrudder etwas weich werden. Das fühlt sich so gut an, dass man sich schnell traut, in 2 bis 3 Metern Höhe mit gesetzten Klappen mit deutlichem Anstellwinkel immer an der Überziehggeschwindigkeit kratzend über die Piste zu hovern.

Das genaue Gegenteil dazu ist die flottere Gangart. Bei Vollgas wirkt der Motor kein bisschen angestrengt, zieht die Bushmaster aber mit Leichtigkeit senkrecht bis an die Sichtgrenze. Da juckt es dann schnell in den Fingern und die Standardfiguren werden getestet. Rückenflug geht ohne Probleme. Es muss nur leicht gedrückt werden, ansonsten ist das Flugverhalten fast so neutral wie in Normallage. Messerflug gelingt für einen Hochdecker erstaunlich gut, wobei die Bushmaster immer wieder versucht, nicht etwas nach unten herauszudrehen. Mit gefühlvollem Gegensteuern kann man ihr diese Unart jedoch schnell abgewöhnen.

An den Prop gehängt

Eine echte Spezialität sind Hovermanöver und Torquerollen. In niedriger Höhe langsam mit halb gesetzten Klappen anfliegen und gefühlvoll ziehen bei beherztem Gaseinsatz, schon guckt die Nase des Modells senkrecht in den Himmel. Die großen Ruder, der kräftige Motor und die leichte Bauweise machen solche Figuren zu einem Kinderspiel. Man hat zu jeder Zeit das Gefühl, alles sicher im Griff zu haben. Wenn man sich doch mal ein wenig verschätzt, lässt sich die Figur mit Vollgas jederzeit beenden und das Modell steigt innerhalb von Sekunden auf Sicherheitshöhe.

Es bedarf aufgrund dieser offensichtlichen 3D-Tauglichkeit eigentlich keiner besonderen Erwähnung, doch natürlich sind auch Standardmanöver wie Turns, Loopings, Vierzeitenrollen, gerissene Figuren und Trudeltechniken aller Art problemlos machbar. Wem das nicht reicht, der kann sogar noch die Landeklappen als Querruder mitverwenden. Dann hat man die doppelte Ruderfläche zur Verfügung. Unbedingt nötig ist das aber nicht, denn auch mit den einfachen Querrudern sind alle Manöver möglich.