

Evakuierung (V1.0)

Flug erstellt am 15.11.2022

Geschätzte Flugdauer 1h15min.

Schwierigkeitsgrad leicht-schwer (je nach Flugmodus)

Aufgabe: Liefere Baumaterial zu einem Dorf.

Voraussetzung: **Für diesen Flug ist das Wasserflugzeug "Beriev Be-200" unbedingt notwendig.**

Lade dieses Flugzeug hier herunter:

<https://www.rikoooo.com/downloads/viewdownload/51/897>

Falls der Download-Link nicht funktioniert, kontaktiere mich:
p3d@andi20.ch

Einleitung

Du befindest dich in Tunesien auf dem Flughafen Carthage (DTTA).

Eine Ladung Baumaterialien muss zum nahegelegenen Dorf geliefert werden.

Das Dorf kennst du bestimmt noch, denn vor ungefähr einem Jahr hast du für den Boss eine Hilfslieferung da hingebracht.

Zu Beginn wählst du den Flugmodus:

1) Mit Hilfe (Leicht)

- Der Einsatzkompass zeigt das Aktuelle Ziel an.
- Der Co-Pilot hilft bei Flughöhe, Geschwindigkeit, Klappen, Fahrwerk, usw.

2) Ohne Hilfe (Normal)

- Der Einsatzkompass ist deaktiviert.
- Der Co-Pilot hilft nur wenig.

3) Ohne Hilfe und Autopilot ist defekt (Schwer)

- Der Boss hat mal wieder eine gebrauchte Maschine gekauft. Leider funktioniert der Autopilot nicht, du musst also alles "von Hand" fliegen.

Start

Folge den Anweisungen vom Co-Pilot und der Flugsicherung.

Starte, steige auf 3000 Fuss und folge dem GPS.

Blende das GPS ein, damit du auch ohne Autopilot der Route folgen kannst.



Unterwegs

Nach der Landung beim Dorf, musst du wegen einem Vulkanausbruch auf der Fischerinsel, die Fischer Evakuieren.

Genau, die Fischerinsel kennst du auch schon, von der früheren Mission "Medikamentenlieferung".

Der Flug

Eine Aschewolke tut den Triebwerken bekanntlich nicht wirklich gut, also kann es sein, dass ein, oder gar beide Motoren ausfallen.

Die Mission hat unterschiedliche Verläufe, aber du wirst in jedem Fall die Fischer zum Dorf bringen können.

1) Problemloser Flug: Kein Motorausfall.

(Gut gemacht, du hast dich in der Nähe der Insel strikt an 200 Fuss Höhe gehalten.)

2) Motorausfall beim Anflug zur Fischerinsel. Du wirst mit nur einem Motor starten und zurückfliegen müssen.

3) Motorausfall nach dem Start von der Fischerinsel.

4) Kurz vor dem Ziel, im Anflug zum Dorf fällt möglicherweise auch der zweite Motor aus.

Also Landung im Gleitflug, ohne Instrumente, ohne Landeklappen, Fahrwerk musst du manuell rauskurbeln...

5) Bei der Fischerinsel kannst du ausserdem entscheiden, ob du die

Fischvorräte mitnehmen willst (das Flugzeug ist dadurch überladen).

Das laden der Fischvorräte ist freiwillig, die Mission wird auch ohne diese Zuladung als erfüllt gelten.

Übrigens: Die Maschine kann selbst überladen und mit einem ausgefallenen Motor starten!

Da eine "Wasser-Startbahn" quasi unendlich lang ist, hebt die Maschine irgendwann ab.

Ich hoffe, dir hat dieser Flug Spass gemacht, wenn ja, gib doch bitte eine Rückmeldung an p3d@andi20.ch . Auch Fehlermeldungen (Schreibfehler, falsche Angaben, usw.) an p3d@andi20.ch senden, ich freue mich über jede Rückmeldung.