

# Evakuierung (V1.0)

Diese Mission ist für P3d ab Version V5.1 erstellt. Solltest Du P3d V4.x, oder P3d V5.0 verwenden, lade unter <https://andi20.ch/p3d/> die entsprechende Version herunter.

(Die aktuelle Version funktioniert zwar auch Problemlos mit P3d V4.x und V5.0, es ist aber komfortabler, wenn Ausfälle automatisch passieren.)

---

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

---

## Warum eine Spezielle Version für P3d V5.1 und neuer?

Seit dieser Version funktioniert die Failure-Action nicht mehr. Eine Mission mit solchen Failures wird nicht geladen, es erscheint eine Fehlermeldung.

Darum musst du auf Ansage die entsprechenden Ausfälle selber aktivieren.

Die Mission pausiert automatisch, sobald ein Ausfall aktiviert werden muss.

Zu den Ausfällen kommst du über das Menü:  
Vehicle / Failures.



Da wählst du unter "Failure Category" den Punkt

Engine.

The screenshot shows a 'Failures' configuration window. At the top, the title is 'Failures'. Below it, there is a 'Failure Category' dropdown menu set to 'Engines', with a 'Reset Category' button and a 'Reset All' button. A 'Component Fail' section is active, showing a list of components with checkboxes and 'FAILS IN' time ranges. The 'Random Component Failures' section is also visible with input fields for number of components, start time, and end time.

COMPONENT	Failed	Failed	FAILS IN
Fire (Eng 1)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 to 0 minutes
Fire (Eng 2)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 to 0 minutes
Fire Warning - False Indica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 to 0 minutes
Fire Warning - False Indica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 to 0 minutes
Fire Warning - Hot Gas Le	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 to 0 minutes
Fire Warning - Hot Gas Le	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 to 0 minutes

Random Component Failures

Number of components to fail: 1 + -

Failures begin after (minutes): 0 + -

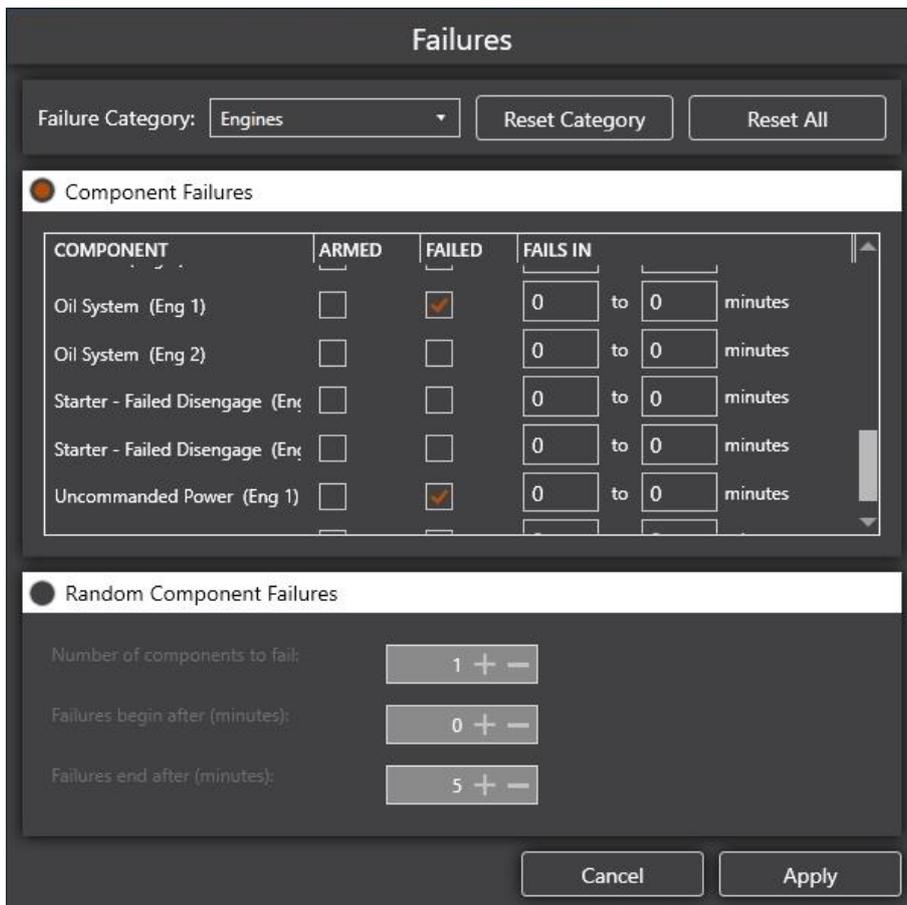
Failures end after (minutes): 5 + -

Buttons: Cancel, Apply

Nun setzt du, entsprechend der jeweils eingeblendeten Textanweisung, einen Haken in der Spalte "Failed".

In diesem Beispiel bei:

Oil System (Eng1) und Uncommanded Power (Eng1)



Mit "Apply" (unten rechts) bestätigst du die Eingabe. Deaktiviere nun die Pause (Standard-Tastaturbelegung "P") und fliege weiter.

---

## 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 hingbracht.

---

### 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](mailto:p3d@andi20.ch) . Auch Fehlermeldungen (Schreibfehler, falsche Angaben, usw.) an [p3d@andi20.ch](mailto:p3d@andi20.ch) senden, ich freue mich über jede Rückmeldung.