

TestflugC69 (V2.5)

Flug erstellt am 31.10.2020

- Geändert 07.12.2020 von V1.0 auf V1.5, Missions- und Text-Fehler korrigiert. (Details siehe ganz unten.)

- Geändert 09.07.2021 von V1.5 auf V2.0, Missions-Fehler behoben: Bei "Problem 1" konnte man die Motoren nicht (mit "ctrl+E") starten. (Details siehe ganz unten.)

- Geändert 19.03.2022 von V2.0 auf 2.5, Missions-Fehler bei "Problem 4" behoben. (Details siehe ganz unten.)

Geschätzte Flugdauer 1h

Schwierigkeitsgrad schwer

Aufgabe: Fliege eine C69 zum Flughafen Rivesaltes.

Einleitung

Auf dem Flughafen Lourdes-Pyrenees werden seit 2017 stillgelegte, ausrangierte Flugzeuge abgestellt.

Vor kurzem hast du dort einen Segler-Repro Auftrag durchgeführt.

Dein Boss hat auf diesem Flughafen eine ausrangierte C69 entdeckt und gekauft.

Du wirst zusammen mit einem Co Pilot diese Maschine nach Rivesaltes überführen.

Zu Beginn wählst du den Flugmodus:

1) Normaler Flug (Standard, du fliegst zum Ziel und testest dabei die C69.)

2) Zufälliges Problem (Es können 5 verschiedene Probleme auftreten, welche zu 10 unterschiedlichen Missionsabschlüssen führen.)

3-7) Hier kannst du ein bestimmtes Problem auswählen, zum üben.

Anschliessend kommt die Abfrage, ob du mit/ohne Hilfe fliegen willst:

- Mit Hilfe siehst du immer die Aktuelle Stellung von Klappen- und Fahrwerks- Hebel.

Das bedeutet nicht, dass Klappen und Fahrwerk wirklich in der angezeigten Stellung sind, bei zu hohem Speed fahren diese nicht aus. Du siehst schlicht, welche Stellung du eingestellt hast, ohne dich lange im Cockpit umzuschauen.

- Ausserdem wird dir der Co Pilot Hilfe und Tipps zu Geschwindigkeit, Gemisch, Propellerdrehzahl, Kühlluftklappen, usw.

geben.

Start

Du befindest dich auf dem Flughafen Lourdes-Pyrenees (LFBT).
Starte und fliege die Maschine zum Flughafen Rivesaltes (LFMP).

Unterwegs wirst du die Maschine gründlich testen.
Scheinbar ein langweiliger Routineflug, aber wie lautet Murphys
Gesetz?

Richtig: "Alles, was schiefgehen kann, wird auch schiefgehen."

Landung

20nm vor dem Zielflughafen kontaktiert der Co-Pilot den Tower.
Wie erwartet leitet uns der Tower in eine Platzrunde.

Kleine Flugzeuge fliegen üblicherweise bei 1,5km (1nm) in den
Gegenanflug.
Hier leitet uns die Flugsicherung schon wesentlich früher in die
Platzrunde.

Das ist bei überwachten Flughäfen normal, also nicht wundern.
Du fliegst einfach eine extrem grosse Platzrunde.

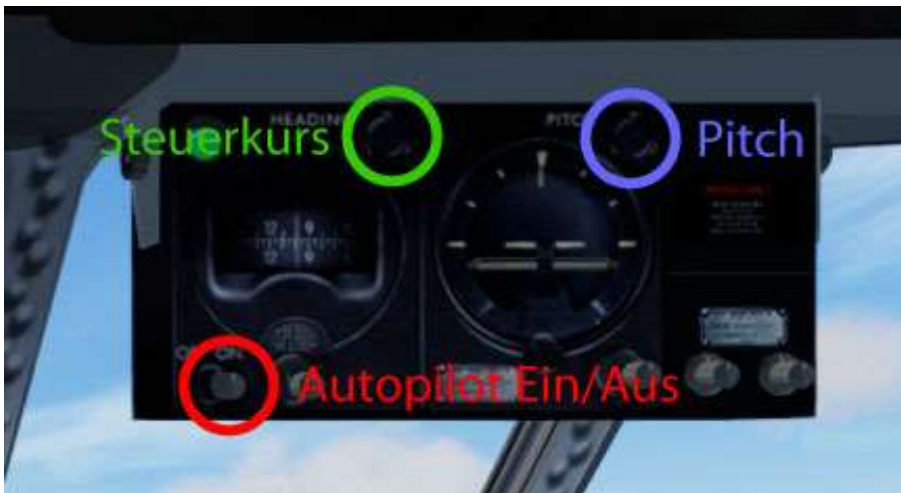
Vorsicht!

beim Zielflughafen ist in P3dV4 alles gut,
bei P3dV5 ist der Tower zu nahe an einem Rollweg platziert.
Also selbständig um den Tower herumrollen.

Infos zum Flugzeug

1) Diese Maschine wird normalerweise von 3-4 Personen geflogen.
Vorne Pilot und Co-Pilot und im hinteren Bereich 2 weitere Leute,
welche Klappen, Kühlluftklappen, Gemisch, Propellerdrehzahl, usw.
einstellen und die Instrumente überwachen.
Du musst alles alleine machen, der Co-Pilot gibt dir nur Hinweise.

2) Der Autopilot in alten Maschinen funktioniert etwas anders als
in modernen Flugzeugen:



Autopilot Ein/Aus: Aktiviert Steuerkurs und Pitch.

Steuerkurs (HDG): ist wie gewohnt, Stelle Kurs 100 ein und du fliegst in diese Richtung.

Pitch: Dieses ist der Ersatz für Steigrate. Du willst auf 10000Fuss steigen, bei 1000Fuss/Min.

Stelle Pitch auf ca. 9, dann erreichst du etwa diese Steigrate. Je nach Leistung musst du nachkorrigieren und bei Erreichen der 10000Fuss, die Leistung reduzieren und Pitch im Autopilot nachkorrigieren (vermutlich auf +2 bis 0 herunterstellen).

3) Im hinteren Bereich siehst du folgende Instrumente (Schaue nach hinten rechts, oder schalte die Ansichten durch, um zu dieser Anzeige zu kommen):



Hier kannst du Schub, Propellerdrehzahl, Gemisch, Kühlluftklappen einstellen und Temperaturen überwachen.

4) Du wirst bei diesem Flug manchmal eine gewisse Geschwindigkeit

halten müssen.

Hier einige der benötigten Geschwindigkeiten:



War das alles? Nein!

- Stelle gleich nach Motor-Start die Klappen testweise auf Stufe2 (und zurück auf Stufe1).

Bei einem "Problem" wird etwas passieren.

- Versuche bei "Problem1" mit eingefahrenem Fahrwerk zu landen.

- Wenn sich nach "Motortest" die Motoren nicht starten lassen, bist du im "Problem5".

Öffne die Kühlluftklappen **NICHT**, wenn der Co-Pilot das vorschlägt.

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.

Für Neugierige:

Änderungen beim Testflug C69 (von V1 nach V1.5) :

An der Mission an sich hat sich nichts geändert.

Unter der Oberfläche hat sich aber einiges getan, um (Schreib- und -Missions-) Fehler zu korrigieren.

- 1) Diverse Schreibfehler wurden korrigiert.
- 2) Falsche Angaben (z.B. 15km=10nm, es sind nur 8nm) korrigiert.
- 3) Diverse kleine Missionsfehler korrigiert (relativ unwichtig, die Mission funktionierte trotzdem):

a) Runde Areas funktionieren nach Speichern/Laden nicht mehr richtig, weil die ursprüngliche Höhe (z.B. 10000Fuss) auf "Standard-Höhe", also 500Fuss reduziert wird.

Wenn du also den Flug startest, speicherst und mit dem gespeicherten Flug weiterfliegst, werden bei Problem 5 im Anflug die Motoren nicht ausfallen, mehr passiert nicht (die Mission wird dadurch schlicht leichter).

Dies ist ein grundsätzliches Problem im P3d-Flusi, den ich nur umgehen kann, indem ich runde durch rechteckige Areas tausche. Habe das auch so gefixt.



b) Den Einstiegs-Punkt für Problem 5 hatte ich etwas unglücklich gewählt, sodass unter gewissen Umständen "Normal" und "Problem5" gleichzeitig aktiv sein konnten. Ich hatte Geschwindigkeit 95Knoten gewählt.

Bei voriger Aufgabe (Klappen/Fahrwerk-Test) mit verlangsamen auf 120Knoten, kann es vorkommen, dass man mal kurz unter 95Knoten kommt.

Zündet also zu früh, und wenn es wirklich zünden müsste passiert nichts.

Dadurch kann es vorkommen, dass alle Texte doppelt eingeblendet werden:

- (Normal) Stelle die Klappen auf Stufe 4
- (Prob.5) Stelle die Klappen auf Stufe 4

Ich habe anstelle von Geschwindigkeit, Klappen3 als "Umschalt-

Punkt" genommen.

Funktionierte leider auch nicht zu 100%, es sind andere/neue Probleme aufgetreten.

Neuer Versuch mit Stall-Warnung (Strömungsabriss-Warnung).
Scheint zu gehen. Bedeutet leider Komplett-Umbau der Mission.

Ich habe die Mission nun umgebaut/optimiert, dabei rund 70 Teile (Missions-Bausteine) entfernen/einsparen können.

Änderungen beim Testflug C69 (von V1.5 nach V2.0) :

An der Mission an sich hat sich nichts geändert.

Beim Umbau von V1 nach V1.5 ist mir ein Fehler unterlaufen:

Flug mit "Problem 1" kann nicht starten, weil "ctrl+E" die Motoren nicht startet...

Motor 1 hat zu Beginn schon einen Totalausfall (darum starten die restlichen Motoren auch nicht).

Diesen Fehler habe ich nun behoben.

Änderungen beim Testflug C69 (von V2.0 nach V2.5) :

An der Mission an sich hat sich nichts geändert.

Es wurden nur Fehler behoben:

- Bei "Problem 4" kam es manchmal vor, dass nach Klappen/Fahrwerktest, die Mission nicht weiter ging.
- Manchmal ist bei "Problem 4" auch das linke Hauptfahrwerk (beim Fahrwerktest) nicht ausgefahren.

Diese Fehler sind nun behoben.