

Insellandung2 (V3.5)

Flug erstellt am 28.02.2019 (Geändert 10.07.2023 auf V3.5)

Änderungen in V3.5:

- Mission überarbeitet, so dass sie auch in P3dV6 funktioniert.
- Diverse Texte angepasst, unter anderem zur Flugrichtung.

Dieser Flug funktioniert mit P3dV5 und P3dV6.

Für P3dV4 lade unter <https://andi20.ch/p3d/> die Version 2.5 herunter.

Geschätzte Flugdauer 30min.

Schwierigkeitsgrad: Leicht - Schwer

Aufgabe: Liefere Ware zu einer Insel, fliege dabei nicht über 200 Fuss hoch.

Einleitung

Du befindest dich auf der Startbahn 'Summerland Key Cove (FD51)'. Starte, folge dem beschriebenen Kurs, fliege unter der Brücke durch und lande auf der Grasfläche einer kleinen Insel Namens 'Horseshoe Keys'. Starte erneut und lande auf dem Flugplatz 'Florida Keys Marathon (KMTH)'.

Für Neugierige: Warum eine so komplizierte Flugroute?

Du lieferst für mich Waren aus und die Poliz...ei eieieiei, sagen wir so, meine Konkurrenz soll nicht wissen, woher ich das Zeug habe, und wohin ich es liefere.

Du startest also in Summerland Key Cove und landest in Florida Keys Marathon, eine fast gerade Strecke, keiner wird wissen, wo du warst, weil du unter dem Radar geflogen bist. Klar du hast 20min. Verspätung... Bist halt langsam geflogen.



Start

Den ersten Flug hast du super hingekriegt, unser Kollege ist immer noch in 'Schwedischem Urlaub', also darfst du erneut ran.

Du fliegst wieder mit der Electra 10A, die kennst du ja inzwischen.

- - - - -

Alternativ darfst du auch eine beliebige (2 motorige) Maschine aus dem Hangar wählen.

Dein erster Flug war so erfolgreich, ich traue dir den Flug mit jeder Maschine zu!

Deine Aufgabe ist klar?

Bevor du startest:

Ich steige nun aus, hab noch wichtiges zu tun.

Du schaffst das locker alleine.

Hier eine Mini-Checkliste vor dem Start:

- Klappen auf 2
- Trimmung auf ca. 6,5
- Propellerdrehzahl auf max.
- Gemisch Fett
- Steuerkurs eingestellt

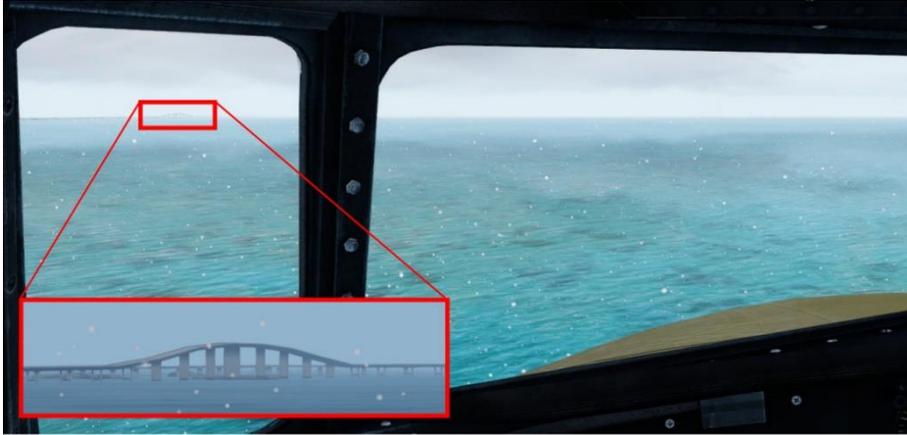
Starte und steige auf 100-150Fuss, steige nicht über 200Fuss!
Fliege Steuerkurs 093.

Mini-Checkliste nach Start (Erreichen der Reiseflughöhe):

- Fahrwerk eingefahren
- Klappen eingefahren
- Propellerdrehzahl reduzieren auf 2000 rpm

- Leistung reduzieren auf 2500 in.Hg

Nach wenigen Minuten überfliegst du eine Inselgruppe. Eine Strasse führt über die Insel nach links und auf eine Brücke zu. Diese Brücke steigt irgendwo in die Höhe. Genau da wirst du drunter durchfliegen...



Sobald die Brücke im linken Fenster auf "10Uhr" zu sehen ist, drehe nach links und unterfliege die Brücke.

Falls das Flugzeug bei der Brücke Schaden genommen hat:

Stell den linken Leistungshebel etwas höher.

Für Neugierige: Am linken Motor sind Zylinder 1-4 ausgefallen.

Nachdem du unter der Brücke durchgeflogen bist, drehe nach Steuerkurs 315. In der Ferne taucht eine Insel auf, du fliegst ungefähr darauf zu und drüber weg (oder knapp daran vorbei).



Im linken Fenster siehst du ein paar Inseln. Eine davon hat 2 auffällige grosse Bäume. Da wirst du landen (Landerichtung ist etwa 173°).



Nach der Insel fliege weiterhin Steuerkurs 315 bis die Bäume im linken Fenster bei etwa 8Uhr sind.
Drehe nun nach links und verlangsame dabei auf 100 Knoten,
fahre Fahrwerk und Klappen aus.



Sobald du die Landefläche entdeckt hast, richte das Flugzeug daran aus und lande.



Mini-Checkliste Landung:

- Klappen auf 4 (voll ausgefahren)
- Fahrwerk ausgefahren
- Propellerdrehzahl max.

Entlade am Ende der Landefläche, nahe bei dem Wasserflugzeug.



Achtung:

Falls der linke Motor bei der Brücke Schaden genommen hat, wird er vermutlich im Leerlauf aus gehen. Wenn das passiert, stelle den linken Leistungshebel auf etwa 50 Prozent und Starte den Motor neu (ctrl+E).

Rolle nun zurück zum Anfang der Landefläche und drehe wieder Richtung 173°.

Starte und fliege nach Steuerkurs 130.

Du wirst bald eine Brücke sehen, steuere darauf zu. Ja, richtig erkannt, das ist die Brücke, welche du unterflogen hast.

Sobald du nahe bei der Brücke bist steige auf etwa 800 Fuss, Tiefflug ist ab da nicht mehr notwendig.



Folge der Strasse nach links und halte nach dem Flugplatz Ausschau.

Fahre Fahrwerk und Klappen aus und Lande die Maschine auf Landebahn 7.



War das Alles? Nein, wenn du alles sehen willst, teste folgendes:

- Versuch über die Brücke (anstatt unten durch) zu fliegen, bleibe dabei aber unter 200 Fuss.
- Nach dem entladen auf der Insel, starte in der falschen Richtung.

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.