

Insellandung2 (V2.0)

Flug erstellt am 28.02.2019

Geschätzte Flugdauer 30min.

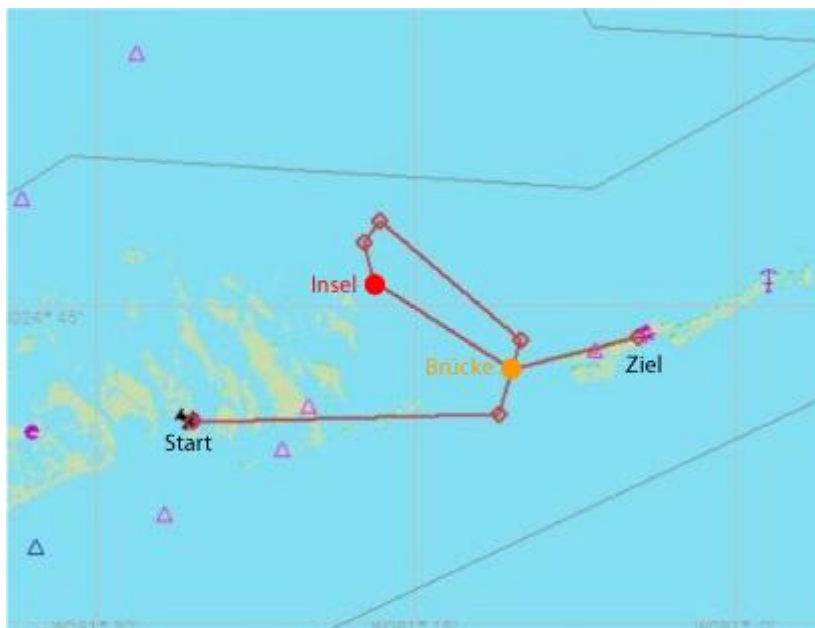
Schwierigkeitsgrad: Leicht - Schwer

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 Zeugs 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.

Die Baron ist zurück aus der Wartung. Also wirst du mit dieser Maschine fliegen.

Was? Du hast dich in die 10A verliebt und willst lieber damit fliegen?

Deine Entscheidung!

- - - - -

Alternativ darfst du auch eine beliebige 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:

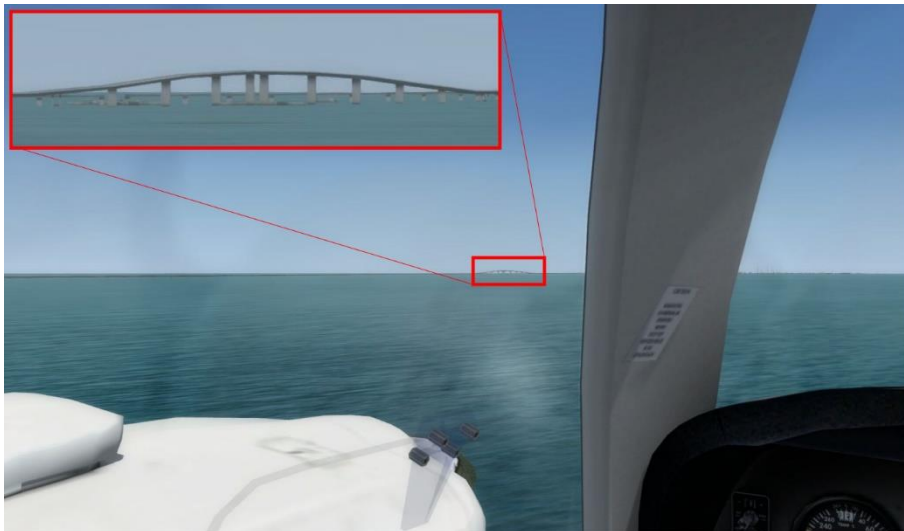
- Klappen auf 1
- Trimmung auf ca. 1,5
- Kühlluftklappen offen
- Propellerdrehzahl 2700RPM (Hebel auf max.)
- HDG Steuerkurs eingestellt
- Je nach Bedarf Autopilot und GPS aktiviert

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

Mini-Checkliste nach Start (Erreichen der Reiseflughöhe):

- Fahrwerk eingefahren
- Klappen eingefahren
- Kühlluftklappen geschlossen
- Propellerdrehzahl 2500RPM
- Stelle die Leistung auf ca. 18 in Hg (entspricht etwa 10,4 gal/hour FuelFlow), so solltest du etwa 155 Knoten erreichen (pass die Leistung nach Bedarf an).

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, etwa 21,6 in Hg, entspricht etwa 70% Leistung, rechter Motor hat etwa 56% Leistung.

Für Neugierige: Am linken Motor ist Zylinder1 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).



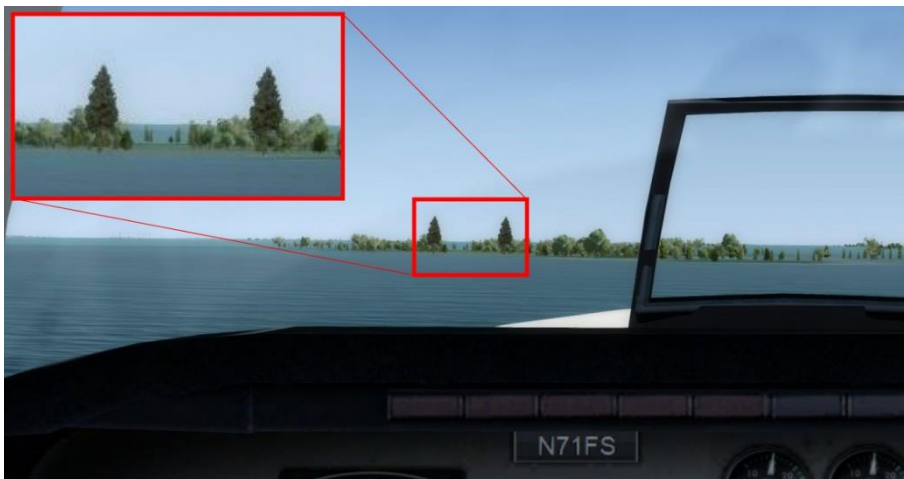
Im linken Fenster siehst du ein paar Inseln. Eine davon hat 2 auffällige grosse Bäume. Da wirst du landen (Landerichtung ist etwa 173°).



Nach der Insel fliege weiterhin Steuerkurs 315 bis die Bäume im linken Fenster bei etwa 8Uhr zu sehen 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 2 (voll ausgefahren)
- Fahrwerk ausgefahren
- Propellerdrehzahl 2700RPM (max.)
- Kühlluftklappen nach Bedarf (nach der Landung offen)

Entlade am Ende der Landefläche, nahe bei dem Wasserflugzeug.

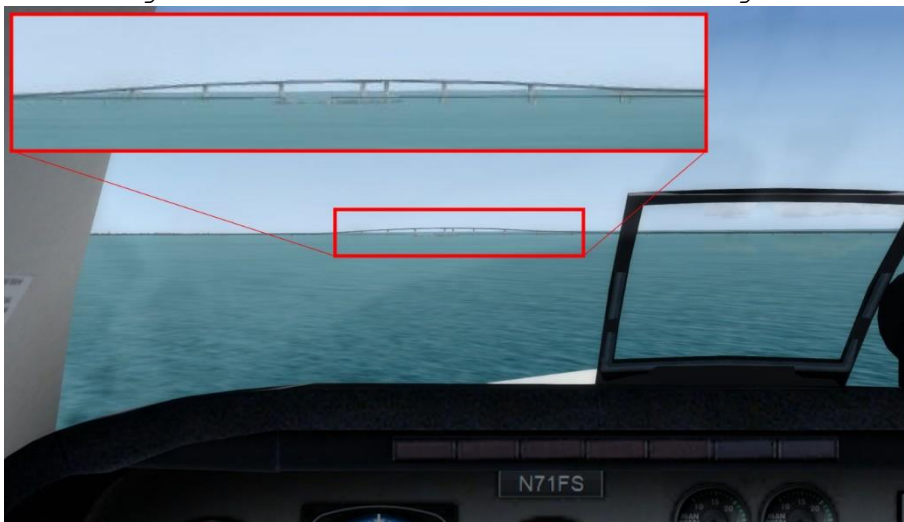


Rolle nun zurück zum Anfang der Landefläche und drehe wieder Richtung 173°.

Starte und fliege nach Steuerkurs 125.

Du wirst auf eine Brücke treffen. 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.