

EngineKlagenfurt 2 (V2.0)

Flug erstellt am 14.01.2020 (Geändert 08.12.2023)

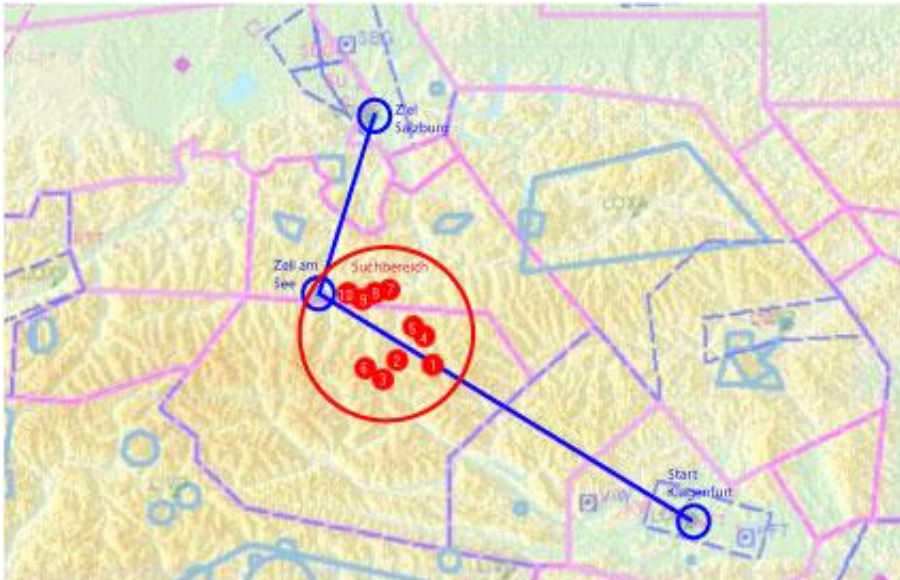
Geschätzte Flugdauer 1,5-3h

Schwierigkeitsgrad schwer

Aufgabe: Rette den Kollegen, welcher bei einer Feuerwerkslieferung auf dem Weg zum Ziel verschollen ist.

Einleitung

Du befindest dich in Österreich auf dem Flughafen Klagenfurt. Dein Boss will, dass du den vermissten Kollegen findest, welcher Feuerwerkskörper nach Salzburg liefern sollte.



Die blaue Linie zeigt die Reguläre Route, roter Kreis den vermuteten Absturz-Bereich, rote Punkte möglich Landeorte...

Aufgabe

(Boss) Dein Kollege hat beim letzten Flug voll versagt, er und das teure Feuerwerk werden vermisst!
Du wirst den Kollegen suchen müssen.

Starte und folge der Route, welche dein Kollege geflogen ist. Nach etwa 20min. erreichst du den Ort, an dem ich den Funk-Kontakt zu ihm verloren habe.

Ab da musst du die Augen offenhalten und den riesigen Bereich bis Zell am See absuchen.
Ich versuche so gut es geht, zu helfen.

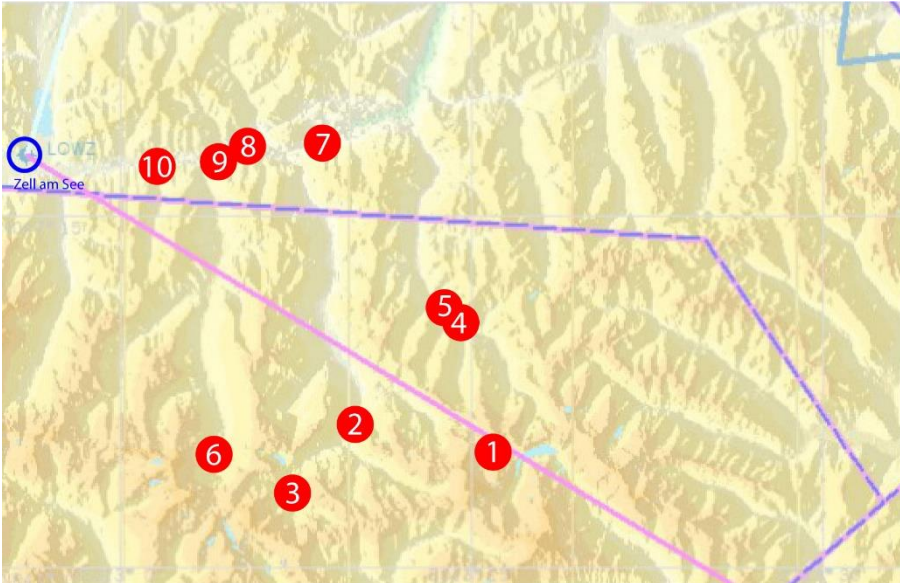
Start

Zu Beginn kannst du wählen, ob du einen fixen, oder zufälligen Absturz-Ort willst (Standard ist zufälliger Absturz-Ort).

- Bei zufälligem Absturzort wird nach etwa 1h20min. die Suchhilfe aktiviert, welche das Suchgebiet eingrenzt.

- Bei fixem Absturzort ist es leichter, den Kollegen zu finden: Es wird schon 1h nach Start die Suchhilfe aktiv.

Bei fixem Absturzort kann man ausserdem auf der Karte unten abschätzen, wo ungefähr der Kollege gelandet ist.



Keine Angst, du wirst den Kollegen in jedem Falle finden. Der Boss wertet die Flugdaten aus und wird das Suchgebiet weiter eingrenzen, bis du den Kollegen findest.

Hilfe

Du bekommst immer Hilfe zu Leistung, Gemisch, Propellerdrehzahl, Klappen, Sky und Route.

Das kannst du nicht deaktivieren, allerdings kannst du die Tipps ignorieren (Ausnahme Sky), falls du bessere/andere Einstellungen verwenden willst.

Der Flug ist trotz dieser Hilfe schwer genug:

- 1) Den Kollegen in dem grossen Gebiet finden, ist bei 10 möglichen Absturzorten (beim Modus Zufall) nicht leicht.

- 2) Die Landung ist bei allen 10 Notlandeorten schwer, ganz zu schweigen vom anschliessenden Start, mit überladenen Flugzeug. Im Einsatzkompass sind die Landeorte mit L1 bis L10 benannt, so kannst du erkennen, dass deine Landung bei L4 (Landeort4) gescheitert ist.

Also kannst du den Flug wiederholen, und zu Beginn diesen speziellen Absturzort auswählen, um dort Landung und Start zu üben.

3) Nach Rettung und Start, musst du sanft fliegen, mehr als 2G tun dem Kollegen nicht gut, bei 2,5G bringst du nur noch eine Leiche nach Hause...

Du kannst den Flug zusätzlich schwerer machen, indem du den Einsatzkompass ausschaltest (Standard Tastaturbelegung "K").

Gefunden

Nachdem du den Kollegen gesichtet hast, suche einen geeigneten Lande Ort, der Boss wird dir dabei helfen.
Lande und rolle zum Flugzeug. Öffne die Türe, um den Kollegen zu retten.

Wie man die Türe öffnet weißt du bestimmt aus meinen vorigen Missionen, wenn nicht, schaue in der Tastaturbelegung nach.

Gerettet

Kollege und Feuerwerk sind geladen, also starte erneut und fliege zum Ziel.

Achtung, das Flugzeug ist überladen. Du wirst nicht so geschmeidig und schnell steigen können, wie gewohnt. Steige also sehr langsam und folge den Tälern zum Ziel.

Rückflug

Nach dem Start wird per Zufall entschieden, ob du nach Salzburg fliegst, oder (weil es dem Kollegen schlecht geht) eine Notlandung in Zell am See nötig ist.

Also immer auf die eingeblendeten Texte achten! Falls du ohne Einsatzkompass fliegst, ist im GPS möglicherweise das falsche Ziel vorgegeben. Bei Bedarf musst du das Ziel umschalten von "Zell am See" nach "Salzburg". Wie das geht? Klick dich durch die Knöpfe, ich habe es auch irgendwann rausgefunden. Wenn es nicht klappt schreib mir eine Mail.

Info zur Maule

Die meisten Instrumente solltest du kennen, darum hier nur spezielles:

Übersicht 2D-Cockpit



Übersicht 3D-Cockpit



1) Kurslageanzeige:

Diese Anzeige zeigt dir im GPS- und NAV-Modus, ob du auf Kurs bist.



Genauere Beschreibung dieser Anzeige:



- Der Knopf unten rechts stellt den HDG-Kurs ein, der gleichfarbige Pfeil zeigt den eingestellten Kurs (hier im Bild nach Norden).
- Der Knopf unten links stellt den NAV-Kurs ein, der gelbe Pfeil in der Mitte des Instrumentes zeigt den eingestellten Kurs (hier im Bild 340).
- Die gelbe Linie im mittleren Bereich zeigt ausserdem, ob man links oder rechts vom Kurs abweicht. Dies gilt für GPS- und NAV-Modus. In diesem Bild ist die Linie links vom gelben Pfeil, man muss also nach links korrigieren.
- Links und Rechts, unter der Schrift "GS" erscheinen beim ILS-Anflug ausserdem gelbe Markierungen, welcher zeigen, ob du zu hoch, oder zu tief auf dem Anflugpfad bist. In diesem Bild sind die Markierungen ganz oben, also fliegst du zu tief. Du sollst aber nicht steigen, um auf den richtigen Anflugpfad zu kommen, sondern fliegst Horizontal weiter, bis die Pfeile sich senken. (ILS-Anflug wird immer mit Horizontalflug unterhalb des Anflugpfades begonnen.)

2) Treibstoffdurchfluss (FuelFlow):

Bei dieser Anzeige ist die rechte Hälfte interessant, denn am FuelFlow kann man recht gut abschätzen, ob das Gemisch richtig abgemagert ist. Je höher der Wert, desto optimaler die Gemisch Einstellung.



Die linke Hälfte zeigt übrigens den Ansaugdruck (Manifold Pressure).

3) Propellerdrehzahl (RPM)

Nach dem Steigflug, reduzierst du die Propellerdrehzahl auf 2400 RPM.



Vermutlich wurde die Maule ursprünglich nur mit 2D-Cockpit designt und später wurde das 3D-Cockpit hinzugefügt. Dabei haben sich einige Fehler eingeschlichen, welche bisher niemand behoben hat:

4) GPS-Schalter:

Dieser ist beim 3D-Cockpit nicht beschriftet:

2D



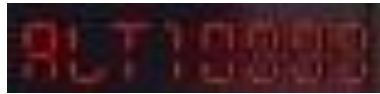
3D



5) Autopilot-Konsole:

Flughöhe über 9900Fuss wird im 3D-Cockpit nicht korrekt angezeigt:

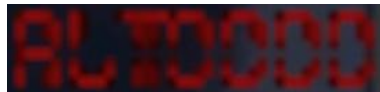
2D, bei eingestellten 10000 Fuss alles ok.



3D, bei 9900 Fuss alles OK.



3D, bei 10000 Fuss überlappt ALT und 10000.



6) Wenn das Flugzeug vereist, aktiviert man üblicherweise die Enteisung.

Diese drei Enteisungs-Funktionen gibt es:

- "**Pitot Heat**": Ist zuständig für Höhenmesser, Fahrtmesser und Variometer, wenn diese Instrumente ausfallen, wird dieser Schalter aktiviert.
- "**Alternate Static Source**": In Flugzeugen ohne Druckkabine befindet sich oft ein weiterer alternativer Statik-Port in der Kabine. Bei Ausfall von Höhenmesser, Fahrtmesser, oder Variometer, hilft oft das aktivieren dieses Schalters.
- "**Engine Alternate Air**": Wenn der Motor an Leistung verliert, liegt das meistens an Vereisung des Vergasers. Also aktiviert man diesen Schalter.

(Nicht jedes Flugzeug hat solche Enteisungs-Schalter, bzw. nicht alle genannten Funktionen.)

"Pitot Heat" funktioniert bei 2D und 3D:

2D



3D



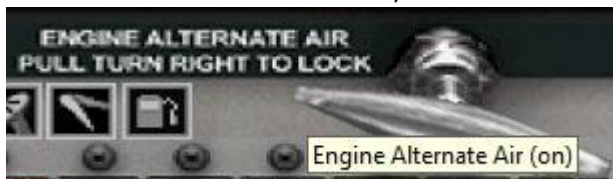
Die Maule hat kein "Alternate Static Source", sondern nur "Engine Alternate Air".

Leider wurden beim Bau des 3D-Cockpit diese zwei Funktionen verwechselt:

"Engine Alternate Air":

2D:

Hier funktioniert es, auch Tool-Tipp ist richtig beschriftet.



3D:

Obwohl der Schalter mit "Engine Alternate Air" beschriftet ist, zeigt Tool-Tipp "Alternate Static Source".

Die "Alternate Static Source" wird mit diesem Schalter wirklich aktiviert, bringt aber nichts, weil die Maule diese Funktion nicht unterstützt.



Der Motor hat weiterhin keine Leistung, also musst du im 2D-Cockpit die "Engine Alternate Air" aktivieren, oder verwende dieses Tastaturkommando:

"H" = "Engine Alternate Air"

(Mit "shift+H" aktivierst du übrigens "Pitot Heat"...)

7) Ski ein/ausfahren:

2D:

Hier gibt es einen Schalter und eine Anzeige.

Ski Oben



Ski Unten



3D:

Hier gibt es keinen Schalter, oder Anzeige.

Die Ski werden mit dem "Fahrwerkshebel" ein/ausgefahren, wenn du also entsprechende Hardware hast, verwende den Fahrwerkshebel, oder nutze das Tastaturkommando "G".

Um zu erkennen, ob die Ski oben/unten sind, schaue aus dem linken Fenster:

Ski Oben



Ski Unten



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.