

Insellandung 1 (V2.1)

Flug erstellt am 28.12.2018
(Letzte Änderung 17.06.2019)

Geschätzte Flugdauer 45min.

Schwierigkeitsgrad: Leicht - Schwer (Zu Beginn einstellbar)

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

Einleitung

Als junger aufstrebender Pilot auf Suche nach Arbeit, hast du bei einem dubios wirkenden Transportunternehmen angeheuert. Dubios, aber die Bezahlung ist Grandios!

Nun wirst du deinen ersten Flug machen.

Dies ist ein allein-Flug, kein Kopilot, keine Meldungen via Funk (der neue Boss will absolute Funkstille). Du wirst dich also an die Anweisungen im Kniebrett halten müssen.

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



Start

Du bist also der Neue, welcher für unseren Kollegen einspringt, der kurzfristig ...äh... für 3 Jahre in 'Schwedischen Urlaub' gegangen ist? Gut, ich hoffe, du kennst dich mit einer 10A aus?

Was soll das heissen: 'nicht wirklich'? Fliegen kannst du aber? Fein, mit der modernen Baron58 kennst du dich aus. Die 10A ist genau gleich, 2 Flügel, 2 Motoren, du wirst das schon schaffen. Was, Autopilot?

Ja, die 10A hat auch einen einfachen Autopiloten:

- 1 Schaltet den Autopilot ein
- 2 stellt den Steuerkurs(HDG) ein
- 3 benutzt man um den Kurskreisler mit dem Magnetkompass abzugleichen (das wirst du aber auf diesem kurzen Flug nicht benötigen).



Die Höhe wirst du ohne Autopilot halten müssen, denn du sollst 100-150 Fuss hoch fliegen. Überschreite nicht 200 Fuss, sonst gehst du zum Kollegen nach 'Schweden'.

Das portable GPS ist leider defekt, so dass du auf Sicht Navigieren musst. Ich habe dir aber hier detaillierte Wegbeschreibungen vorbereitet, so dass du problemlos zum Ziel findest. Bei meinem letzten Flug habe ich zum Glück ein paar Fotos gemacht, die gebe ich dir gerne mit.

Da du dich mit diesem Flugzeug nicht auskennst, notiere ich dir die wichtigsten Einstellungen, welche du beim Flug beachten solltest. Starte schon mal die Motoren (wie das geht, kannst du im Kniebrett nachlesen, oder drücke 'strg+E').

Fein, die Motoren laufen, dann kann's ja los gehen.

Aber bevor du startest: Ich habe gerade kalte Füsse bekommen, ich brauche dringend ein heisses Fussbad. Du wirst also alleine fliegen müssen, viel Glück!

Ich steige nun aus. Vergiss nicht, vor dem Start, die Klappen auf 2 zu stellen, Trimmung auf ca. 6 (die Trimmkurbel findest du übrigens über Kopf), und falls du den Kurs per Autopilot Steuern willst, stell gleich 071 ein.



Starte nun und steige auf 100-150Fuss. Fahre das Fahrwerk und die Klappen ein. Stelle den Propeller auf 2000RPM und Leistung auf ca. 22Zoll Hg, so solltest du etwa 135-140 Knoten erreichen (pass die Leistung nach Bedarf an).

Fliege Kurs 071 (oder folge der Strasse), bis du nach ca. 6min. Flug einen Leuchtturm siehst.



Drehe beim Leuchtturm (nicht zu früh, erst nahe beim Turm) nach Steuerkurs 333, die sofort sichtbare Insel ignorierst du, es taucht eine weitere Insel kurz dahinter auf. Verlangsame deinen Flug beim Annähern auf 100 Knoten (fahre Klappen und Fahrwerk aus, Propeller auf volle Leistung). Fliege knapp links an der Insel vorbei, gleich dahinter ist die Zielinsel.



Die Grasfläche ist kurz, also so langsam wie möglich anfliegen (ca. 80 Knoten), möglichst früh aufsetzen und Vollbremsung!



Die Landung war bestimmt nicht einfach, rolle zum Ende der Grasfläche, drehe um und rolle zum Boot.

Öffne die Türe um das Flugzeug zu entladen.



Alles ist entladen. Klappen auf 2 und die Trimmung für Start einstellen (ich empfehle Trimmung 6,5 bei der Landung hattest du vermutlich Trimmung 10 oder mehr).

Die Startbahn ist kurz, also Vollbremsung und vollen Schub geben. Sobald die Motoren volle Leistung bringen, Bremsen lösen, Kopf ducken für weniger Windwiedertand (kleiner Scherz) und los geht's! Bei 60 Knoten Nase hoch (nein nicht deine Nase, die des Flugzeuges) und abheben.

Sehr knapper Start, sobald du etwas Höhe gewonnen hast, fahre das Fahrwerk und die Klappen ein. Fliege wieder 100-150 Fuss hoch und ca. Richtung 248. Die Ware ist zwar abgeladen, wir wollen aber nicht, dass irgendeiner entdeckt, wo das war.

Hast du Propellerdrehzahl und Leistung wieder reduziert? Gut gemacht! Die 10A ist zwar ein sehr robustes und fehlertolerantes Flugzeug, aber auch recht alt und darum ist eine schonende Flugweise bestimmt angemessen.

Du wirst die nächsten 40 Nm nur Wasser sehen (ca. 10 min. Flug bei 135 Knoten), schau aus dem linken Fenster, dann siehst du in der Ferne die Inselkette, zu mindestens ein paar hohe Bäume und Masten, welche du beim Hinflug überflogen hast.

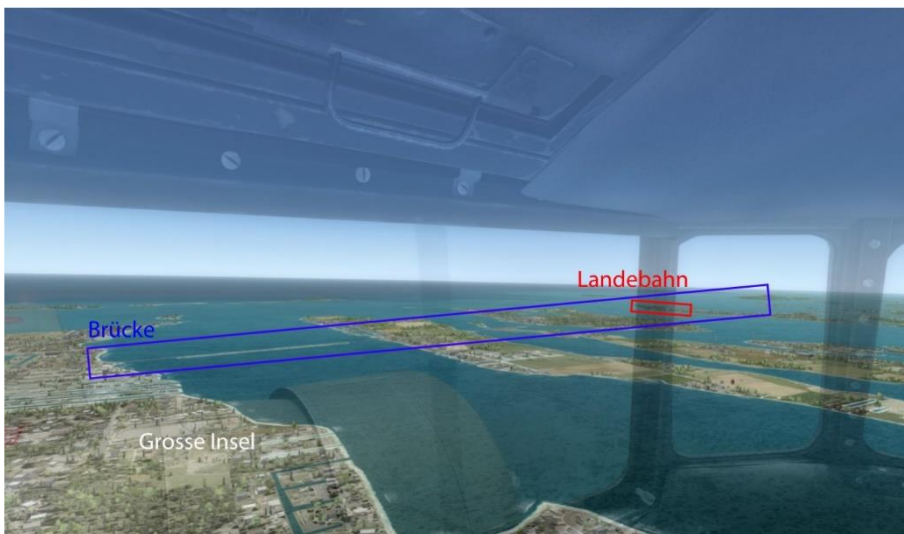


Nach einer Weile tauchen vor dir Inseln auf, ab da kannst du beliebig hoch steigen, ich empfehle 1500 Fuss für einen besseren Überblick und die Suche nach der Landebahn. Man wird nicht nachverfolgen können, woher du kommst, also ist Tiefflug nicht mehr notwendig.





Du siehst bald eine Inselgruppe. Von der grössten Insel führt eine auffällige Brücke zu den Inseln dahinter. Bei der 4. Insel ist die Landebahn. Dies ist übrigens ein guter Zeitpunkt um nach Westen (270°) zu drehen, behalte dabei die Brücke im Auge, weil die Landebahn noch nicht sichtbar ist.



Du wirst auf Landebahn 12 landen, also Steuerkurs 120. Halte (im linken Fenster) Ausschau nach der Landebahn, behalte dazu einfach die Brücke im Auge.

Du bist nun übrigens im Rückenwindabschnitt einer normalen Platzrunde. Stelle Leistung, Klappen, Fahrwerk nach Bedarf ein, drehe nach links und lande die Maschine. Die Landebahn ist zwar ausreichend lang, aber sehr schmal, kaum breiter als der Radstand dieses Flugzeugs. Zum Glück ist die Maschine Geländetauglich, mach dir also keine Sorgen, wenn du etwas neben die Landebahn kommst.

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.