

Japan Inseln 1 (V2.5)

Flug erstellt am 10.03.2019 (Geändert 24.05.2020 von V2.0 auf V2.5)

Änderungen V2.0 nach 2.5:

Der neue P3dV5 ist komplett anders als P3dV4, darum musste folgendes angepasst werden:

- Auf den Inseln sind Bäume gewachsen, darum musste Autogen auf 1 reduziert werden.

(Keine Angst, diese Einstellung wird zwar automatisch vorgenommen, an deinen Grafikeinstellungen ändert sich aber nichts. Diese erzwungene reduzierte Einstellung gilt nur für diese Mission!)

- Start-/Ziel-Flughafen hat neu eine längere Landebahn, darum musste die Lande-Area angepasst werden.

Dieser Flug funktioniert nun mit P3dV4 und P3dV5.

Geschätzte Flugdauer 1h

Schwierigkeitsgrad schwer - Extrem schwer (kurze Landeflächen, Schwierigkeitsgrad zu Beginn einstellbar)

Aufgabe: Lande auf 2 kleinen Inseln, fliege nicht höher als 200 Fuss und lande am Ende auf dem Flugplatz Okushiri.

Einleitung

Du befindest dich in Japan auf einer kleinen Insel, auf dem Flugplatz Okushiri (RJEO), Startbahn 31. Starte, folge dem beschriebenen Kurs und lande auf 2 kleinen Inseln. Starte erneut und lande wieder auf dem Flugplatz Okushiri. Bleibe dabei unter 200 Fuss.



Achtung, der Flugplatz ist auf 170 Fuss! Fliege nicht höher als 200 Fuss.

Falls du beim Start kurz über 200 Fuss fliegst, ist das nicht schlimm, schliesslich weiss der Flugplatz, dass du gerade gestartet bist. Danach solltest du aber besser unter dem Radar, also unter 200 Fuss bleiben.

Start

Als Neuling hast du dich gut gemacht und schon erfolgreich Flüge absolviert. Dieser Flug wird schwer.

Unser Kunde will nur Gras von einer ganz bestimmten Insel. Also wirst du hinfliegen, 300 Pfund "Rasen" aufladen und bei ihm abliefern. Der Kunde will nicht, dass seine Konkurrenz erfährt, woher die Ware kommt, darum musst du unter dem Radar bleiben.

Versuche diesen Flug auch mit anderen Flugzeugen.

(Bisher erfolgreich getestet: Baron58, Mooney Bravo, AN2, Cessna 172SP, Cessna C208B, AC500S, Maule M7 260C, D18S, DR400, Goose G21A, DC-3)

Starte, sinke gleich nach der Insel auf 100 Fuss und fliege Steuerkurs 200. In der Ferne erkennst du eine Insel, fliege darauf zu, so dass du ein Stückchen rechts an der Insel vorbeifliegen kannst.



Die Flugsicherung wird dich gleich nach dem Start vom Radar verschwinden sehen und dich vermutlich stundenlang im Wasser suchen, weil sie einen Absturz vermuten.

Besonders lustig, wenn du über Funk noch so was sagst wie: „Mist was ist los, ich habe Prob...“ und dann den Funk unterbrichst. Kleiner Scherz unter Kollegen und wir können ungestört unsere Lieferung machen. :-)

Was? Du willst nicht, weil du dich dann bei denen nie wieder zeigen kannst?

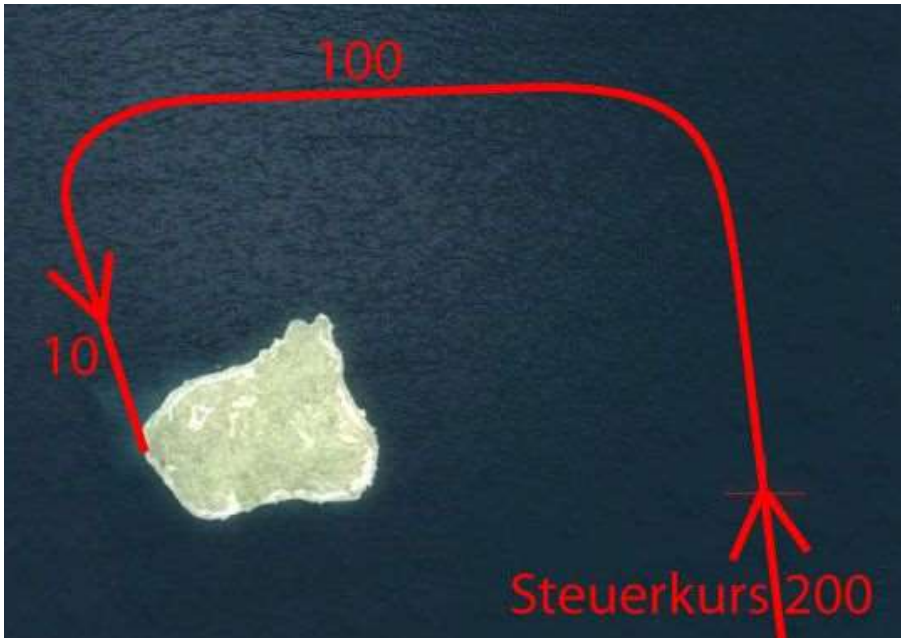
Keine Sorge, sobald du wieder auftauchst, hast du eine gute Ausrede und lustige Geschichte parat:

Du erzählst, du hast vorhin im Funk gesagt: „Mist was ist los, ich habe Problemlos starten können, aber ich kann nicht steigen, das Flugzeug sinkt auf 100 Fuss und bleibt da. Der Autopilot klemmt wohl und ich kann den nicht abschalten, weil der entsprechende Schalter verklemmt ist. Macht euch keine Sorgen, ich bin o.k.“ Später ist es dir dann gelungen den verklemmten Schalter zu lösen und auf normale Flughöhe zu steigen...

Alle werden glücklich sein, dass es dir gut geht, keiner macht dir Vorwürfe, aber vielleicht bekommst du den Spitznamen „Verklemmter Pilot“...

Doch nun zurück zu deinem Auftrag:

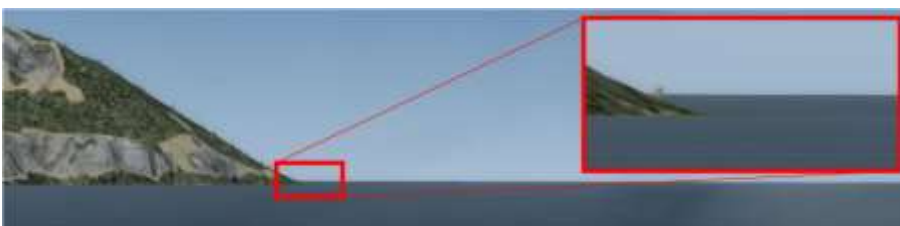
Fliege eine Platzrunde weit rechts an der Insel vorbei, denn du wirst auf der anderen Seite an einem schmalen Strandstreifen landen.



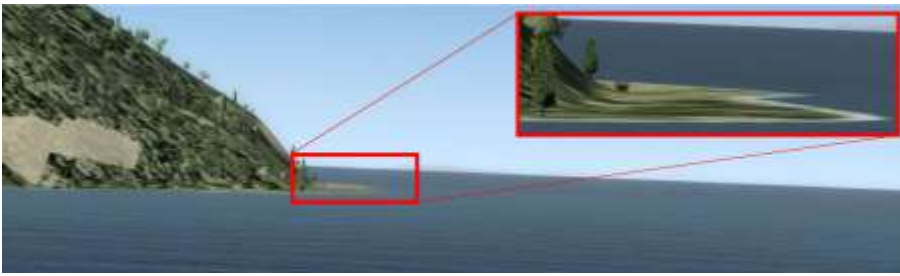
Sobald die Insel etwa 45° hinter dir liegt, fliege eine Linkskurve nach Steuerkurs 100.



Am Ende der Insel siehst du ein flaches Strandstück, auf dem du landen wirst.



Landerichtung ist ungefähr Steuerkurs 010.



Lade den Rasen ein. Drehe um und starte erneut.
Türe wieder geschlossen?

Fliege ungefähr Steuerkurs 120. In der Ferne taucht eine kleine Insel auf, fliege so darauf zu, dass du ungefähr eine Platzrunde weit links daran vorbeifliegst.



Rechts vorne wirst du bald eine ebene Fläche sehen, auf welcher du landen kannst. Landerichtung ist ungefähr Steuerkurs 240. Die Grasfläche ist sehr kurz, also so langsam wie möglich anfliegen (langsamer als 80!).
Lande und rolle zur kleinen Hütte.



Eventuell musst du am Ende nach links oder rechts eine Kurve steuern, um nicht gegen den Felsen zu prallen (siehe orange Linie).



Phuu, extrem knappe Landung! Entlade das Gras bei der Hütte, drehe um, und starte erneut. Die Startrichtung ist ungefähr Steuerkurs 060.

Weil die Landestrecke schon fast zu kurz war, ist das starten nicht einfacher. Ich empfehle, etwas seitlich der Startstrecke zu starten. Vollbremsung und Motoren auf Touren bringen. Sobald die Motoren volle Leistung bringen Bremsen lösen und Richtung Startfläche rollen. Viel Glück!

Fliege nun Steuerkurs 345 und bleibe auf 100 Fuss, bis du in der Ferne eine Insel sehen kannst.



Ab da kannst du auf 1500 Fuss steigen und den Kollegen die Story mit dem verklemmten Autopilot-Knopf erzählen. Klar, du bist nirgendwo gelandet, hast deinen Zielflughafen nicht erreicht, bist nur gekreist und hast am Autopilot-Knopf herumgefummelt. Nun bist du froh, irgendwo zu landen.

Steuere auf das linke Ende der Insel zu und lande auf Landebahn 31.



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.