



Plattformübergreifender Flieger: PA-28-181 Archer III

Just Flight

Just Flight (JF) www.justflight.com hat die Piper PA-28-181 – Piper Archer III genannt – für FS X, FSX:SE, Prepar3D v1 bis v4 sowie X-Plane 11 umgesetzt. Ingo Voigt hat sie sich angeschaut und zeigt exemplarisch, wie sich die Umsetzungen im P3D und X-Plane darstellen.

Seinerzeit habe ich die Piper Archer von Dreamfleet im FS 2004 heiß geliebt. Viele Grundlagen über das Fliegen konnte ich damit lernen. Umso größer war die Freude, das Modell jetzt für moderne Simulatoren umgesetzt zu sehen.

Der grundlegende Entwurf der PA28 stammt aus den 1950ern, wobei die PA28-Serie mit der Cherokee, Warrior, Archer, Dakota und so weiter immer weiter entwickelt und verzweigt wurde. Die Archer III wird noch heute als Schul- und Reiseflugzeug gebaut und vermarktet. Die Archer III kann knapp 400 kg Zuladung tragen und damit ein maximales Startgewicht von gut 1.160 kg auf die Waage bringen. Mit 240 km/h Reisegeschwindigkeit kommt sie maximal 1.600 km weit (theoretisch von Egelsbach bis Sizilien oder sogar Tunesien). Der Lycoming O-360 leistet 180 PS. Bei 4.300 Meter Flughöhe ist Schluss.

Simulation

Den Entwicklern stand die Maschine mit der Registrierung G-CIFY Pate für die

Umsetzung. Die Dokumentation umfasst zwei Anleitungen im PDF-Format. Eine Anleitung mit Leistungsdaten und eine mit einer Einführung zum Flugzeug, kurzer Beschreibung der Systeme, einem Kapitel für einen Einführungsflug und abschließend mit Checklisten für die normale Operations.

Für Anfänger dürften die Systembeschreibungen knapp ausfallen, für erfahrene User allerdings ausreichend sein. Die Unterschiede zwischen der P3D- und der X-Plane-Version sind marginal.

Über die Anleitungen hinaus gibt es einige Tools und Helfer in Form von aufrufbaren Panels. Zum Beispiel gibt es ein Beladungstool, eines zum Prüfen der Batterie-Spannung und zum Wechseln der Batterie. Eines zum Prüfen des Ölstandes und zum Öl auffüllen, eine Towbar zum Schleppen der Archer. Es gibt Checklisten, ein Tool zum Konfigurieren des „Panel-States“ beim Laden des Fliegers. Und es gibt einen kleinen Flug-Computer, der Spritverbrauch, die maximal mögliche verbleibende Flugzeit (Endurance), die Geschwindigkeiten über Grund oder der angezeigten Eigengeschwindigkeit, die Windkomponenten und noch mehr berechnet und anzeigt.

Diese sind auch im P3D und X-Plane relativ identisch. Im P3D wird das Gros

über die Menü-Leiste aufgerufen, während ein Teil über ein kleines einblendbares 2D-Panel zu erreichen ist. Im X-Plane können die Tools nur über das 2D-Panel aufgerufen werden. Leider können hier nicht alle aufgerufenen Extra-Tools abgedockt werden. Das ist im P3D extrem praktisch und ermöglicht etwa das Einblenden der Checklisten auf einem zweiten Monitor.

Merkwürdig ist, dass die Checklisten zwischen X-Plane und P3D differieren: Wer sich im X-Plane strikt an die Checklisten hält, wird den Motor nicht angeschaltet bekommen – es fehlt der Punkt, die Zündung (Magnetos) einzuschalten. Warum der Gashebel im X-Plane $\frac{1}{2}$ und im P3D $\frac{1}{4}$ Inch nach vorne geschoben werden soll, bleibt ebenfalls unklar.

Sound

In beiden Sims wird der Sound außen und innen stimmig wieder gegeben.

Hinweis

JF bietet die Archer auch für den Aerofly FS (AFFS) an und das im Bundle mit diesem Simulator. Da es sich allerdings um die erste Version des AFFS handelt, haben wir die Archer damit nicht getestet.