



FROM THE LEFT SEAT

Het gaat goed met onze club. Dat mag wel eens gezegd worden. Elke twee weken een goed gevuld zaaltje en ook nieuwe leden laten zien dat onze bijzondere hobby springlevend is. De tijd dat die stoelvliegers wat meewarig werden aangekeken ligt alweer een decennium of meer achter ons. De doorbraak van AI is ook voor vlieg simulatie veelbelovend. Aan de andere kant kunnen flightsimmers zeer behoudend, zeg maar conservatief, zijn. De overstap van JoinFS naar Swift is er wel een mooi voorbeeld van. Maar de aanhouder wint en we ervaren al enkele voordelen van Swift. De eerste Swift vluchten kenden zeker enkele problemen. Vooral onzichtbaarheid bij vertrek of vlak voor de landing. Dus zeer zeker geen halleluja, maar we geven het niet op. Dankzij de vasthoudendheid van o.a. Hennie, Leen en Pim kunnen we met de multiplayer internetvluchten (mp's) de toekomst in vliegen. Verderop een artikel van Simon, en daarmee gaan we het hoger op zoeken. Voor de VR vliegers is het ISS van buiten en binnen bekend terrein, maar zelf docken is toch even iets anders. Gentlemen, grab your joysticks!

UITNODIGING VOOR DE AL BIJEENKOMST 5 februari 2026

Arendhuis, Torenring, 's-Heer Arendskerke. Zaal open 19u. Aanvang 19:30 met koffie en thee!. Na het 'sociaal kwartiertje' is 19:45 de **vragenronde**. Iedereen kan zijn punt voor het voetlicht brengen! Er komt altijd wel een probleem of opmerking waarmee het eerste (half) uur kunnen vullen. We houden ruimte voor de nieuwtjes en ditjes en datjes die Carlo voor ons opgezocht heeft.

VERSLAG VAN DE GA BIJEENKOMST 15 januari 2026 door Ron

Zoals elke eerste bijeenkomst van het jaar hadden we koeken bij de koffie. Wie daar ooit binnen de HCC mee begonnen is weten we niet zeker, maar het is wel een aardige traditie en die ging gepaard met de beste wensen voor 2026!

Hennie had ook wat voor bij de koffie: overvloedige dvd- en diskettetaions. Voor de knutselaars. Ook werden enkele cd's met Nederlandse, Belgische en Duitse AIP's aangeboden. Maar met cd's gaat het dezelfde kant op als met dvd- en diskettetations, niemand wil het nog.

Stefan bracht een update over de omstandigheden van **Jos van Damme** en er was relatief goed nieuws. We hopen Jos snel weer in ons midden te hebben.

Ed heeft een update gedaan van de **Jeppesen** kaarten die hij met de mp's meestuurt.

Hennie vertelt de stand van zaken rond de open dag. 8(opstellen) en 9 Mei in de Vroone. Het zal een **Regiodag** worden zoals de HCC die in den lande organiseert. We hopen dat jullie zoveel mogelijk meewerken door op die dag aanwezig te zijn met jouw (of een-) vliegset. Dus maak Hennie blij met je aanmelding!



Wim Cornelisse laat zien hoe je met Winwing (tegenwoordig WinCtrl) pap 3 ieder vliegtuig kan vliegen. Hij gebruikt daarvoor Mobiflight. De bèta update is wel nodig, die kun je zo van de site halen. 2020 wordt opgestart en de MCP komt tot leven. De achtergrondverlichting kan gedimd worden. Na het instellen op de gps de lucht in. We maken een ILS landing op EHWO. Eitje. Wim gebruikt een ook een zelfgemaakt numeriek bordje. Het biedt dezelfde mogelijkheden als FSUIPC, dus het toewijzen van allerlei functies aan knoppen. Stefan laat even zien hoe **Spacedesk** werkt. Handig om bijvoorbeeld LNM op te zetten. Ook heeft hij standaardjes gemaakt voor de iPad.

Na de pauze de stand van zaken rond **Swift**. Het is gebleken dat de handleiding van Leen gemaakt is voor FSX en zelfs 32 bits. Wonderlijk genoeg blijkt het wel de juiste versie te zijn voor de P3D vliegers; óók als je een 64 bits P3D vliegt! Dit dus in afwijking van de handleiding. We hopen dat we voor iedereen uiteindelijk een werkbare situatie krijgen. De handleiding van Haaglanden (Jan Oomen, Vbird) is zeker bruikbaar voor de 64 bits vliegers. Nieuwste versie is 64. 0. 15. 46 .

Bij <https://datastore.swift-project.org/page/publicartifacts.php> krijg je het venster waarin je de keus kunt maken. Swift werkt goed met LNM. Pim heeft nog problemen met het binnenhalen van XPlane vliegtuigen. Disconnect-Connect werkt als (tijdelijke) oplossing. Een bijzonderheid is ook dat je elk type kunt uitzenden uit de Swift database. We gaan er nog ervaring mee opdoen.

REIS DOOR CANADA 2025 door Niels Otten

In de zomer van 2025 heb ik een reis gemaakt door het prachtige zuidwesten van Canada. Hierbij mijn verslag van een aantal hoogte- (en dieptepunten) met deze keer:



DEEL 4: BC Aviation museum, maandag 11 augustus. Op weg naar de veerboot op de terugtocht naar Vancouver kwamen we langs Victoria Airport waar het BC Aviation museum gevestigd is. Ik moest natuurlijk even gaan kijken. Ze hebben er een interessante collectie vliegtuigen zoals de welbekende Spitfire, Bristol Bolingbroke fighter, Cf 104 Starfighter, Avro Anson, Vickers Viscount en een Kamov KA-32 helikopter (in bruikleen). Maar de belangrijkste reden waarom ik dit museum graag wilde bezoeken is omdat ze één van de laatste Amerikaanse vliegboten hebben staan; de **Martin Mars**.

Veel tijd had ik niet dus ik heb me gelijk aangesloten bij de tour om de reus te bekijken. Onder leiding van een gids (die het heel warm had want het was 33 graden C) liet hij ons de binnenkant van het vliegtuig zien en vertelde hij interessante feiten over de blus-vliegboot. Zoals hoe hij water opschepte en weer uitspoot. Daarna liet hij ons nog snel een paar andere interessante vliegtuigen zien zoals de Convair 580 en een Douglas A26 Invader.

Daarna snel naar binnen want het was buiten te warm. Terug binnen mochten we in de **Vickers Viscount** kijken. In 1948 hadden ze al een vooruitziende blik met bagagebakken en lichten in het paneel boven je. En het belangrijkste: de turboprop motoren. Daarna mochten we nog even in de cockpit van een CT 133

silver star gaan zitten en een foto maken. We raken aan de praat met de gids en vertellen dat we uit Nederland komen en ik speciaal voor de Mars kwam. Dat vond hij bijzonder! Na even verder gesproken te hebben wil hij ons een bijzonder project laten zien. De restauratie van een **Lancaster**! Dit specifieke vliegtuig is in 1944 in Toronto Canada gebouwd en door de Royal Canadian Airforce naar Engeland gestuurd maar heeft nooit actieve dienst gezien. Na de oorlog is het teruggevlogen en omgebouwd voor search and rescue werkzaamheden. In 1964 is de Lancaster uit dienst genomen en tentoongesteld op een paal. In 1999 is het Canadian Air & Space Museum in Toronto begonnen met de restauratie van het vliegtuig maar kon het niet afmaken door het gebrek aan ruimte. Het BC Aviation museum heeft het toestel in 2018 overgenomen en is het langzaam aan het res restaureren om



tentoon te kunnen stellen. Ik moest het bezoek helaas eerder dan ik wilde afbreken om de veerboot naar het vasteland niet te missen. Na een bezoek aan de giftshop met een stukje van de Lancaster in mijn tas snel naar de auto en op naar de haven. Als je ooit op Vancouver eiland bent, is dit museum zeker een bezoek waard!

Meer informatie over de collectie volgt binnenkort en zo zie je nog eens wat van Canada.



THE SKY IS THE LIMIT (of toch niet)

door Simon Wijnstra

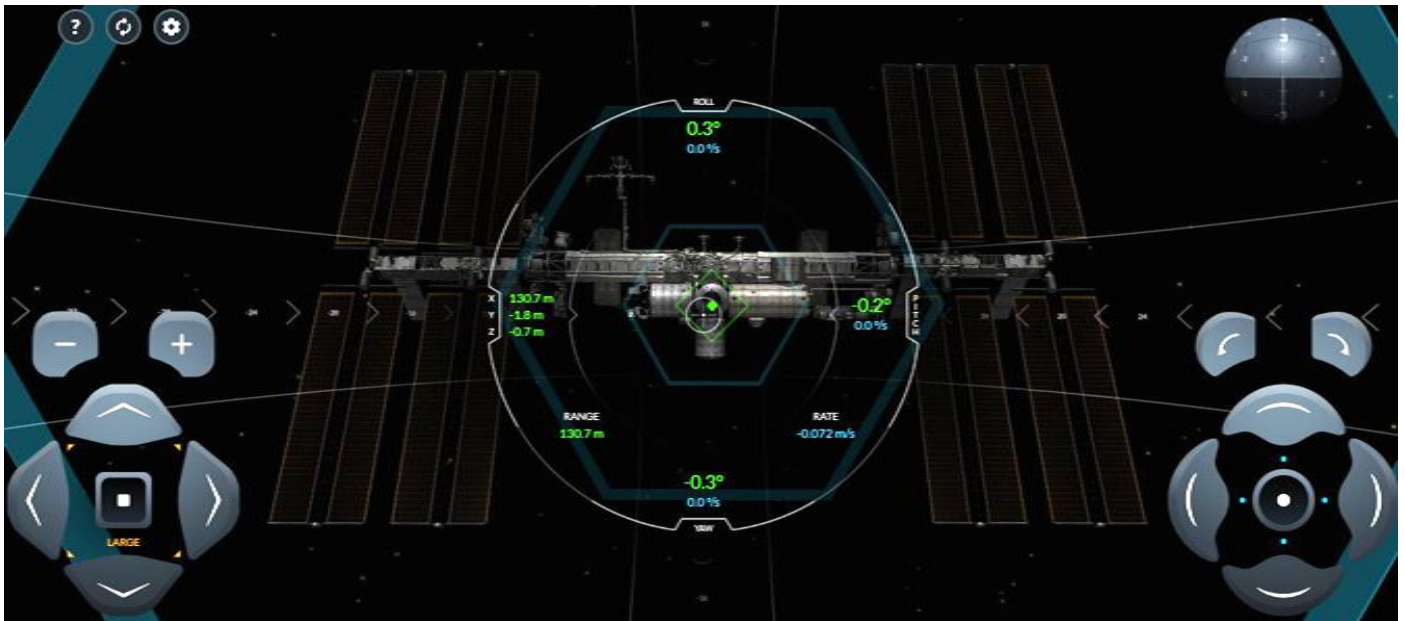
In de laatste vlucht van de **Zeeuwse Globetrotters** had ik het er al over, of the sky the limit wel was voor flight simmers. Dat was 13 jaar terug en toen waren er al Space flight sims op de markt.

Ook daarin zijn de ontwikkelingen doorgegaan en zijn er weer betere programma's verschenen.

Nu moet je daar wel een liefhebber van zijn, want simming in het heelal is wel van een heel andere orde als het vliegen met draagkracht door vleugels of rotorwieken. En ook in deze space programs zijn er weer verschillende gradaties van zwaarte.

Om daar eens mee kennis te maken ben ik laatst een link gevolgd naar een website om de Space X virtueel te koppelen in de ruimte aan het ISS. Als persoon ben ik werkelijk niet kapot van de heer Elon Musk, maar qua technische ontwikkelingen heb ik wel respect en probeer ik het enigszins te volgen. Als ik zie hoe zijn raketten uit de ruimte aankomen met een noodgang en dan exact verticaal op een ponton landen vind ik dat wel vooruitstrevend. Op voornoemde website dus, kun je de Space X koppelen aan de ISS.

Als je de site opent krijg je een scherm waar je kunt kiezen of je direct wil beginnen of de instructies eerst wil doornemen. Ik zou willen adviseren om dat laatste wel even te doen.



Op voornoemde website dus, kun je de Space X koppelen aan de ISS. Als je de site opent krijg je een scherm waar je kunt kiezen of je direct wil beginnen of de instructies eerst wil doornemen. Ik zou willen adviseren om dat laatste wel even te doen.

Als je opstart, hangt de Space X in een bepaalde stand, zo'n 200 meter voor het ISS station.

Links en Rechts zie je de controle mogelijkheden die je hebt. Het leerzame van deze sim is dat je een goed idee moet hebben van de verschillende assen en translatie mogelijkheden van de Space X

In onze eigen Flight sim hebben we Pitch, Yaw en Roll als assen (Rechtse knoppen bij de SpaceX sim) en als translatie de X as (vooruit evt achteruit) en bij turbulentie de Z as waarbij je een eind recht naar beneden gaat. Bij de Space X komt daar nog een as bij nl de Y as ofwel de zijdelingse verplaatsing links of rechts. (Linkse knoppen). Al deze bewegingen worden aangestuurd door kleine stuwraketten. Deze kun je aansturen dmv de knoppen. Links bovenin kun je de voorwaartse snelheid instellen. Houd er rekening mee dat je altijd tegenstuwing moet geven om de beweging stop te zetten. Bij Pitch, Yaw en Roll komen er kleine balkjes tevoorschijn aan de omtrek van de cirkel in de mate van beweging die je in geeft. Zorg dat je eerst de pitch, yaw en roll tegen de 0 graden hebt (groene cijfers) en om de Y en Z beweging op 0 mtr afwijking te hebben voordat je de voorwaartse beweging (X) inzet. De rest moet je daarna met de Y en Z beweging doen maar hou in de gaten dat pitch, yaw en roll tussendoor wel iets kunnen veranderen. De "Range" geeft de afstand weer tot aan het ISS en de "Rate" de naderings snelheid. De knoppen met de stippen in het midden hebben 2 standen: "normaal" en "groot". Dit zijn versterkers voor de voortstuwing. Hoe dichterbij je bij ISS komt hoe beweeglijker alles wordt. Het is dan zaak om de voorwaartse beweging niet al te hoog te hebben. Onthoud hoeveel keer je de stuwraket hebt ingedrukt om de beweging daarna te kunnen neutraliseren. Een bepaalde marge is er overigens wel om te koppelen.

Het is niet echt een uitgebreid programma maar meer een tijdvuller voor als je een keer even niets te doen hebt. Het adres is: [SPACEX - ISS Docking Simulator](#)

FLIGHTPLAN

12 februari mp 567 AL
17 februari mp 568 GA

19 februari bijeenkomst GA
26 februari mp 569 GA

3 maart mp 570 AL
5 maart bijeenkomst AL

HCC Zeeland Flight Simulator is verdeeld in twee groepen t.w.: General Aviation (GA) en Airliners (AL). Deze groepen zijn een onderdeel van HCC Zeeland (waarin ook groepen Genealogie en 3D printen onderdak vinden). De HCC Zeeland is op haar beurt weer onderdeel van de landelijke Vereniging HCC met hoofdkantoor in Haarlem. U krijgt deze NOTAM omdat u zich heeft aangemeld voor een van de groepen Flight Simulator van de HCC Zeeland of omdat u interesse heeft getoond. Mededelingen en kopij kunt u sturen aan : ronkonings@zeelandnet.nl
