

Loch Ness TourV4 (V3.0)

Flug erstellt am 30.04.2019 (Geändert 03.07.2023, Details ganz unten.)

Diese Mission funktioniert mit allen Versionen von P3dV4, für P3dV5 lade hier die passende Version herunter:
<https://andi20.ch/p3d/>

Geschätzte Flugdauer 2,5h

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Aufgabe: Fliege eine Tour von Edinburgh zum Loch Ness und zurück.

Voraussetzungen: Für Flugvarianten 3 und 4 ist das Wasserflugzeug "D18S CAFNM" unbedingt notwendig.

Lade dieses Flugzeug hier herunter:

<https://www.rikoooo.com/downloads/viewdownload/343>

Falls der Download-Link nicht funktioniert, kontaktiere mich:
p3d@andi20.ch

Ohne D18S Wasserflugzeug wird eine Fehlermeldung erscheinen. Einfach wegeklicken und trotzdem starten, du kriegst wenigstens das halbe Erlebnis mit. Flug scheitert bei Inverness!

Alternativ kannst du auch im Tiefflug (unter 30 Fuss), mit offener Türe am "Objekt" vorbeifliegen und dir vorstellen, dass du gelandet und wieder gestartet bist...

Einleitung

Du befindest dich im Parkbereich am Flughafen von Edinburgh.

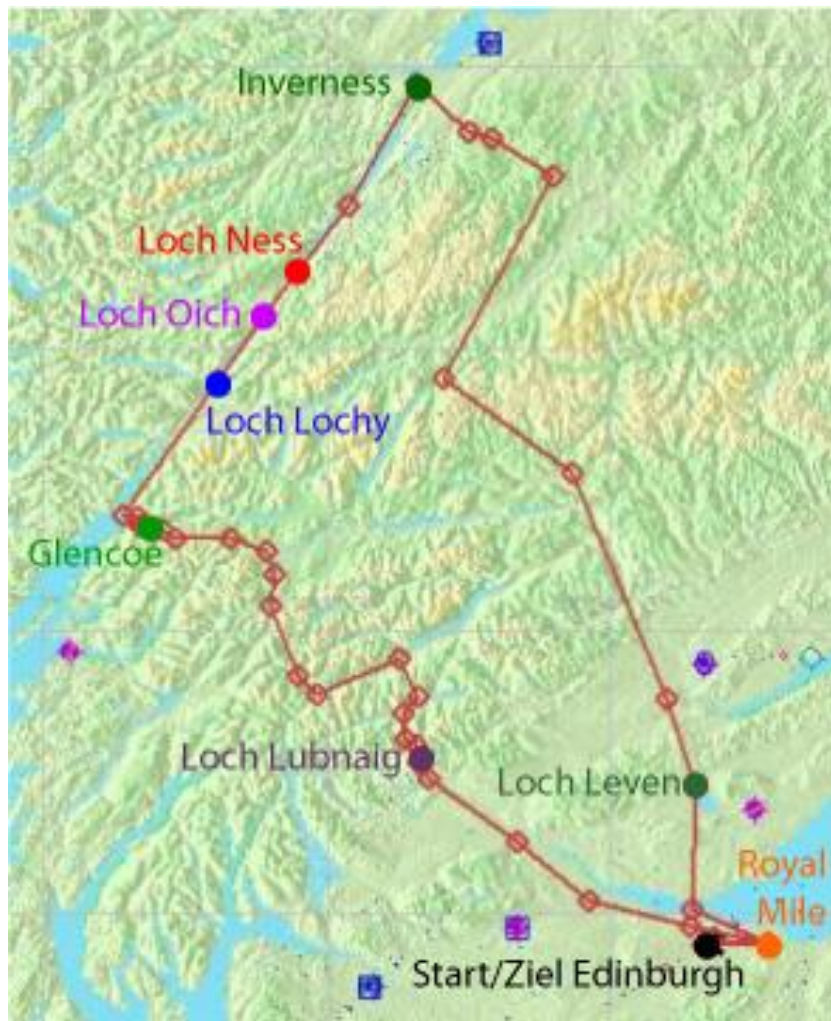
Der Flug führt via Royal Mile, vorbei am Loch Lubnaig nach Glencoe.

Glencoe ist eine Ortschaft im gleichnamigen Tal Glen Coe, Schottland. Der Ort liegt im Nordwesten des Tals Glen, an der Mündung des Flusses Coe in das Loch Leven, einem Meeresarm von Loch Linnhe bei Invercoe. Mehrere bekannte Filme wurden im Glen Coe oder in der Nähe gedreht, unter anderem Highlander.

Ab hier wird es spannend, denn du überfliegst Loch Lochy, Loch Oich und Loch Ness, in allen 3 Loch's sollen Seeungeheuer leben. Also Augen auf und Tiefflug!

Bei Inverness geht es nach Süden vorbei an Loch Leven, zurück zur Royal Mile.

Lande anschliessend wieder in Edinburgh.



Dieser Flug ist inspiriert durch meine letzte Schottland-Reise.

Da habe ich genau diese Route mit einem tollen Bussfahrer und Reiseführer (ja, beides in einem) erlebt.

Ich habe versucht, die Tour so gut es geht als Flug nachzustellen.

Fliege so niedrig wie du willst, je niedriger, desto mehr Landschaftliche Details kannst du sehen, ich empfehle für den Anfang 1000 Fuss.

Viel Spass!

Start: Du hast die Wahl:

- 1) Baron 58
- 2) Du kannst ein beliebiges Flugzeug wählen.

D18S Wasserflugzeug installiert?

- 3) Bei 1732 Loch's (Seen) ist ein Wasserflugzeug vielleicht nützlich!

4) Hier wirst du 3 ähnliche - ja, was sehen? (Not-Rettung inklusive!)
:-) :-] :-}

Starte und fliege zum 1. Wegpunkt (WP1 = Royal Mile).
Folge den Wegpunkten (siehe GPS) und/oder nutze den Einsatzkompass.



Im GPS siehst du immer, zu welchem WP du gerade fliegst, in diesem Beispiel vom WP26 zum WP27 (roter Kreis).

Kurz nach WP2 kannst du auf Ansage Steuerkurs 270 zum Linlithgow Loch fliegen. Bei Erreichen des Loch's aktiviert sich ein "Lochfinder". Ich habe 35 Loch's in der Nähe der Tour namentlich benannt und einige interessante Fakten dazu geschrieben.

Der Lochfinder ist Optional, das Missionsziel ist davon nicht abhängig.

Interessante Fakten zur Tour

WP24 = Loch Lochy (über 16km lang, ca. 2km breit, 162m tief): Im See soll Lizzie leben, ein zwölf Meter langes Monster, das Ähnlichkeiten mit Nessie haben soll, dem Monster aus Loch Ness. Also Augen auf, vielleicht siehst du ja was!

WP25 = Loch Oich (6km lang, 460m breit, 47m tief): In diesem Loch soll das Seeungeheuer Wee Oichy leben, ein neun Meter langes Wesen, das dem Ungeheuer von Loch Ness ähnelt. Es hat laut Berichten schwarze Haut, drei Buckel, einen

schlangenähnlichen Körper und einen hunde- oder pferdeähnlichen Kopf.

WP26 = Das Ziel der Reise: Loch Ness (37km lang, 1,5km breit, 230m tief): Bei nur 230m Wassertiefe hat es Nessi schwer, sich zu verstecken, allerdings macht Nessi das trotzdem seit vielen Jahren mit grossem Erfolg!



Änderungen in V3.0:

- Mission umgebaut, sodass sie mit allen Versionen von P3dV4 funktioniert.
- Der Flug war ursprünglich dafür ausgelegt, mit etwa 140 Knoten geflogen zu werden.

Durch den Wechsel des Flugzeugs Baron58 auf die leistungsstarke Mooney ist die Chance gross, dass mit der maximal empfohlenen Geschwindigkeit von 170 Knoten geflogen wird. Darum folgt der Autopilot dem nächsten Wegpunkt im GPS früher, kürzt die Route quasi ab.

Dadurch werden an bestimmten Wegpunkten (z.B. WP1, 11, 23) die benötigten Trigger nicht aktiviert, weil die entsprechende Area nicht durchflogen wurde. Die Folge ist, dass die Mission nicht "weiter geht": Wird WP1 nicht aktiviert, startet WP2 nicht, usw. Darum waren umfangreiche Ergänzungen und Umbauten der Mission nötig.

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.