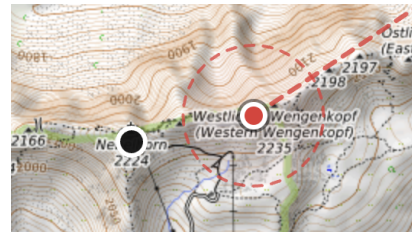


XC WETTKAMPF - SPIELREGELN

Multiplayer V038 | Kurzanleitung in zwei Seiten

1. Spiel vorbereiten

Der Host wählt die Spielerzahl, setzt den gemeinsamen Startplatz und legt anschließend die roten Taskpunkte in der gewünschten Reihenfolge fest. Der letzte Taskpunkt ist das Ziel. Ein TP gilt beim Durchflug des 300-m-Zylinders als erreicht.



2. Spielnamen vergeben und hosten

Vor dem Taskabschluss einen gut erkennbaren Spielnamen eintragen. Nach dem Taskabschluss wird das Race gespeichert und erscheint für die anderen Geräte unter **Offene Spiele anzeigen**.

Mehrspieler · Neues Spiel hosten

Vergib einen gut erkennbaren Spielnamen. Dieser Name erscheint später bei den offenen Spielen.

Spielname, z. B. ChristiansGame

Bitte vor dem Taskabschluss einen Spielnamen eintragen.

3. Spiel beitreten und Pilot wählen

Auf jedem Gerät das offene Spiel laden und genau einen freien Piloten auswählen. Eine bereits belegte Pilotennummer ist für andere Geräte gesperrt. Danach kann auf diesem Gerät ausschließlich der zugeordnete Pilot geplant werden.

Pilot auf diesem Gerät

Spieler 1 ist diesem Gerät zugeordnet.

Test2 - Runde 1. Nur Spieler 1 kann auf diesem Gerät geplant werden.

1

2

Aktueller Spieler

Spieler

Spieler 1

Höhe MSL

2854 m

Runde

2

Zeit

11:10

4. Wind und Ausgangslage beachten

Vor jeder Planung Windrichtung, Windgeschwindigkeit, Höhe MSL und den nächsten Taskpunkt prüfen. Der Wind wirkt auf den gesamten Flug und versetzt den Piloten auch beim Kurbeln.



Flugoptionen

Flugoption	Geschwindigkeit / Sinken	Wirkung
Kurbeln	35 km/h / ca. 1,0 m/s	Thermik nutzen; ohne Thermik weiter Richtung WP
Halbgas	42 km/h / ca. 1,5 m/s	schneller Geradeausflug
Vollgas	48 km/h / ca. 1,8 m/s	maximale Geschwindigkeit, höheres Sinken

Eine Runde besteht aus zwei Flugabschnitten. Für Option 1 wird WP1 gesetzt, danach für Option 2 WP2. Jeder Abschnitt entspricht 5 Minuten Flugzeit; eine komplette Runde umfasst somit 10 Minuten.

RUNDENABLAUF UND WERTUNG

Alle Piloten planen gleichzeitig und verdeckt auf ihrem eigenen Gerät.

5. Option 1 und WP1 planen

Eine Flugoption wählen und WP1 innerhalb des angezeigten möglichen Bereichs auf der Karte setzen. Die tatsächliche Position nach dem Abschnitt ist nicht vollständig vorhersehbar: Wind, Gelände und getroffene Thermik beeinflussen den Flug.

6. Option 2 und WP2 planen

Danach die zweite Flugoption wählen und WP2 setzen. WP2 beschreibt den zweiten 5-Minuten-Abschnitt derselben Runde. Erst wenn beide Optionen und beide Wegpunkte vollständig sind, kann die Route gespeichert werden.

7. Route verdeckt speichern

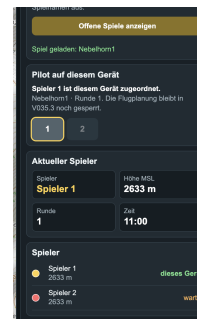
Mit **Route verdeckt speichern** wird die eigene Planung serverseitig hinterlegt. Die Wegpunkte der anderen Piloten bleiben verborgen. Das Spiel wartet, bis alle noch aktiven Piloten ihre Route gespeichert haben.

8. Gemeinsame Berechnung

Sobald alle Piloten bereit sind, werden die verdeckten Routen gemeinsam freigegeben und die Runde automatisch berechnet. Alle Geräte verwenden denselben Wind und denselben Race-Zufallszustand. Dadurch erhalten alle denselben Rennstand.

9. Auswertung und nächste Runde

Nach der Berechnung werden Position, Höhe, Taskfortschritt und Ereignisse aktualisiert. Danach beginnt die nächste Runde. Ein Pilot, der unter die sichere Geländesituation gerät und keinen möglichen Weiterflug mehr hat, kann ausscheiden.



10. Ziel und Sieger

Die Taskpunkte müssen in der vorgegebenen Reihenfolge durchfliegen werden. Sieger ist der Pilot, der den Zylinder des letzten Taskpunkts zuerst erreicht. Die Zielzeit wird sekundengenau protokolliert.



Reconnect: Wird die Seite neu geladen, erkennt V038 das laufende Spiel und den diesem Gerät zugeordneten Piloten wieder. Eine bereits verdeckt gespeicherte Route bleibt erhalten; auch eine noch nicht gespeicherte eigene Planung kann lokal wiederhergestellt werden.