

MemoryFlug (V1.0)

Flug erstellt am 05.12.2025

Geschätzte Flugdauer 15-30 min.

Schwierigkeitsgrad: Leicht

Aufgabe: Spiele Memory mit beliebigem Flugzeug.

Einleitung:

Nachdem ich erfolgreich einen TicTacToeFlug erstellt hatte, wollte ich ein weiteres Spiel zusammenbauen.

Nach längerem Suchen kam ich auf das Spiel Memory, hier kannst du dieses Spiel Fliegen.

Mit 3565 Objekten, ist dies mit Abstand die grösste Mission, welche ich je erstellt habe.

Bei Interesse kannst du unter dieser Adresse nachlesen, wie ich diese Mission erstellt habe:

<https://andi20.ch/p3d/Memory/ErstellungMemoryFlug.htm>

Das Spiel:

Wie Memory normalerweise gespielt wird, sollte jedem bekannt sein, trotzdem diese Erklärung:

- Auf dem Tisch liegen zugedeckt Spielkarten, wobei immer 2 Karten das gleiche Motiv aufweisen. Die Karten werden gemischt und in einem Raster ausgelegt.
- Anschliessend versuchen die Spieler abwechselungsweise, durch Aufdecken (umdrehen) von 2 Karten, ein passendes Paar zu finden. Wurde ein passendes Paar gefunden, nimmt der Spieler das Paar zu sich und darf 2 weitere Karten umdrehen.
- Stimmt das Paar nicht überein, werden die Karten wieder zugedeckt und der nächste Spieler ist an der Reihe.
- Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Kartenpaare gefunden hat.

Beim MemoryFlug gibt es nur einen Spieler, darum sind die Regeln hier etwas anders:

- 1) Zu Beginn werden alle Karten offen gezeigt, der Spieler merkt sich möglichst viele passende Paare, danach werden die Karten verdeckt.
 - 2) Der Spieler darf nur eine gewisse Anzahl falsche Karten-Paare aufdecken. Macht er zu viele Fehler, ist das Spiel verloren.
 - 3) Damit man erkennt, wie viele Fehler schon gemacht wurden, oder noch möglich sind, wird neben dem Spielfeld ein Galgenmännchen aufgehängt.
-

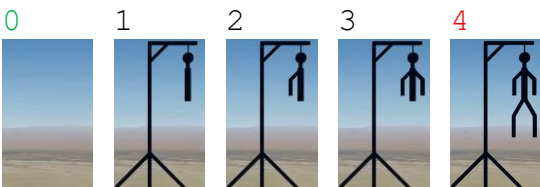
Galgenmännchen:

So sieht das Galgenmännchen aus:

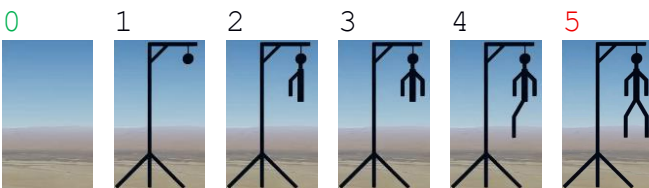


Je nach Spielfeld-Grösse wird das Galgenmännchen unterschiedlich schnell aufgehängt.

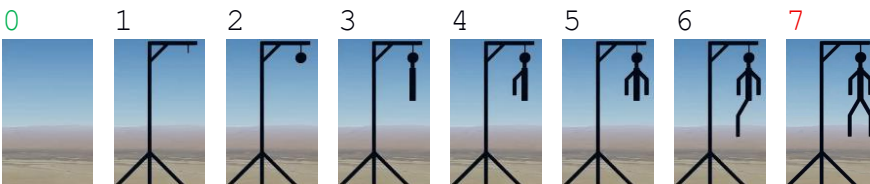
Spielfeld 2x4 max. 3 Fehler erlaubt:



Spielfeld 3x4 max. 4 Fehler erlaubt:



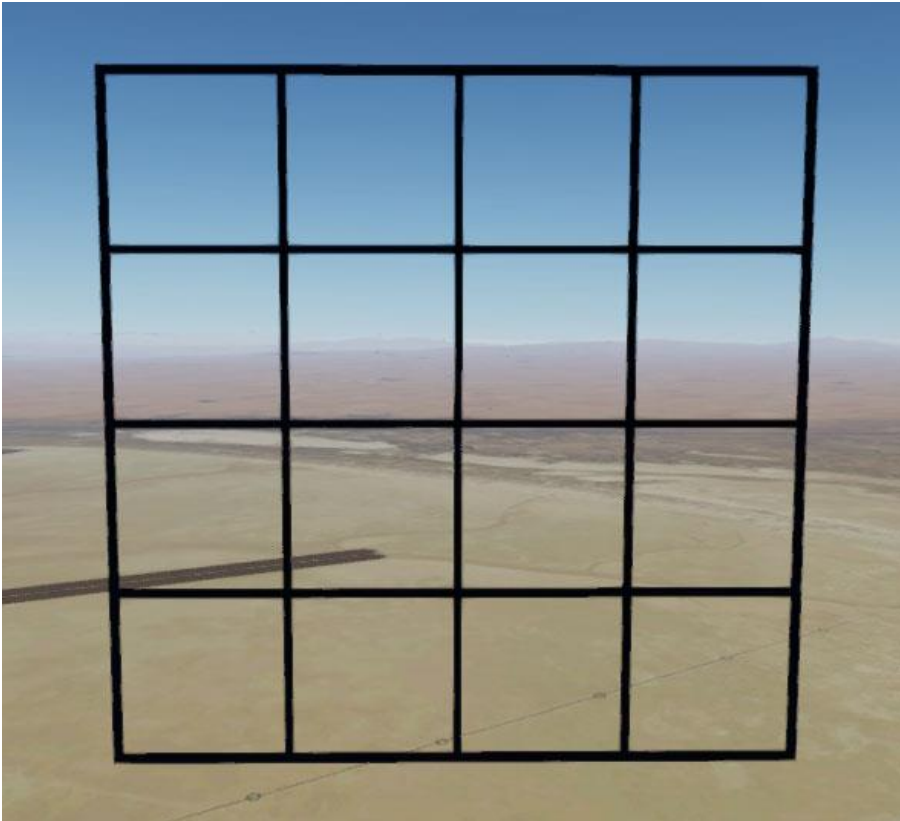
Spielfeld 4x4 max. 6 Fehler erlaubt:



Spielfeld:

Das Spielfeld hängt bei diesem Flug in der Luft und die einzelnen Felder stehen für die zugedeckten Karten. Das Spielfeld ist von beiden Seiten zu sehen, und kann auch von beiden Seiten

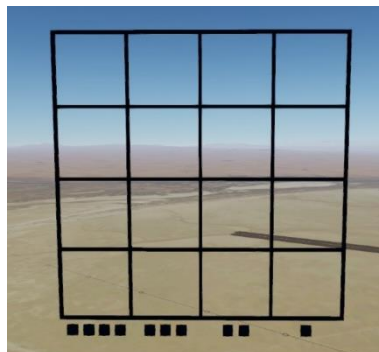
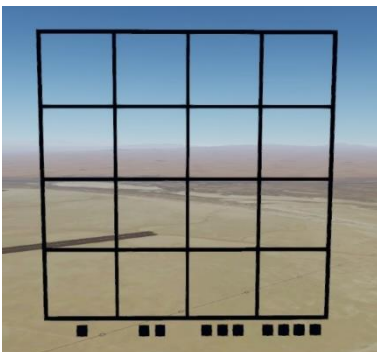
durchflogen werden.



Quadrate unterhalb des Spielfeldes zeigen dem Spieler, von welcher Seite er gerade anfliegt.

Vorne

Hinten

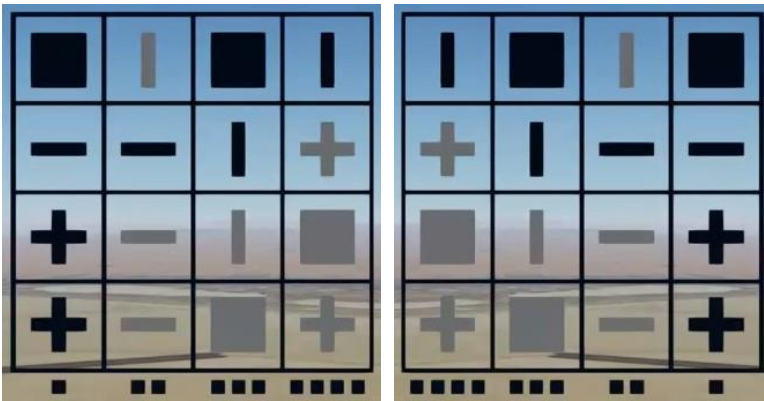


Fliegt der Spieler von hinten an, sind alle verdeckten Symbole spiegelverkehrt angeordnet, also ist zusätzliche Denkarbeit erforderlich, um das richtige Paar zu finden.

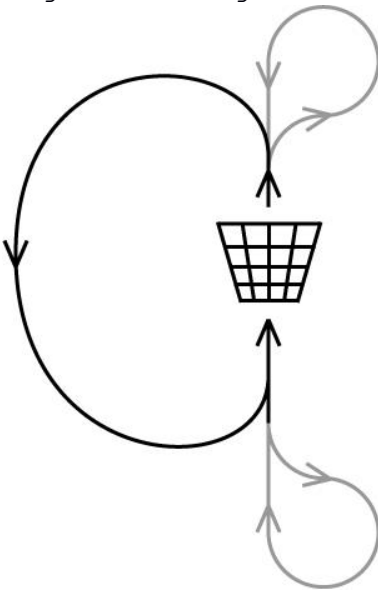
Angenommen, die Symbole sind platziert wie im Bild links, sind von der anderen Seite aus gesehen, die Symbole wie im Bild rechts platziert.

Vorne

Hinten



Man kann von beiden Seiten durch das Spielfeld fliegen, hier zwei mögliche Flugrouten:



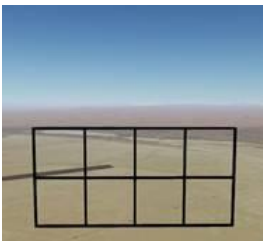
- 1) Eine Runde um das Spielfeld fliegen und immer von der gleichen Seite anfliegen.
- 2) Nach jedem Durchflug 180° drehen und das Spielfeld erneut anfliegen.

Durch Flugroute 1 erspart man sich das Umdenken, es dauert aber länger.

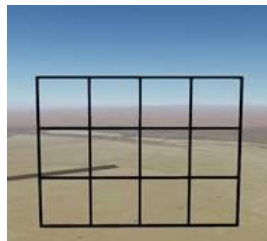
Spielstart:

1) Zu Beginn wählst du die Grösse des Spielfeldes.

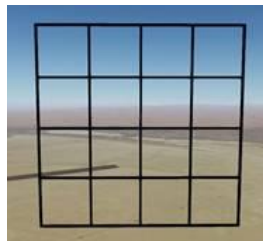
2x4

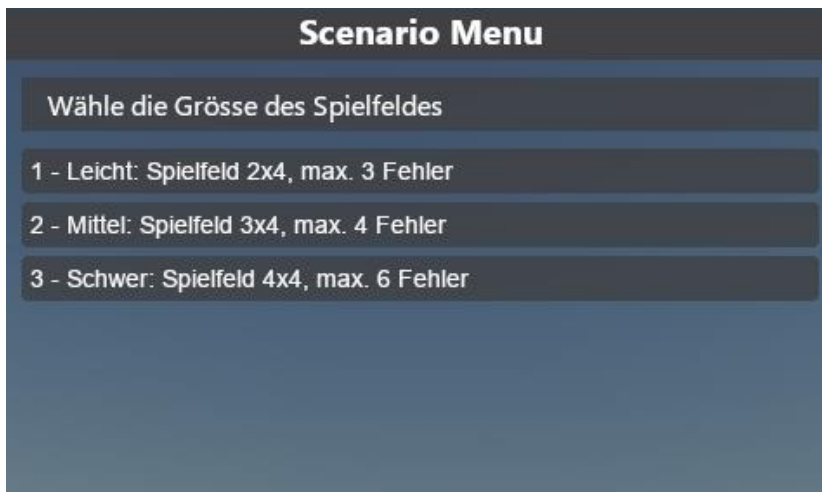


3x4



4x4





Je nach Grösse hast du unterschiedlich viele Fehlversuche.

2) Danach wird das Spielfeld per Zufall mit den Symbolen gefüllt und du hast 10 Sekunden Zeit, dir die Symbol-Positionen zu merken.

3) Anschliessend hast du 10 Sekunden Zeit, um das Flugzeug zu wechseln.

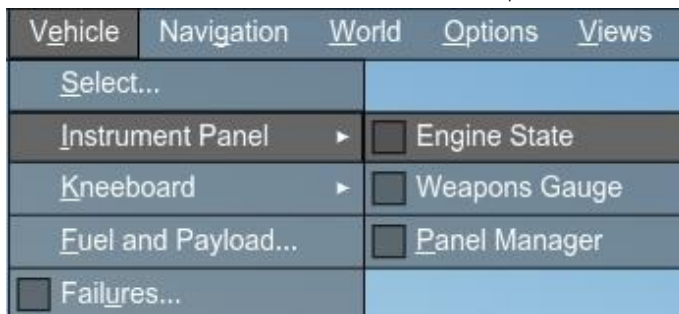
Wähle im Menü "Vehicle", unter dem Punkt "Select", ein beliebiges Flugzeug, auch Hubschrauber und Segelflugzeuge sind erlaubt.

Flugzeugwahl:

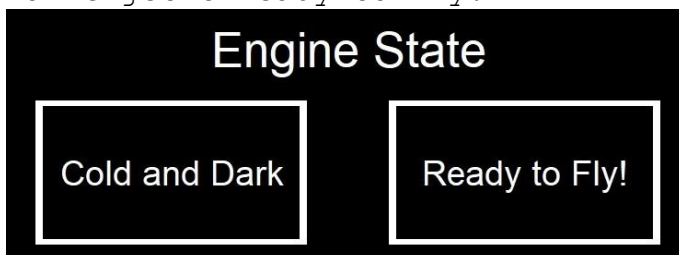
F16:

Falls du bei der F16 bleiben willst, musst du die Maschine startbereit machen (auch wenn es so aussieht, als ob das Triebwerk läuft).

Wähle dazu im Menü Vehicle/InstrumentPanel/EngineState:



Wähle jetzt Ready to Fly!



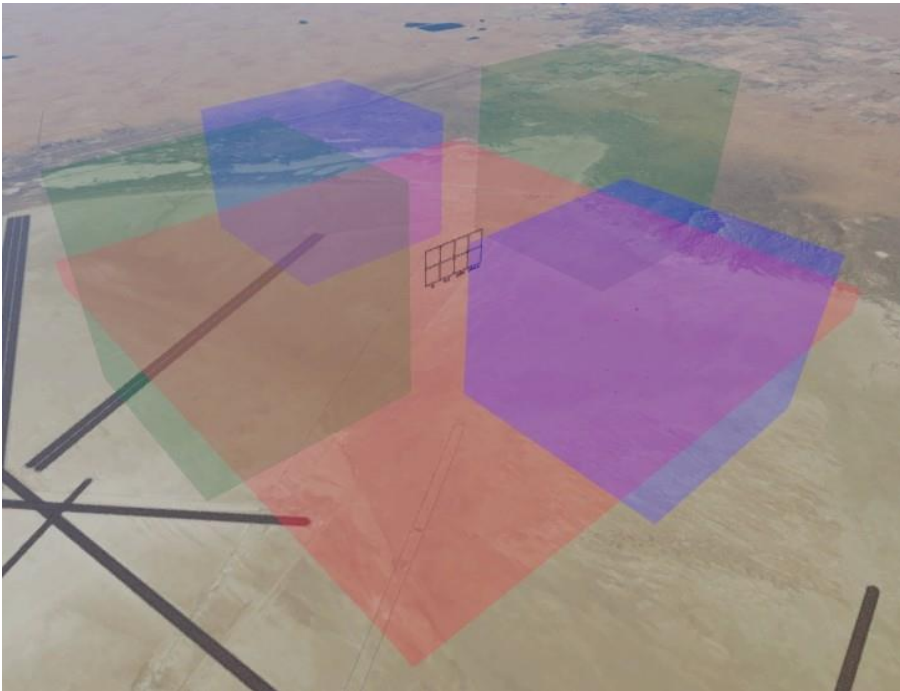
Segelflugzeuge:

Bei Wahl eines Segelflugzeuges erkennt es das Spiel (am fehlenden Motor) automatisch und aktiviert Thermiken.

(Die Thermiken werden bei Segelflugzeugen mit Hilfsmotor nicht aktiviert, wähle also erst einen "reinen Segler", nach Aktivieren der Thermiken kannst du auch zu einem Segler mit Hilfsmotor wechseln.)

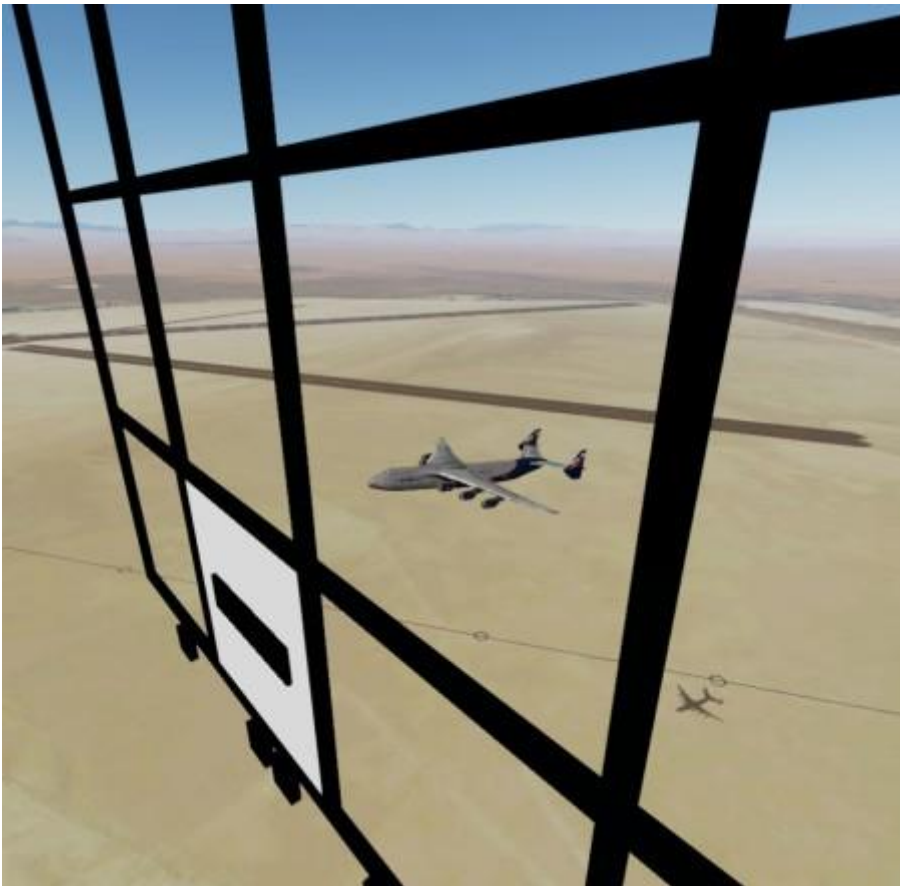
Für den Start mit einem Segler musst du mit Shift+Ctrl+Y ein Schleppflugzeug anfordern.
Lasse dich auf eine geeignete Höhe schleppen und löse dich mit Shift+Y vom Schleppflugzeug.

Damit du nie einen Mangel an Auftrieb hast, ist im Bereich unterhalb des Spielfeldes eine schwache Grundthermik (rot), welche den Segler mit etwa 500ft/min. steigen lässt.
Die Thermiken vor und hinter dem Spielfeld (hier blau markiert), haben eine mittelstarke Thermik, welche den Segler mit etwa 1000ft/min. steigen lässt.
Links und rechts vom Spielfeld befinden sich starke Thermiken (grün), welche eine Steigrate von etwa 1500ft/min. ermöglichen.
Die Thermiken wirst du an Vogelschwärmen erkennen.



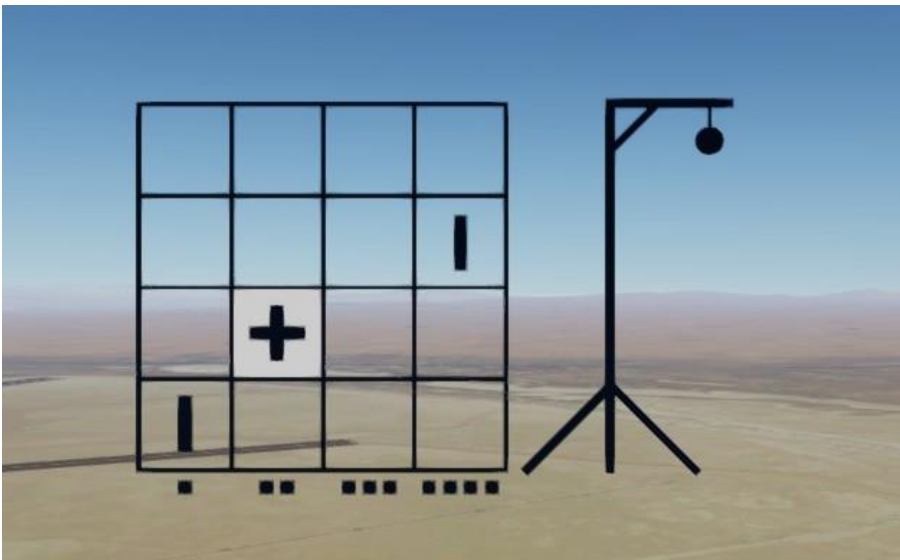
Grosse Flugzeuge:

Das Spielfeld ist gross genug, dass du auch mit dem grössten Flugzeug, der AN225 spielen kannst.

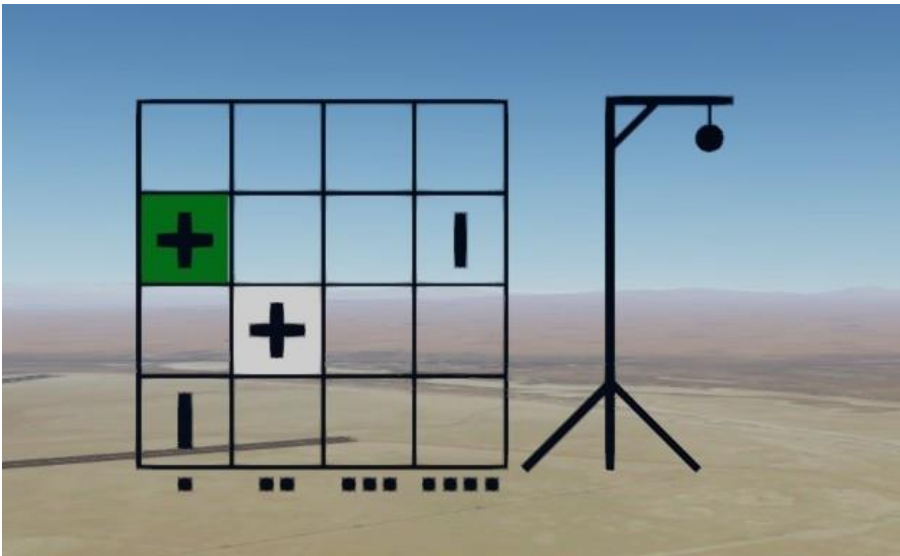


Das Spiel

Fliege durch ein beliebiges Feld. Das Symbol wird aufgedeckt und weiss markiert.

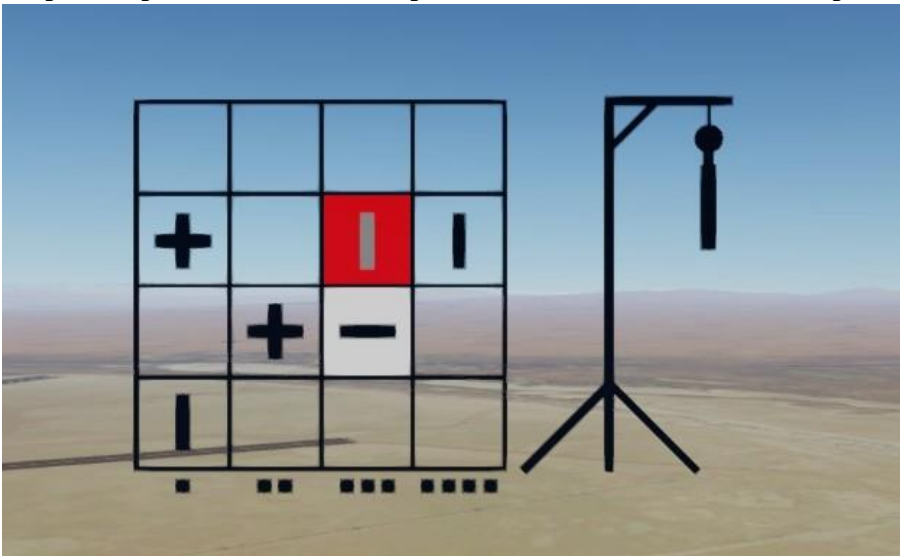


Fliege nun durch ein nächstes Feld. Stimmen die Symbole überein, wird das mit einer grünen Fläche angezeigt.



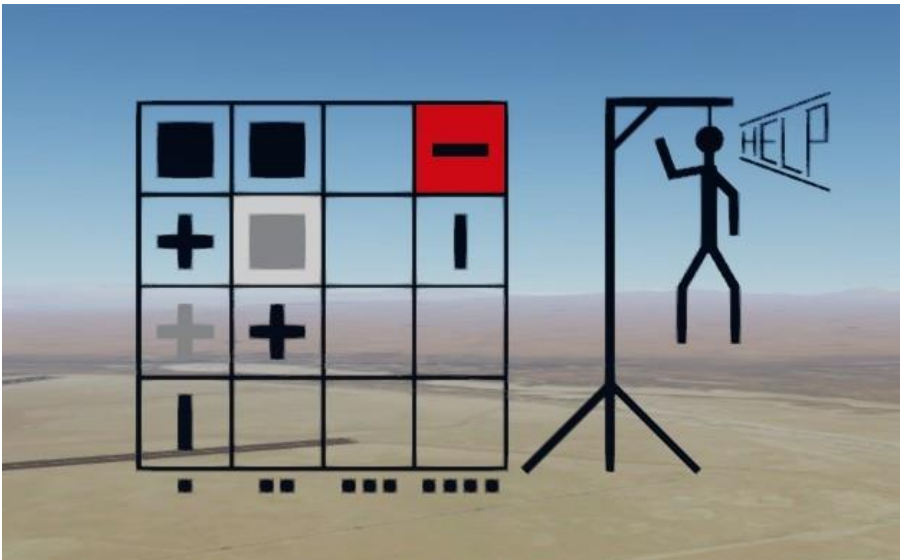
Die grüne und weisse Fläche werden kurz darauf ausgeblendet.

Stimmen die Symbole nicht überein, wird das mit einer roten Fläche angezeigt und das Galgenmännchen weiter aufgebaut.



Die rote und weisse Fläche, sowie die falschen Symbole werden kurz darauf ausgeblendet.

Das Spiel ist gewonnen, wenn alle Symbole aufgedeckt sind. Hängt jedoch das Galgenmännchen komplett, hast du verloren.



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.