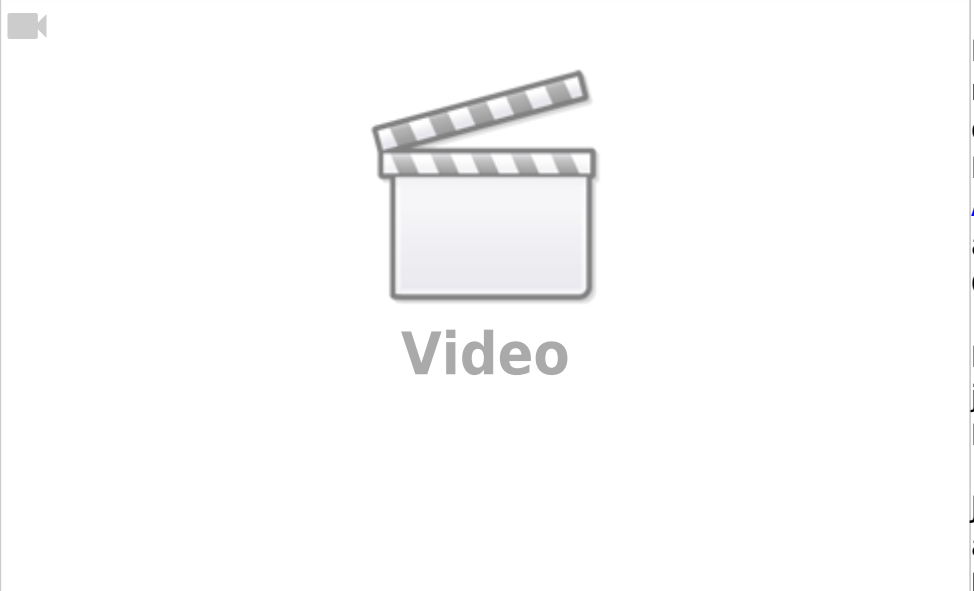
Conquest



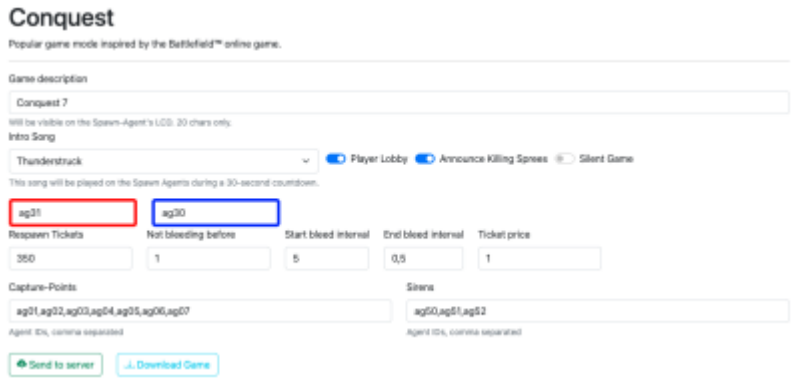
Bei Conquest geht es darum möglichst viel Fläche auf dem Spielfeld zu halten. Dabei verteilen wir Flaggen-Agenten auf der Spielfläche – an wichtigen Punkten oder in Gebäuden.

Nach dem Spielstart[1)] kostet jeder Respawn 1 Ticket (der Preis ist einstellbar).

Je mehr Flaggen ein Team auf **seine Farbe** umgestellt hat, desto schneller bluten diese Tickets den Gegnern weg. Das andere Team versucht natürlich *umgekehrt* dasselbe.

Sobald ein Team keine Tickets mehr hat, verliert es das Spiel.

Nach einem Treffer gehen die Spieler raus zum Spawn-Agenten, drücken die Respawn Taste und gehen dann wieder rein. Der Commander zählt die Respawns mit.



Web-Interface für Conquest

Einstellbare Werte

Respawn Tickets Das ist die Anzahl an Tickets die beide Teams zum Spielstart erhalten. Je mehr sie bekommen, desto länger dauert die Runde. 350 Tickets dauern ca. 30 Minuten bei halbwegs gleich starken Teams.

Not bleeding before ist die minimale Anzahl von Flaggen, die ein Team halten muss, dass der Ticketverlust beginnt. In der Regel steht hier eine 1, dadurch beginnt der Mechanismus bereits ab der ersten Flagge. Ihr könnt aber auch sagen, dass ein Team mindestens 3 Flaggen halten muss usw.

Start/End bleed interval Die Ticket Verluste beschleunigen sich, je mehr Flaggen man hält. Dass beginnt erst langsam, mit 1 Ticket alle 5 Sekunden[2)] und geht dann hoch bis 1 Ticket alle 0,5 Sekunden[3)]. Mit diesen beiden Werten könnt Ihr die Berechnungsgrundlage ändern.

Ticket price - normalerweise kostet ein Respawn 1 Ticket. Hier könnt ihr den Preis verändern.

1)
der erste Spawn ist frei
2)
Start bleed interval
3)
End bleed interval

From:
https://flashheart.de/ - **Flashheart.de**

Permanent link:
https://flashheart.de/doku.php/rlgs:games:conquest

Last update: **2023/09/09 12:01**