

Status Update 08.10.2019

Bei unseren bisherigen Spielsystemen ging es immer darum einen bestimmten Punkt auf dem Spielfeld unter die Kontrolle des eigenen Teams zu bringen.

Beim neuen Projekt interessieren wir uns mehr dafür, wie wir einen Flächengewinn abbilden können. Das würde dann eher dem Modus Domination oder Conquest entsprechen.

Dazu arbeiten wir im Moment daran, dass wir verschiedene Außenstellen über eine Art Funktaster einrichten können. Nehmen wir an, ein bestimmtes Gebiet besitzt 4 wichtige Punkte die entweder von Team Blau oder Team Rot besetzt werden können. Die Besetzung wird erst registriert wenn der entsprechende Taster auf ROT bzw. BLAU geschaltet wurde.

Erst wenn alle 4 Punkte dieselbe Farbe haben, kann man den Hauptpunkt in der Mitte einnehmen.

Denkbar wäre auch die Variante, dass Respawns gezählt werden und nur eine bestimmte Anzahl von Respawn erlaubt sind. Je nachdem wie das Kräfteverhältnis auf dem Feld aussieht (also wieviele Punkte rot und wieviele blau sind), reduzieren sich die Respawn Tickets zusätzlich. Hierbei braucht man keinen zentralen Punkt.

Sind bei einem Team die Respawn Tickets aufgebraucht, hat das andere Team gewonnen.

Eure Kommentare sind wie immer willkommen.

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



Permanent link:
<https://flashheart.de/doku.php/de:blog:status191008?rev=1570528615>

Last update: **2024/12/28 12:53**