

Spielarten

Centerflag

Bei Centerflag geht es darum, dass zwei (oder mehr) konkurrierende Teams versuchen müssen, einen zentralen Punkt unter ihre Kontrolle zu bekommen. Der Sieger ergibt sich nach Ablauf der Spielzeit aus den Zeiten, die die jeweiligen Teams den Punkt besetzt haben.

Dieses Spielprinzip entspricht dem [Conquest Modus](#) aus vielen EA Computerspielen. Beim Paintball oder Airsoft wird das oft durch drehbare Holzflaggen in der Mitte der Spielfelder umgesetzt.



Holzkreuz, wie man es auf vielen Paintballfeldern findet

Die OCF-Flag 2.0 und der ActionCase setzen diese Spielvariante um, wobei die jeweiligen Team-Zeiten automatisch ermittelt werden.



Zeitnahme innerhalb einer Spielrunde. In weiß steht die restliche Spielzeit.

Assault / Rush

Es gibt verschiedene Computer-Spiele, die diesen Modus anbieten. Battlefield Rush, FarCry Assault (2004) oder Call of Duty Search and Destroy.

Dabei geht es als Angreifer darum, einen bestimmten Punkt auf der Karte zu "aktivieren" und zu halten. Nach einem bestimmten Zeitraum (beim Paintball nehmen wir da häufig 3 Minuten) gilt der Punkt als eingenommen. Die Angreifer haben gewonnen.

Die Verteidiger versuchen ihrerseits stets die Aktivierung des Punktes zu verhindern. Sollten Sie es über den gesamten Spielzeitraum immer wieder schaffen den Punkt zu deaktivieren bzw. jegliche Aktivierung zu verhindern, dann gilt der Punkt als verteidigt und die Angreifer haben verloren.

In diesem Video-Ausschnitt zeige ich den Assault Modus anhand von FarCry.



From:

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

Permanent link:

<https://flashheart.de/doku.php/de:rlg:spielarten>

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

