

# Übersicht

Das RLGS ist für alle, die taktische Sportarten mögen wie Paintball, Airsoft, Nerf, Laser Tag usw. Es wird verwendet um verschiedene multiplayer Spielmodi aus Computerspielen wie Battlefield, Call of Duty, FarCry, Planetside 2 oder Counterstrike auf ein echtes Spielfeld zu übertragen.

Alles was mit diesem Projekt zusammenhängt ist frei verfügbar und steht unter einer Open Source Lizenz wie [GPLv2](#) oder [Creative Commons](#). Alle, die sich selbst ein eigenes System nach den hier vorgestellten Plänen bauen möchten, sind herzlich dazu eingeladen.

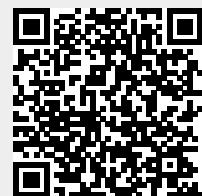
## Von uns für Euch.

Das RLGS Konzept umfasst eine Steuereinheit (commander genannt) und einen oder mehrere Agenten. Der **Commander** sagt den **Agenten** welche Signale gesendet werden sollen. Er reagiert auf Ereignisse wie das Drücken von Tasten. Spieler interagieren nicht direkt mit dem Commander. Er steht an einem sicheren Ort und ist über ein Netzwerk mit den Agenten verbunden (W-Lan). Die Agenten hingegen sind stabiler gebaut und werden während des Spiels direkt verwendet.

Die grobe Idee hinter der ganzen Sache ist es, die Agenten auf dem Feld zu verteilen, den gewünschten Spielmodus auf dem Commander zu laden (z.B. [Conquest](#)) und los gehts. Wenn wir im Anschluss etwas anderes spielen wollen, laden wir einfach ein anderes Spiel (z.B. [Rush](#)), positionieren die Agenten um, und weiter gehts.

Wir können nach und nach neue Spiele programmieren ohne die Agenten umbauen zu müssen. Letztere sollten mit ihrer Ausstattung das meiste unterstützen was wir so brauchen.

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



Permanent link:  
<https://flashheart.de/doku.php/rpls:de:overview?rev=1658291371>

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