

Übersicht

Das RLGS ist für alle, die taktische Sportarten mögen wie Paintball, Airsoft, Nerf, Laser Tag usw. Damit können wir verschiedene Multiplayer Spiele aus 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 eine 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.

Zum RLGS gehört eine Steuereinheit (**Commander** genannt) und mehrere Agenten. Agenten sind die Geräte, die auf dem Feld stehen und mit denen die Spieler direkt in Kontakt kommen.

Je nach Ausstattung haben die Geräte unterschiedliche Aufgaben. Sie können als **Flaggen** oder **Eroberungspunkte** mitten in der Action stehen. Andere Agenten stehen an den Startpunkten, melden die Respawns oder zeigen den Punktestand an. Manche Agenten sind nur mit **Sirenen** ausgestattet und geben Signale, wenn die Runde beginnt oder endet.

Alle [Agenten](#) werden zentral vom [Commander](#) gesteuert, der den gesamten Spielablauf kontrolliert und die Punkte zählt.

Die Agenten "wissen" selbst gar nichts über das Spiel oder die aktuelle Situation. Alles was sie anzeigen oder an Geräuschen von sich geben, wird ihnen direkt vom Commander "befohlen". Falls jemand ihre Taste drückt, dann melden sie das an die Zentrale und dort wird entschieden ob z.B. eine Flagge die Farbe wechseln soll oder ein Respawn gezählt werden muss. Der Commander steht an einem (mehr oder minder) sicheren Ort und ist über ein Netzwerk mit den Agenten verbunden (W-Lan).

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.

Das RLGS ist also ein **Baukasten System** mit dem wir unsere Spiel Ideen umsetzen können.

From:

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

Permanent link:

<https://flashheart.de/doku.php/rlgs:de:overview?rev=1676402468>

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

