

Assault

Worum es geht

Bei Assault geht es darum möglichst schnell eine bestimmte Strecke zurückzulegen und dabei mehrere Punkte entlang dieses Weges einzunehmen.

Spieldauer	Minimum Spieltzeit + ggf. Nachspielzeit
Anzahl Teams	2
Zeus	Nein
Empfohlene Rundendauer	15-30 Minuten
Empfohlene	Flaggenzahl 3

Wenn Du spielst

Die Punkte können nur der Reihe nach angegriffen werden. Also zuerst die 1, dann die 2 und dann die 3.



Wir haben jeweils ein Team zum Angriff und eins zur Verteidigung. Es wird eine Gesamtspielzeit für die komplette Strecke festgelegt.

Um eine Flagge einzunehmen, müssen die Angreifer die Taste drücken. Dann startet die „Flaggen Zeit“. Wenn alle Verteidiger abgewehrt werden bis diese Zeit abgelaufen ist, dann gilt der Punkt als erobert und der nächste wird aktiviert.

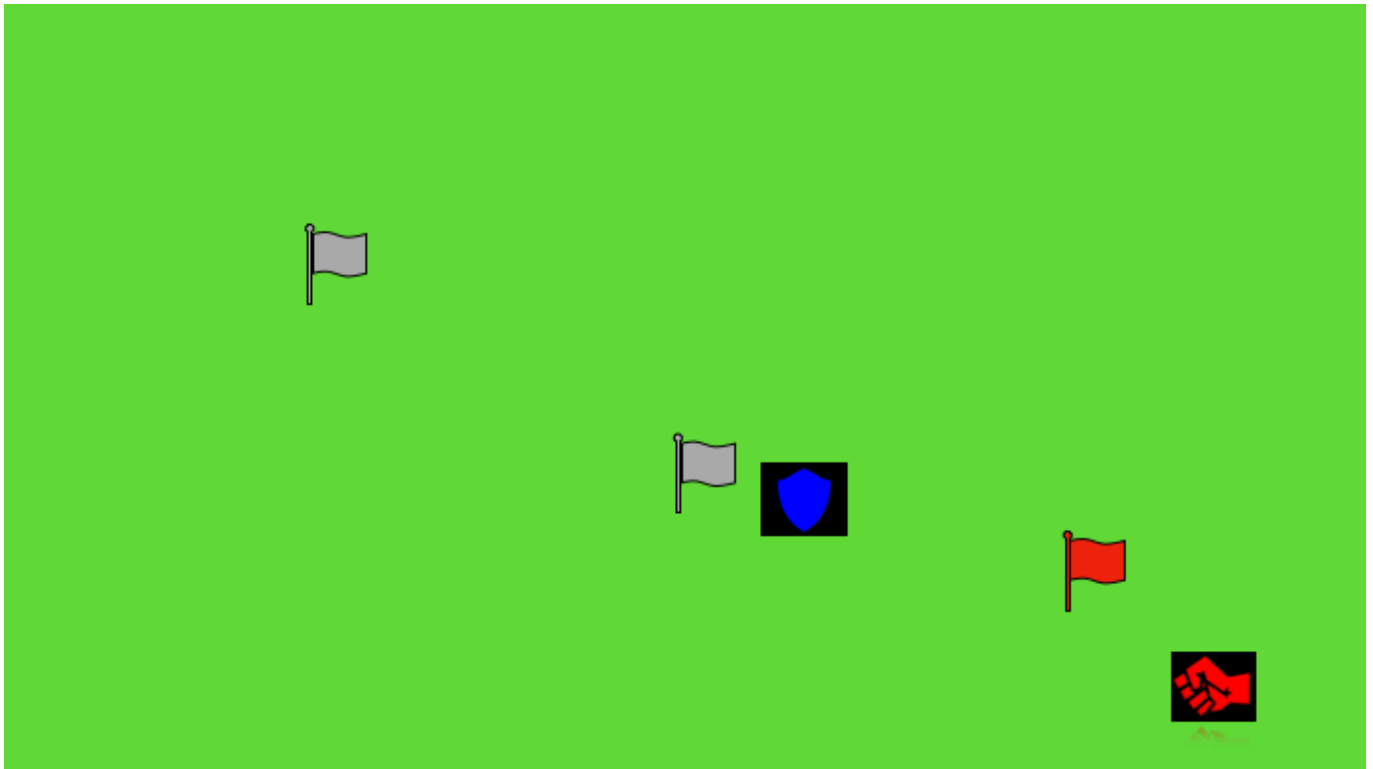
Schafft jedoch es ein Verteidiger den Knopf VOR ABLAUF DER FLAGGENZEIT nochmal zu drücken, wird

die Flagge entschärft und die Angreifer müssen es erneut versuchen.

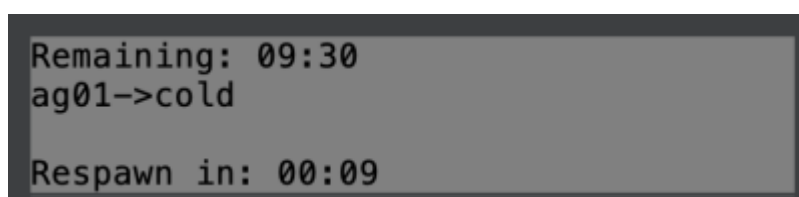
Das ganze wiederholt sich so lange, bis entweder die Spielzeit abgelaufen ist ODER alle Punkte eingenommen wurden.

(Re-)spawns

Die Spawns wandern mit dem Spielverlauf, so dass sich die zu erobernde Flagge immer dazwischen befindet.



Wenn Du getroffen wurdest, dann gehst Du zu Deinem Spawn und wartest auf das nächste Spawnsignal. Du kannst auf dem Display ablesen wann das sein wird.

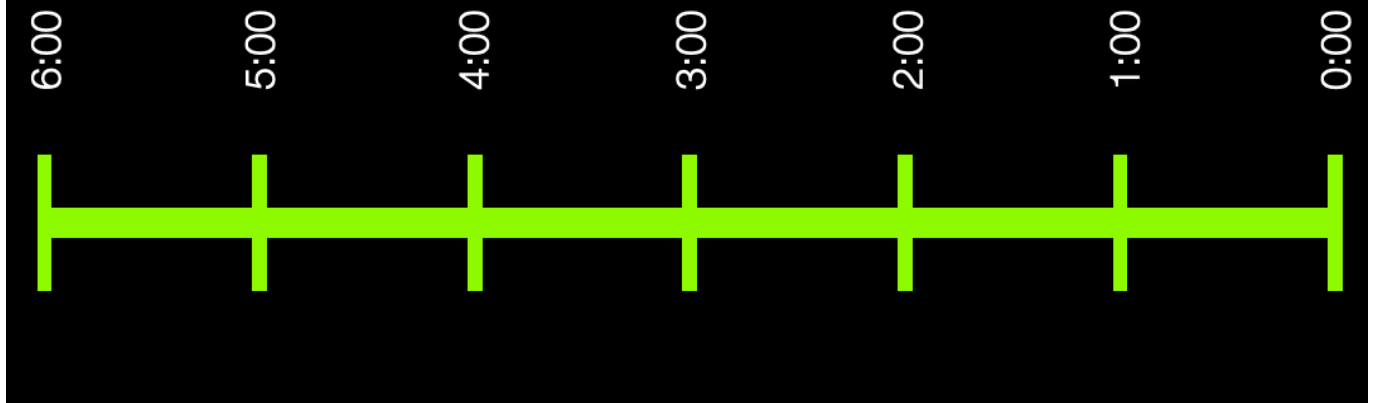


Overtime und Sudden-Death

Die Angreifer haben immer die Möglichkeit einen laufenden Angriff abzuschließen. Das bedeutet, wird eine Flagge aktiviert, obwohl die Restspielzeit eigentlich nicht mehr ausreicht kann sie trotzdem noch erobert werden, notfalls auch in der Nachspielzeit (Overtime).

Wir dieser letzte Angriff aber unterbrochen, ist das Spiel sofort beendet.

Nachspielzeit (Overtime)



Wie die Punkte gezählt werden

Jede Seite spielt einmal als Angreifer und einmal als Verteidiger. Je mehr Flaggen über die gesamte Spielzeit eingenommen werden können, desto mehr Punkte. Für jede eroberte Flagge gibt es einen Punkt. Danach tauschen die Teams ihre Rollen und es geht von vorne los.

Das Team mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Wenn Du das Spiel organisierst

Assault ist ein Spielmodus bei dem es gerne *“heiß”* hergeht. Es ist absolut notwendig, dass immer ein Ref am jeweils aktiven Flaggenpunkt steht und die Angriffe von getroffenen Spielern stoppt.

ag30;ag31;ag32	↔	ag31;ag32;ag33
Gametime in seconds	Bomb Time	Respawn timer
600	60	0
Sirens		
ag50,ag51,ag52		
Agent IDs, comma separated		
Capture-Points		
ag01,ag02,ag03		
Agent IDs, comma separated		

Spawn Agenten

Bei Assault gibt es eine Besonderheit bzgl. der Spawns. Das Spiel läuft in Abschnitten ab. Zuerst die 1. Flagge, dann die 2. usw. Die Anzahl der Abschnitte wird durch die Anzahl an Flaggen Agenten unter Capture-Points bestimmt. Für jeden Abschnitt musst Du jeweils einen Spawn Agenten bei Rot und einen bei Blau eintragen. Die Abschnitte trennst Du durch ein Semikolon.

Wenn Du dir die "wandernden" Spawns weiter oben anguckst und mit dem Setup vergleichst, siehst Du dass wir dort 3 Flaggen (ag01 - ag03) haben. Ist die erste Flagge aktiv, dann ist Spawn Agent ag30 der Angriffs-Spawn, ag31 der Verteidiger Spawn. Die anderen (ag32 und ag33) sind inaktiv. Sobald die erste Fahne fällt, wird ag31 zum Angreifer Spawn und ag32 ist für die Verteidiger da. Fällt auch diese Flagge, wird ag32 für die Angreifer zum Spawn und ag33 für die Verteidiger.

Wenn Du nur 2 Spawn Agenten hast

Das bedeutet auch, dass Du 4 Spawn Agenten brauchst bei 3 Flaggen. Wenn Du nur 2 hast, dann kannst Du das auch spielen, musst die beiden Agenten aber immer (bei Fall eine Flagge) weiter tragen. Im Setup trägst Du dann folgendes ein:

Angreifer: ag30;ag30;ag30 Verteidiger: ag31;ag31;ag31

- **Gametime in seconds** Trage hier die gewünschte Spieldauer in Sekunden ein.
- **Bomb Time** Das ist die Zeit (in Sekunden) die eine Flagge gehalten werden muss, damit sie als eingenommen gilt. Sobald ein Verteidiger sie berührt und somit entschärft, beginnt diese Bomben Zeit von vorne, sobald ein Angreifer wieder bis dran kommt.
- **Allow Defuse** Wenn Du willst, dass zerstörte Flaggen wieder zurück gesetzt (also reaktiviert) werden können, dann musst Du diese Option wählen. Reaktivierung geht nur solange, wie der zugehörige Ring/Wall nicht zerstört wurde.
- **Respawn Timer** Die Anzahl der Sekunden bei denen der Spawn Agent den Respawn freigibt. Wiederholt sich, solange das Spiel läuft. Wenn Du diese Funktion nicht willst sondern lieber mit "Spawns bei 3 oder so" arbeiten möchtest, dann schreib hier eine 0 hin. Dann wird der Mechanismus abgeschaltet.
- **Sirens** Ähnlich wie bei den Spawns brauchst Du auch für jede Flagge eine eigene Sirene. Dabei kannst Du auch nicht 3x dieselbe verwenden. Jede Sirene meldet den Zustand der zugehörigen Flagge. Stelle sie immer in Nähe der zugehörigen Flagge auf, um die Spieler nicht zu verwirren.

From:

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

Permanent link:

<https://flashheart.de/doku.php/rlgs:games:farcry>

Last update: **2025/02/27 06:37**

