

Stronghold



Worum es geht

Bei Stronghold geht es um eine Festung, die durch mehrere Verteidigungs-Linien bzw. Wände geschützt wird.

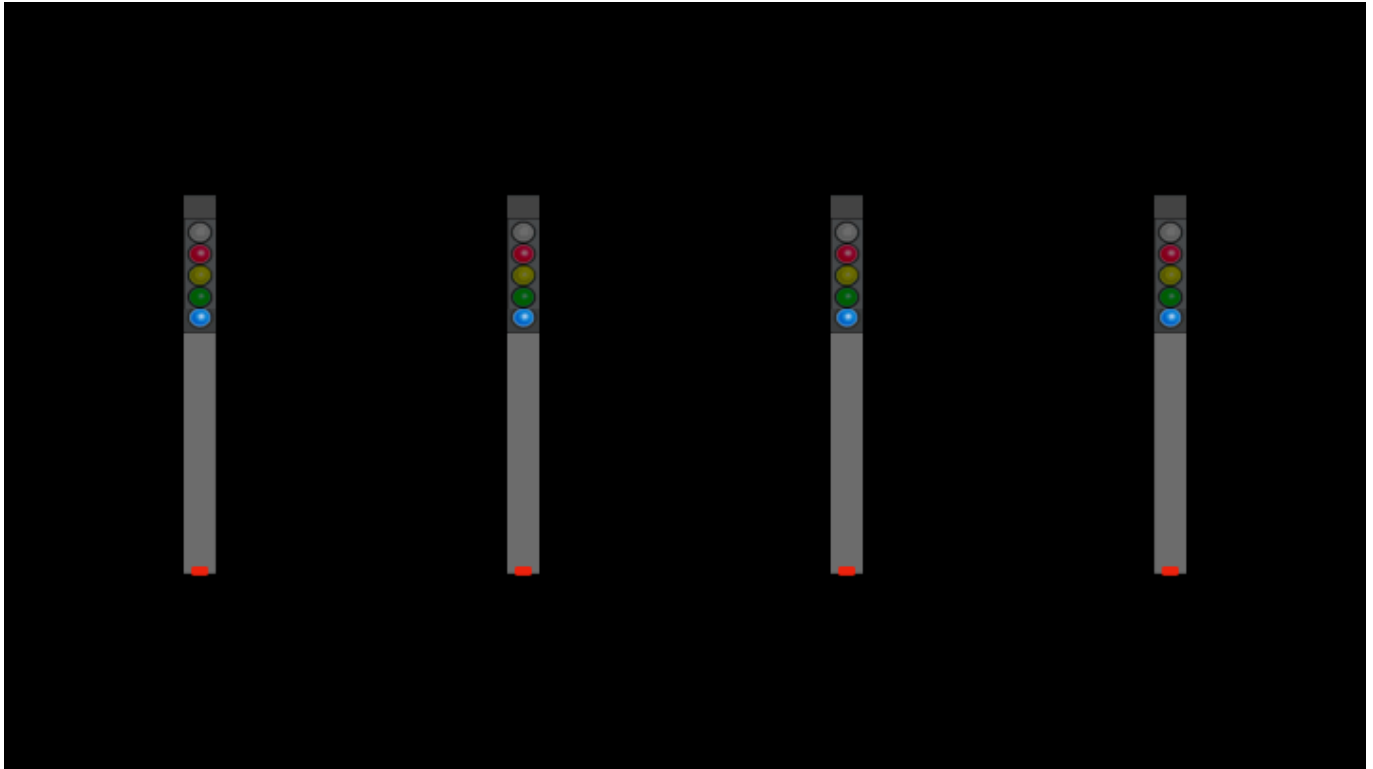
Spieldauer	streng Zeitbeschränkt
Anzahl Teams	2
Zeus	Nein
Empfohlene Rundendauer	30-45 Minuten

Wenn Du spielst

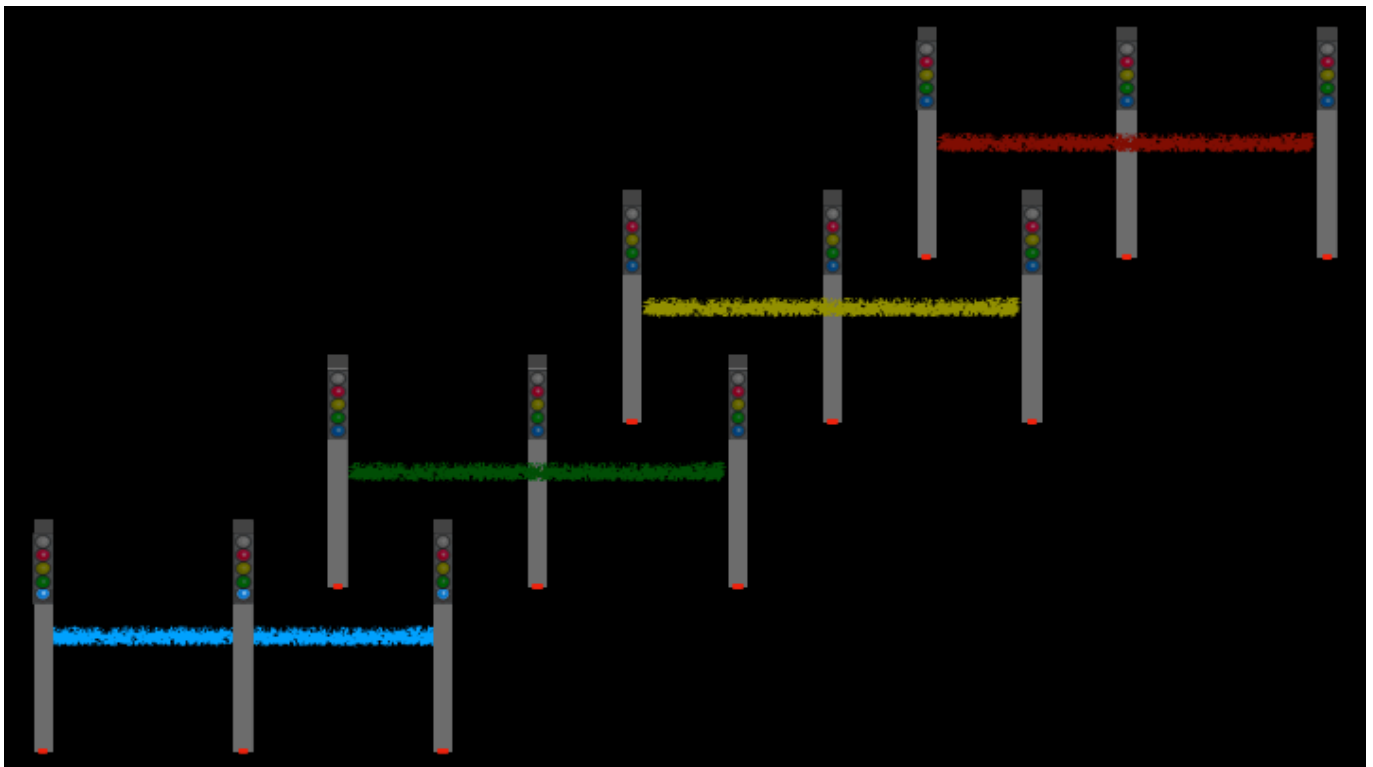


Jede dieser Linien ist mit einer eigenen Farbe gekennzeichnet. Zur Einnahme müssen diese Linien zerstört werden, und zwar der Reihe nach. Zuerst die blaue, dann die grüne, die gelbe und zum Schluss die rote Barriere.

Zu jeder Verteidigungs-Linie gehören eine Reihe von Eroberungspunkten (Flaggen-Agenten). Diese müsst ihr als Angreifer drücken.



Ein intakter Eroberungspunkt leuchtet in der Farbe der zugehörigen Wand. Sobald die Taste gedrückt wird schaltet die Flagge auf weiss. Das bedeutet, dass sie zerstört wurde.



Sobald alle Flaggen einer Verteidigungslinie gefallen sind, gilt diese als zerstört und ihr nehmt Euch die nächste vor.

Es ist immer nur eine Linie aktiv, und nur dann leuchten auch die zugehörigen Flaggen.

Wenn ihr also eine Flagge findet, die nicht leuchtet oder blinkt, dann heisst das, das sie zu einer zerstörten barriere gehört oder zu einer, die noch gar nicht aktiv ist. Auf jeden Fall, solltet ihr sie ignorieren.

Wenn Du das Spiel organisierst

Folgende Werte bestimmen, wie Dein Spiel abläuft:



- **Gametime in seconds** Trage hier die gewünschte Spieldauer in Sekunden ein.
- **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.
- **Count respawns** Hake das hier an, wenn Du möchtest, dass Deine Spieler bei jedem Respawn die Taste drücken können und das auch gezählt wird.
- **Ring1 - Ring4** Hier kommen die IDs der Agenten hin, die zu der jeweiligen Verteidigungslinie gehören. Du musst nicht alle Ringe benutzen. Aber sie müssen zusammenhängend sein. Heist, Du kannst Ring 1 - 3 benutzen, aber nicht Ring1 und Ring3 und dafür Ring2 leer lassen. Das wird der Commander ablehnen.
- **Sirens** Hier müssen die IDs Deiner Sirenen stehen.

Stronghold 2

coming soon...

From:

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

Permanent link:

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

Last update: **2025/03/19 13:58**

