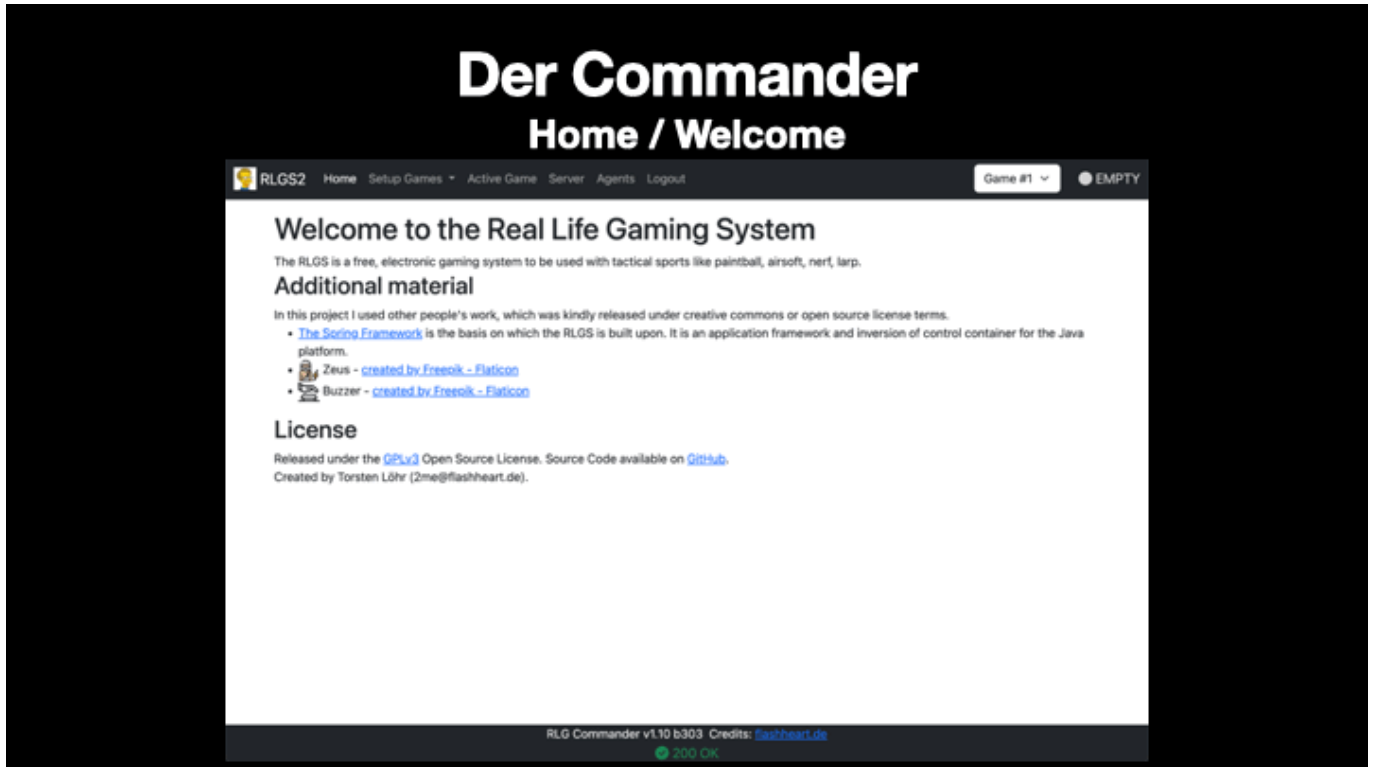


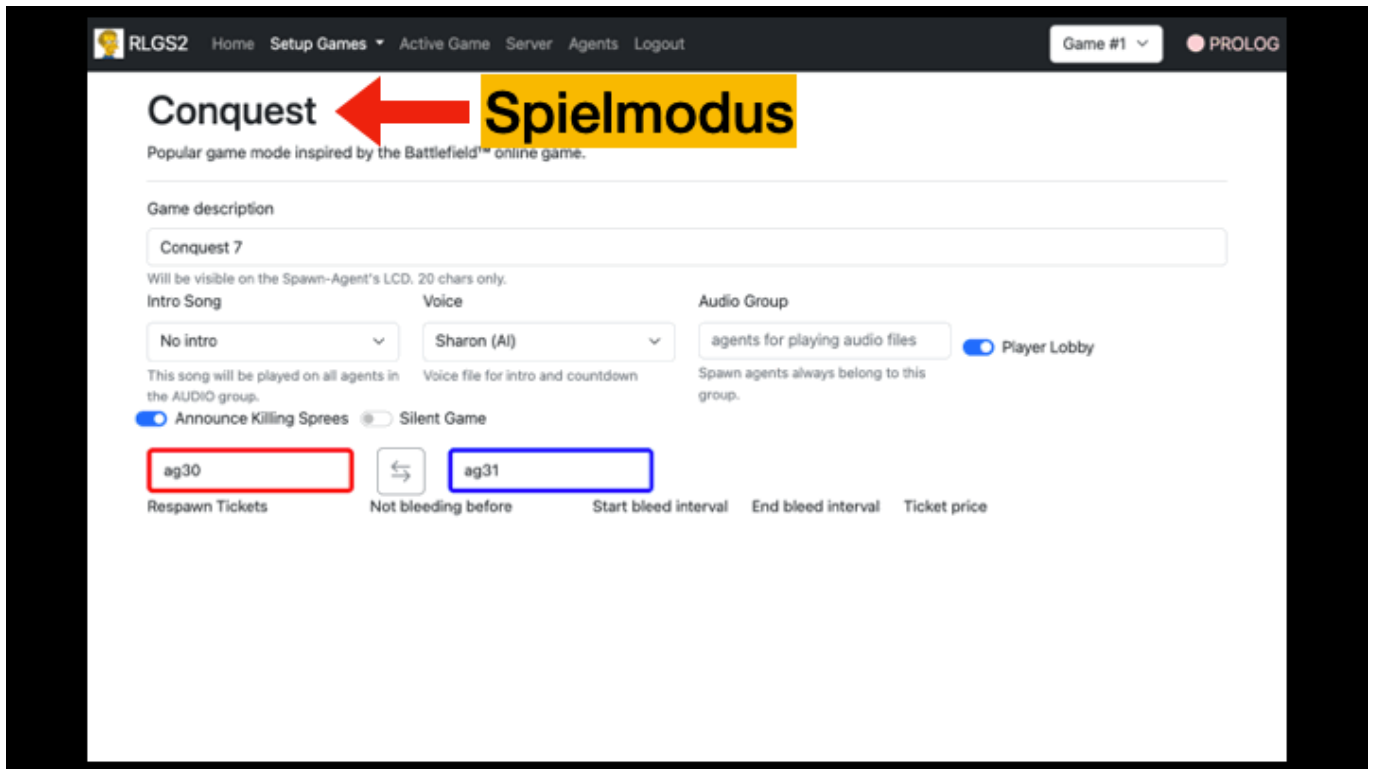
Ein neues Spiel vorbereiten

Ihr wählt unter "Setup Games" einen Spielmodus aus. Den könnt Ihr dann so einstellen, wie ihr möchtet.



Allgemeine Einstellungen

Bei allen Spielvarianten gibt es im Setup Formular einen Teil, der immer gleich ist. Diesen Abschnitt besprechen wir weiter unten.



1. **Game description:** Spawn Agenten haben ein Display. Vor Spielbeginn ist eine Zeile für einen beliebigen Text reserviert. Den kann man hier eingeben. Maximal 20 Zeichen.
2. **Intro Song:** Während der Begrüßung und des Countdowns in der Phase TEAMS_READY kann zusätzlich ein Musik Stück gespielt werden.
3. **Voice:** Zur Zeit haben wir nur eine Stimme - Sharon. Wenn Ihr hier "No Voice" wählt, dann gibt es weder Musik noch einen Countdown vor dem Spiel.
4. **Player Lobby:** Hier könnt ihr einstellen, ob die jeweiligen Teams sich bereit melden können und das Spiel automatisch startet.
5. **Announce Killing Sprees:** Bei Conquest (und auch bei anderen Modi) werden die Respawn gezählt, indem die Spieler die Taste auf den Spawn Agenten drückt. Ist diese Option gewählt, kommentiert das Spiel diese Ereignisse.
6. **Spawn Agenten:** Hier können die Agenten für das jeweilige Team festgelegt werden. Der Knopf in der Mitte führt einen Seitenwechsel durch.

Das Spiel laden

Wenn Du fertig bist, dann musst das Setup (also Deine Einstellungen) hochladen. Dann bereitet sich der Commander auf das Spiel vor. Er aktiviert die gewünschten Agenten und wartet auf Dein Start-Kommando. Die Ansicht wechselt automatisch zu "Active Game".



Du kannst das Setup auch runterladen und später über "Upload Game" wiederverwenden. Dann brauchst Du nicht immer alles neu einzugeben.

Die einzelnen Spiel-Varianten

From:

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

Permanent link:

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

Last update: **2024/12/28 12:47**

