

Flashheart.de - The essence of gaming

English speaking visitors: [Please click here.](#)

Hallo,



ich freue mich, dass Du hierher gefunden hast. **Diese Webseite ist nicht gewerblich und wird von mir rein privat betrieben.**

Die hier beschriebenen **Paintball / Airsoft / Nerf Spielsysteme** sind ausdrücklich zum **Nachbauen** und die **Software zum Kopieren** gedacht. Mein Wunsch ist es, dass wir gemeinsam eine Plattform schaffen, auf der wir immer neue Spielideen für uns entwickeln. Von der Community für die Community.

Wenn Du eigene Ideen mit einbringen möchtest, dann schreib mir. Entweder als Mail oder unten als Kommentar.

Bei Fragen, schreib eine E-Mail an:

2me@flashheart.de

Den Java Quellcode findest Du auf [GitHub](#)

Es gibt eine [laufende Diskussion](#) zu den Hardware-Projekten im Woodlandforum.

~~DISCUSSION~~

News

Amiga 2000 - mein erstes Retro Rettungsprojekt

Seit Jahren steht hier ein Amiga 2000 bei mir im Schrank. Ich habe das Ding damals über Kleinanzeigen gekauft. Inkl. Monitor und Disketten. Der A2000 funktioniert. Ist etwas verbastelt und ich möchte ihn so restaurieren, dass ich ihn sorglos benutzen kann. Also sauber machen, die Kondensatoren tauschen und mit einem Gotek Laufwerk austatten.

Für mich und andere Interessierte werde ich den Verlauf hier nach und nach dokumentieren.



2025/03/26 10:42 · flashheart
[retro](#), [amiga](#), [a2000](#)

FLBG #3/2024

Heute war das erste mal eine All-Marker Version der little BIG Games. Danke an alle die dabei waren.
[Die Ergebnisse findet Ihr hier](#)

2024/07/21 18:31 · flashheart

Neuer Spielmodus "Hardpoint"

Schon im Jahr 2019 gab es im [Woodlandforum](#) ([Danke Chronoxon](#)) den Vorschlag den Modus Hardpoint zu implementieren. Dabei werden Eroberungspunkte nacheinander oder in zufälliger Reihenfolge aktiviert und können nur innerhalb dieser kurzen Zeit und immer nur einer eingenommen werden. Jede Sekunde, die das Team eine Flagge hält, gibt es einen Punkt. Danach wird ein anderer Punkt aktiviert. Sobald ein Team die maximale Punktzahl erreicht ist das Spiel vorbei.

2023/06/21 05:22 · flashheart

[rlgs](#)

Neuer Spielmodus "Timed Only"

— //Torsten Löhner 2023/02/16 16:04//

Bei unseren Spieltagen kommt es vor, dass ein Teil der Missionen auf dem RLGS aufbauen und ein anderer Teil nicht. Dann brauchen wir das System nur um die Zeit zu stoppen und evtl. die Resawns zu zählen. Genau zu diesem Zweck habe ich das den Modus "Timed Only" geschrieben. Hierbei werden nur die Spawns mit Informationen bedient und die Sirenen zum Start und zum Ende aktiviert.

2023/02/16 15:08 · flashheart

[rlgs](#)

Grantelbart 2022

— //Torsten Löhner 2022/10/23 19:31//

Nach dem erfolgreichen Einsatz des RLGS beim "Mauerbau" Event, kehrt das Spielsystem nun für den Grantelbart 2022 in der Paintballfabrik zurück. Freue mich auf Euch.

2022/10/23 17:38 · flashheart

[rlgs](#)

From:

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

Permanent link:

<https://flashheart.de/doku.php/start?rev=1570612964>

Last update: **2024/12/28 11:59**

