Nexuiz CTF Strategie

Dieser Artikel soll ein wenig das Teamplay-Verhalten für Capture the Flag Spiele beleuchten. Auch wenn CTF im ersten Moment weitestgehend selbsterklärend scheint, ist doch vielen nicht klar, wie man dabei ein möglichst optimales Teamplay hin legt. Der nachfolgende Text stammt im Original aus einem englischsprachigen Posting im ehemaligen Alientrap-Forum. Da dieses Forum nicht mehr existiert, ist das Posting nur noch über archive.org zu finden.

Bevor man los legt

Zunächst sucht man sich einen Server, verbindet sich und tritt einem Team bei. Und schon an dieser Stelle machen viele Spieler ihren ersten Fehler: Sie treten einfach irgend einem Team bei. Für die Team-Balance ist das sehr schlecht. Man sollte sich vorher die Spielerliste und ihre bisherigen Punkte ansehen, um zu sehen, welches Team das schwächere ist. Sollte man hier unklar sein, tritt man im Zweifelsfalle dem kleineren Team bei. Meistens braucht dieses am ehesten Hilfe. Der einfachste Weg ist es, die automatische Teamwahl zu nutzen, da sie genau das tut (entweder dem kleineren Team beitreten, oder bei gleich großen Teams, dem mit weniger Punkten). Es kommt häufiger vor, dass mehrere Spieler gleichzeitig ins selbe Team einsteigen, weil sie sehen, dass dieses das schwächere ist, sodass die Team wieder nicht ausgeglichen sind. Die automatische Teamwahl verhindert diesen Effekt. Ansonsten gibt es eigentlich nur zwei gute Gründe, manuell das Team zu wählen, nämlich um die Teams wieder auszugleichen, oder um eine bestimmte Spielerkombination in den Teams herzustellen. Das Team wechselt man mit F5 (zeigt das Teamwahlmenü an), oder mit F6, was dasselbe wie automatische Wahl macht. F5 ist also für den Fall des Ausgleichens ein Umweg.

Per Default lassen einen die Server die Teams selbst wählen. Einige weisen einen bei Beitritt sofort automatisch zu. Aber auch auf diesen Servern kann man mit F5 noch das Team wechseln, falls das notwendig sein sollte. Die Farben der Waffe bzw. die Farben neben dem eigenen Namen in der Punkteliste (TAB zum Anzeigen) zeigt an, welchem Team man momentan angehört. Selbstverständlich sollte man versuchen, nur Gegner zu treffen.

Noch ein Wort zur Team-Balance: Falls man entscheidet, eine Runde zu spielen, sollte man diese auch zu Ende spielen. Es ist keine Schande zu verlieren. Wenn man aber durch feiges Verlassen des Spiels das eigene Team schwächt und vielleicht sogar die Balance der Teams zerstört, werden wahrscheinlich mehr Leute den Server verlassen. Und das ist dann etwas, wofür man sich sehr wohl schämen sollte. Ungleiche Teams machen keinen Spaß und sind absolut unsportlich. Falls man aus irgendwelchen Gründen doch gehen muss, sollte man wenigstens darauf hinweisen, sodass es alle im Eifer des Gefechts auch mitbekommen. Von Haus aus ist der Chat auf `t` gelegt, zum Absenden der Eingabe am Ende `Return` drücken. Auch wenn man der Meinung ist, dass die Teams alles andere als ausgeglichen sind, sollte man darauf aufmerksam machen. Es ist recht schnell passiert, dass das in der Hitze des Gefechts übersehen wird.

Wie man startet

So, du bist also im Spiel. »Capture the Flag«, also die Flagge einsammeln, kann irreführend sein. Denn das wichtigste ist eigentlich nicht, die Flagge des Gegner zu ergattern, sondern den Gegner daran zu hindern, sich die eigene Flagge zu schnappen. Der beste Weg, das zu erreichen, ist die eigene Flagge

bzw. den eigenen Flaggenraum zu bewachen. Das bedeutet, dass das erste, was man nach dem Beitritt tut, ist den eigenen Flaggenraum aufzusuchen. In Nexuiz 2.5.2 wird der Weg zum blauen und roten Flaggenraum am Bildschirmrand hervorgehoben, genau so, wie die Richtung des eigenen Flaggenträgers. Dies sollte man auf direktem Wege tun. Dabei ist es natürlich nicht verkehrt, Waffen- und Rüstungsitems einzusammeln. Man sollte dabei nicht mehr einsammeln, als die 100 für Gesundheit und Rüstung. (Auf einigen Servern ist dies auch gar nicht möglich.) Es gibt Maps wie vitamea oder eggandbacon, auf denen ein großer Schwung Waffen und/oder Rüstung auf einem Haufen liegen. Aber man kann immer nur eine Waffe gleichzeitig nutzen, und sowohl Gesundheit als auch Rüstung fallen langsam auf 100 zurück, wenn man mehr als 100 davon besitzt. Es ist also sinnvoller, seine Teammitglieder auch etwas davon einsammeln zu lassen, als alles selbst einzusacken, nur um dann zusehen zu dürfen, wie die Werte langsam kleiner werden. Es ist natürlich auch sinnvoll, seine Teammitglieder darauf hinzuweisen, wenn noch ungenutzte Items rum liegen (siehe Teamkommunikation). Wenn das gegnerische Team CTF wörtlich auslegt, sollten jetzt bereits einige auf dem Weg in die eigene Basis sein, die man dann gemeinsam schnell und unproblematisch zurückschlagen kann.

Weiteres Vorgehen

Die Basis ist jetzt abgesichert und man kann in die nächste Phase einsteigen. Das Team muss jetzt organisiert werden. Es gibt im Prinzip drei verschiedene Rollen: Verteidiger, Angreifer und (bei ausreichend Spielern) Mittelfeldspieler. Das klingt schwieriger als es letztlich ist. Die meisten Spieler bevorzugen bestimmte Rollen. Mit etwas Glück erledigt sich diese Organisation schnell von selbst, da alle die passenden Positionen besetzen. Falls das nicht der Fall sein sollte, wartet man einfach ab, was die anderen tun. Wenn alle aus der Basis stürmen, bleibt man selbst als Verteidiger zurück. Wenn alle in der Basis rum stehen, sollte man eher zum Angriff übergehen. Teamkommunikation ist hier natürlich von Vorteil. Man spricht sich einfach ab, welche Rollen man übernimmt und wo ggf. noch Hilfe der anderen notwendig ist. Die Rollen lassen sich wie folgt beschreiben:

Verteidiger

Die Hauptaufgabe des Verteidigers ist das bewachen von Flagge und Flaggenraum. Das bedeutet, sich als erstes *alle* Items im Flaggenraum anzueignen: Waffen, Munition, Rüstung, Gesundheit. Falls man in der Situation steckt, dass beide Seiten gerade die gegnerische Flagge haben, verschiebt sich dieses Vorgehen zum Flaggenträger. *Keiner* sollte dem Flaggenträger dann die Items vor der Nase weg schnappen. Falls er welche übrig lässt, können die anderen zuschlagen, sonst nicht. Als Verteidiger sollte man sich so viel Gesundheit, Rüstung und Munition und vor allem schwere Waffen zulegen, wie man kann. Ja nach Größe des Flaggenraums bedeutet das Raketenwerfer, Mortar, Electro für kleinere Flaggenräume und Nexgun, Mortar, Electro für größere Flaggenräume. Falls diese Waffen nicht im Flaggenraum liegen (z. B. die Nexgun auf tznex03), müssen einem andere Teammitglieder diese bringen (siehe auch Mittelfeldspieler). Man muss ständig maximal versorgt sein, sodass man nicht einfach überrannt werden kann, denn dann fällt die Flagge höchstwahrscheinlich dem Gegner in die Hände.

Je nach Anzahl der Teammitglieder sollten wenigstens zwei Spieler die Verteidigung übernehmen. Der Hauptverteidiger bleibt in der Nähe der Flagge, um Überraschungsangriffe abwehren zu können. Die restlichen Verteidiger schnappen sich die Items im Flaggenraum bzw. der Basis geben den Gegnern einen entsprechenden Empfang. Dies Rolle des Hauptverteidigers sollte in regelmäßigen Abständen

durchgewechselt werden, sodass dieser nicht am Ende doch mit niedriger Gesundheit und Rüstung da steht, weil er keine Items einsammeln kann. Auf kleineren Maps kann es auch sein, dass diese Vorgehensweise nicht funktioniert, weil alle Verteidiger zwangsläufig nah an der Flagge sind. In jedem Fall sollte man allerdings nicht in blanker gier alles für sich selbst einsammeln, denn die Stärke der Mitspieler ist auch von eigenem Vorteil.

Falls der Gegner es doch schafft, die Flagge zu entwenden, ist es die Aufgabe der anderen Spieler, sie ihm abzunehmen. Dazu muss ihnen aber klar sein, dass die Flagge nicht mehr in der Basis ist. Man sollte in dieser Situation nicht dem gegnerischen Flaggenträger hinterher laufen, sondern wieder in der Basis Items einsammeln, denn sonst ist die Bewachung des Flaggenraums nicht mehr gesichert. Andernfalls passiert es schnell, dass nach dem Zurückbringen der Flagge der Gegner sie sich gleich wieder holt, da die Bewachung schlecht, oder gar nicht mehr vorhanden war. Im Extremfall wartet er schon am Flaggen-Spot darauf, dass sie zurück kommt. Man sollte das auf keinen Fall zulassen, denn dann kann man sehr leicht erleben, wie schwer es sein kann, in einen Flaggenraum einzudringen. Auf diese Weise kann er u. U. eine Menge Spawn-Kills machen und einem viele Items weg nehmen, bis man ihn endlich wieder vertrieben hat.

Die Nebenaufgabe der Verteidiger ist es, den Flaggenträger zu verteidigen, wenn beide Seiten gerade die Flagge des Gegners haben. Das gegnerische Team wird in diesem Fall Angreifer schicken, um den eigenen Flaggenträger auszuschalten und die Flagge zurück zu bringen. Man muss also an der Seite des Flaggenträgers bleiben und ihm folgen. Falls man der einzige Verteidiger ist, sollte man selbst und der Flaggenträger in der Basis bleiben und Items sammeln. Falls möglich, müssen andere unterstützen.

Als Verteidiger stellt man das Fundament dar, auf dem das Team aufgebaut ist, das Rückgrat des Teams.

Angreifer

Die Aufgabe der Angreifer ist es, die gegnerische Basis zu stürmen, die Flagge zu nehmen und sie zum eigenen Flaggen-Spot zu bringen. Abhängig von der Anzahl der Spieler, sollten wenigstens zwei Spieler im Angriff sein, um sich gegenseitig unterstützen zu können. Der Angreifer mit weniger Gesundheit und Rüstung sollte zuerst rein gehen, da er höchstwahrscheinlich sowieso stirbt, egal was man tut. Er fungiert dann als Zielscheibe, auf die sich die Verteidiger konzentrieren werden, während der andere Angreifer mit mehr Gesundheit und Rüstung die Flagge nach hause holt. Dieser Angriff muss natürlich koordiniert werden.

Falls beide Angreifer nach dem Angriff noch leben, trägt der mit der besseren Verfassung die Flagge zurück. Es versuchen aber *beide* die Flagge heim zu bringen. Man sorgt dafür, dass sich der Schaden verteilt, statt nur beim Träger zu landen, und die Chancen sind so größer, überhaupt anzukommen. Auch dann, wenn der Flaggenträger ausgeschaltet wurde, ist noch ein Mitspieler da, um die Flagge wieder einzusammeln und weiter zu gehen. Es kann verlockend sein, einfach in der gegnerischen Basis zu bleiben und den Gegner damit zu verwirren, seinen Flaggenraum zu besetzen. Das sollte man aber nur tun, wenn mehr als zwei Angreifer da sind, und man das gegnerische Team ärgern will. Denn sie erleiden dann genau das Problem, die weiter oben genannt wurde, dass der Flaggenraum vom Gegner übernommen wird.

Falls man Probleme hat, in den gegnerischen Flaggenraum zu kommen (z. B. weil dort 3-4 gute Verteidiger sind), kann es sinnvoller sein, zu versuchen, das Team auseinander zu reißen, indem man einzelne Gegner heraus lockt. Im Kreuzfeuer von mehreren Gegnern hat man wenig Chancen, die

Flagge überhaupt zu erreichen. Wenn man die Gruppe schwächt, indem man einzelne Spieler heraus löst, werden die Chancen größer. Deshalb ist es auch ratsam, in Gruppen anzugreifen. Eine Gruppe aus drei Angreifern macht es einem Angreifer sehr schwer, wenn einer sich die Flagge schnappt, während die anderen beiden den Verteidiger beschäftigen.

Wenn man die Flagge des Gegners hat, sollte man ihm aus dem Weg gehen. Hat dieser bereits die eigene Flagge, sollte man dringend mindestens einen Mitspieler aufsuchen, der einen beschützt und sich mit einem ebenfalls rar macht. Auf diese Weise stellt man sicher, dass man die Flagge nicht gleich wieder verliert. Das bedeutet auch, so viel Gesundheit und Rüstung einzusammeln, wie man finden kann, ohne sich dabei selbst dem Gegner auszusetzen.

Die Nebenaufgabe des Angreifers ist es, gegnerische Flaggenträger aufzuhalten und die eigene Flagge zurück zu bringen. Falls beide Seiten gerade die gegnerische Flagge haben, ist es natürlich die Aufgabe der restlichen Angreifer, die eigene Flagge zurück zu holen, nicht die des Flaggenträgers. Man muss nur den gegnerischen Flaggenträger ausschalten und die eigene Flagge berühren, um sie zurück zu bringen.

Die Angreifer machen natürlich die meisten Fraggs, weshalb die meisten Spieler lieber Angreifer sind. Aber Angreifer können das Spiel nicht alleine gewinnen. Man mag der Star des Teams sein, aber man braucht ein gutes Team im Rücken, um unbesorgt angreifen und mit der Flagge zurück kommen zu können.

Mittelfeldspieler

Der Mittelfeldspieler ist vermutlich die unangenehmste Rolle. Man bewegt sich zwischen den beiden Basen und die Hauptaufgabe ist es, mit allem auf den Gegner zu feuern, was zur Verfügung steht. Damit werden Angreifer geschwächt, man hilft den eigenen Flaggenträgern zurück und hält gegnerische Flaggenträger auf. Falls jemand es schafft die Flagge zu holen, ist es die Aufgabe der Mittelfeldspieler und Angreifer, ihn abzufangen. Wie beschrieben, sollten Verteidiger in der Basis bleiben und können daher die Flagge nicht zurück holen. Da der gegnerische Flaggenträger als erstes auf die Mittelfeldspieler treffen wird, ist es deren Aufgabe, den bereits angeschlagenen Angreifer aufzuhalten. Das ist schwerer, als man meinen könnte. Falls es ein Gegner schafft, an einem vorbei zu kommen, sollte man die Verteidiger warnen, damit sie vorbereitet sind.

Die Nebenaufgabe des Mittelfeldspielers ist es, Item-Management für die Verteidiger zu betreiben und die Spieler der anderen beiden Rollen zu unterstützen. Item-Management meint hier, dass man sie darüber informiert, wo Items liegen. Man selbst sammelt nur dann ein, wenn Verteidiger und Angreifer bereits ausgerüstet sind oder man den Gegner davon abhalten will zu sammeln. Man kann das gegnerische Team auf diese Weise beträchtlich schwächen. Deshalb ist diese Vorgehensweise wichtig. Powerups wie Strength (Quad damage) muss man auf jeden Fall einsammeln, da es für Verteidiger und Angreifer zu gefährlich ist. Sie riskieren dabei leicht, sich selbst zu fraggen und Rocket-Jumps nach hause werden sonst auch unmöglich. Man sollte aber auch selbst aufpassen, sie dann nicht in Mitleidenschaft zu ziehen. Ein besonderer Hinweis zu Gesundheit und Rüstung in der Basis: Beides ist sehr nützlich für gegnerische Angreifer. Sie sollten auf keinen Fall Items vorfinden.

Eine andere Besonderheit ist es, wenn auf Maps wichtige Waffen nicht in der Nähe oder in der Basis sind (z. B. auf tznex03). In diesem Fall ist es ebenfalls Aufgabe der Mittelfeldspieler, diese Waffen einzusammeln und sie den Verteidigern zu bringen. Man kann die momentan aktive Waffe abwerfen, indem man `backspace` drückt. Es empfiehlt sich aber, diese Funktion auf eine andere Taste zu legen.

Die Aufgabe des Mittelfeldspielers ist hart, aber man ist die Versicherung des Teams. Er hält Flaggenträger auf, unterstützt die Verteidiger und Angreifer. Beide haben es dann wesentlich leichter.

Allgemeines

Um CTF gut spielen zu können, müssen die einzelnen Teammitglieder zusammenarbeiten. Ein Verteidiger alleine hat einen sehr schweren Job, ein einzelner Angreifer ebenfalls und auf jeden Fall auch ein Mittelfeldspieler ohne Unterstützung. Es ist nicht verkehrt, die Rollen zu wechseln, um alle auszuprobieren. Man muss wissen, wie man auf den verschiedenen Positionen spielt, um zu wissen, wie man dem eigenen Team helfen kann. Wenn man auf die harte Tour festgestellt hat, dass man als Angreifer oder Verteidiger so viel Gesundheit und Rüstung wie nur irgendwie möglich haben sollte (weil man selbst einer war), weiß man auch, warum man ihnen Gesundheit und Rüstung nicht weg nehmen sollte, sondern sie eher noch informieren sollte, wo noch welche liegen, wenn man eine andere Rolle spielt.

Wenn die Runde schon eine Weile läuft, möchten manche gerne die Rolle wechseln. Es kann nämlich sehr langweilig sein, eine Rolle während der gesamten Map zu haben. In diesem Fall sollte man sicherstellen, dass ein anderer Spieler die Rolle übernimmt, wenn man wechselt. Es ist z. B. eine gute Idee, als Mittelfeldspieler auf tznex03 die Nexgun zu nehmen und in die Basis zu gehen und dort als Verteidiger weiter zu spielen, statt sie einfach abzuwerfen.

Und dann ist da noch etwas, was man vielen Spielern in CTF erst sagen muss: In Bewegung bleiben! Es ist vermutlich ganz normal, wenn man zum ersten mal CTF, Nexuiz oder eine Map spielt, erst mal ein wenig rum zu hängen und sich raus zu halten. Aber nach einiger Zeit des Spielens ist es klar, dass das niemandem hilft, nicht einem selbst und auch nicht dem eigenen Team. Wenn man die Map nicht kennt, muss man sie erkunden und ihr Layout lernen, die Routen kennenlernen und sich die Positionen der besten Waffen und Items merken. Außerdem hilft es, wenn einem CTF oder Nexuiz neu ist, zu sehen, was die anderen machen und dabei von ihnen zu lernen. Wenn man sich nur zurück hält wird man vielleicht weit weniger gefraggt, aber alleine das Aktiv sein hilft dem eigenen Team bereits. Wenn man auf der Map rum wandert, sammelt man Items sein, die der Gegner schon nicht mehr haben kann und wenn man ihnen dann noch ein paar Treffer zufügt hilft es noch mehr. Je öfter man sie trifft, desto mehr schwächt es sie. Selbst wenn man daneben trifft, bindet es die Aufmerksamkeit des Gegners, sodass ggf. ein Mitspieler ihn leichter trifft. Und manchmal sind es Kleinigkeiten wie einfach dem Flaggenträger im Weg zu sein, mit denen man hilft, ihn auszuschalten. Diese Dinge sind alle wichtig, sodass man wenigstens versuchen sollte, dem eigenen Team hilfreich zu sein und aktiv am Spiel teilzunehmen.

Teamkommunikation

Man kann über Teamkommunikation einen eigenen Artikel verfassen, der das Thema im Detail beleuchtet, oder dieses Posting übersetzen. Es ist auf jeden Fall lesenswert.

Es ist sehr wichtig, die eigenen Teammitglieder über relevantes zu informieren. Jeder Mitspieler kann den gegnerischen Flaggenträger treffen und ihm ggf. die Flagge abnehmen. Selbst wenn man dabei versagt, ist es wichtig, den anderen mitzuteilen, wo eine Flagge gerade ist. Nur dann können sie ihm effektiv nachstellen oder die Flagge leichter einsammeln. In verabredeten Runden helfen VoIP-Programme, wie z. B. Teamspeak, um mit Teammitgliedern zu kommunizieren. Auf offenen Servern muss man allerdings oft auf die guten alten Textnachrichten zurückgreifen. `messagemode2` ist

standardmäßig auf `r` und `y` gelegt. Einfach drücken, Nachricht eingeben, und `Return` drücken, um dem eigenen Team eine Nachricht zukommen zu lassen.

Eleganter sind allerdings vorgefertigte Chat-Nachrichten, die man sich auf Tasten legt. Seit Nexuiz 2.3.2 sind bereits einige Default-Nachrichten auf das Num-Pad gelegt und seit Version 2.4.2 gibt es ein Userbind-Menü in den Eingabeeinstellungen, in dem man die Chatnachrichten und Tasten festlegen kann. Beispielsweise ist von Haus auf auf `Num 6` eine Nachricht über die eigene Position und und dass man gerade einen Gegner gesichtet hat. Da der Gegner nahe der eigenen Position sein muss, wenn man ihn sieht, wissen jetzt alle anderen, wo ein Gegner sich aufhält. Mit dieser Information können sich die Mitspieler darauf einstellen. Auf `Num 2` liegt eine Info über verfügbare Items, deren Namen Position (man muss dazu mit dem Fadenkreuz *exakt* auf das Item zeigen). Die Benutzung des Numpads ist sicherlich nicht nur einfach. Aber da es nicht viele freie Tasten gibt, muss man sich überlegen, auf welche Tasten man diese Funktionen legen möchte, sodass sie leicht benutzbar sind. Am einfachsten sind dazu sicherlich die Tasten rund um `WASD`, da man zu ihrer Benutzung nicht aufhören muss, sich zu bewegen.

Besonderheiten in Nexuiz

Punkte

Zu verstehen, womit man wie viel Punkte im Spiel erzielt, ist wichtig. So ergeben Frags vergleichsweise wenig Punkte, während das Flagge abliefern relativ viele Punkte bringt. Es bringt aber z. B. weitaus mehr Punkte, wenn man einen Flaggenträger fraggt, als ohne. Es gibt Punkte, dem Gegner die eigene Flagge abzunehmen, während die gegnerische Flagge zu schnappen und sie wieder zu verlieren Punkte kostet. Natürlich gibt es eine Menge Punkte, die Flagge abzuliefern, aber wenn man schon absehen kann, dass man die Flagge nicht nach hause bringen wird, ist es manchmal sinnvoller, den Angriff abzubrechen und eher noch ein paar Gegner mehr zu fraggen oder es später noch mal zu versuchen.

Besonderheiten der Waffen

Manche Spieler spammen die Map mit dem alternativen Modus der Electro voll. Es gibt nur wenig lustigeres, als die Granaten hoch gehen zu lassen, und dabei den Spammer zu fraggen. Das bedeutet aber auch, dass es sinnvoller ist, nur 1-3 Granaten abzufeuern und sie selbst auszulösen, statt sie liegen zu lassen um von anderen damit gefraggt zu werden oder noch schlimmer, Teammitglieder zu treffen, da das beiden Seiten Schaden zufügt.

Der Raketenwerfer ist zwar sehr gefährlich, allerdings kann man mit dem Hagar leicht Raketen in der Luft explodieren lassen, insbesonderen, wenn sie noch in der Nähe des Feuernden sind.

Alle Projektile haben eine begrenzte Lebensdauer. Auf sehr große Distanz können sie also verschwinden. Laser und Raketenwerfer sind am besten geeignet und können auch auf große Distanz Schaden anrichten oder Leute von der Map schubbsen. Auf manchen Maps kann man auch direkt in die Gegnerische Basis feuern (z. B. facingworlds). Auf diese Weise kann man u. U. auch frisch gespawnte Gegner treffen.

Das Maschinengewehr streut zu viel, um auf größere Distanzen nützlich zu sein. Der sekundäre Modus

streut zwar weniger, aber der Rückstoß macht es nur auf Maps nützlich, die ungefähr halb so weit sind, wie cbctf1 oder facingworlds.

Raketen, Granaten mit Zeitzünder und Elektro-Granaten können Türen öffnen. Öffnet man auf diese Weise eine Tür und wechselt schnell zu einer anderen Waffe, kann man ggf. angreifende Gegner schnell treffen, da sie von der Tür abgelenkt werden, oder ganz überrascht sind.

Zu viel Theorie

Alles hier geschriebene ist in erster Linie ein Leitfaden. Selbsverständlich muss man selbst seinen Verstand einsetzen und sich an die jeweilige Situation anpassen. Manchmal ist es sinnvoll, wenn ein Verteidiger dem gegnerischen Flaggenträger nachstellt, wenn er der einzige ist, der in ausreichend guter Verfassung oder der einzige in Reichweite dazu ist.

Es kann auch sinnvoll sein, wenn sich einer der Angreifer in der Nähe oder in der gegnerischen Basis versteckt und der andere angreift, sich die Flagge schnappt, und versucht nach hause zu kommen. Möglicherweise folgen die Verteidiger, und der Flaggenträger wird gefraggt, während der andere Angreifer bereits in die Basis gegangen ist, und von dort die jetzt zurückgebrachte Flagge wieder entwendet. Der Flaggenraum ist schließlich leer, sodass man nur zuschlagen und davon rennen muss. Auf diese Weise kann es einfacher sein, nach hause zu kommen.

Mittelfeldspieler sollten den Verteidigern helfen, wenn man merkt, dass die Flagge zu oft entwendet wird, oder den Angreifern helfen, wenn sie es nicht oft genug schaffen, die gegnerische Flagge zu holen.

Manchmal ist es sinnvoll, sich in der Nähe der gegnerischen Basis aufzuhalten, und alles einzusammeln, damit der Gegner nichts vorfindet.

Auch wenn es nicht unbedingt für Angreifer empfohlen ist, mit Strength in die gegnerische Basis zu rennen, sondern die Mittelfeldspieler sie unterstützen sollen, kann es Wunder wirken, wenn ein Angreifer dort Chaos anrichtet. Man muss dabei nur sehr vorsichtig sein, weil man sich sehr leicht selbst fraggt.

CTF ist ein sehr flexibler Modus. Ein Vorsprung kann sehr schnell weg sein. Es reicht einem Team z. B. zum Erfolg, wenn ein sehr starker Verteidiger ausgeschaltet wird und der Rest des Teams es nicht schnell genug schafft, ihn zu unterstützen. Auch werden einige Dinge schwieriger, je länger eine Map schon läuft, da die Runde am Anfang weit weniger Dynamik hat, als später. Wenn ein Verteidiger ausgeschaltet wurde, kann es z. B. sein, dass er sich den Weg in die eigene Basis erst mal frei kämpfen muss. In diesem Fall sollte man sicherstellen, dass andere Verteidiger und Mittelfeldspieler einen dabei unterstützen. Man stellt auch irgendwann fest, ob ein Spieler auf einer Position gut oder schlecht spielt. Manchmal tun Mitspieler einfach unsinnige Dinge. Dann sollte man versuchen, ihnen zu helfen und ihnen Alternativen aufzeigen. Manchmal ist es schwer, einen bestimmten Bereich einer Map zu überwinden, weil er stark verteidigt wird. Dann sollte man die Teammitglieder um Unterstützung bitten, oder es über einen anderen Weg versuchen (sofern die Map das her gibt). Wenn man die Flagge einfach nicht erreichen kann, muss man um mehr Angreifer bitten. Der Erfolg in CTF kommt aus der Fähigkeit, sich auf den Gegner einzustellen. Manchmal reicht ein guter Verteidiger aus, manchmal können es kaum genug sein. Auf manchen Maps ist es einfacher, einen konzentrierten Angriff zu starten und auf dem Rückweg den gegnerischen Flaggenträger zu fraggen, als die Basis zu verteidigen. Mit der Zeit kriegt man ein Gefühl, was erfolgversprechend ist.

Und noch etwas echte Theorie

CTF wird offensichtlich mehr vom Teamplay beeinflusst, als von bloßer Kraft und gutem Zielen. Teil der Strategie, oder besser, der Vorbereitung einer Strategie für eine Map ist es, festzustellen, welche Teile der Map wichtig sind, denn das gibt einem das Oberwasser, wenn das eigene Team in einem Spiel diese Punkte kontrolliert. Generell sollte man wissen, wo wichtige Items wie Waffen, Gesundheit, Rüstung oder Powerups liegen oder welche Positionen einen einen Vorteil verschaffen.

Einzelne Rüstungs- oder Gesundheits-Items verbessern die eigene Verfassung meistens nicht viel. Man kann aber gut hören, wenn ein Gegner diese einsammelt. Es kann also hilfreich sein, diese als Köder liegen zu lassen (z. B. auf mikectf2 oder runningmanctf).

Items, die dem Angreifer mehr bringen, als dem Verteidiger, weil sie sich schnell aufbrauchen, sollte man als erstes nehmen. Sie tauchen nach einiger Zeit wieder auf, was man im HUD sehen kann. Man sollte sie sich dann schnellstmöglich holen (z. B. mikectf2: 100 Gesundheit, facingworlds: Strength, cbctf4: Strength und die Rüstungen, reservoir: Strength).

Hochwertige Items, wie Strength oder Rüstung im Allgemeinen können jemanden in ein unhaltbare Frag-Maschine verwandeln (z. B. ctctf6: Der Raum hinter den Flaggen, mit 50 Gesundheit, 100 Rüstung, Nexgun, Raketenwerfer und Mortar, moonstone: der Raum mit kleiner Rüstung, 50 Gesundheit, kleiner Gesundheit und großer Rüstung in der Nähe). Diese Stellen sind auch perfekt, um sich dort zu verstecken, für den Fall, dass beide Flaggen gerade unterwegs sind. Besonders sind auch Rüstungs- oder Strength-Spawnpoints. Die meisten klassischen CTF-Maps haben so einen Punkt in der Mitte der Map. Das eigene Team sollte 5-10 Sekunden vor dem Spawn dort einfallen, um das Item einzusammeln und vor allem auch nutzen zu können. Falls dort nur einer vom eigenen Team auftaucht, kann es leicht sein, dass er vorher gefraggt wird.

Zurück zur Games-Datenbank

From:
https://mwohlauer.d-n-s.name/wiki/ - **mwohlauer.d-n-s.name / www.mobile-infanterie.de**

Permanent link:
https://mwohlauer.d-n-s.name/wiki/doku.php?id=games:nexuiz_ctf_strategie&rev=1485607615

Last update: **2017-01-28-13-46**