

- Arena:** 400 qm, viele Hindernisse, Tarnnetze, 2 kleinere Seitenräume
3x Nebelmaschine, Lasereffekte, abgedunkelte Halle, Schwarzlicht, es läuft Musik
- Aufgabe:** mit 99 Leben eine Viertelstunde zu überleben und gleichzeitig die gegnerischen Spieler so weit es geht auszuschalten
- Zielzone:** Headset in seiner Konstruktionshöhe von 4 cm, 360 Grad lückenlos
- Reichweite:** auf dem offenen Feld bis zu 150 m, also bei uns ganzes Spielfeld, Deckung natürlich ausgenommen
- Schadensbringer:** Punktschaden (Schuß), zieht 1 Leben bei Treffer ab beim Gegner
Flächenschaden (Granate) 180 Grad ab Waffenmündung, zieht 3 Leben bei Treffer ab beim Gegner
- Munition Schuß:** unlimited Ammo, aber nach spätestens 30 Schuß Magazinkapazität nachladen,
Knopf für Reload direkt über dem Abzug. Restliche Munition beim Drücken des Abzugs im Display (statt standardmäßiger Lebensanzeige) runterzählend.
Knopf für Granate laden: im Bedienpanel vordersten Knopf drücken, 3 Sekunden Ladegeräusch, dann zeitnah die Granate über Abzug auslösen.
- Munition Granate:** auf 5 Granaten begrenzt, damit nicht alle Spieler nur noch mit Bomben um sich werfen und schon nach 2 Minuten mit 0 Leben rauskommen.

Besonderheit Granate: Überwindet halbhohe Hindernisse, wird von Mauern reflektiert.

Friendly Fire: aktiv, Teamschaden ist möglich, Strafpunkte werden entsprechend verlorener Teamleben vom Score abgezogen. Ein einzelner Spieler könnte mit Granaten theoretisch durch Strafpunkte die gesamte Team-Niederlage herbeiführen, wenn er Umgebung und Spielerpositionen seines Teams nicht im Blick behält.

Was passiert bei einem erfolgten Treffer?

Waffe Schütze: „Yeah!“

Waffe Gegner: „AAAAAAAHHHH!“

Headset Gegner: blinkt einmal kurz rot auf als optische Trefferbestätigung für den Schützen

Danach laufen 3 Sekunden Schonzeit / Sperrzeit ab.

Es kann in diesen 3 Sekunden weder Schaden ausgeteilt noch abbekommen werden.

Es können auch keine Granaten geladen oder Munition nachgeladen werden.

Das Spiel lebt von 2 Aspekten: Teamfähigkeit / Koordination sowie Positionswechsel / schnelles Stürmen

Deckung nutzen! Anzahl abkommener Treffer mal 3 geteilt durch 60 ist die Anzahl der Minuten einer Viertelstunde, die man gesperrt ist.

Spielweise: Visier auf Distanz, Red Dot oder Fadenkreuz

Zielen grob am Lauf entlang

„Rambo-Methode“ im ungezielten Dauerfeuer

Score Berechnung: Schuß – Treffer Ausbeute, Verhältnis Schaden ausgeteilt zu „Schaden abbekommen“, Abzug der Strafpunkte vom Einzelspieler Score