

- 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 halbhohes Hindernisse, wird von Mauern reflektiert.

**Friendly Fire:** aktiv geschaltet, Teamschaden ist möglich, Strafpunkte werden entsprechend verlorener Teamleben 1:1 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:** „AAAAAAAHHHHH!“

**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: Team-Interaktion / Koordination sowie Positionswechsel / schnelles Stürmen**

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

**Spielweise: RedDot-Visier auf Distanz, oder Zielen grob am Lauf entlang,**

**„Rambo-Methode“ im ungezielten Dauerfeuer**

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