

Majdnem minden Airsoft játékot fel lehet osztani két külön csoportra, az egyik a TacSim a másik a MilSim. A MilSim azt jelenti, hogy a játékosok megpróbálják a katonai egységek taktikáját vagy stílusát követni, ezért a játék stratégiai jellegű, mint Bázis megvédése, Bázis támadása, Felkutatás és elpusztítás, vagy hasonló játékok.

A TacSim ellenben taktikai szituációk szimulálása. SWAT egységek egy formája a TacSim-nek.

Ez csak egy pár de rengeteg variációt lehet kitalálni kreatívan, biztonságosan és a fair-play szerint... aztán jó szórakozást.

Játékvariációk:

Az utolsó emberig (Ultimos homo statans):

Mindenki mindenki ellen, gyakran előre meghatározott ideig illetve területen.

Terminate (Csapat vs. Csapat):

Két csapat harcol egymással addig, amíg az idő letelik vagy az egyik csapat összes játékosa ki nem esik

Capture the Flag (Szerezd meg a zászlót):

Két csapat egymás ellen, a lényeg a zászló megszerzése és visszavitele a saját bázisra. A zászlót jól látható helyen kell vinni. Ez a játékot több módon is lehet játszani:

Élő zászló” esetében a zászló a lelőtt játékos helyén marad és egy másik játékos, felveheti, a „halott zászlóban” a zászlóhordozónak a zászlót az ellenség bázisa felé kell vinnie, mielőtt azt felvehetné bárki.

Két bázis egy zászló:

Ebben a játékban két bázis van, de csak egy zászló és a zászló egy nyílt területen van a két bázis között. Mindkét csapat a bázisnál kezd, a cél, pedig a zászló eljuttatása az ellenséges bázisra. Amikor ez megtörténik az ellenség, veszít. Ha a zászlóhordozó meghal, bárki felveheti a zászlót.

Ragadd el a zászlót:

Két csapat, vagy több, megpróbálja elsőként elérni a zászlót. Amelyik csapat elsőként élve eléri a zászlót, az nyer. Viszonylag nyitott terep ajánlott. Feldobható időlimittel, vagy a zászló megszerzése utáni „megtartási idővel”

Árulók:

Megint csak kétcsapatos verziója a Capture the Flag játéknak, de a játék előtt ’diszkrétan’ pl. sorshúzással árulót kell választani a csapatokból. (Vagy mondjuk olyat, akinek nem sok sikere



volt a játék folyamán.) A játék a Capture the Flag alapján folyik, de 5 perc után az árulók bármikor átállhatnak a másik oldalra. Ne bízz a csapattársaidban!

Embervadászat:

Egy vállalkozó játékos a vad a többi játékos a vadász. A 'nyúl'-nak lehet egy pisztolya és egy kevés lőszer, a vadászoknak bármi. A vadászok legalább 4-10 emberből álljanak. A 'nyúl' akkor nyer, ha elér egy bizonyos területre a megadott időkereten belül. Ha lelövik a vadászok, nyernek, de a vadászok nem lőhetnek egymásra.

Körözve, de inkább holtan:

Egy kis csapat kb. 20%-a a játékosoknak (Rabok) át kell osonniuk egy területen, amit a játékosok 80%-a őriz. A raboknak nem lehet nagy fegyverük. Az öröknek lehet bármi. Minden rab, aki eléri a kitűzött célt győztes. Időkorlát 30perc-től több óráig.

Commando Rajtaütés:

Adott kis csoport, ők a kommandósok. A többi játékos védelmezi a kijelölt objektumot. A védők kimennek a mezőre és elhelyezkednek. Minden objektumot, vagy kitűzött célt őriznie kell egy kis csapatnak a kommandósok létszámával megegyező számú fővel. A kommandósok a pályán kívül kezdenek, és lesz egy Küldetés kezdete, Küldetés vége pont. Amikor a kommandósok végeztek a feladatukkal, legalább az 1/3-uknak el kell érniük ezt a pontot. A védőknek nem szabad a kijelölt helyüket elhagyni, de felderítőket küldhetnek ki. És elbarikádozhatják magukat.

Ejtőernyősök:

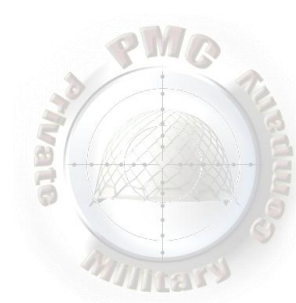
A két csapat felosztva. ¼-e a játékosoknak az ejtőernyősöket bekötött szemmel vezetik a DropZone-ba, ami a kezdés/végpontjuk. Kapnak térképet a területről. A többi játékos megszlik és 3 különböző dolgot, véd a területen. Az ejtőernyősök célja az egyes pontok zászlóinak megszerzése. Ha ez megtörtént és eljuttatják azokat a DropZone-ba akkor győzelem. A térkép tartalmazhat hibákat, extra zászlót, stb...

Túszmentés:

Két csapat felosztva. Egyik csapat Túsz és Mentőcsapat, míg a másik csapat az örök. A túszoknak több különböző helyen kell lenniük. A mentőcsapat vihet extra fegyvereket a túszoknak. A túszok megszökhetnek, de le lehet őket löni. A túszok 50%-ának túl kell élni.

SWAT terrorista kiiktatás:

Klasszikus. A SWAT Csapat (25%-a a játékosoknak) meg kell tisztítaniuk egy helyet a terroristáktól. Épületbe ajánlott típusú játék.



Gyilkos ház:

Egy játékosnak vagy egy kisebb csapatnak meg kell tisztítania egy épületet, minden helyiségnek 'tisztának' kell lennie és nincs friendly fire, ami itt tilos.

Bérgyilkosok:

Két játékosnak kell kiiktatniuk egy kifejezett célpontot, és visszaérni a kezdő helyre addig, amíg az időkorlát le nem telik.

Tisztek kiiktatása:

Két csapat mindkettőnek van egy-egy tisztje. A cél a másik csapat tisztjének kiiktatása, anélkül hogy a saját tiszt meghalna. Fontos hogy limitált legyen a lőszer mennyisége. A másik változat szerint a tiszt nem mozoghat.

King of the Hill (A domb királya):

1/3-a a játékosoknak elbarikádozza magát egy viszonylag magas és nyílt terepen és a többi játékos, támadja őket. A dombtetőn egy zászló, az győz, aki a legközelebb van a zászlóhoz, amikor lejár az idő. A dombnak azért elég jó védelmet kell biztosítania.

Utánpótlás:

King of the Hill variációja, két csapattal felosztva. 1/3 a zászló körül kis és nagy körben elhelyezkedve. A többiek 5-10 perc múlva indulnak a domb tővéből. Az győz, aki a legközelebb van a zászlóhoz, amikor lejár az idő. A játék ideje 20-40 perc.

Zombik:

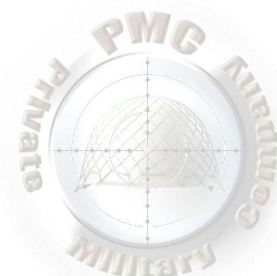
Ez egy másíféle csapat vs. csapatjáték, de minden kilőtt játékos elmegy egy harmadik kezdőpontra. Amit ott három kilőtt ember összegyűlik egy zombi csapatot, alkot és játszhat újra. Az ilyen új csapat mindenkire vadászik, kivéve a zombikat. Akkor van vége, ha csak egy ember marad az eredeti csapatból.

Lövészárkok:

Egy nagy 50x125 méteres terület felosztva 10db 2x5-ös szektorra. A két csapat legyen nagy 15-40 játékos. Egymással szemben kezdenek. Az a csapat, amelyik több szektort birtokol a lejárt idő után, az nyer. A szektort akkor lehet elfoglalni, ha van ott két ember és nincs ellenség.

Cipel a bábút:

Egy emberméretű (kitömött legalább 40 kilós) bábút kell kimenteni egy nagy négyszögletes 'aréna'ból'. Az aréna legyen nyitott és sík, de legyen sok barikád a fedezékekhez. Minden oldalról támadjon egy 3-5 fős csapat. Az nyer, aki hamarabb maga területére vonszolja a bábút. Ez gyakorlatilag Capture The Flag aréna módban.



Épületharc:

Beltéri változata sok másféle játéknak. Gyakran egy nagy vagy több épületben zajlik a harc.

Szektoros: [szektor megvédése, támadása]:

2 csapat van, 1 támadó, és 1 védő. A támadóknak mindig ki van jelölve egy visszaálló pont. Ha eltaláltak egy támadót vissza kell mennie a visszaálló ponthoz és újra mehet játszani. Ha egy védőt találtak el, akkor neki a következő szektorhoz kell mennie. A védők feladata, egy ideig megtartani az adott szektort pl 10 min. Ha sikerül megtartani akkor a védők kapnak 1 pontot. Ettől függetlenül tarthat a játék 60percig is, attól függően hány játékos vesz részt. Ha az összes védőt kilőtték, és a következő szektornál vannak, akkor a támadók kapnak 1 pontot.

Esélykiegyenlítő:

Két csapat küzd egymással egy előre kijelölt területen. Ha egy játékost találat ér, az ellenséges oldal számára kijelölt visszaálló pontra megy, majd az előre megbeszélte idő után újra játékba kerül, de már a korábbi társai ellen. Minél jobb egy oldal a játékban, így annál inkább erősíti majd az ellenfelet, így az esélyek kiegyenlítődnének. A játék lehet időlimites is, de mehet addig is, míg van hozzá kedvük a játékosoknak.

VIP kíséret:

Kevés fegyverzettel rendelkező (csak pisztoly) személyt 3-4 fős kíséret vezet át egy területen, melyet nagyobb számú ellenséges játékos véd. A védőknek az előtt kell elfoglalniuk a védelmi pozícióikat, mielőtt a kísérő és a VIP elindulnak. Az őrzés lehet defenzív (adott ponton „kempelő” játékosokkal), vagy offenzív (dinamikus, járőröző egységekkel). A cél a VIP adott pontra juttatása. Ha kísérők győznek, ha a VIP eljut a célterületre, a védők, ha találat éri. Lehet időlimites is, de izgalmasabb limit nélkül.

Felderítők:

A játék célja egy adott információ megszerzése. Az egyik oldalon 2 fő felderítő játszik, a másik oldalon tetszőleges számú védő. A felderítők célja egy vagy több, a pálya adott pontjaira kihelyezett táblákra írt szöveg leolvasása, és az információ feljegyzése. Sikeres leolvasás esetén a felderítőknek pont jár. Kombinálható csapatjátékkal is: két csapat küzd, a felderítők tőlük függetlenül tevékenykednek mindkét oldalon. Jó gyakorlat sniper posztra vágyakozóknak. A felderítők keveset, vagy egyáltalán nem lőnek.

