

Modalità e Obiettivi

TacticalEdgeSoftair:

Team Deathmatch:

- **Numero di Team:** 2
- **Basi:** Ogni team Utilizzerà come base uno dei due edifici designati agli estremi del campo campo.
- **Obiettivo:** Fare un numero di kill maggiore di quello del team avversario.
- **Descrizione:** Le squadre si affrontano liberamente nell'area di gioco. Ogni team ha una base dove è presente una GameBox. Ogni volta che un giocatore viene colpito deve ritornare alla base e premere sul pulsante della Box corrispondente al proprio Team.
- **Punteggi:** Ogni kill segnata conta un punto per la squadra. Al termine del game la squadra con il punteggio più basso vince.
- **Regolamento:** Ogni giocatore colpito deve rte. Le GameBox non possono essere spostate dalla base. Non è possibile segnare la morte per un altro giocatore.

Dominio:

- **Numero di Team:** Fino a 4
- **Basi:** Ogni team Utilizzerà come base uno dei due edifici designati agli estremi del campo campo o nel perimetro.
- **Obiettivo:** Conquistare la zona di Dominio e mantenere il controllo
- **Descrizione:** Le squadre dovranno cercare l'edificio con la GameBox al suo interno. Premendo sul pulsante corrispondente al proprio team ogni giocatore potrà avviare il conteggio del tempo di dominio. Se un team diverso conquista l'edificio può interrompere il dominio della squadra avversaria e iniziare il dominio della propria premendo sul pulsante corrispondente al proprio team.
- **Punteggi:** In questa modalità il team che avrà accumulato il maggior tempo di Dominio sarà quello che vince il game
- **Regolamento:** Ogni giocatore colpito deve tornare alla base. La GameBox non deve mai essere spostata dall'edificio obiettivo durante il game.

Conquista:

- **Numero di Team:** 2
- **Basi:** Ogni team Utilizzerà come base uno dei due edifici designati agli estremi del campo campo o nel perimetro.
- **Obiettivo:** : Conquistare le zone di Conquista e mantenere il controllo
- **Descrizione:** Le squadre dovranno cercare gli edifici con le GameBox al loro interno. Premendo sul pulsante corrispondente al proprio team ogni giocatore potrà avviare il conteggio del tempo di dominio. Se un team diverso conquista l'edificio può interrompere il dominio della squadra avversaria e iniziare il dominio della propria

premendo sul pulsante corrispondente al proprio team. Il tempo di conquista viene contato separatamente per ciascuna valigetta e sommato nel punteggio finale.

- **Punteggi:** In questa modalità il team che avrà accumulato il maggior tempo di Conquista sarà quello che vince il game
- **Regolamento:** Ogni giocatore deve tornare alla base. La GameBox non deve mai essere spostata dall'edificio obiettivo durante il game.

Trasporto di munizioni:

- **Numero di Team:** 2
- **Basi:** Il Team attaccante partirà da uno dei due edifici designati come base.
- **Obiettivo:**
 - Team A: Portare i rifornimenti di munizioni da una base all'altra.
 - Team B: impedire il trasporto o impossessarsi delle cassette di munizioni.
- **Descrizione:** Un Team dovrà portare le due casse di munizioni (Team A) da una base all'altra, l'altro team (Team B) deve impedirglielo. Ogni volta che un giocatore viene colpito deve ritornare al punto di respawn (una delle basi per il Team A, ingresso campo per il Team B) e premere sul pulsante della GameBox corrispondente al proprio team.
- **Punteggi:** Ogni kill segnata conta un punto per la squadra, ogni valigetta consegnata o rubata vale tanti punti quanti i giocatori dei team x2 per la squadra avversaria. Per esempio se i team sono da 10 persone la valigetta vale 20 punti. Al termine del game la squadra con il punteggio più basso vince.
- **Regolamento:** Ogni giocatore deve tornare alla base. La GameBox non deve mai essere spostata dall'edificio obiettivo durante il game.

Defuse:

- **Numero di Team:** 2
- **Basi:** Ogni team Utilizzerà come base uno dei due edifici designati agli estremi del campo campo o nel perimetro.
- **Obiettivo:**
 - Team A: Portare la GameBox nell'edificio obiettivo, innescarla e attendere il completamento del countdown di 5 minuti.
 - Team B: impedire l'innescata della GameBox o disinnescarla usando la chiave.
- **Descrizione:** Un Team (Team A) dovrà innescare presso l'edificio obiettivo la Bomba ossia la GameBox inserendo per tre volte la combinazione corretta mediante la pressione dei tasti corrispondenti ai led accesi in quel momento. Una volta innescata dovrà proteggere l'edificio obiettivo fino all'esplosione della bomba (Suono di 5 secondi prolungato e spegnimento di tutti i led). Il team avversario (Team B) deve impedire l'innescata della bomba presso l'edificio obiettivo o disinnescarla mediante la chiave.
- **Punteggi:** Vittoria diretta al termine del Per il team che ha portato a termine i corrispondenti obiettivi.

Supporti ai Game:

- Casse di munizioni:



- Game Box:



TACTICAL EDGE
SOFTAIR