

偽DELTA ゲーム内容

通常の殲滅戦、フラッグ戦も行いつつ、テスト的に以下の変わりゲームも行おうとおもいます。

① バルーンゾンビ戦

実戦的ではない遊び心の強いゲーム

- ・各チームで3名1mのライン付き浮上バルーンを肩より上に装着
- ・バルーン装着者は基本不死身となるがバルーンが割られると死亡判定となる。
- ・バルーンはFFであろうが自己不注意であろうが割れると死亡。
- ・バルーンを3ヶ全て割られる、もしくは割れてしまうとチーム敗戦となる。
- ・敗戦チームもしくは、勝者チームがバルーン3ヶ割れた時点で大きな声で「終了!」と声を出す。

② 敵陣戦略機器破壊ゲーム

フラッグ戦的要素が強いが、最終的にフラッグを撃ち落とすゲーム

- ・各スタート位置付近に黄色と赤のバルーンを自色カラーバルーンにて5ヶセット
このときのバルーンのラインは約1m前後とする
- ・スタートの合図で各チームは敵陣にある戦略機器とする敵陣カラーバルーンを破壊に向かう
- ・5ヶ全てを破壊された時点で敗北となる。
- ・勝敗が決まった時点で大きな声でみなにその旨伝える
このときの直ぐに伝えないと勝敗に左右するため必ずの事。

※使用する銃により破壊の困難さもあるかもしれないがその点も戦略として進んでください。

③ 敵重要人物死滅作戦

敵のメンバーに潜む重要人物を探し出し殲滅するゲーム

- ・各チームの3名に配布のLEDを銃に装着
この時、銃に装着できるメンバーを選択してください。
- ・スタートと同時に味方チームのLED装着重要人物を守りながら、敵の重要人物3名を探し抹殺を目指す。
- ・死亡判定のLED保持者は退場時に運営にそのLEDを渡し、どちらのチームかを報告
- ・先に3名が死亡のチームの敗戦となる

④ 機密資料回収作戦

フィールドに散らばった機密資料・・・それらを多く集めるゲーム

- ・フィールドに資料の目印となるLEDが散らばっています。
- ・スタートの合図で敵と交戦しつつもそのLEDを集めてまわります。
- ・例えば3個集めてその時点でHITを受けた場合、その手持ちのLEDを退場時に運営に渡します。
- ・HITと同時ぐらいのLEDゲットは無効とし、そのばにLEDを置いて退場です。
- ・殲滅もしくは、時間切れでゲームは終了ですが、勝敗はLEDの数で決め、
たとえ全員殲滅されていてもゲーム勝敗では勝つ場合もあります。

その他、上記内容、短時間で考えた内容のゲームです。

もしもの、イマイチゲームの可能性も無きにしも非ず・・・ですが、改良や新ゲームなど考えながら進めようとおもいます。

よろしく願いいたします。