



Scenariusze

Liczba możliwych scenariuszy rozgrywek paintballowych oraz ASG jest nieskończona. Wszystko zależy od kreatywności grupy. Istnieje jednak pewien kanon scenariuszy, które są najbardziej popularne. Z doświadczenia wiemy, że gwarantują dobrą zabawę i podnoszą adrenalinę. Oto kilka z nich:

Zwiad

Kilka 5 osobowych zespołów. Punkty kontrolne (tyle ile drużyn) dobrze oznakowane i porzucane na polu/hali. W każdym punkcie kontrolnym znajduje się pisak (każdy w innym kolorze). Gracze mają przymocowane (trwale - nie wolno odczepiać) do nadgarstka, bluzy lub do markerów/replik kartki, na których odnotowują pisakami obecność w punktach kontrolnych. Gra jest punktowana: 1 pkt. za każdy kolor na kartce gracza, 5 pkt. jeśli kartki całej drużyny są podpisane co najmniej dwoma kolorami (dwa punkty kontrolne), 5 pkt. za każdy kolejny (powyżej dwóch) kolor na kartkach całej drużyny, 2 pkt. za każdy kompletny (wszystkie kolory) karnecik poszczególnych graczy.

Mieszanka wybuchowa

Gra z limitem czasu. Gra, w której nie ma ani wygranych ani pokonanych. Gracze dzielą się na kilka drużyn trzy-osobowych. Każda "trójka" gra z każdą. Trafiony zawodnik schodzi do punktu kontrolnego. Kiedy w punkcie kontrolnym zbierze się trzech graczy powstaje nowa drużyna i włącza się do gry. I tak przez około 30 min.

Eksterminacja

Najbardziej popularny scenariusz. Tutaj gracze dzielą się na dwie drużyny. Każda z drużyn jest oznakowana. Zadaniem drużyn jest eliminacja wszystkich członków drużyny przeciwnej. Gra powinna być ograniczona czasowo. W momencie upływu czasu zwycięża drużyna, która wyeliminowała większą liczbę przeciwników.

Zdobywanie flagi przeciwnika

W grze udział biorą 2 zespoły. Każdy zespół ma swoją flagę. Wygrywa drużyna, która zdobędzie flagę przeciwnika i doniesie ją do swojej bazy. Jeśli zawodnik, który niósł flagę zostanie trafiony, zostawia ją w widocznym miejscu i opuszcza pole gry.

Obrona flagi

Udział biorą dwie drużyny. Pierwsza atakująca, druga broniąca. obrońcy wyznaczają swój teren i nie mogą go opuszczać. Atakujący wygrywają zdobywając flagę przeciwnika. obrońcy powstrzymują atak. Gra ma limit czasowy (Np. 20 min.). Po upływie ustalonego czasu atakującym nie uda się zdobyć flagi, wygrywają obrońcy.

Akcja ratunkowa

Udział biorą dwie drużyny. Gra polega na odbiciu zakładnika. Dwie drużyny - jedna zła (terroryści) porwala zakładnika, druga dobra (antyterroryści) odbija zakładnika. Jeżeli drużyna ratunkowa nie zdąży odbić zakładnika to przegrywa. Zakładnik nie może poruszać się, aż nie zostanie dotknięty przez "swojego" gracza. Do tego czasu terrorystom nie wolno strzelać do zakładnika. Zakładnik jest uratowany, jeżeli nietknięty powróci do swojej bazy.