

SPECIAL AIRSOFT FORCE



THE LAST WAR II

LEGENDA:

Kaip jau prisimenate iš praeitų metų žaidimo, teroristinė grupuotė atsispyrė **NATO** kariams ir užgrobė Europos centre esantį miestelį, tačiau to jiems buvo negana, ir jie nusprendė plėsti savo pajėgas. Galiausiai viename iš užgrobtų miestelių (*Švenčiai*) grupės sudėtyje kyla nesutarimai ir nuomonių išsiskyrimai, teroristinė grupuotė skyla į dvi dalis, ir pradeda kariauti tarpusavyje. Tik šį kartą ne dėl *teritorijos*, o dėl *išgyvenimo*. Prie vienos pusės prisideda civiliai, norėdami padėti užbaigti metus besitęsiantį karą, todėl kyla jų gaujos pavadinimas – „**Civils**“, likusieji ir toliau lieka ties pavadinimu – „**Terorists**“. Tačiau nepamirškime to fakto jog, teroristų branduolinis ginklas nuo praeitų metų taip ir liko nepanaudotas. Džiugina tas faktas, jog grupuotėms besikylant branduolinio ginklo komponentai buvo paslėpti tam tikruose sandėliuose, kurių buvimo vieta žinoma abejoms pusėms.

TIKSLAI:

- **Civils**: saugoti branduolinio ginklo komponentus, tam, kad ginklas nebūtų panaudotas.
Esant galimybei, civiliai gali patys surinkti dalis ir pristatyti jas į savo būstinę nukenksminimui.
- **Terorists**: surinkti visus branduolinio ginklo komponentus.
Teroristinė grupuotė nusiteikusi eilinį kartą panaudoti branduolinį ginklą, bet priešišškai nusiteikusi grupuotės dalis, sudarė sąjungą su vietiniais civiliais tam, kad galėtų sustabdyti visus karinius veiksmus *Švenčių* miestelyje.

SPECIFINĖS ŽAIDIMO TAISYKLĖS:

1. Teritorijos žemėlapyje **raudonais taškais** sužymėtos vietos, kuriuose galima pasikabinti savo komandos vėliavą. Pakabinus vėliavą, tą vietą bus galima naudoti kaip „mertviaką“. Vėliava turi būti pakabinta taip, kad **iš lauko pusės aiškiai matytųsi**, jog pastatas yra **užimtas**. Užimtą pastatą gali užkovoti ir kitos komandos nariai, tam reikia: **nukauti visus tame pastate esančius žaidėjus, nukabinti priešų vėliavą ir palikti gulėti toje pačioje vietoje**, bei **pakabinti savo spalvos vėliavą**. Jei užiminėjant pastatą jame yra žaidėjų, kurie laukia „respawno“, jie gali būti **paimti į nelaisvę**.

2. Į žaidėją pataikius šratui, jis skaitomas sužeistu. Būtina **atsigulti ant žemės** ir **šauktis mediko balsu** ar **radijo ryšiu**. Gydyti (bintu pervynioti sužeistą vietą) gali bet kuris komandos žaidėjas turintis **med. Paketą**.



SPECIAL AIRSOFT FORCE



THE LAST WAR II

Jei šaukiantis pagalbos per **5 minutes** niekas nepadeda, žaidėjas skaitomas nukautu ir **keliauja į bazę** (arba kitą užimtą pastatą) gydytis (gydymo trukmė: **15 minučių**).

Jei į pagydytą žaidėją pataikoma **antrą kartą**, jis skaitomas nukautu, ir **keliauja į bazę** (arba kitą užimtą pastatą) gydytis (gydymo trukmė: **15 minučių**).

3. Žaidėjai **gali būti paimti į nelaisvę**. Jei žaidėjas yra sužeistas, priešininkai gali transportuoti jį į savo bazę ir reikalauti atskleisti dominančią informaciją. Žaidėjas paimtas į nelaisvę **privalo** atsakyti į užduotą klausimą **teisingai**. Žaidėjui nežinant atsakymo, gali būti užduotas **kitas klausimas**. Atsakius į **vieną klausimą žaidėjas turi būti paleistas**, ir keliauti į savo bazę. Po tardymo atvykus į savo bazę **iš kart** galima **tęsti žaidimą**.

4. Branduolinio ginklo komponentai yra sudėti į dėžes, kurios yra užrakintos, jas atrakint galima tik **savo bazėse**. Radus dėžę, ją transportuoti gali tiek **vienas**, tiek keli **žaidėjai iš karto**. Žaidėjams nešant dėžę, naudoti ginklus galima, tačiau, jei nešant žaidėjas yra pašaunamas, jis gula ant žemės ir dėžė turi būti **palikta toje vietoje**.

5. Tankas – organizatorių naudojama transporto priemonė atstumam įveikinėti, į tanką galima šaudyti tik **pavieniu režimu**. Tankas skaitomas sunaikintu kai po juo numetama **dūminė granata**. Į organizatorius šaudyti griežtai draudžiama.

6. Naudoti garsines petardas griežtai draudžiama.



GERO IR SMAGAUS ŽAIDIMO!

