

【サバイバルゲームの大原則】

サバゲーは自己申告、ヒット確認、連携プレーなど、声の掛け合いやジャスチャーによる「リアルコミュニケーションゲーム」です。皆さんで協力し、事故やケガなく、楽しく一日過ごせるかどうか大切です。

注意事項

安全にゲームを楽しむために

- [1]破壊行為、危険行為(木に登る、飛び降りるなど)をしない。
- [2]フィールド内では絶対にゴーグルを外さない。
- [3]セーフティエリアでは、カラ撃ちや射撃をしない。
 - ※「セーフティエリア」が一番無防備で危険な場所です！
 - ガスガンはマガジンを抜いてください
 - 電動ガンはマガジンを抜く→出口の回収BOXに向けて1発撃つ→安全装置をかける
- [4]至近距離での乱射、跳弾狙いをしない。
 - ※至近距離で接触した場合は、ケガしない箇所をセミオートで撃つ、または自主ホールドアップで避ける、移動するなどの配慮を行ってください。
- [5]壁の上越し、銃(手)だけ突き出して撃たない。
 - ※壁越しやバリケード下、ドアの隙間からのめくら撃ちをしない。(弾の飛び先が分からない状態で撃たない)

ルールとマナー 楽しく一日を過ごすために

- [1]ゲームルールやレギュレーションは必ず守ること。
- [2]フィールドは現状維持が大原則。
 - ※設備(バリケード、ドア、その他すべての備品)を万が一破損してしまった場合は主催者にお知らせください。また各設備や、ゲーム道具の移動は行わないでください。
- [3]ゾンビ行為をしない。暴言をはかない。
 - ※この2つはサバゲーを楽しむための大原則です。上記の行為を発見した場合は主催者に申告してください。
- [4]ナイフアタック、フリーズコール、相手の銃に触れることは禁止(万が一触れた場合は双方ヒット)
 - ※相手(敵)に触れることは全面的に禁止です。フリーズコールは、本当に弾が出るかどうか不明、当たっていないのにヒット扱いなのか?など、線引きが難しいため、禁止とします。なお、相手が近ければ、ダメージの少ない箇所を撃ってください。



サバイバルゲーム ガイドブック [スタートアップ]

サバゲーコミュニティの決定版!

サバゲ〜る

<http://svgr.jp/>

ver.1.1 2010.09

GUN道場

<http://gundoujo.net/>

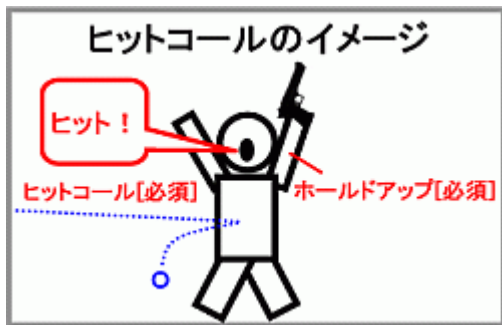
スタートアップ講座 ～ 初めてサバゲーに参加する方へ



【1】サバイバルゲーム (サバゲー) ってどんな遊び？

サバゲーは、専用のフィールドで、BB弾が撃てるエアガンを使って撃ち合うゲームです。

- ・さまざまなルールや条件の下で、主にチームで対抗して勝敗を競います。
- ・弾が当たる場所によっては、ケガをする可能性や危険性があります。(素肌は危険です)
- ・ケガをしないための安全装備の度合いや、実際のケガ・事故は、すべて自己責任となります。万が一に備え、保険証などを持参されることをお勧めします。

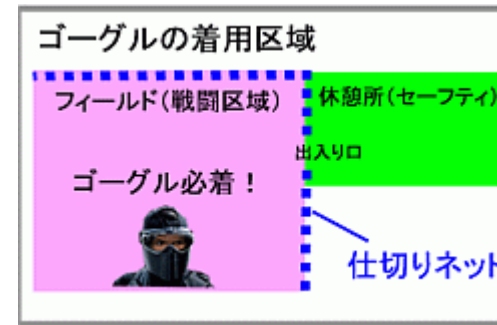


【2】当たったらどうするの？「ヒット」ってなに？

誰かの撃った弾が、1発でも自分(※)に当たったら戦死扱い=「ヒット」となります。

ヒットしたら、必ず大声で「ヒット！」と自己申告して、両手を上に上げながら(ホールドアップ)、セーフティエリアに帰還します。帰還時は出来る限り交戦区域を避け、物陰から出るときや、横断せざるを得ない場合は「ヒット通ります」などアピールしてください。

- ・被弾の箇所は身体全体および持ち物も対象。跳弾など、空中にある全てのBB弾に触れた場合や、味方から撃たれた場合もヒットです。
- ・当たった！と思ったら必ず申告してください。どんなに弱い弾や跳ね返りでも、正直に申し出るルールです。
- ・着弾を無視する行為はゾンビと呼ばれ、ゲームが成立しないため、注意を受けたり、退場となる場合があります。



【3】フィールド内ではゴーグルを外さない

ゴーグルは目を守るための必須アイテムです。フィールド内(戦闘区域)では、いつ弾が飛んできてもおかしくありませんので、フィールドに入ったときから出るまでは絶対にゴーグルを外さないでください。

- ・曇ってしまった等の場合は、一旦フィールドを退出してから拭くなどしてください。
- ・ゲームが終わっていても、フィールド内では外さないでください。
- ・セーフティエリア内は全員が無防備な状態のため、「マガジンを抜き」「銃の安全装置」をかけて、暴発させように注意してください。カラ撃ちも厳禁です。

■フィールド利用上の約束

アウトドアフィールドでは、必ず「生分解バイオBB弾」を使用してください。「生分解」の記載が無いものは、セミバイオ弾、プラスチック弾と呼ばれ、自然還元が難しいため、使用できません。

■ゲームバリエーションの例

フラッグ戦

2チームにわかれて、それぞれの陣地からスタートし、相手のフラッグ(ホイッスル)を制限時間内に取り合うルール。先にホイッスルを鳴らしたほうが勝利。チーム内ポジション(攻撃、防御など)の人数バランスを変えることで、攻略の仕方がまったく異なってくる。シンプルながら奥深い、人気のゲームルール。

大将(討伐)戦

各チームでリーダーを一人選び、敵のリーダーを倒せば勝利となるルール。互いに移動するため、搜索や追跡の要素が加わり、情報の共有(連携)も必要になる。リーダーにホイッスルを持たせて、戦死(ヒット)した際には合図する。

殲滅戦

2チームにわかれて、それぞれの陣地からスタートし、制限時間内に敵を全滅させたら勝利となるゲーム。終了時点での生き残り人数によって勝敗を決めることも可能。防衛するものが無いため、双方入り乱れての激しい混戦となる。