MagFed

Markierer und Ausrüstung

Alle MagFed-Markierer sind Replikas, also nach dem Vorbild real existierender Lang- und Kurzwaffen gefertigt. Auf dem Markt bewegen sich einige wenige Hersteller originärer MagFed-Markierer. Zudem bietet die Firma Tacamo Umbau-Kits für einige Replika-Markierer an, welche OOTB *ohne* Magazinzuführung auskommen. Eine extensive Ausführung über Magfed-Markierer, Hersteller und Magazintypen hat User Grave in diesem Artikel zusammengestellt.

Die Verwendung von Magazinen bedingt eine passende Transportmöglichkeit. In der Spielerschaft hat sich das Tragen einer Weste / Plattenträgers mit MOLLE-Bändern etabliert. An dieser werden die Magazinhalterungen und ggf. die Pressluftflasche befestigt. Weitere Taschen wie z.B. Sanipacks oder Granatentaschen (z.B. für Rauchgranaten) sind häufig auf den Feldern zu sehen und dienen (nebend der Funktion als Tasche) vor allem dem Verbreiten eines gewissen Flair.
In der Öffentlichkeit war 2008/2009 die Verwendung von Replikas, militärisch anmutender Ausrüstung und Tarnkleidung bei Paintballspielen Stein des Anstoßes. Da kein Nachweis erbracht werden konnte, dass simulationistisches Kriegsspiel langfristig negativen Einfluss auf die Gemütsverfassung der Spieler hat, legte sich der Protest gegen diese Spielart von Paintball.

Magazin und Low-Cap

Ein nicht geringer Teil der Spielweise bei MagFed-Runden entspringt der Mitführung von wenig Geschossen auf dem Feld und dem damit verbundenen sparsamen Einsatz. Die Magazine fassen je nach Typ zwischen 6 und 20 Schuss Paint. Abhängig von der Veranstaltung kann die Menge der mitzuführenden Geschosse pro Runde oder sogar pro Spieltag limitiert werden. Das bedeutet in der Praxis, dass jedem Spieler ein festgelegtes, unveränderliches Kontingent an Paint zu Beginn des Spieltages ausgehändigt wird.
Ist es aufgebraucht, verbleibt der Spieler ohne Paint, kann aber theoretisch weiter am Spielgeschehen teilnehmen.

Low-Cap Hopper sind solche, die keine originäre Magazinform haben, jedoch ein deutlich geringeres Fassungsvermögen aufweisen als gängige Hopper (ca. 200 Schuss). Hier reicht die Bandbreite von 10er-Röhrchen über Tac-Caps für das Cyclone Feed von Tippmann (10-30 Schuss) bis hin zu einem Winchester-Hopper (50 Schuss), welcher in die Feednecks von Turniermarkieren eingebracht werden kann.
Mit Verwendung dieser Hopper können beliebige Markierer ohne allzugroßen finanziellen Aufwand auf die Anforderungen von MagFed-/Low-Cap-Veranstaltungen umgerüstet werden. Dies ermöglicht z.B. Spielern mit Turniermarkierern die Teilnahme, ohne sich dafür ein weiteres Markierersetup zulegen zu müssen.

Streitpunkt Boxrotor
Unklar ist bis zum jetzigen Zeitpunkt der Status des Boxrotor (zur Dye DAM gehörend). Dieser Hybrid aus Magazin und Hopper fasst 200 Schuss Paint, hat ein eingebautes elektrisches Feed und ermöglicht entsprechend hohe Feuerraten. Gegner dieser Technololgie führen an, dass die Verwendung eines Boxrotor dem "Low-Cap"-Prinzip widerspreche, also dem Mitführen von wenig Geschossen um diese in einer eher taktischen Spielweise zu verwenden.
Befürworter, meist Simulationisten, halten dagegen, dass es sich bei den verwendeten Markierern ohnehin um Replikas handle und daher die Verwendung des Boxrotor bei der Darstellung z.B. eines MG-Schützen durchaus berechtigt sei.

Spielweise und Spielmodi

Grundsätzlich sind bei MagFed-Spielen alle gängigen Spielweisen und -modi möglich wie mit Turniermarkierern auch. Um dem Spiel einen zur Aufmachung passenden Rahmen zu geben, werden moderierte Spieltage oftmals in einzelne "Missionen" eingeteilt, für deren erfolgreiche Beendung es Punkte gibt.

Diese Missionen können jedweden Inhalt haben. Neben *Team Deathmatch* und *Capture the Flag* sind der Transport von Gegenständen von oder zum Spawn-Punkt oder das Erreichen eines bestimmten Punktes auf dem Gelände (verbunden mit einer kleinen Aufgabe dort) häufige Szenarien.