

Spielhilfe

STANDARD

(Jeder gegen Jeden, Duo, Teamspiel)

Special Points:
+1 pro Treffer
+5 pro Nova-Splitter

Erziele die meisten Punkte

Das Erreichen der höchsten Punktzahl ist das Ziel aller Standardspiele. Ein Treffer bringt hierbei 100 Punkte, hingegen kostet das Treffen eines Teamkameraden 50 Punkte und führt zur eigenen Deaktivierung.

Um Zusatzpunkte zu erreichen, können **die Nova-Splitter** genutzt werden. Diese benötigen drei Treffer in Folge um aktiviert zu werden und bringen je einen Bonus von 601 Punkten. Jeder Spieler kann während einer Mission alle vier Nova-Splitter für sich aktivieren.

Wiedereinstieg

Nach einem Treffer durch einen Gegner wird ein Spieler für **sechs Sekunden deaktiviert**. Je nach Level ist dieser vor der Reaktivierung wieder früher verwundbar (Reset-Time). Nach einem Treffer ist ein Rückzug entsprechend ratsam. Alle Spieler verfügen über unbegrenzt Leben und Phaserladungen.

Level, Spezialfähigkeiten und Special-Points

Mit dem eigenen Fortschritt steigt jeder Spieler im Level auf (siehe Levelaushang). Dieses ermöglicht unter anderem den Einsatz von **Bonusfähigkeiten** (Ihr Einsatz kostet meist Special Points). Zum Levelaufstieg muss eine gewisse Anzahl Missionen absolviert und ein Punktedurchschnitt gehalten werden.

Folgende Spezialfähigkeiten sind in Standardmissionen verfügbar:



Schnellfeuer (100 Ladungen)

Nach 3 Treffern in Folge wird Schnellfeuer automatisch aktiviert. Die Geschwindigkeit des Phasers erhöht sich massiv. Der Auslöser kann hierbei gedrückt gehalten werden, um eine sehr schnelle Feuerrate zu nutzen.



Unverwundbar (10 Sekunden) ▶ ab Level 2

Nach 5 Treffern in Folge wird Unverwundbarkeit automatisch aktiviert. Solange diese aktiv ist, kann der jeweilige Spieler nur durch Raketen und die Nuke deaktiviert werden. Trotz der Fähigkeit bringt er Punkte für Andere.



Vergeltung (3+1 Special Points) ▶ ab Level 3

Vergeltung bringt einen Spieler direkt zurück ins Spiel. Hierfür muss er nach seiner Deaktivierung die Sondertaste 2 Sek. gedrückt halten, um sofort wieder aktiviert zu werden. Jeder Einsatz kostet einen Special Point mehr.



Raketen (5 Special Points) ▶ ab Level 4

Raketen müssen auf Spieler (ab Level 4) im Vorfeld aufgeschaltet werden - es piept. Bei einem durchgehenden Signalton kann der Auslöser gezogen werden. Jede erfolgreich gesetzte Rakete bringt jeweils **500 Punkte**.



Zurücksetzen (6 Special Points) ▶ ab Level 5

Durch Zurücksetzen können deaktivierte Spieler noch einmal getroffen werden. Das Ziel muss hierfür mit dem Phaser erfasst sein. Anschließend muss die Sondertaste 2 Sek. gedrückt werden.



Nuke (20+10 Special Points) ▶ ab Level 6

Die Nuke deaktiviert alle Spieler ab Level 6 und bringt **1200 Punkte**. Zum zünden muss die Sondertaste 2 Sek. gedrückt werden. Anschließend darf der Spieler für 5 Sek. nicht deaktiviert werden.