

# LEVELSYSTEM

## Levels & Achievements

### LEVEL 1

#### ⚡ SCHNELLFEUER

Markiere **zwei Spieler in Folge**, dann kannst du mit **5 Schuss/Sek** phasern, bis du getroffen wirst oder 100 Schuss aufgebraucht sind. Danach benötigst du **drei Markierungen** in Folge um **Schnellfeuer** zu erlangen, dann **vier Markierungen** bis zum Rest der Mission.

**LEVEL 1** —→ **LEVEL 2**  
→ vier Spiele mit 0 2.000 Punkten

### LEVEL 2

#### ⚡ UNVERWUNDBARKEIT

Markiere **fünf Spieler in Folge** und du wirst für **10 Sek unverwundbar**. Diese Begrenzung gilt für das gesamte Spiel.

Als besonderen Bonus erhältst du **Schnellfeuer** automatisch dazu.

**LEVEL 2** —→ **LEVEL 3**  
→ vier Spiele mit 0 3.500 Punkten

### LEVEL 3

#### ⚡ PAYBACK

**HANDICAP:** Wer Teamkollegen phasert, wird nun selbst deaktiviert und bekommt 50 Punkte abgezogen.

**HANDICAP:** Markiere Spieler aus niedrigeren Levels doppelt.

**Payback** erlaubt es dir, ins Spiel **sofort wieder einzusteigen**, nachdem du deaktiviert wurdest. Halte dazu einfach **2 Sek den Triggerknopf** gedrückt.

Jede **Payback**-Aktivierung kostet **fünf Spezialpunkte<sup>1</sup>** von deinem Spezialpunktekonto.

**LEVEL 3** —→ **LEVEL 4**  
→ vier Spiele mit 0 5.500 Punkten

### LEVEL 4

#### ⚡ MISSILE

**HANDICAP:** Markiere Spieler aus niedrigeren Levels mehrfach.

Sobald du **zehn Spezialpunkte<sup>1</sup>** gesammelt hast, kannst du die Fähigkeit **Missile** benutzen. Die Weste teilt dir akustisch mit, wenn die **Missile** zur Verfügung steht.

**Visiere dazu einen Spieler ab Level 4** an und es ertönen Signalgeräusche. Nach dem dritten und höchsten Signal **schickst du die Missile los**. Du erhältst **500 Punkte** und dein Widersacher ist deaktiviert.

Übrigens: Alle Fähigkeiten aus darunterliegenden Levels stehen dir weiterhin zur Verfügung.

**LEVEL 4** —→ **LEVEL 5**  
→ vier Spiele mit 0 8.000 Punkten

### LEVEL 5

#### ⚡ SCHUSSFREQUENZ

**HANDICAP:** Markiere Spieler aus niedrigeren Levels mehrfach.

Du erhältst eine höhere Standard-Schussfrequenz. Sie liegt ab sofort bei **fünf Schuss/Sek**.

**LEVEL 5** —→ **LEVEL 6**  
→ vier Spiele mit 0 10.000 Punkten

### LEVEL 6

#### ⚡ NUKE

**HANDICAP:** Markiere Spieler aus niedrigeren Levels mehrfach.

Eine gezündete **Nuke deaktiviert alle Spieler** ab Level 6.

Sobald du 20 (bis 50) Spezialpunkte gesammelt hast, signalisiert dir die Weste, dass du die **Nuke** einsetzen kannst.

Halte den vorderen **Trigger nun 2 Sek gedrückt** und bleibe anschließend für **3 Sek aktiviert**, um die Nuke abzufeuern.

Du bekommst **500 Punkte je Nukezündung** und zusätzlich 101 Punkte je Personenmarkierung.

**LEVEL 6** —→ **LEVEL 7**  
→ vier Spiele mit 0 13.500 Punkten

### LEVEL 7

#### ⚡ SCHNELLER EINSTEIGEN

**HANDICAP:** Markiere Spieler aus niedrigeren Levels mehrfach.

Als Level-7-Spieler wirst du **immer zwei Sek früher reaktiviert**.

**Schnellfeuer** wird ersetzt durch **Burstfire** mit **extrem hoher Schussfrequenz** bis 30 Schuss aufgebraucht sind.



#### <sup>1</sup>SPEZIALPUNKTE (SP):

Spezialpunkte sind Zahlungsmittel für besondere Fähigkeiten. Sie werden während des Spiels auf dem SP-Konto gesammelt. Dieses wird nach dem Spiel zurück auf »null« gesetzt.

**Verdienste:** 5 SP je Targetaktivierung; 1SP je Personenmarkierung

**Kosten:** 5 SP pro Payback; 10 SP pro Missile; 20 bis 50 SP pro Nuke

# PUNKTE & WERTUNG

## Punkte & Handicaps

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6	Level 7	Level 8
Level 1 trifft ...	100 Pkt	110 Pkt	120 Pkt	130 Pkt	140 Pkt	150 Pkt	160 Pkt	170 Pkt
Level 2 trifft ...	90 Pkt	100 Pkt	110 Pkt	120 Pkt	130 Pkt	140 Pkt	150 Pkt	160 Pkt
Level 3 trifft ...	80 Pkt@2x	90 Pkt@2x	100 Pkt	110 Pkt	120 Pkt	130 Pkt	140 Pkt	150 Pkt
Level 4 trifft ...	70 Pkt@2x	80 Pkt@2x	90 Pkt	100 Pkt	110 Pkt	120 Pkt	130 Pkt	140 Pkt
Level 5 trifft ...	60Pkt@3x	70 Pkt@2x	80 Pkt@2x	90 Pkt	100 Pkt	110 Pkt	120 Pkt	130 Pkt
Level 6 trifft ...	50Pkt@3x	60Pkt@3x	70 Pkt@2x	80 Pkt	90 Pkt	100 Pkt	110 Pkt	120 Pkt
Level 7 trifft ...	40Pkt@5x	50Pkt@4x	60Pkt@3x	70 Pkt@2x	80 Pkt	90 Pkt	100 Pkt	110 Pkt
Level 8 trifft ...								

## Specials

	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5	Level 6	Level 7	Level 8
Schussfrequenz	<b>3/sek</b>	<b>3/sek</b>	<b>4/sek</b>	<b>4/sek</b>	<b>5/sek</b>	<b>5/sek</b>	<b>5/sek</b>	
Hits für Schnellfeuer	<b>2-4</b>	<b>2-4</b>	<b>2-4</b>	<b>2-4</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	
⚡ Schnellfeuer Schusslimit	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>20</b>	<b>40</b>	
Team Protect	ja	ja	nein/-50 Pkt	nein/-50 Pkt	nein/-50 Pkt	nein/-50 Pkt	nein/-50 Pkt	
Down Time Save	<b>6 sek</b>	<b>6 sek</b>	<b>6 sek</b>	<b>6 sek</b>	<b>5 sek</b>	<b>5 sek</b>	<b>4 sek</b>	
⚡ Unverwundbarkeit	---	---	---	---	---	---	<b>5 SP</b>	
⚡ Payback	---	---	<b>5 SP</b>	<b>5 SP</b>	<b>5 SP</b>	<b>5 SP</b>	<b>5 SP</b>	
⚡ Missile	---	---	---	<b>10 SP</b>	<b>10 SP</b>	<b>10 SP</b>	<b>10 SP</b>	
⚡ Nuke	---	---	---	---	---	<b>20-50 SP</b>	<b>20-50 SP</b>	

<sup>1</sup>SP = SPEZIALPUNKTE **Verdienste: 5 SP** je Targetaktivierung; **1SP** je Personenmarkierung