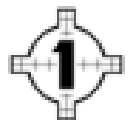







LASERTAG HAMELN LEVELSYSTEM

							LOLA
LEVEL BEZEICHNUNG	LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3	LEVEL 4	LEVEL 5	LEVEL 6	LEVEL 7
DURCHSCHNITTPUNKTE	0 PUNKTE	2500 PUNKTE	4500 PUNKTE	6000 PUNKTE	9000 PUNKTE	11000 PUNKTE	14500 PUNKTE
ANZAHL SPIELE	0 SPIELE	4 SPIELE	8 SPIELE	12 SPIELE	16 SPIELE	20 SPIELE	24 SPIELE
PHASER GESCHWINDIGKEIT	3 SCHUSS PRO SEKUNDE	3 SCHUSS PRO SEKUNDE	3 SCHUSS PRO SEKUNDE	3 SCHUSS PRO SEKUNDE	4 SCHUSS PRO SEKUNDE	5 SCHUSS PRO SEKUNDE	5 SCHUSS PRO SEKUNDE
POWER UP	SCHNELLFEUER	UNVERWUNDBARKEIT	PAYBACK	MISSILE	RESET	NUKE	
	Man kann Schnellfeuer erhalten indem man 2 Spieler nacheinander markiert. Sie behalten Schnellfeuer bis sie getroffen wurden. Jedes Mal, wenn Sie Schnellfeuer durch eine Deaktivierung verlieren, wird es schwerer Schnellfeuer wieder zu erhalten. Da die Anzahl der Spieler, die Sie dazu in Reihenfolge markieren müssen, ohne selbst getroffen zu werden, bis auf ein Maximum von 4 ansteigt.	Wenn Sie 5 Gegenspieler in Reihenfolge deaktivieren, ohne selbst getroffen zu werden, werden Sie für 10 Sekunden unverwundbar. Während dieser Zeit können Sie nicht deaktiviert werden, doch andere Spieler können immer noch Punkte erzielen, indem sie Sie während dieses Zeitraums markieren.	Payback erlaubt es Ihnen sofort wieder ins Spiel einzusteigen, nachdem Sie deaktiviert wurden. Dazu muss einfach die Spezialtaste an ihrem Phaser für 2 Sekunden betätigt werden.	Durch Missiles erhalten Sie sehr viel mehr Punkte, allerdings müssen Sie gut spielen, um diese zu erhalten. Ihre Weste wird Ihnen mitteilen, wenn Sie genügend Spezial-Punkte erhalten haben und Missiles zur Verfügung stehen. Zielen Sie auf den Spieler, warten Sie, bis Sie den dritten Signalton hören und ziehen sie dann den Abzug, um eine Missile loszuschicken.	Reset erlaubt Ihnen Spieler zu markieren, sogar wenn diese deaktiviert sind. Ihre Weste wird Sie darüber informieren, wenn Reset zur Verfügung steht. Um Reset zu aktivieren, müssen sie die Spezialtaste für 2 Sekunden gedrückt halten.	Nukes deaktivieren alle Level 6 Spieler in der Arena, egal, wo sie sich befinden. Ihre Weste wird Ihnen mitteilen, wenn die Nuke zur Verfügung steht. Drücken Sie die Spezialtaste für 2 Sekunden, um sie zu starten. Bleiben Sie für weitere 3 Sekunden aktiviert, bis die Nuke ihr Ziel erreicht.	Spieler die Level 7 erreichen steigen ab sofort grundsätzlich eine Sekunde früher wieder ins Spiel ein nachdem sie getroffen wurden. Zudem erhöht sich die Munitionsanzahl von Burstfire auf 30 Schuss pro Aktivierung der Fertigkeit.
KOSTEN SPEZIAL PUNKTE			5 PUNKTE	5 PUNKTE	5 - 10 PUNKTE JE NACH SPIELERZAHL	20 - 50 PUNKTE JE NACH SPIELERZAHL	
SCHNELLFEUER AKTIV	2 3 4 DEAKTIVIEREN	2 3 4 DEAKTIVIEREN	2 3 4 DEAKTIVIEREN	2 3 4 DEAKTIVIEREN	1 DEAKTIVIEREN	1 DEAKTIVIEREN	1 DEAKTIVIEREN
SCHNELLFEUER MUNITION	200 SCHUSS	200 SCHUSS	200 SCHUSS	200 SCHUSS	12 SCHUSS	15 SCHUSS	30 SCHUSS
HANDICAP	KEINS	KEINS	SPIELER, DIE LEVEL 3 UND MEHR ERREICHEN DEAKTIVIEREN SICH SELBST. WENN SIE IHRE TEAMMITGLIEDER MARKIEREN	LEVEL 4 SPIELER MUESSEN LEVEL 1 UND 2 SPIELER ZWEI MAL MARKIEREN	LEVEL 5 SPIELER MUESSEN LEVEL 1 UND 2 SPIELER DREI MAL MARKIEREN	LEVEL 6 SPIELER MUESSEN LEVEL 1 UND 2 SPIELER DREI MAL SOWIE LEVEL 3 SPIELER ZWEI MAL MARKIEREN UM SIE ZU DEAKTIVIEREN	LEVEL 7 SPIELER MUESSEN LEVEL 1 UND 2 SPIELER DREI MAL SOWIE LEVEL 3 SPIELER ZWEI MAL MARKIEREN UM SIE ZU DEAKTIVIEREN
<p>MAN BEKOMMT 1 SPEZIAL-PUNKT FUER DAS DEAKTIVIEREN EINES GEGENSPIELERS UND 5 FUER DAS DEAKTIVIEREN EINES TARGETS</p>			<p>DIE DURCHSCHNITTPUNKT-ZAHL SOWIE DIE ANZAHL DER SPIELE WIRD NUR IN STANDARD SPIELEN GEWERTET</p>			<p>STANDARTSPIELE SIND TEAM - JEDER GEGEN JEDEN - PARTNERS</p>	