

QUANTUM LASERTAG

Spielmodies

Capture the Flag: (Laserforce oder Lasermaxx)

- Jedes Team hat eine eigene Flagge.
- Durch dreimaligem markieren des gegnerischen Targets, nimmt derjenige die Gegnerische Flagge auf. Seine Weste hört dann auf zu blinken und leuchtet dauerhaft. So lange wie er die Flagge trägt.
- Das Gegnerteam kann jetzt versuchen die Flagge zurück zu holen. Dafür muss es versuchen den gegnerischen Flaggenträger 2mal zu treffen. Erst dann verliert dieser die Flagge und diese kehrt zurück zur eigenen Teambase (Target).
- Um die Flagge komplett geklaut zu haben, muss die gegnerische Flagge bis zur eigenen Teambase zurück gebracht werden. Dafür muss der Flaggenträger drei mal auf die eigene Teambase feuern.
- Für jede geklaute Flagge bekommt derjenige der die Flagge geklaut hat und dessen Team 10Frag.
- Um einen gegnerischen Spieler auszuschalten, muss dieser 5 mal in Folge markiert werden, da jeder ein Schild hat, was 5Treffer aushält und sich auch schnell wieder aufläd. Für das deaktivieren eines Gegenspielers erhält man normal 100 Punkte.
- Für das ausschalten eines Gegenspielers, erhält man aber nur einen Frags. Das Ziel ist es deshalb ganz klar, das klauen der Flagge!
- Raketisieren möglich und zerstört direkt den Gegner. Man erhält 500 Punkte beim raketisieren und 5 Specs. Zum raketisieren muss der Gegenspieler mindestens 3 Sekunden im Visier sein.

Shadows: (Laserforce)

- Westenbeleuchtung kann mit dem Spezialknopf aus und wieder an geschaltet werden. 3Sekunden gedrückt halten.
- Wenn man im Tarnmodus ist, geht nur noch Raketenschuss (3Sekunden jemanden im Visier haben vorm abdrücken).
- Jeder hat 100% Shield. Jeder Treffer nimmt 20%. Das Shield regeneriert sich alle ca. 5 Sekunden wieder um 20%.
- Derjenige, der die letzten 20% abschießt bekommt die Punkte.
- Raketisieren eliminiert 100%
- Den Modus gibt es als Solo oder Team
- Beim Team weiß man erst wenn man den Gegner anvisiert, ob er Gegner oder Teammitglied ist (Warnton ertönt)

QUANTUM LASERTAG

Spielmodies

Color Conquest(Laserforce)

Wenn das Spiel startet, dann wird jeder Spieler irgendeinem Team zugeordnet. Die Anzahl der Teams hängt von der Anzahl der Spieler ab. Nachdem jeder einem Team zugeordnet wurde, hat jeder 3 Leben. Derjenige der einem Spieler das letzte Leben klaut, bekommt ein Leben extra und hat seinen Gegenspieler erobert. Dieser wechselt dann in das Team, was das letzte Leben geklaut hat. Jeder Spieler kann sich einmal pro Runde an jedem Target drei neue Leben holen. Wenn es nur noch ein Team gibt, werden wieder alle einem Team zufällig zugeordnet und das Spiel beginnt von vorne. Ziel ist es möglichst selten erobert zu werden.

Fugitives

: (Laserforce)

- Es gibt Polizisten und Gefängnisflüchtlinge
- Jeder Spieler hat begrenzt Leben. Bei jedem Treffer verliert man ein Leben.
- Ziel ist es alle Leben der Gegenspieler zu eliminieren
- Die Targets geben Bonusleben
- Es sollten mehr Flüchtlinge als Polizisten geben (jemand erfahrener), Polizisten betreten die Arena zuerst. Alle anderen starten im Briefing
- Wenn ein Spieler längere Zeit niemand anderes trifft, verliert er ein Leben. Die Weste wird Ihnen mitteilen, wenn die Zeit kritisch wird
- Die Anzahl der Leben der einzelnen Spieler hängt davon ab, wie viele Spieler teilnehmen und welches Level sie spielen
- Flüchtlinge haben Payback als Spezialfähigkeit. Kostet aber bei Aktivierung 10 Spezialpunkte
- absolut kein Jagen der Flüchtlinge erlaubt. Sie haben es schwer genug

Spielmodies

Dark silent solo night (Lasermaxx)

Ist empfohlen mit Lasermaxx zu spielen, da Ihr dabei eine Taschenlampe am Phaser habt. Diese werdet Ihr brauchen. Denn bei „Dark silent solo night“ sind alle Lampen in der Arena aus und auch die Westenbeleuchtungen bleiben aus. Ihr seht sozusagen nichts. Deshalb ist der Modus auch nur als Einzelspieler und nicht im Team möglich. Ein spannender Spielmodus der das Adrenalin hoch treibt und für einige Schockmomente sorgt. Spielen könnt Ihr den Modus entweder komplett ohne Musik oder mit einer Horror-Schocker-Musik.

Space Marines (nur mit Laserforce)

Ein sehr strategischer Spielmodus. Jedes Team besteht aus 4 unterschiedlichen Charakteren. Diese haben verschiedene Fähigkeiten.

Der Commander: Er kann wenn er genügend Specs gesammelt hat eine Nuke zünden. Daraufhin deaktiviert er alle Spieler, die sich im Umkreis von 20m befinden.

Der Scout: Er kann sich über den Spezialknopf am Phaser unsichtbar machen. Wenn er in den Tarnmodus wechselt, kann er aber keine normalen Schüsse abgeben, sondern nur noch Raketenschüsse. Dafür muss er seinen Gegenspieler aber 3 Sekunden lang im Visier haben.

Munitionsträger: Er hat eine entscheidende Rolle. Denn all seine Mitspieler haben begrenzte Munition. Durch das markieren des Mitspielers, versorgt der Munitionsträger seine Mannschaft mit frischer Munition.

Das schwere Geschütz: Er sollte immer wissen wo sich der Munitionsträger aufhält, denn er hat dauerhaft Schnellfeuer. Seine Munition (50Schuss) sind schnell aufgebraucht.

Spielmodies/Variationen

Neben dem klassischen Teamspiel, bei dem Ihr bis zu 6 verschiedene Teams bilden könnt und der Solovariante, bei der jeder für sich spielt, gibt es noch eine Reihe von anderen Spielmodies. Die witzigsten sind auf den folgenden Seiten erklärt.

Darüber hinaus, habt Ihr die Möglichkeit, verschieden Einstellungen für euer Spiel selbst zu bestimmen.

Zum Einen habt Ihr die Wahl eures Spielsystems. Lasermaxx oder Laserforce.

Laserforce ist das komfortablere System, das gerade kleineren Menschen und Anfängern mehr zusagt. Über die Membercard bietet es viele Möglichkeiten verschiedene Missionen zu meistern und seine Fähigkeiten aufzustocken. Hier könnt Ihr mit 24 Personen gleichzeitig spielen.

Lasermaxx ist das präzisere Spielsystem, was häufig von erfahreneren Spielern bevorzugt wird. Maximal 14 Spieler möglich.

Als nächstes könnt Ihr eure Arena auswählen. Es gibt drei verschieden Arenen mit unterschiedlicher Größe, die alle miteinander kombiniert oder separiert werden können. Je nach Gruppengröße können wir euch hier eine Empfehlung abgeben. Die Arenen sind in verschieden Themen gegliedert.

Die Höhle mit 550m² ist die älteste Spielfläche. Sie ist relativ offen gehalten.

Der Jungle hat ca. 200m² und ist sehr eng verwinkelt.

Die Stadt bietet ebenfalls 550m² Platz und ist auch relativ verwinkelt.

Zuletzt könnt Ihr die Atmosphäre bestimmen. Nur Schwarzlicht oder doch etwas Discoflackern? Vielleicht einen Darkmode bei dem die gesamte Beleuchtung ausgeschaltet ist. Ihr habt die Wahl

Spielmodies

Zombies vs. Survivors: (Laserforce)

- Zombie hat 50 Leben
- Survivors haben 55 Leben
- Der Zombie muss jeden Survivor 2 mal treffen. Dann verliert der Survivor 10 Leben.
- Wenn der Überlebende einen Zombie trifft, verliert dieser 1 Leben
- Durch einen Bazookaschuss vom Zombie verliert der Survivor direkt alle Leben. (3 Sekunden den Gegner anvisieren und dann abdrücken ist Bazooka)
- Durch einen Bazookaschuss von einem Survivor verliert der Zombie 10 Leben
- Wenn der Survivor keine Leben mehr hat, dann mutiert er zu einem Zombie. In der Zeit in der er mutiert, hat er die Möglichkeit über den Spezialknopf am Phaser ein Medipack zu nutzen und erhält dafür weitere 50 Leben. An jedem Target kann man durch 3 Treffer in Folge ein weiteres Medipack erhalten.
- Das Spiel endet wenn alle Zombies sind oder die Survivors den Zombie erledigt haben.
- Die verschiedenfarbigen Survivors können sich auch gegenseitig ausschalten und erhalten dafür Punkte.

Timewarp: (Laserforce)

- Jeder startet mit begrenzter Zeit. Wie viel Zeit hängt vom Level ab.
- Man kann sich Zeit erspielen, wenn man Gegner eliminiert, Targets zerstört oder Spezialfähigkeiten einsetzt.
- Wenn man genügend Specs erspielt hat, dann kann man über die Spezialtaste sich wieder Zeit aufladen.
Wie viel hängt von den Specs ab.