

# ***Spielvarianten***

## STANDARD TEAM

... ist eines der meistgespielten Spiele weltweit. Ziel des Spiels ist, so viele Ziele (Targets) zu treffen wie möglich, um die meisten Punkte zu sammeln. Die Spieler können nur Spieler eines fremden Teams taggen. Die Farben der Westen sind prinzipiell durch ihre Anordnung in der „Garderobe“ festgelegt. Es ist wichtig, nicht mehr Teams auszuwählen als auch am Spiel teilnehmen sollen, weil nur maximal die ersten drei Teams auf dem Scoreboard erscheinen. Die Zahl der Leben und die Munition sind unbegrenzt, das Spiel endet nach der festgelegten Zeit. Die Spieler können jeden Spieler der gegnerischen Teams taggen und umgekehrt getaggt werden. Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich zu sammeln und die Konkurrenz auszuschalten.

## STANDARD SOLO

... gehört auch zu den Klassikern weltweit. Es müssen auch durch das Treffen möglichst vieler Ziele (Targets) Punkte gesammelt werden aber es gibt keine Teams. Die Farben der Westen sind prinzipiell durch ihre Anordnung in der „Garderobe“ festgelegt, können aber nach Belieben neu ausgewählt werden. So kann z.B. jede Weste eine andere Farbe, oder alle Westen die gleiche Farbe haben. Die Zahl der Leben und die Munition sind unbegrenzt, das Spiel endet nach der festgelegten Zeit. Die Spieler können jeden anderen Spieler taggen und auch von jedem getaggt werden. Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich zu erreichen und die Konkurrenz auszuschalten.

## BASE FLAGS

... wird in Teams gespielt. Punkte erreichen die Teams indem sie gegnerische Bases taggen. Jeder Spieler muss an der Base des eigenen Teams beginnen, um sich „aufzuladen“. „Aufgeladene“ Spieler erhalten ein Leben und müssen dann gegnerische Bases aufsuchen und taggen, wofür es einen Punkt gibt. Sobald er selbst getaggt wird muss er zur eigenen Base zurückkehren und sich neu „aufladen“. Nach jeder Runde ändern die Bases ihre (Team-)Farbe, so dass jedes Team seine neue Base finden muss, um sich dort aufzuladen. Jedes Spiel umfasst ein bis drei Runden.

## BASE CLONES

... basiert auf der Standard-Solo Spielweise, aber alle Bases verhalten sich wie eine einzige. Wenn ein Spieler eine Base taggt, reagieren alle Bases in der Arena, als wären sie selbst getaggt worden. Spieler, die sich zu diesem Zeitpunkt in der Nähe einer Base befinden, werden deaktiviert. Der Spieler, der die Base zerstört hat, erhält die Punkte.

## BATTLEFORCE

... ist ein Rollenspiel, das Solo oder im Team gespielt werden kann. Der Spieler hat verschiedene Fähigkeiten, je nachdem, welche Rolle er wählt. Beispielsweise erhält ein Sniper (Scharfschütze) 0,5 Schuss pro Sekunde und 150 Punkte pro Tag (Treffer), egal an welcher Stelle er den Gegner trifft. Ein Geheimagent hat zwei Schuss pro Sekunde mit unterschiedlicher Punktzahl, abhängig von der getroffenen Stelle verfügt aber zusätzlich den Stealth Mode (Tarnkappenmodus, d.h. sein Pack leuchtet nicht).

## BUDDIES

... ist eine Variante des Standard-Team-Spiels: Dabei sind Spieler der selben Farbe „Buddies“ (Freunde). Das heißt, wird ein Spieler eines Teams bzw. einer Farbe deaktiviert, werden auch alle anderen Spieler dieses Teams bzw. dieser Farbe deaktiviert. Buddies spielt man am besten mit zwei bis vier Spielern pro Team.

## CAPTURE THE FLAG

Hier müssen die Spieler versuchen, die Flagge der Gegner zu bekommen und damit zu ihrer eigenen Base zurückzukehren. Jedes Team muss sowohl offensiv (die gegnerische Flagge erkämpfen) als auch defensiv (die eigene Flagge schützen) zusammenarbeiten. Wenn ein Spieler die gegnerische Flagge „aufgehoben“ hat, indem er die gegnerische Base getaggt hat, muss er die Flagge zu seiner eigenen Base bringen, um sie endgültig zu erobern. Ein Spieler kann die Flagge jedoch nur erobern, wenn sich die eigene Flagge in der Base befindet. Solange also beide Teams die jeweils gegnerische Flagge tragen, kann keines der Teams die fremde Flagge in der eigenen Base abgeben, um sie zu erobern. Vorher muss das Team die eigene Flagge zurückerobert, indem sie den Spieler, der sie trägt, taggt.

## CAPTURE

Spieler müssen andere Spieler gefangen nehmen, um Punkte zu erzielen. Ein getaggtter Spieler gilt als gefangen. Seine Schultern blinken nun rot und weiß. Solange er gefangen ist, kann der Spieler keine Gegner taggen. Am Ende der Runde erhält der Spieler für jeden Gegner, den er zu diesem Zeitpunkt noch gefangen hält, 200 Punkte. Ein gefangener Spieler kann erst selber wieder taggen, wenn der Spieler, der ihn gefangen hält, selbst gefangen wird. Ein Spieler kann nur von einem Gegner zur Zeit gefangen gehalten werden. Darum wird diese Spielvariante bei mehreren etwa gleichstarken Spielern empfohlen. Nach einer bestimmten Zeit (Option Round Length) werden alle Packs zurückgesetzt, so dass nun alle Spieler wieder frei sind.

## COLOR RANKED SOLO

... ist eine Variante des Standard Solo-Spiels. Ziel des Spiels ist es, so viele Target Zones wie möglich zu taggen, um der Spieler mit den meisten Punkten zu werden. Jedes Mal, wenn sich der Rang eines Spielers (in der Liste aller aktiven Spieler) ändert, wechseln seine Weste und sein Phaser die Farbe, um die neue Position anzuzeigen. Die Reihenfolge basiert auf dem Farbspektrum, rote Packs sind ganz oben, lila Packs ganz unten auf der Liste. Leben und Munition sind unbegrenzt, das Spiel endet nach der festgelegten Zeit. Die Spieler können jeden anderen Spieler taggen und auch von jedem getaggt werden. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu erzielen, die Konkurrenz auszuschalten und das Spiel mit einem roten Pack zu beenden, um die Nummer 1 zu werden.

## COMMANDERS

... ist eine Variante des Standard-Team-Spiels. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Target Zones des gegnerischen Teams zu taggen. Jedes Team hat einen Commander – wird dieser getaggt, gibt es Bonuspunkte. Der erste Spieler, der seinen Phaser fünf Mal aktiviert, wird der Commander des Teams. Die Packs der Commander sind weiß, alle anderen Spieler behalten ihre ursprünglichen Teamfarben. Leben und Munition sind unbegrenzt, das Spiel endet nach der festgelegten Zeit. Jeder Spieler kann alle Spieler einer anderen Farbe taggen und von diesen getaggt werden. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu erzielen, die Konkurrenz auszuschalten.

## CONTINUOUS

... ist eine Variante der Standard-Solo- und -Team-Spiele. Wieder werden so viele Target Zones wie möglich getaggt, um Punkte zu erzielen. Im Solo-Spiel spielt jeder gegen jeden, im Team-Spiel trägt jeder Spieler zur Wertung seines Teams bei. Leben und Munition sind unbegrenzt, das Spiel endet nach der festgelegten Zeit. Im Solo-Spiel kann jeder Spieler jeden anderen taggen, im Team-Spiel nur die Spieler gegnerischer Teams. Continuous-Spiele funktionieren anders als „normale“ Laser-Tag-Spiele: die Dauer des Spiels wird üblicherweise auf die Zeitspanne festgelegt, während der eine Gruppe Teilnehmer spielt, oder auf die Zeit, während der ein Laser-Tag-Center besonders voll ist, oder auf den ganzen Tag. Wenn das Continuous-Spiel gestartet wird, ist kein Pack aktiv. Einzelne Packs werden mit dem Handheld aktiviert, indem die Farbe ausgewählt wird. Stellen Sie beim Team-Spiel sicher, dass Sie eine der Farben auswählen, deren Teams auch tatsächlich spielen. Das Scoreboard zeigt maximal drei Teams an. Im Solo-Spiel können Sie für die Packs eine beliebige Farbe wählen. Jeder Spieler spielt so lange, wie es in den Einstellungen festgelegt wurde.

## INFECTION

Ähnlich wie „VAMPIRES“: ein infizierter Spieler muss möglichst viele andere Spieler während der laufenden Runde infizieren (taggen). Alle nicht infizierten Spieler spielen mit Tarnkappe (ihre Packs leuchten nicht), der infizierte Spieler wird zu Beginn jeder Runde zufällig ausgewählt und muss versuchen, nicht infizierte Spieler ausschließlich auf Brust oder Rücken zu taggen um sie ebenfalls zu infizieren. Die neu infizierten müssen dann weitere, nicht infizierte, Spieler jagen. Die nicht infizierten Spieler sollten versuchen, sich so lange wie möglich zu verstecken, denn ihre Phaser sind nutzlos. Sind alle Spieler infiziert oder die Rundenzeit erreicht, beginnt eine neue Runde, alle Spieler sind wieder „unsichtbar“ und ein neuer infizierter Spieler wird bestimmt.

## KA-BOOM

Der Spieler muss Schlüssel (Keys) sammeln, um alle anderen Spieler zu zerstören. Dazu muss er die Schlüssel (= Bases) eine bestimmte Anzahl von Malen taggen. Wenn ein Spieler nur noch den letzten Schlüssel braucht, werden alle Bases in den „Ready-for-Ka-Boom“-Status versetzt, alle Schlüssel werden gesperrt und leuchten weiß. Die Weste des Spielers, der auf dem Weg zum letzten Schlüssel ist, wechselt zu Cyan (türkisblau). Alle anderen Spieler müssen versuchen, diesen Spieler zu taggen, bevor er den letzten Schlüssel erreicht. Wenn ein Spieler einen Schlüssel taggt, wechselt sein Pack die Farbe, um seinen Fortschritt auf dem Weg zur totalen Zerstörung anzuzeigen. Wird dieser Spieler getaggt, verliert er alle Schlüssel und muss von vorne beginnen. Jeder Spieler kann eine Base mehrmals taggen, um einen Schlüssel zu bekommen, aber nicht dieselbe Base mehrmals nacheinander. Hat ein Spieler z.B. Base 1 getaggt, muss er erst Base 2 oder Base 3 taggen, bevor er wieder Base 1 taggen kann. Hat ein Spieler mehr als einen Schlüssel, erhält er 100 Punkte, wenn er einen anderen Spieler taggt. Erreicht ein Spieler den „Ready-for-Kaboom“-Status, erhält er 1.000 Punkte. Für einen Ka-Boom erhält ein Spieler 10.000 Punkte. Erzielt ein Spieler einen Ka-Boom, ertönt eine Ansage in der Arena und die Schlüssel werden zurückgesetzt. Je nach Anzahl der gesammelten Schlüssel hat das Pack eine andere Farbe.

## LOR – LORD OF THE RINGS / HERR DER RINGE

... unterscheidet sich sowohl im Bewertungssystem als auch im Layout der Arena von den meisten anderen Spielen. Ziel des Spiels ist es, möglichst selten getaggt zu werden; die Wertung basiert auf der Zahl der (erhaltenen) Tags, je seltener ein Spieler getaggt wird, desto höher ist seine Wertung. Der Spieler kann dies erreichen, indem er dafür sorgt, dass die anderen Spieler möglichst lange deaktiviert bleiben.

## NEXUS INSANITY

... ist eine Variante des Standard-Team-Spiels bei der möglichst viele Target Zones der gegnerischen Spieler getroffen werden müssen, um die meisten Punkte zu erhalten, nur dass jedes Mal, wenn ein Spieler getaggt wird, die Farbe seines Packs (und damit auch das Team, dem der Spieler angehört) wechselt. Die Zahl der Leben und die Munition sind unbegrenzt, das Spiel endet nach der festgelegten Zeit. Jeder kann jeden taggen. Hin und wieder vergibt das Spiel die Farben der Packs in zufälliger Weise neu. Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich zu erreichen und die Konkurrenz auszuschalten, die Spieler kämpfen um den höchsten Punktwert.

## POWERBALL

Dieser Modus basiert auf dem Standard-Team-Spiel, enthält jedoch zusätzlich den Powerball. Der Powerball wird zu Beginn des Spiels zufällig einem Spieler zugewiesen. Dieser Spieler erhält für Tags die vierfache Punktzahl. Wird dieser Spieler getaggt, geht der Powerball auf den Tagger über.

## PROGRESSIVE SOLO ELIMINATION

... ist eine Variante des Solo-Elimination-Spiels. Am Ende jeder Runde werden die Spieler mit den wenigsten Punkten eliminiert. Die ersten 30 Sekunden wird normal gespielt. Danach werden in regelmäßigen Abständen die Spieler mit dem niedrigsten Punktestand eliminiert, bis nur noch eine

bestimmte Anzahl Spieler übrig sind. Nun werden keine Spieler mehr eliminiert und die übrigen Spieler fechten den Kampf bis zum Ende aus, um ihre Punktzahl zu verbessern.

#### PROGRESSIVE TEAM ELIMINATION

... ist eine Variante des Team-Elimination-Spiels. Am Ende jeder Runde werden die Spieler mit den wenigsten Punkten eliminiert. Die ersten 30 Sekunden wird normal gespielt. Danach werden in regelmäßigen Abständen die Spieler mit dem niedrigsten Punktestand eliminiert, bis nur noch eine bestimmte Anzahl Spieler übrig sind. Nun werden keine Spieler mehr eliminiert und die übrigen Spieler fechten den Kampf bis zum Ende aus, um ihre Punktzahl zu verbessern.

#### RAINBOW SOLO

... eine Variante des Standard-Solo-Spiels. Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Target Zones zu taggen. Wird ein Spieler deaktiviert, ändert seine Weste die Farbe. Die Zahl der Leben und die Munition sind unbegrenzt, das Spiel endet nach der festgelegten Zeit. Jeder kann jeden taggen. Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich zu erreichen und die Konkurrenz auszuschalten.

#### RANDOM MADNESS

... ist eine Variante des Standard-Solo-Spiels. Das Ziel des Spiels ist es, durch Taggen der gegnerischen Spieler möglichst viele Punkte zu erzielen. Nur Spieler mit blauen Packs können andere Spieler taggen, die Farben der Packs werden immer wieder zufällig neu bestimmt. Die Zahl der erzielten Punkte hängt von der Farbe des getroffenen Packs ab.

#### SEEKER

... ist ein team-basiertes Spiel mit Seekers (Suchern) und Ghosts (Geistern). Es können immer nur die Mitglieder eines Teams zur gleichen Zeit Ghosts sein. Nur Ghosts erhalten für Tags Punkte. Seekers müssen den Big Ball (eine aktive Base) finden und taggen, um selbst Ghosts zu werden. Alle Spieler beginnen als Seekers. Seekers können alle anderen Spieler taggen, um sich zu verteidigen, erhalten aber keine Punkte. Während des Spiels wechselt der Big Ball zufällig zwischen den Bases, um „Camping“ (Warten bei der Base) zu verhindern.

#### SOLO ELIMINATION

... eine Variante des Standard-Solo-Spiels. Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele der gegnerischen Target Zones zu taggen und gleichzeitig gegnerische Spieler zu eliminieren. Die Zahl der Leben und die Munition sind unbegrenzt, das Spiel endet nach der festgelegten Zeit. Jeder kann jeden taggen. Ziel des Spiels ist es, so viele Punkte wie möglich zu erreichen, die Konkurrenz auszuschalten und am Ende des Spiels noch Leben übrig zu haben.

#### SPEED BALL

... ist ein team-basiertes Spiel, bei dem die Spieler eines Teams sich den Ball zuspielen müssen, um ein Tor zu erzielen. Zu Beginn des Spiels erhält der erste Spieler, der die eigene Base taggt, den Ball. Der Spieler muss den Ball zu gegnerischen Base bringen. Dabei kann er ihn den Mitgliedern seines Teams zuspielen, indem er sie taggt. Erreicht ein Spieler die gegnerische Base, muss er sie taggen und damit ein „Tor schießen“. Ein Spieler kann einem Gegner den Ball abnehmen, indem er ihn taggt.

#### STAR BASE TROOPERS

... ist ein Team-Spiel mit verteilten Rollen. Jedes Team hat einen Commander und einen Arzt, die übrigen Spieler sind Trooper. Trooper haben fünf Leben und zehn Schuss. Der Commander kann die Munition eines Spielers auffüllen, der Arzt die Leben, indem sie den Spieler taggen (sofern sie demselben Team angehören). Sowohl der Arzt als auch der Commander haben zehn Leben, aber

unbegrenzte „Munition“. Das Spiel bestimmt automatisch, wer Commander und wer Arzt ist, alle anderen Westen sind Trooper. Die erste Weste, die online geht bzw. nicht blockiert ist, wird zum Commander, die zweite gehört dem Arzt. Solange die Base eines Teams aktiv ist und zerstört werden kann, können Commander und Arzt nicht getaggt werden. Wird die Base jedoch von einem gegnerischen Team zerstört, können beide getaggt werden und Leben verlieren, bis die Base wieder aktiviert wird. Wer einen Commander taggt, während die Base zerstört ist, gewinnt einen Punkt für sein Team.

#### TEAM ELIMINATION

... ist eine Variante des Standard-Team-Spiels. Das Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Target Zones des gegnerischen Teams zu taggen und gleichzeitig gegnerische Spieler zu eliminieren. Die Zahl der Leben und die Munition sind unbegrenzt, das Spiel endet nach der festgelegten Zeit. Jeder Spieler kann alle Spieler einer anderen Farbe taggen und von diesen getaggt werden. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu erreichen, die Gegner auszuschalten, indem man ihre Leben eliminiert, und am Ende des Spiels noch eigene Leben übrig zu haben.

#### TIME WARRIOR

... basiert nicht auf der Zahl der erreichten Punkte, sondern auf dem Durchhaltevermögen der Spieler. In dieser Hinsicht ähnelt es den Elimination-Spielen. Die Spieler starten mit einer bestimmten Zeitspanne, und können Zeit hinzugewinnen, indem sie andere Spieler taggen. Geht einem Spieler die Zeit aus, wird er eliminiert. Wenn die Zeit eines Spielers endet und er eliminiert wird, gewinnt er Punkte, je nachdem, wie lange er überlebt hat.

#### TOURNAMENT MODE

Der Turniermodus ist ein festgelegtes Spielformat und wird für offizielle Nexus-Wettbewerbe verwendet. Friendly Tagging ist eingeschaltet. Die Spieler können eine gegnerische Base nur ein Mal pro Spiel zerstören.

#### VAMPIRES

... ist eine Variante des Standard-Team-Spiels. Das Ziel des Spiels hängt davon ab, welche Rolle der einzelne Spieler spielt. Vampire versuchen, alle Menschen in Monster/Zombies zu verwandeln und Menschen versuchen, den Vampir zu vernichten. Monster/Zombies kämpfen für den Vampir und versuchen, die übrigen Menschen ebenfalls zu verwandeln. Der Vampir gewinnt, wenn alle Menschen verwandelt sind, oder wenn es am Ende des Spiels mindestens genauso viele Monster/Zombies wie Menschen gibt. Der Vampir und seine Monster/Zombies können sich nicht gegenseitig taggen und Menschen können keine anderen Menschen taggen. Es kann pro Spiel immer nur einen Vampir geben.

#### ZONE COLLECTOR

... ist ein Standard-Team-Spiel, aber die Spieler können Punkte nicht sofort erzielen, sondern müssen sie sammeln. Hat ein Spieler 500 (oder mehr) Punkte gesammelt (dies wird auf dem Display des Spielers angezeigt), kann er eine Base aufsuchen, die dieselbe Farbe wie seine Weste hat. Durch Taggen der Base können sie die Punkte „abliefern“, diese werden dem Team gutgeschrieben. Bases können nicht von gegnerischen Spielern getaggt werden. Ein Spieler kann höchstens 1500 Punkte sammeln, ohne sie bei einer Base abzugeben. Am Ende des Spiels verfallen alle Punkte, die zwar gesammelt, aber noch nicht abgegeben wurden.

#### ZONE DOMINATION

Hier müssen die Teams möglichst viele Bases in der Arena so lange besetzen wie möglich. Je länger sie einzelne Bases halten können, desto mehr Punkte gewinnen sie. Zu Beginn des Spiels blinken alle Bases weiß, um anzuzeigen, dass sie noch neutral sind, d.h. sie haben keinen Besitzer. Das erste Team, das eine Base drei Mal taggt und sie damit zerstört, hat diese Base

besetzt. Dafür bekommt das Team eine bestimmte Zahl an Punkten, je nachdem, wie viele andere Bases sie zu diesem Zeitpunkt auch besetzt halten, und die Base blinkt nun in der Farbe des besetzenden Teams. Jedes Mal, wenn die vorher bestimmte Zeitspanne abläuft, bekommt das Team Punkte. Die Zahl der Punkte hängt dabei von der Zahl Bases ab, die die Teams zu diesem Zeitpunkt besetzt haben.

#### ZONE INFUSION

Die Spieler müssen in Teams zusammenarbeiten. Am Ende gewinnt das Team mit den meisten Punkten. Allerdings ist Zone Infusion II mehr als nur ein normales Team-Spiel. Alle Spieler starten gleich ausgerüstet mit dem normalen Phaser, aber im Laufe des Spiels werden zufällig ausgewählte Spieler mit unterschiedlichen Waffen und Fähigkeiten ausgestattet. Vielleicht gibt es am Ende sogar eine überraschende Alien-Attacke!

-----

#### TACTICAL LASERTAG

... ist eine besonders actionreiche Variante des Klassikers. Die Ausrüstung ähnelt stark dem Trainingsequipment von Spezialeinheiten. Besondere Features wie Nachladen durch Magazinwechsel, Rückstoß beim Feuern, Rotpunkt-Visiere und unzählige Spielvariationen katapultieren den Spielspaß auf ein ganz neues realistisches Level.

Ab 16 Jahren OHNE Elektro-Schock  
Ab 18 Jahren MIT Elektro-Schock  
10 GERÄTE KOSTEN 250€ pro STUNDE  
BUCHUNGEN NUR TELEFONISCH MÖGLICH