

Timewarp

Jeder Spieler hat eine begrenzte Zeit. Wenn sie endet, ist die Mission für ihn vorbei. Zusätzliche Zeit kann durch Markierungen, Minen und Spezialfähigkeiten gewonnen werden.

Spezialfähigkeiten

- Time-boost:** Durch das Drücken des Triggers werden alle Spezialpunkte zu Spielzeit.
- Time-freeze:** Ein deaktivierter Spieler kann den Trigger drücken und so reaktiviert werden.
- Time-drain:** Wenn ein Spieler im Raketenmodus auf einen Gegner zielt, wird diesem Zeit abgezogen.
- Time warp:** Wer 15 Spezialpunkte hat, kann den Trigger drücken und so allen Spielern Zeit abziehen. Er kann dann jedoch nicht phasern.

Extras

Spielbar im Team, als Partner oder Alle gegen Alle. Die Mission endet automatisch wenn die Zeit um oder nur ein Spieler/Team übrig ist. Eine Markierung deaktiviert

Zeit:

Level	Zeit für Treffer	Startzeit (in % von der gesamten Zeit)
1	$10 + 0.1 \times \text{level diff.}$	50
2	$9 + 0.1 \times \text{level diff.}$	45
3	$8 + 0.1 \times \text{level diff.}$	40
4	$7 + 0.1 \times \text{level diff.}$	35
5	$6 + 0.1 \times \text{level diff.}$	30
6	$5 + 0.1 \times \text{level diff.}$	25

Punkte

Aktion	Punkte	Spezialpunkte	Zeit
Treffe Gegner	$100 + 10 \times \text{level diff.}$	1	—
Treffe Teammitglied	-100	0	—
Treffe Gegner mit Rakete	$500 + 100 \times \text{level diff.}$	2	—
Treffe Teammitglied mit Rakete	-500	0	—
Treffe eine Mine	801 (im Team 1001)	5	20/30 S