



Spieltag-Liga | 5vs5 Hardcore | Suchen & Zerstören V1.0 | GloE, 26.02.2024
 Lobbyeinstellung mit Gameplay starten. Abweichungen zu den Standardeinstellungen sind grün gekennzeichnet!

| 1.GAMEPLAY | HC |
|-----------------------------------|---------|
| Identische Ausrüstungen erzwingen | Aus |
| Vorräte-Abwurfzeit | Aus |
| Einstiegskamera | Aus |
| Feindumriss | Aus |
| Verbündetenumriss | |
| Hardcore-Modus | An |
| Magazin beim Einstieg | Normal |
| Nur Kopfschüsse | Aus |
| Gesundheit stehelen | Aus |
| Aufgeputscht-Timer | Aus |
| Feldausrüstung erlauben | Aus |
| Extras | Aus |
| Abschussserien | Aus |
| Ausrüstungsverzögerung | Aus |
| Schutz vor Ausrüstung | 10 Sek. |
| Kampfrufe | Aus |
| Ansagerdialoge | An |
| Dynamische Kartenelemente | Aus |

| 2.TEAM | HC |
|----------------------------------|--------------|
| Zuschauen | Spielersicht |
| Externe Zuschauer-Ansicht | Aus |
| Abschusskamera | Aus |
| Minikarte aktivieren | Nein |
| Radar immer an | Aus |
| Waffenpings auf der Minikarte | Aus |
| Waffenpings auf dem Kompass | Aus |
| Feind auf dem Kompass | Aus |
| Einstiegsverzögerung | Ohne |
| Welleneinstieg | Ohne |
| Einstiegsverzögerung nach Suicid | Ohne |
| Einstieg Erzwingen | An |
| Team-Zuteilung | An |
| Teambeschuss | An |

| 3.SPIELER | HC |
|---------------------------------|------------|
| Anzahl der Leben | 1 Leben |
| Maximale Gesundheit | 25 |
| Regeneration | Normal |
| Panzerung Aktivieren | Aus |
| Externe Ansicht | Aus |
| Taktikspint | An |
| Waffe Aufstützen | Nein |
| Wiederbeleben zulassen | Aus |
| Gesundheit wenn Niedergestreckt | 40 Pkt. |
| Gesundheit nach Wiederbeleben | Halb (50) |
| Verblutungszeit | 10 Sek. |
| Wiederbelebungsdauer | 2 Sek. |
| Aufgabeverzögerung | 1 Sek. |
| Team-Wiederbelebungsende | Unbegrenzt |
| Team Wiederbelebungszeit | 5 Sek. |
| Team-Wiederbelebungs-gesundheit | 30 (HC) |

| 4.ERWEITERT | HC |
|----------------------------------|----------|
| Bomben-Timer | 45 Sek. |
| Platzierungszeit | 5 Sek. |
| Entschärfungszeit | 7,5 Sek. |
| Multibombe | Aus |
| Lautloses Platzieren | Aus |
| Platzieren/Entschärfen | An |
| Trageobjekt manuell fallenlassen | An |

| 5.SPIEL | HC |
|------------------------------|-----------|
| Runden-Zeitlimit | 2 Min. |
| Rundensieg-Limit | 24 Runden |
| Zwei Vorsprung-Regeln | Aus |
| Zwei Vorsprung – Max. Runden | 8 Runden |
| Rundenwechsel | 4 Runden |
| Spiel-Countdown | 15 Sek. |
| Runden-Countdown | 10 Sek. |
| Infiltration Überspringen | An |
| Übungsrunde | An |
| Eingabewechsel erlauben | Aus |
| Info-Ping Zulassen | Aus |

Lobby Teamzuteilung!
 Herausforderer (Heimmannschaft) = **Team 2**
 Gastmannschaft = **Team 1**
 Bei Halbzeit werden die Teams gewechselt.

Übungsrunde! Die Bombe wird immer auf **A** geblendet und entschärft! Die restlichen Spieler bleiben ohne einen Schuß abzugeben am Spawn stehen. Danke!



Die Lobbyeinstellungen sollten immer auf **Nur mit Einladung stehen!**
Der Spieldaten-Code vom Hoster ist den Teamleadern vom Gegner team zum nach joinen zu übermitteln!
Somit ist gewährleistet, dass kein Fremder dem Match joinen kann.

