



Spieltag-Liga | 5vs5 Hardcore | Suchen & Zerstören V1.2 | GloE, 01.05.2024

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	Aus
Hardcore-Modus	An
Magazin beim Einstieg	Normal
Nur Kopfschüsse	Aus
Gesundheit stehlen	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

3.SPIELER	HC
Anzahl der Leben	1 Leben
Maximale Gesundheit	25
Regeneration	Normal
Panzerung Aktivieren	Aus
Externe Ansicht	Aus
Taktiksprint	An
Waffe Aufstützen	Aus
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-Wiederbelebungshealth	30 (HC)

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

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.

