



Battlefield 2 8on8

Stand: 13.07.2006

SPIELVERSION

Gespielt wird Battlefield 2 im Modus Eroberung/Conquest, 8on8 in der aktuellen Version.

TEAMAUFSTELLUNG

Es ist gestattet mit mehr als 8 Spielern am Turnier teilzunehmen. Im Spielerpool dürfen sich maximal 10 Spieler befinden.

Spielerwechsel sind sowohl zwischen den Runden einer Map, wie auch zwischen den Spielen erlaubt. Bei technischen Störungen einzelner Spieler ist als Ausnahmefall auch die Auswechslung im laufenden Spiel erlaubt.

Der Spielmodus ist 8on8. Das bedeutet, dass auch nur 8 Spieler an einem Spiel teilnehmen. Das "Coachen", Zeitansagen, taktische Anweisungen geben, Tipps und Hinweise von Personen die nicht am Spiel teilnehmen bzw. sich auf dem Server befinden, ist untersagt.

SERVERVORBEREITUNGEN

Der Server muss vor dem Match restartet werden, damit z.B. die Score Liste nicht übertoll ist und die wichtigen Runden sichtbar sind. Damit nach einem Restart noch Trainings vor dem Match gespielt werden können ist die sv_roundsPerMap Variable auf 10 gesetzt. Das Match wird allerdings weiterhin mit nur 2 Runden gespielt. Für die Einhaltung der Restartregelung sind beide Teams verantwortlich.

Beim Verbindungsabbruch eines oder mehrerer Spieler ist das betroffene Team befugt das Spiel sofort und ohne Nachfrage zu pausieren. Der Teamcaptain des betroffenen Teams hat dem gegnerischen Team mitzuteilen sobald alle Spieler wieder auf dem Server sind. Erst dann darf das Spiel wieder aufgenommen werden.

SPIELMODUS

Es wird eine Map mit einem Zeitlimit von 30 Minuten gespielt. Vor dem Turnierstart kann die Turnierleitung Defaultmaps für jede Runde auslosen. Falls sich die beiden Teams auf keine Map einigen können, wird die von der Turnierleitung gezogene Defaultmap gespielt.

Jedes Team muss in jeder gespielten Map einmal MEC/China und einmal USMC spielen. Gewonnen hat das Team, welches nach den 2 Runden (= 1 Map) insgesamt die meisten Ticketpunkte hat.

Es ist nicht gestattet Einstellungen am Spiel zu verändern, die nicht durch das grafische Menü möglich sind. Erlaubt sind benutzerdefinierte Einstellungen bei der Tastaturbelegung.

MAPS

Im Mappool befinden sich folgende Maps:

- Golf von Oman (16)
- Dalian Plant (16)
- Daqing Oilfields (16)
- Dragon Valley (16)
- FuShe Pass (16)
- Kubra Dam (16)
- Mashtuur City (16)
- Operation Clean Sweep (16)
- Sharqi Peninsula (16)
- Songhua Stalemate (16)
- Strike at Karkand (16)
- Zatar Wetlands (16)

Wenn sich beide Teams einigen, kann jede offizielle Map auch in der jeweils nicht vorgeschriebenen Größe (16 oder 32) gespielt werden.

SETUPS

Die Commander-Funktion ist auf allen Maps zugelassen

Das Einsetzen von frei spielbaren Waffen ist nicht gestattet. Diese Option muss durch die Servereinstellungen deaktiviert sein.

OVER-ALL-FINALE

Für das Finale gilt folgende Methode zur Mapwahl: Jedes Team darf zwei Maps aus dem offiziellen Pool streichen. Danach wird von jedem Team eine Map ausgewählt welche gespielt werden soll. Gestartet wird auf der Map des Teams welches aus dem Loserbracket kommt. Das Team aus dem Loserbracket muss beide Karten für den Turniersieg gewinnen. Das Team aus dem Winnerbracket braucht nur eine der beiden Karten für den Turniersieg gewinnen.

ERLAUBTE ÄNDERUNGEN

Grundsätzlich sind alle Arten von Programmen, Custom-Dateien und Modifikationen, die nicht zum jeweiligen Originalspiel gehören, in NGL Spielen verboten. Ausnahmen findet ihr in den gamespezifischen Regeln. Es sind sämtliche Voiceprogramme erlaubt (z.B. Battlecom, Gamevoice, Teamspeak, Ventrilo etc.). Ein Programm zum Erstellen von Screenshots ist ebenfalls zulässig (z.B. Fraps).

Das Benutzen von externen Programmen, z.B. als Zeitgeber bzw. Timer ist untersagt.

Script- und Configänderungen sind generell erlaubt, außer sie werden im Ganzen oder in Teilen in den Regeln verboten. Nicht zugelassen sind Programme, die einen großen Vorteil bei ihrer Nutzung bringen (z.B. modifizierte Treiber, die das Ausblenden von Wänden erlauben wie Wallhacks) oder Programme, die das Spiel selbst verändern. Neue Programme oder Modifikationen sind nicht zulässig, solange sie nicht unter den erlaubten Programmen aufgeführt sind. Für einige Games haben sich Zusatzprogramme entwickelt. Meist dienen sie zur Überprüfung eines fairen Spielverlaufes.

ANTI CHEATING

Das Ausnutzen jeglicher Cheats, Bugs oder Exploits des Games hat die sofortige Disqualifikation des betreffenden Teams vom Turnier und u.U. auch aus der NGL zur Folge.

Bugs sind z.B.:

- Das Ausnutzen des Teleporter Bugs, beim Respawn von Fahr- und Flugzeugen.
- Der C4 Bug um die C4 Packs noch im Flug zu zünden ohne zum Auslöser zu wechseln (Erkennbar am zweiten C4 Pack das kurz vorher fallen gelassen wird).
- Das "Commandern" (UAV setzen, Ari setzen, Spotten, etc.) wenn man tot ist ("tot" wird als Zustand definiert in dem ein Spieler nicht mehr wiederbelebt werden kann)
- "direkte" Artillerie
- Hinweis: Jeeps jeglicher Art dürfen nur als Transportmittel abgeworfen werden. Als direkte Artillerie zählt die Verwendung der Abwurffunktion für Fahrzeuge und Hilfsmittel, um damit den Gegner zu erschlagen, die Commander-Hilfsmittel (Artillerie etc.) oder gegnerische Vehikel durch den Abwurf zu zerstören oder um absichtlich von nicht natürlichen Punkten aus zu agieren (z.B. Panzer auf Dächern).
- sog. Karkand-Hotel-Exploit (Spieler befindet sich IM Hotel)

Nicht als Bug werden folgende angesehen:

- Spawnblocking (Das Blocken der Respawnpunkte)
- Spawnaping
- Lenkraketen Bug (Das Ausnutzen der Fackel für den Ziellock)
- C4-Jeeps
- jegliche Art von Infanterie-Movement sofern hierzu keine speziellen Treiber, Programme, Hilfsmittel genutzt werden

Diese Liste hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Bugs die hier nicht gelistet wurden liegen in ihrer Bewertung im Ermessen des Admin Teams.

Sogenanntes "Hardware-Cheating" und Veränderungen von config-Dateien

Hier sei nochmal auf obigen Absatz hingewiesen:

Es ist nicht gestattet Einstellungen am Spiel zu verändern, die nicht durch das grafische Menü möglich sind. Erlaubt sind benutzerdefinierte Einstellungen bei der Tastaturbelegung.

Im konkreten Fall Battlefield 2 heißt das, jegliche Änderungen an Dateien des Spieles die nicht über das grafische Menü möglich sind, sind nicht zulässig.

Das Benutzen von sog. Makros durch spezielle Treibern, z.B. Tastatur- oder Maustreiber, die es einem Spieler ermöglichen im Spiel automatisiert oder Zeitgesteuert zu agieren, ist untersagt.

Sollte der Verdacht bestehen, dass gegen obige Regelungen verstoßen wurde, ist eine Überprüfung von Config-Dateien und Treibern durch einen Admin zulässig.

SETTINGS

Es gelten folgende Serversettings, wobei Einstellungen, die nicht explizit gesetzt werden, als Standardwerte zu verstehen sind, so wie sie der Server vorgibt:

```
sv.serverName "NGL Turnier Server"
sv.password "ngl"
sv.internet 0
sv.bandwidthChoke 0
sv.serverIP "Frei wählbar"
sv.serverPort 16567
sv.punkBuster 0
sv.allowFreeCam 0
sv.allowExternalViews 1
sv.allowNoseCam 1
sv.hitIndicator 1
sv.maxPlayers 20
sv.numPlayersNeededToStart 2
sv.notEnoughPlayersRestartDelay 15
sv.startDelay 30
sv.endDelay 15
sv.spawnTime 15
sv.manDownTime 15
sv.endOfRoundDelay 15
sv.ticketRatio 200
sv.roundsPerMap 10
sv.timeLimit 1800 (Windows-Server: 30 -> unterschiedliche Angabe der Zeit für Linux (Sekunden)
und Windows (Minuten))
sv.scoreLimit 0
sv.soldierFriendlyFire 100
sv.vehicleFriendlyFire 100
sv.soldierSplashFriendlyFire 100
sv.vehicleSplashFriendlyFire 100
sv.tkPunishEnabled 0
sv.tkNumPunishToKick 20
sv.tkPunishByDefault 0
sv.votingEnabled 0
sv.voteTime 120
sv.minPlayersForVoting 2
sv.gameSpyPort 29900
sv.allowNATNegotiation 0
sv.interfaceIP ""
sv.autoRecord 1
sv.demoIndexURL http://
sv.demoDownloadURL http://
sv.autoDemoHook "adminutils/demo/rotate_demo.exe"
sv.demoQuality 1
sv.adminScript "default"
sv.timeBeforeRestartMap 30
sv.autoBalanceTeam 0
sv.teamRatioPercent 100
sv.voipEnabled 0
sv.voipQuality 3
```

sv.voipServerRemote 0
sv.voipServerRemoteIP ""
sv.voipServerPort 55125
sv.voipBFClientPort 55123
sv.voipBFServerPort 55124
sv.voipSharedPassword ""
sv.useGlobalRank 0
sv.useGlobalUnlocks 0
sv.sponsorText ""
sv.sponsorLogoURL ""
sv.communityLogoURL ""
sv.radioSpamInterval 6
sv.radioMaxSpamFlagCount 6
sv.radioBlockedDurationTime 30
sv.friendlyFireWithMines 1
sv.ServerContentCheck 1