



Battlefield 1942 8on8

Stand: 12.05.2006

ALLGEMEIN

Gespielt wird Battlefield 1942 im Modus Conquest 8on8 immer mit der aktuellsten Version. Das Turnier wird nach dem Double Elimination Verfahren gespielt. Es gibt somit ein Winner- und ein Loserbracket.

SPIELTERMINE

Die Spieltermine bei den einzelnen Turnieren werden durch die jeweiligen Turnierleiter bekannt gegeben und sind einzuhalten.

Jede Unterbrechung aufgrund von Problemen sollte der Adminleitung mitgeteilt werden.

SCREENSHOTPFLICHT UND ERGEBNISMELDUNG

Jedes Team muss jeden Endstand einer Runde mit einem Screenshot festhalten, damit es nicht zu Streitigkeiten kommt. Beide Teams sind gleichermaßen dafür verantwortlich, dass ihre jeweiligen Ergebnisse des Matches sofort nach dem Spiel dem Turnierleiter mitgeteilt bzw. in das Turnier-Script eingetragen werden.

Sofern es möglich ist, sollte immer ein Admin das Spiel mitverfolgen um schnellst Möglich eingreifen zu können sollte es zu einer Unterbrechung kommen.

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.

SERVER- ODER NETZWERKAUSFALL

Sollte während eines Spiels der Server oder das Netzwerk ausfallen und sollten noch keine 5 Runden gespielt sein, so wird das ganze Spiel noch einmal gespielt. Sollten schon mehr als 5 Runden gespielt sein, wird von Fall zu Fall durch die Turnierleitung entschieden, wie verfahren wird.

SERVER

Die Turnierserver müssen mit folgenden Settings laufen:

Server Settings:

- game.serverDedicated 1
- game.serverGameTime 20
- game.serverMaxPlayers 32
- game.serverScoreLimit
- game.serverInternet 0
- game.serverNumberOfRounds 3
- game.serverSpawnTime 25
- game.serverSpawnDelay 5
- game.serverGameStartDelay 30
- game.serverGameRoundStartDelay 20
- game.serverSoldierFriendlyFire 100
- game.serverVehicleFriendlyFire 100
- game.serverTicketRatio 200
- game.serverAlliedTeamRatio 1
- game.serverAxisTeamRatio 1
- game.serverCoopAiSkill 0
- game.serverCoopCpu 0
- game.serverPassword "nglturnier"
- game.serverReservedPassword ""
- game.serverNumReservedSlots 0
- game.serverBandwidthChokeLimit 0
- game.serverMaxAllowedConnectionType CTLANt1
- game.serverAllowNoseCam 1
- game.serverFreeCamera 0
- game.serverExternalViews 1
- game.serverAutoBalanceTeams 0
- game.serverNameTagDistance 50
- game.serverNameTagDistanceScope 300
- game.serverKickBack 0
- game.serverKickBackOnSplash 0
- game.serverSoldierFriendlyFireOnSplash 100
- game.serverVehicleFriendlyFireOnSplash 100
- game.serverIP 0.0.0.0
- game.serverPort 14567
- game.gameSpyLANPort 22000
- game.gameSpyPort 23000
- game.ASEPort 0
- game.serverHitIndication 1
- game.serverTKPunishMode 1
- game.serverCrossHairCenterPoint 1
- game.serverDeathCameraType 0
- game.serverContentCheck 0
- game.serverEventLogging 0
- game.serverEventLogCompression 0
- game.objectiveAttackerTicketsMod 100
- game.serverPunkBuster 0
- game.serverUnpureMods ""
- Admin Settings:
- admin.enableRemoteAdmin adminpassword
- admin.enableRemoteConsole adminuser
- adminpassword 4711

- admin.enableMapVote 0
- admin.enableKickPlayerVote 0
- admin.voteMapMajority 0.600000
- admin.voteKickPlayerMajority 0.600000
- admin.voteKickTeamPlayerMajority 0.600000
- admin.votingTime 60.000000

Die Serversettings sind von beiden Teams vor Spielbeginn zu überprüfen. Sollte das Spiel einmal begonnen haben, sind Proteste wegen falscher Serversettings nicht mehr berechtigt.

SPIELVERLAUF

Es wird eine von der Turnierleitung vorgegebene Map gespielt. Sollten sich die Teams einigen, darf auch jede andere offizielle Map gespielt werden. Jedes Team muss auf der vorgegebenen Map jede Seite einmal spielen. Gewonnen hat, wer am Ende der 2 Runden mehr Tickets hat.

Sollte ein Spiel nach Tickets entschieden sein, bevor die mögliche Zeit abgelaufen ist, so kann das Spiel sofort beendet werden. Sollte es nach dem Ende der 2 Runden nach Tickets unentschieden stehen, wird eine Overtime von 2 mal 5 Minuten gespielt.

OVER-ALL-FINALE

Im Over-All-Finale werden 2 Maps gespielt wobei jedes Team eine Map aus dem Mappool wählen darf. Das Team welches aus dem Loserbracket kommt, darf bestimmen welche Map zuerst gespielt wird. Die Seitenwahl liegt auf beiden Maps bei dem Team, dass aus dem Winnerbracket kommt. Dieses Team muss nur eine der beiden Maps gewinnen, um das Turnier für sich zu entscheiden. Das Team aus dem Loserbracket muss beide Maps gewinnen, um das Turnier zu gewinnen.

CHEATEN

Als Cheat wird die Benutzung jedes Drittprogramms angesehen, sowie jeder ins Spiel eingebaute Befehl, der einem Team einen erheblichen Vorteil verschafft. Das Benutzen von Cheats ist verboten und wird mit einer sofortigen Disqualifikation geahndet.

BUGUSING

Das Ausnutzen von Bugs, durch die man einen Vorteil erlangt, ist verboten und wird mit Defaultloss geahndet.

Die Schwere des Ausnutzens eines Bugs wird von den zuständigen Admins bewertet und kann mit Ticketabzug bis hin zum Defaultloss geahndet werden.

TAUCHEN

Das Tauchen in Flaggenradien ist in der NGL erlaubt.

DIE MAPS

Im Mappool für die aktuelle NGL Saison befinden sich folgende Maps:

- Aberdeen
- El Alamein
- Kharkov
- Operation Market Garden

- Wake_Island
- Battle of Bulge
- Gazala
- Kursk
- Berlin
- Midway
- Stalingrad
- Bocage
- Iwo Jima
- Tobruk
- Operation BattleAxe

Die Defaultmaps müssen alle von der Turnierleitung ausgelost und vor Turnierbeginn bekannt gegeben werden.

SPIELERANZAHL

Es sollte immer 8on8 gespielt werden. Wenn beide Teams einverstanden sind, bzw. ein Team nicht genügend Spieler hat und die Turnierleitung zustimmt sind auch folgende Varianten möglich: 6on8, 7on8, 9on9, 10on10. Alle anderen Varianten sind nicht gestattet.

CONFIG- UND KONSOLENBEFEHLE

Das Benutzen von Konsolenbefehlen jeglicher Art ist bis auf die hier aufgelisteten Befehle nicht gestattet. Ebenso ist das Verändern von Einstellungen direkt in den Configs nicht erlaubt. Erlaubte Befehle:

- Console.showfps
- Console.drawfpsgraph
- renderer.lockfps 300
- renderer.allowAllRefreshRates 1
- Game.listplayers
- Game.listmaps
- Admin.kickplayer *
- Admin.changemap *
- Admin.enableremoteadmin password
- Admin.execremotecommand "command"

Beispiel für Mapwechsel:

admin.execremotecommand admin.changemap battleaxe GPM_CQ bf1942