

Regelwerk – NfS:MostWanted Curcuit 1on1 der



Die in diesem Regelwerk festgehaltenen Verordnungen und Leitsätze sind für jeden Teilnehmer der LAN-GAMER-zone verbindlich. Mit der Anmeldung bestätigt jeder Teilnehmer, dass er das Regelwerk gelesen, verstanden und akzeptiert hat. Jeder Teilnehmer verpflichtet sich, die benötigte Software im Original käuflich erworben zu haben. Bei nachweislicher Nutzung einer Kopie erfolgt ein sofortiger Ausschluss aus der Liga.

Stand: 03-01-2007
Version: 1.1

lan.gamer-zone.com

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	2
Need for Speed MostWanted 1on1 - Regelwerk	3
Allgemein	3
Turniermodus	3
Maps	3
Mapwahl	3
Fahrzeuge	3
Overall Finale	3
Cheats & Hacks & Zusatzprogramme	3
Disconnect	3
Serversettings	3

Need for Speed MostWanted 1on1 - Regelwerk

ALLGEMEIN

Gespielt wird NFSMW im Modus 1on1 Circuit mit dem jeweils neuesten Patch.

TURNIERMODUS

Das Turnier wird im Double Elimination Verfahren gespielt. Es gibt somit ein Winner- und ein Loserbracket. Beides wird im "Best of 5" Rundensystem gespielt mit 5 zu fahrenden Runden pro Strecke.

MAPS

Für das 1on1-Turnier steht folgender Mappool zur Verfügung:

- Campus Way
- Century Square
- Diamond
- Petersburg
- Omega
- Ironwood Estates
- Hillcrest Boundary

MAPWAHL

Die erste Strecke wird vom Turniervoransteller vorgegeben. Anschließend gilt nach jeder gefahrenen Strecke Loserchoice, d.h. der Verlierer hat Streckenwahl und eröffnet das nächste Spiel. Wer als erstes 3 Siege davon tragen konnte, hat gewonnen. Bei der Streckenwahl ist zu beachten, dass jede Strecke nur einmal gewählt/gedrückt werden darf.

FAHRZEUGE

Es sind alle Fahrzeuge erlaubt, welche beim Erwerb der Grundversion des Spieles vorhanden sind. Es sind nicht mehr Uniques im Fahrzeug erlaubt als durch den Karrieremodus erfahren werden können.

OVERALL FINALE

Im Over-All-Finale muss der Spieler aus dem Loserbracket 2 BO5 gewinnen, um das Turnier zu gewinnen. Dem Spieler aus dem Winnerbracket reicht ein BO5 für den Turniersieg.

CHEATS & HACKS & ZUSATZPROGRAMME

Alle Hacks sind verboten und führen zur sofortigen Disqualifikation. Auch dauerndes "flooden" des Games mit irgendwelchen sinnlosen Meldungen führt zum Ausschluss. Die Nutzung so genannter „3rd party programs“ ist strikt untersagt.

DISCONNECT

Grundsätzlich darf ein Disconnect nicht mutwillig herbeigeführt werden, eine solche Herbeiführung hat den sofortigen Ausschluss des Spielers zur Folge. Tritt innerhalb der ersten Runde ein Disconnect auf, besteht grundsätzlich die Möglichkeit eines Neuanfangs. Nach dieser Zeit können die Spieler gemeinsam über einen Neustart oder einen Sieger entscheiden. Kommen sie nicht zu einer gemeinsamen Entscheidung, entscheidet die Turnierleitung.

SERVERSETTINGS

- Fahrtrichtung: Vorwärts
- Kollisionsabfrage: Nein
- Racebreaker: Nein
- Leistungsabgleich: Aus
- Nitro: Nein
- Racebreaker: Nein

Sollten sich die beiden Spieler einigen, kann auch mit angeschalteter Kollisionsabfrage gespielt werden. Sollte jedoch einer der beiden Spieler auf die abgeschaltete Kollisionsabfrage bestehen, muss diese ausgeschaltet werden. Selbiges gilt für Nitro.