

# REGELWERK // Allgemein

Call of Duty: Black Ops 4 // 5 vs. 5 // Search & Destroy // Hardcore



**Übergeordnet zu diesem Regelwerk, ist das allgemeine Regelwerk und das Gentlemans Agreement anzuerkennen.**

Bei Vorkommnissen, die nicht durch dieses Regelwerk abgedeckt werden, behält sich GAIMX vor, eine entsprechende Regelung zu ergänzen und sofort in Kraft zu setzen.

Punkteserien müssen von jedem einzelnen gelöscht werden und dürfen nicht benutzt werden!

## 1. Spielversion

Gespielt wird Call of Duty: Black Ops 4 auf der Playstation 4 in der aktuellsten Version. DLC Inhalte (Maps und Waffen) gehören, wenn nicht anders erläutert nicht dazu. Es wird im Modus „Suchen und Zerstören“ gespielt.

## 2. Rausfliegen/Disconnected während des Matches

Sollte ein Spieler während des Matches rausfliegen, muss die Runde in Unterzahl zu Ende gespielt werden. Nach Runden-Ende muss der Host das Spiel beenden. Sollte der Spieler am Anfang einer Runde rausfliegen, bevor etwas Spielentscheidendes (z.B. erster Kill/Tod) passiert ist, ist die Runde sofort zu beenden. Der Spieler hat bei beiden Varianten dann die Chance wieder beizutreten.

## 3. Cheats, Bugs, Glitches & Modifikationen

Zusatzprogramme, die verändernd ins Spiel Geschehen eingreifen, sind verboten und werden mit sofortigem Ausschluss bestraft. Das Nutzen von Bugs, Glitches und Exploits ist verboten. Ausnahmen reglementiert die Cupleitung.

Hinweis: Generell gilt eine Position nicht als Glitch, wenn man mit einfachen Sprüngen und festem Boden unter den Füßen diese erreichen kann. Die Einschätzung von Glitch oder nicht Glitch liegt im Ermessen von GAIMX deren Admins.

## 4. Hostwahl / Seitenwahl

Das im Spielplan erstgenannte Team hat das Host-Recht. Das Team mit Host-Recht startet die eigene Map und spielt zuerst als Angreifer (Black Ops). Das Team ohne Host-Recht startet als Verteidiger (Söldner).

## 5. Verbindungsabbruch vom Host

Sollte die Verbindung zur Lobby unterbrochen werden muss eine Lobby neu erstellt werden und das Match wird weitergespielt wo das Match abgebrochen wurde.

## 6. Spielerwechsel

Eine Auswechslung von Spielern ist erst beim Hostwechsel / Halbzeit erlaubt. Jedoch muss aus zeitlichen Gründen die bereits angeschlossene Playstation genutzt werden.

## 7. Rundenaufteilung

Es werden pro Match maximal 3 Karten gespielt. Pro Karte ist solange zu spielen bis ein Team 6 Punkte erreicht. Wenn die 6 Punkte von einem Team erreicht werden, beendet der Host das Match und die Karte ist somit zu Ende gespielt. Jedes Team darf eine Map auswählen, die im Vorfeld vereinbart werden müssen.

## 8. Servereinstellungen

Die Lobby muss mit den entsprechenden Einstellungen laufen. Die korrekten Einstellungen sind vor dem Spielbeginn von beiden Teams zu überprüfen. Mit Start der 3. Runde gelten alle Servereinstellungen von beiden Teams als akzeptiert.

# REGELWERK // Settings

Call of Duty: Black Ops 4 // 5 vs. 5 // Search & Destroy // Hardcore



## IN-GAME > SIEGBEDINGUNGEN

- Zeitlimit: 1,5 Minuten
- Rundenlimit: Unbegrenzt
- Rundensieg-Limit: Deaktiviert
- Es wird vom Host nach Erreichen der 6 Punkte beendet.

## ERWEITERT

- Bomben-Timer: 45 Sekunden
- Platzierungszeit: 5 Sekunden
- Entschärfungszeit: 7,5 Sekunden
- Multibombe: Deaktiviert
- Seitenwechsel: Jede Runde
- Lautloses Platzieren: Aktiviert

## EINSTIEG

- Lebenszahl pro Spieler: 1 Leben
- Einstiegsverzögerung: Deaktiviert
- Einstieg erzwingen: Aktiviert
- Welleneinstiegsverzögerung: Deaktiviert
- Selbstmord-Strafe: Deaktiviert
- Teamabschuss-Strafe: Deaktiviert
- Einstieg wählen: Deaktiviert
- Lebenszahl pro Team: Unbegrenzt

## SPIEL

- Timer vor dem Spiel: 30 Sekunden
- Zeit vor der Runde: 10 Sekunden
- Minikarte: Normal
- Sprengwaffen-Verzögerung: 10 Sekunden
- Abschusskamera: Aktiviert
- Punkteserien-Verzögerung: Deaktiviert
- Punktemultiplikator: 1
- Kriegsnebel aufdecken: Deaktiviert

## SPEZIALISTEN > KADER

Erlaubte Spezialisten: Firebreak (5), Nomad (5), Seraph (5), Torque (5)  
Die Spezialistenfähigkeiten sind für alle Spezialisten verboten.

## EINBERUFUNGSEINSTELLUNGEN

- Einberufung aktiviert: Deaktiviert
- Einberufungszeit: 15 Sekunden
- Team-Mindestgröße: Ohne

## GESUNDHEIT UND SCHADEN

- Gesundheit: 30
- Manuelle Heilung: Aktiviert
- Regenerationstempo der manuellen Heilung: Normal
- Teambeschuss: Aktiviert
- Teamabschuss-Rauswurflimit: Deaktiviert
- Nur Volltreffer: Deaktiviert
- Trefferanzeige: Aktiviert
- Wettkampfgeln: Deaktiviert

## ABKLINGZEITEN

- Spezialistenwaffen: Deaktiviert
- Spezialistenwaffen-Abklingzeit: Normal
- Spezialistenwaffen bei Wiedereinstieg bereit: Deaktiviert
- Ausrüstung: Aktiviert
- Ausrüstung-Abklingzeit: Normal
- Ausrüstung beim Wiedereinstieg bereit: Aktiviert

## KLASSENEEDITOR

- Eigene Klassen: Aktiviert
- Auswählen erlaubt: 10

## LOBBY EINSTELLUNGEN

- Team Zuteilung: Host-Auswahl
- Teamwechsel während des Spiels: Aktiviert
- CODcasting: Deaktiviert (Aktiviert bei Cast)
- Externe Zuschauer Ansicht: Deaktiviert
- Dynamische Kartenelemente: Deaktiviert
- Stimme der Rache: Deaktiviert
- Soldatenrufe: Deaktiviert
- Ansager: Deaktiviert
- Bester Moment: Aktiviert
- Ganzkörper-Gesten: Deaktiviert
- Gesten-Kamera-Steuerung: Deaktiviert

## ERLAUBTE WAFFEN PRIMÄR

- Sturmgewehre: ICR-7, Rampart 17, N-57, VAPR-XKG, Maddox RFB
- MPS: MX9, GKS, Cordit, Saug 9mm
- Taktikgewehre: ABR223, Schwertfisch
- Scharfschützengewehre: Paladin HB50, Koshka, Outlaw

## ERLAUBTE AUFSÄTZE PRIMÄR

- Visiere: Reflex, LV, Doppelzoom
- Aufsätze: Griff, schnell Ziehen, Laser-Markierer, Langer Lauf, schnelles Magazin, Schalldämpfer, Magazinverlängerung

## ERLAUBTE WAFFEN SEKUNDÄR

- Pistolen: Unfriede
- Alle weiteren: Verboten

## ERLAUBTE AUFSÄTZE SEKUNDÄR

- Visiere: Verboten
- Aufsätze: Schalldämpfer, Langer Lauf, Schnell ziehen, Laser-Markierer, Magazin-Erweiterung

## ERLAUBTE AUFSÄTZE SNIPER

- Visiere: Alle Verboten
- Aufsätze: Stabilisierer, schnell ziehen, Schnelles Magazin

## ERLAUBTE AUSSTATTUNG

- Alle verboten

## ERLAUBTE AUSTRÜSTUNG

- Splittergranate, Erschütterung
- Es ist jeweils nur eine Granate, Erschütterung erlaubt.

## ERLAUBTE EXTRAS

- Extra 1: Taktikmaske, Kugelsichere Weste
- Extra 2: Leichtgewicht, Schleicher, Gewandtheit, Kaltblütig, Gung-Ho
- Extra 3: Totenstille, Teamlink

## ERLAUBTE WILDCARDS

- Primär Revolverheld 1
- Extra 1-Gier
- Extra 2-Gier
- Extra 3-Gier

## KARTEN

Alle Maps sind erlaubt.

## Zusatz zum Sniper

Pro Team und pro Map darf nur ein Spieler mit dem Sniper spielen. Das Scharfschützengewehr darf nicht aufgehoben werden, aber der Sniper darf Waffen aufheben. Spielt ein Spieler auf einer Map mit dem Sniper, so kann nur dieser für die eine Map mit dem Sniper weiterspielen. Er kann zwar zu anderen Waffenklassen wechseln aber nur er darf Snipern. Auf darauffolgende Maps kann ein anderer Spieler als Sniper gewählt werden.