



Command & Conquer Generäle: Die Stunde Null

Stand: 01.08.2006

SPIELVERSION

Gespielt wird "Command & Conquer Generäle: Die Stunde Null" im Modus 1on1 mit dem jeweils neuesten Patch in der deutschen oder englischen Original-Vollversion. Bei beiderseitigem Einverständnis, kann auch ohne die Erweiterung "Die Stunde Null" gespielt werden.

MAPPOOL

Für das 1on1-Turnier stehen folgende Maps zur Verfügung:

- eBarren Badlands
- Bitter Winter
- Bombardment Beach
- Desert Fury
- Dust Devil
- Final Crusade
- Flash Fire
- Killing Fields
- Sand Serpent
- Silent River
- Tournament Desert
- Tournament Plains
- Wasteland Warlords
- Winter Wolf

TURNIERMODUS

Das Turnier wird im Double Elimination Verfahren gespielt. Es gibt somit ein Winner und ein Loserbracket. Beides wird im "Best of 3" Rundensystem gespielt.

MAPWAHL/STARTPOSITIONEN

Jeder Teilnehmer hat einmal Mapwahl und darf sich eine Map aus dem Mappool aussuchen. Jede Map darf nur einmal gespielt werden. Sofern es 1:1 stehen sollte, kann sich auf eine Entscheidungsmap geeinigt werden, indem jeder Teilnehmer abwechselnd eine Map aus dem Mappool abwählt, bis nur noch eine übrig bleibt.

Der Teilnehmer der nicht Mapwahl hatte, darf als erstes seine Startposition wählen. Wenn es 1:1 steht darf der Teilnehmer, der beim Abwählen der Maps nicht die letzte Map abwählen durfte, die Startposition als erstes wählen.

OVER-ALL-FINALE

Im Over-All-Finale muss der Spieler aus dem Loserbracket 2 "Best of 3" gewinnen, um das Turnier zu gewinnen. Dem Spieler aus dem Winnerbracket reicht ein "Best of 3" für den Turniersieg.

DISCONNECT

Grundsätzlich darf ein Disconnect nicht mutwillig herbeigeführt werden, eine solche Herbeiführung hat den sofortigen Ausschluss des Teilnehmers zur Folge. Tritt innerhalb der ersten 3 Minuten 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 der Turnieradmin anhand des Replays und des Punktestands über Sieg oder Niederlage eines Teilnehmers. Ein Disconnect zur Bekanntgabe einer Kapitulation ist erlaubt.

PERFORMANCE/GRAFIKEINSTELLUNGEN

Um Lags und einen langsamen Spielverlauf zu vermeiden sollten die Grafikeinstellungen auf das absolute Minimum gestellt werden um die Ladezeiten möglichst gering zu halten und ein flüssiges Gameplay zu gewährleisten.

SERVER

Gespielt wird auf den von den Spielern erstellten Servern im Netzwerk.

REPLAYS

Sämtliche Replays der Spiele müssen gesichert und bei Rückfragen oder Problemen den Admins zur Verfügung gestellt werden.

SCREENSHOTS

Es muss nach jedem Spiel ein Screenshot von den Statistiken gemacht werden und bei Rückfragen oder Problemen den Admins zur Verfügung gestellt werden.

HACKS/CHEATS/BUGS

Alle Hacks, Cheats und das Ausnutzen von Bugs sind verboten und führen zur sofortigen Disqualifikation. Auch dauerndes "flooden" des Games mit irgendwelchen sinnlosen Meldungen führt zum Ausschluss.

WAHL DER ARMEE

Die Wahl der Armee ist frei, es darf auch die Option "Zufällig" verwendet werden.

STARTKAPITAL/KOMMANDOPUNKTE-FAKTOR

Das Startkapital ist auf die Standardeinstellung zu stellen und die Superwaffen sind nicht zu limitieren. Geänderte Einstellungen sind lediglich bei Einigung der Teilnehmer möglich.

ZUSATZPROGRAMME UND CONFIGS

Die Nutzung so genannter "3rd party programs" ist strikt untersagt. Veränderungen der Config, sofern bei "Command & Conquer Generäle: Die Stunde Null" möglich, sind erlaubt.