



**HARDCORE CALL OF DUTY**

## **Call of Duty Modern Warfare [PS4] Regelwerk**

Mappool .....	2
Spielregeln: Suchen & Zerstören .....	2
Waffen .....	4
Zusatz zum Sniper .....	6

## Mappool

Mappool 6vs6 Hardcore & Core			
Aniyah Palace	Crash	Hackney Yard	St. Petrograd
Arklov Peak	Euphrates Bridge	Picadilly	Vacant
Atlas Superstore	Grazna Raid	Rammaza	
Azhir Cave	Gun Runner	Shoot House	

## Spielregeln: Suchen & Zerstören

SPIEL	
Runden-Zeitlimit	1 min 45 s
Rundensieg-Limit	10 Runden
Zwei Vorsprung-Regel	Deaktiviert
Zwei Vorsprung-Max.-Runden	Unverändert
Rundenwechsel	Jede Runde
Spiel-Countdown	15 Sekunden
Runden-Countdown	5 Sekunden
Infiltration Überspringen	<b>Aktiviert</b> (soll ausgeschaltet sein)
Übungsrunde	Deaktiviert
Eingabewechsel erlauben	Deaktiviert
CDL-Tuning	Deaktiviert
CoDCaster	Deaktiviert
ERWEITERT	
Bomben-Timer	45 Sekunden
Platzierungszeit	5 Sekunden
Entschärfungszeit	7,5 Sekunden
Multibombe	Deaktiviert
Lautloses Platzieren	Aktiviert
Platzieren/Entschärfen zurücksetzen	HC: Deaktiviert   Core: Aktiviert
SPIELER	
Lebenszahl	1 Leben
Maximale Gesundheit	HC: 30 (Hardcore)   Core: 100
Gesundheitsgeneration	HC: ohne   Core: Normal
Taktiksprint	Aktiviert
Waffe aufstützen	Aktiviert
Wiederbeleben zulassen	Deaktiviert
Abschussorte von Feinden anzeigen	Deaktiviert
Gesundheit wenn Niedergestreckt	Unverändert
Gesundheit nach Wiederbelebung	Unverändert
Verblutungszeit	Unverändert
Wiederbelebungsdauer	Unverändert
Aufgabenverzögerung	Unverändert
TEAM	
Zuschauen	Nur Teams
Externe Zuschauer-Ansicht	Deaktiviert
Abschusskamera	Aktiviert
Letzte Abschusskamera	Beste Spielzug
Übersichtskarte aktivieren	HC: Nein   Core: Ja

Radar immer an	Deaktiviert
Waffenpings auf der Übersichtskarte	HC: Deaktiviert   Core: Aktiviert
Waffenpings auf dem Kompass	HC: Deaktiviert   Core: Aktiviert
Feind auf dem Kompass	HC: Deaktiviert   Core: Aktiviert
Einstiegsverzögerung	Ohne
Welleneinstiegsverzögerung	Ohne
Einstiegsverzögerung nach Suizid	Ohne
Einstieg erzwingen	Aktiviert
Teamzuweisung	Aktiviert
Teambeschuss	Aktiviert
Teamabschuss-Strafgrenze	Deaktiviert
<b>GAMEPLAY</b>	
Einstiegskamera	Aktiviert
Hardcore-Modus	HC: Aktiviert   Core: Deaktiviert
Realismus-Modus	Deaktiviert
Magazine beim Einstieg	3 (Normal)
Nur Kopfschüsse	Deaktiviert
Gesundheit stehlen	Deaktiviert
Aufgepusht-Timer	Deaktiviert
Feldverbesserungen erlauben	Aktiviert
Feldaufrüstug-Ladegeschwindigkeit	Normal
Feldaufrüstung-Modifikator	Normal
Extras	Aktiviert
Punkteserien	Deaktiviert
Ausrüstungsverzögerung	Deaktiviert
Schutz vor Ausrüstung	10 Sekunden
Kampfdialoge	Deaktiviert
Ansagerdialoge	Deaktiviert

## Waffen

Alle aufgeführten Waffen, Aufsätze usw. sind erlaubt.

Leuchtmunition verboten!  
Fahrzeuge auf der Map sind verboten!

	Hardcore	Core
<b>WAFFEN PRIMÄR</b>		
Sturmgewehre	Kilo 141 FAL M4A1 FR 5,56 Oden M13 FN Scar 17 AK-47 RAM-7 Grau 5,56	
MPS	AUG P90 MP5 Uzi PP-19 Bizon MP7 Striker 45	
Schrotflinten	Alle verboten	
Leichte MGS	Alle verboten	
DMRS	EBR-14 MK2 Karabiner Kar 98K	
Nahkampf	Alle verboten	
<b>AUFSÄTZE PRIMÄR</b>		
Mündung	Alle erlaubt	
Lauf	Alle erlaubt	
Laser	Alle erlaubt	
Visier	Schützen Reflexvisier Holovisier (Korpskampf) Zielhilfen Reflexvisier G.I.-Mini-Rotpunkt APX5 Holovisier Mini-Reflexvisier Solozero Viper-Reflexvisier PBX Holo 7 Sicht Mini-Reflexvisier Cronen LP945 Monokel Reflexvisier	
Schaft	Alle erlaubt	
Unterlauf	Kommando Vordergriff Söldner Vordergriff Taktischer Vordergriff Schützen Vordergriff Ranger-Vordergriff Zweibein	
Munition	50-Schuss Magazin 24-Schuss Magazin 25-Schuss Magazin 40-Schuss Magazin	

	45-Schuss-Magazin	
Griff	Alle erlaubt	
Extra	Fingerfertigkeit Salve Geistesgegenwärtig	Fingerfertigkeit Salve Geistesgegenwärtig Vollmantelgeschoss
Scharfschützengewehre	HDR Ax50	
Mündung	Alle erlaubt	
Lauf	Alle erlaubt	
Laser	Alle erlaubt	
Visier	Alle verboten	
Schaft	Alle erlaubt	
Unterlauf	Zweibein	
Munition	7-Schuss Magazin	
Griff	Alle erlaubt	
Extra	Fingerfertigkeit Geistesgegenwärtig	
<b>WAFFEN SEKUNDÄR</b>		
Handfeuerwaffen	X16 1911 .357 M19 .50 GS	X16 1911 .357 (Aufsätze verboten) M19 .50GS (Aufsätze verboten)
Werfer	Alle verboten	
Nahkampf	Alle erlaubt	
<b>AUFSÄTZE SEKUNDÄR</b>		
Mündung	Alle erlaubt	
Lauf	Alle erlaubt	
Laser	Alle erlaubt	
Visier	Mini-Reflexvisier Solozero G.I.-Mini-Rotpunkt Mini-Reflexvisier Cronen LP945 Schützen Reflexvisier Zielhilfen Reflexvisier Holovisier (Korpskampf) APX5 Holovisier Viper-Reflexvisier Monokel Reflexvisier	
Abzug	Alle erlaubt	
Munition	17-Schuss-Magazin 10-Schuss-Magazin 21-Schuss-Magazin	
Griff	Alle erlaubt	
Extra	Fingerfertigkeit	
<b>AUSRÜSTUNG</b>		
Primär	Splittergranate Semtex	
Taktik	Betäubung Blendgranate Rauchgranate Täuschgranate	Betäubung Blendgranate Rauchgranate Täuschgranate

		Stim
<b>EXTRAS</b>		
Extra 1		Eiltempo KRD Abschusskette
Extra 2		Hardliner Geist Punktefreund
Extra 3		Aufdrehen Eifrig Kampfgestählt
<b>FELDAUFRÜSTUNG</b>		
		Totenstille (pro deaktivieren)
<b>WAFFENKAMMER</b>		
		Alle verboten

### Zusatz zum Sniper

Pro Team darf nur ein Sniper mit dem Scharfschützengewehr spielen. Das Scharfschützengewehr darf nicht aufgehoben, aber der Sniper darf Waffen aufheben. Es sind **keine Visiere** auf der Sniper erlaubt.  
Der Sniper darf die Waffenklasse wechseln.  
Der Sniper darf jede Map gewechselt werden.