



## **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde II 2on2**

Stand: 01.08.2006

### **SPIELVERSION**

Gespielt wird "Die Schlacht um Mittelerde 2" im Modus 2on2 mit dem jeweils neuesten Patch in der deutschen oder englischen Original-Vollversion.

### **MAPPOOL**

Für das 2on2-Turnier steht folgender Mappool zur Verfügung:

- Arnor
- Bockland
- Enedwaith
- Graues Gebirge
- Harad
- Minhiriath
- Schicksalsberg
- Osgiliath
- Turmberge

### **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**

Jedes Team 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 jedes Team abwechselnd eine Map aus dem Mappool abwählt, bis nur noch eine übrig bleibt.

Das Team das nicht Mapwahl hatte, darf als erste seine Startpositionen wählen, wobei beide Teampartner sich auf der gleichen Seite befinden müssen. Wenn es 1:1 steht darf das Team, das beim Abwählen der Maps nicht die letzte Map abwählen dürfte, die Startpositionen 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 Teams 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 einer Partei. Ein Disconnect zur Bekanntgabe einer Kapitulation ist erlaubt.

## **PERFORMANE/GRAFIKEINSTELLUNGEN**

Um Lags und einen langsamen Spielverlauf zu vermeiden müssen 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**

Alle Hacks und Cheats 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.

## **SELBSTERSTELLTE HELDEN**

Im Spiel selbst erstellte Helden sind nicht nutzbar, es sei denn die Teams einigen sich.

## **STARTKAPITAL/KOMMANDOPUNKTE-FAKTOR**

Das Startkapital und der Kommandopunkte-Faktor sind auf Standardeinstellungen zu stellen (1000 und 1x). Geänderte Einstellungen sind lediglich bei Einigung der Teams möglich.

## **ZUSATZPROGRAMME UND CONFIGS**

Die Nutzung so genannter "3rd party programs" ist strikt untersagt. Veränderungen der Config, sofern bei "Die Schlacht um Mittelerte 2" möglich, sind erlaubt.

## **VERBOTENE GEBÄUDE/UPGRADES**

Alle unten nicht erwähnten bzw. nicht festgelegten Upgrades/Waffen/Gebäude/Einheiten dürfen verwendet werden. Auch nicht genannte Konstellationen unterliegen keinen Einschränkungen. Außerdem gibt es keine Einschränkungen bei den Matchups.