



AoE2Germany 2v2-Liga

Handbuch

Version 1.2

INHALT

Übersicht	2
Zeitplan	2
Kontakt	2
Format	3
Ablauf Spieltag	3
Terminfindung	3
Nicht-Antreten	3
Voice Channel	3
Maps & Civs	4
Maps	4
Map-Draft	4
Civ-Draft	4
Meldung auf Toornament	5
Replays	5
Streaming	5
Lobby	6
Lobby Erstellung	6
Lobby Einstellungen	6
Generelle Regeln	7
Spiel und Patch	7
Respekt und Sportlichkeit	7
Smurfing	7
Zusammenarbeit und Kommunikation	7
Cheating	7
Spiel Neustarts	7
Voraussetzungen für einen Neustart	7
Laming/Straggler Trees	8
Slinging	8
Spieler-Farben	8
Falsche Zivilisation	8
Sonstiges/Drops	8
Changelog	9

Übersicht

Die AoE2Germany Liga ist ein Ligasystem für alle deutschsprachigen Age of Empires 2 DE Spieler*innen, die sich gerne mit anderen in ihrem Elo Bereich messen. Die Spiele finden im Modus „Random Map“ statt und werden im 2v2 bestritten.

Zeitplan

- Anmeldung: bis 1.7.2024
- Mapvoting: bis 2.7.2024
- Liga Start: 5.7.2024

Support/Kontakt

Bei jeglichen Problemen rund um die Liga, sei es Scheduling-Probleme, verbuggte Maps oder z.B. Fragen zu den Regeln, ist ausnahmslos ein privater Thread im Kanal [#liga-talk-intern](#) zu erstellen und dort die Rolle @Liga-Mod zu pingen.

Direkte Nachrichten an einen Mod sind, wenn nicht notwendig, zu unterlassen.

Die Liga ist für alle ELO-Bereiche offen und wird entsprechend eingeteilt. Um deinen Elo-Bereich möglichst gut einschätzen zu können, muss dein Hauptaccount min. 20 1v1 ranked Games (RM) seit April 2024 vorweisen.

In der Team-Liga können die Teams aus bis zu 3 Spieler*innen bestehen. Die Spieler*innen des Teams sind fest zu benennen und können nicht ausgetauscht werden.

Jeder Account wird von uns geprüft und wir behalten uns vor ein Team bzw. eine*n Spieler*in nicht zur Liga zuzulassen.

tournament



AoE2Germany S6 - 2v2 Liga

[Age of Empires 2](#) PC

5. Juli 2024 - 29. September 2024

Von AoE2Germany

Online

<https://www.AoE2Germany.de>

Format

Die 2v2 Liga ist prinzipiell für alle ELOs offen, die Team-ELO, welche für das Seeding herangezogen wird, setzt sich wie folgt zusammen:

$$TeamELO = \frac{(P1t+P2t)}{2} + \frac{(P1t-P2t)}{100} * 20$$

P1t ... Turnier-ELO höchste/r Spieler*in

P2t ... Turnier-ELO zweithöchste/r Spieler*in

Turnier-Elo = (1v1 aktuell + höchste) / 2

(diese Formel kann ggf. im Laufe der Anmeldephase angepasst werden)

Zusätzlich zur Team-ELO werden für das Seeding folgende Parameter herangezogen:
Ergebnisse in anderen Turnieren, TG-ELO, ELO-Entwicklung.

Die Teams werden ihrem Seeding entsprechend in kleine Ligen eingeteilt. Die genaue Anzahl der Teams pro Liga hängt von der ELO und der Anzahl an angemeldeten Teams ab. Innerhalb der Ligen wird doppelte Round Robin mit Hin- und Rückrunde gespielt.

Gibt es in einem ELO-Bereich nicht genug angemeldete Teams, so kommt für diesen ELO-Bereich keine Liga zustande.

Ablauf Spieltag

Terminfindung

Die Spiele müssen hier keinem genauen Plan folgen, sondern werden unter den Teams frei vereinbart. Ziel ist es eine Runde pro Woche zuspielden. Inaktivität wird ermahnt und kann in Folge mit Admin-Losses sanktioniert werden.

Das in der Paarung auf Toornament **obenstehende Team (Team 1)** kontaktiert zeitnah, nach feststehen der Paarung, seine Gegner*innen.

Bei Terminschwierigkeiten sind die zuständigen Liga-Mods zu informieren.

Wurde ein Termin gefunden, diesen bitte mit folgendem Format, im Kanal [#liga-spielplan](#) eintragen:

Liganamen
Team 1 vs. Team 2
Datum, Uhrzeit

Nicht-Antreten

Sollte ein*e Spieler*in zu dem vereinbarten Termin, ohne Ankündigung, nicht erscheinen, erhält diese*r nach einer Wartezeit von 15 Minuten, einen Admin Loss.

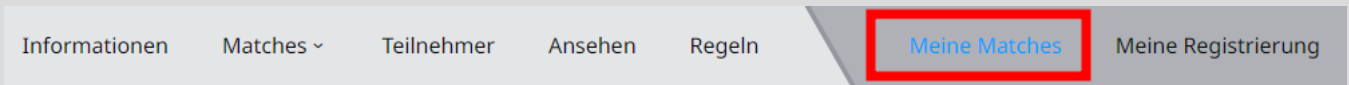
Voice Channel

Zum ausgewählten Termin treffen sich beide Teams in einem Voice Channel auf unserem Discord-Server. Klickt dazu einfach auf "Raum erstellen" (im Liga-Bereich) und es wird für euch ein temporärer Voice Channel erstellt, ihr werdet in diesen automatisch verschoben und der Channel auch automatisch wieder gelöscht, wenn kein*e Spieler*in mehr im Channel ist. Ihr bleibt bis zum Ende der Partie in diesem Voice-Channel und könnt euch muten. Bei einem Teamspiel teilen sich die Teams auf 2 separate Channel auf.

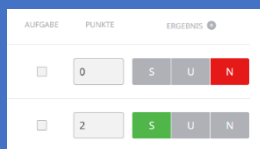
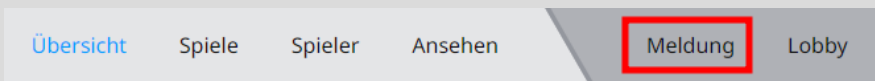
Während der Spiele befinden sich NUR die Spieler*innen in den Räumen die tatsächlich auch spielen, auch bei Teams, die aus 3 Spieler*innen bestehen. Vor/Zwischen den Spielen, darf sich im ganzen Team abgesprochen werden, Teammitglieder die aktuell aber nicht spielen, müssen während der Spiele den Sprachkanal verlassen, das gilt auch für Spieler*innen die im laufendem Spiel bereits besiegt sind.

Meldung auf Toornament

Nach jeder Begegnung, wenn unter euch nicht anders vereinbart, wird das Ergebnis von Team 1 der Begegnung eingetragen.



Um Ergebnisse zu melden, klickt auf der Toornament Seite auf „Meine Matches“, wählt das Spiel aus, für welches ihr das Ergebnis melden wollt und klickt auf Meldung!



Wichtig: nicht nur S/U/N, sondern auch 2:0/2:1/1:1/1:2/0:2 eintragen. Im Idealfall werden auch noch die gespielten Maps und Civs (+Link zum Map/Civ-Draft) bei den Notizen eingefügt. Das erleichtert uns diese Infos für die Streams vorzubereiten.

Replays

Im Kanal [#liga-replays](#), sind nach Abschluss eines Sets, von Team 1, die Recs und Draftlinks in folgendem Format zu posten:

Liga XYZ – Team 1 vs Team 2 – Runde X
 Map-Draft: <https://aoe2cm.net/draft/xyxyxyx>
 Civ-Draft: <https://aoe2cm.net/draft/xyxyxyx>
Team 1_vs_Team2_G1.aoe2record
Team 1_vs_Team2_G2.aoe2record
Team 1_vs_Team2_G3.aoe2record

(es sind IMMER 3 Recs zu posten)

Streaming

Jedes Spiel darf von den Spieler*innen selbst gestreamt oder von jedem*r anderen gecastet werden.

Solltet ihr eure eigenen Spiele streamen, sagt bitte eurem Gegner vorher Bescheid.

Der/Die Streamer*in hat, während den Drafts und Spielen, den eigenen Twitch-Chat auszublenden und ist selbst dafür verantwortlich "Backseatgaming" zu unterbinden. (Stream-Delay, "emote-only"-Chat, Chat-Moderation,...)

Bei Liga-Cast & POV-Streams, bitte das Liga-Logo (in [stream-ankündigungen](#) angepinnt) einblenden und uns im Streamtitel (z.B. "hosted by AoE2Germany") erwähnen.

Lobby

Beide Teams sind dafür verantwortlich, dass die Lobby-Einstellungen korrekt sind. Falsche Einstellungen können zu einem Neustart durch die Liga-Mods führen.

Lobby Erstellung

Folgende Einstellungen sind bei der Lobby Erstellung vorzunehmen:



Lobby-Name:	A2G X vs Y GX
Lobby-Typ:	Ohne Rangliste
Sichtbarkeit:	Öffentlich
Spieler:	8
Zuschauer erlauben:	AN
Völker ausblenden:	AN
Verzögerung:	2 Minuten
Server:	Standard
Datensatz-Mod:	Definitive Edition

Lobby Einstellungen

Folgende Lobby Einstellungen sind vorzunehmen:



Beide Teams müssen vor Spielbeginn sichergehen, dass diese Einstellungen richtig vorgenommen wurden.

Generelle Regeln

Spiel und Patch

1. Alle Spiele werden mit Age of Empires 2: Definitive Edition und aktuellen Patch gespielt.

Respekt und Sportlichkeit

1. Alle Teilnehmer*innen, Streamer*innen und Liga-Mods werden respektiert. Schlechtes Verhalten, Beschimpfungen oder Rassismus werden nicht toleriert.
2. Aktuelle Ergebnisse werden nicht innerhalb des Discords besprochen, um Spoiler zu verhindern.
3. Von allen Spieler*innen wird Fairness und Sportlichkeit erwartet.

Smurfing

1. Spieler*innen müssen ihren Hauptaccount verwenden – Smurfing und Account sharing ist verboten und kann zum Ausschluss führen.
2. Spieler*innen müssen den Nicknamen verwenden, mit dem sie sich angemeldet haben.

Zusammenarbeit und Kommunikation

1. Es wird von allen Spieler*innen erwartet mit der richtigen Einstellung teilzunehmen und in angemessener Weise dazu beizutragen, dass der Ligaverlauf so angenehm wie möglich für alle verläuft.
2. Während der Liga und der Anmeldephase wird von den Spieler*innen erwartet ihre privaten Nachrichten und die ligarelevanten Kanäle auf Discord regelmäßig zu besuchen, um die Kontaktaufnahme durch Liga-Mods und anderer*n Spieler*innen, falls notwendig, zu ermöglichen.

Cheating

1. Cheating oder Hacking ist unter allen Umständen verboten und kann bereits bei Verdacht zum Ausschluss und zur Sperre für zukünftigen Veranstaltungen führen.
2. Kommunikation mit anderen Leuten während eines Spiels, mit Ausnahme eures Gegners, aktuellen Mitspieler*innen und den Liga-Mods ist verboten und führt zur Disqualifikation.

Spiel Neustarts

1. Spieler*innen haben **keine** uneingeschränkten Neustarts zur Verfügung.
2. Spieler*innen können einen Neustart fordern, sollte die Map fehlerhaft oder nicht wie vorgesehen erzeugt worden sein.
3. Der Neustart muss innerhalb der ersten sechs Minuten (in-game time) ausgerufen werden.
4. Nach einem Neustart müssen Zivilisationen und Farben gleich gewählt werden.
5. Die Liga-Mods haben das Recht zu jeder Zeit einen Neustart auszurufen.

Voraussetzungen für einen Neustart

- Mehr als 50% der Seiten eines einem*r Spieler*in zugehörigen Gold-/Stein-/Buschvorkommen sind nicht erreichbar.
- Ein Herdentier oder ein wildes Tier welches einem*r Spieler*in zugehörig ist, ist nicht erreichbar.
- Eine von einem*r Spieler*in gesteuerte Einheit ist gefangen und kann nicht bewegt werden.
- Dorfbewohner die zwar gefangen aber trotzdem Ressourcen sammeln und abliefern können sind ausgeschlossen
- Ein einem*r Spieler*in zugehöriges Objekt (Gebäude, Tiere, Dorfbewohner, ...) wurde nicht in der richtigen Anzahl erzeugt
- Es wurde nicht die vorgesehene Anzahl an Reliquien erzeugt.
- Es sind zum Spielstart keine Startschafe in Sichtweite. (gilt u.U. nicht für alle Maps, zB. Nomade)

Neustarts müssen von einem Liga-Mod bestätigt werden, dazu bitte einen entsprechenden Screenshot an einen Liga-Mod senden.

Laming/Straggler Trees

Hier gibt es keine speziellen Regeln.

Slinging (das Verschicken von Ressourcen an andere Spieler*innen, gilt in der 2v2 Liga)

1. Feudal Age: Slinging ist verboten.
2. Castle Age: Spieler*innen in Castle Age dürfen Spieler*innen, die sich in Feudal oder Dark Age befinden, sling.
3. Imperial Age: Spieler*innen in Imperial Age dürfen andere Spieler*innen ohne Einschränkungen sling.

Spieler-Farben (gilt in der 2v2 Liga)

Der höhere Seed entscheidet welches Team mit geraden (2-4-6-8) bzw. ungeraden (1-3-5-7) Farben spielt.

Bei jedem Restart müssen die Spieler*innen exakt die gleichen Farben wählen.

Falsche Zivilisation

Für den Fall, dass ein*e Spieler*in eine Zivilisation wählt, die nicht erlaubt ist, muss das Spiel neu gestartet werden. Der oder die Gegner*in bzw. das gegnerische Team wählt eine Zivilisation seiner oder ihrer Wahl aus dem gesamten Civ-Pool, um die falsch gewählte Zivilisation zu ersetzen.

Sonstiges/Drops

1. Regeln können unter bestimmten Umständen zu jederzeit während der Liga geändert oder erweitert werden.
2. Im Falle eines Verbindungsabbruchs
 - a. Die Teams/Spielenden sollen versuchen das Spiel wiederherzustellen.
 - b. Sollte das nicht möglich sein, kann einer/s der Teams/Spielenden aufgeben, wenn das Spiel bereits verloren scheint
 - c. Wenn kein Team/Spieler*in aufgibt, entscheidet ein Liga-Mod wie weiter vorgegangen wird
3. Für Spiele die in privaten Lobbys, ohne Recs gespielt werden, müssen unbedingt Screenshots der Ergebnisse übermittelt werden. Andersfalls sind diese ungültig und werden nicht gewertet!
4. Wurde ein Teammitglied besiegt, ist das Spiel oder der Voice-Channel sofort zu verlassen (betrifft 2v2-Liga)

Changelog

Alle relevanten Änderungen des Handbuchs werden hier vermerkt.

- ✓ Version – 1.1 – Arabia (HC5) wird durch Ingame Arabia ersetzt, Probleme bei Teamgames
- ✓ Version – 1.2 – Anpassungen bzgl. Ligastart: uA. Map-Draft/Pool ergänzt

