

Goultarminator II – die Regeln

Vorauswahl

Die Bewerber müssen sich zunächst auf der folgenden Seite anmelden, um ihre Teilnahme an der Vorauswahl anzukündigen: [\[ANMELDUNG\]](#)

I. Schnelligkeitstest

Die Spieler, die an diesem Turnier teilnehmen möchten, müssen einen Schnelligkeitstest durchführen. Dieser Test besteht einfach darin, einen Dungeon-Boss so schnell wie möglich im Alleingang zu besiegen.

Den Klassen ist jeweils ein bestimmter Dungeon-Boss zugewiesen worden:

- **Der Königliche Tofu:** Sacrieur, Crâ, Enutrof, Iop Pandawa, Ecaflip, Sadida, Osamodas
- **Der Königliche Multiblob:** Pandawa, Ecaflip, Sadida, Osamodas
- **Meister Pandoar:** Eniripsa, Féca, Xélor, Sram

Achtung:

- Bei den Kämpfen gegen den Königlichen Tofu, den Königlichen Multiblob und den Meister Pandoar muss der Spieler alleine sein.
- Die Kämpfe gegen den Königlichen Tofu, den Königlichen Multiblob und den Meister Pandoar müssen in dem Dungeon erfolgen. Arenakämpfe sind nicht erlaubt.

Die Charaktere mit den 3 besten Zeiten für jede Klasse und jeden Server können an dem zweiten Test teilnehmen.

II. Popularitätstest

Auf jedem Server werden die 3 schnellsten Kandidaten von jeder Klasse einem Popularitätstest unterzogen.

Gleich nach der Veröffentlichung der Ergebnisse des Schnelligkeitstestes können für jeden Server die Vertreter von jeder Klasse für das Turnier gewählt werden. Die Teilnehmer von jeder Klasse, die am meisten Stimmen erhalten, können für ihren Server am Goultarminator teilnehmen.

Die Teilnehmer mit der zweithöchsten Stimmenzahl ihrer Klasse sind die Ersatzkämpfer für den jeweiligen gewählten Teilnehmer. Falls der Teilnehmer nicht zu einem Kampf erscheint, hat der Ersatzkämpfer einzuspringen, um zu vermeiden, dass der Kampf ausfällt.

VERFAHREN:

Jeder Spieler darf nur mit einem Charakter am Turnier teilnehmen.

Das Ergebnis des Schnelligkeitstests wird direkt im Spiel ermittelt. Dabei wird nur die beste Zeit eines Charakters berücksichtigt.

Es ist notwendig, über einen Charakter der Stufe 40 oder höher auf dem jeweiligen Server zu verfügen, um an der Abstimmung für den Popularitätstest teilnehmen zu können.

Ein Account kann nur einmal und nur für einen Server an der Abstimmung teilnehmen. Es wird nur eine Teilnahme pro IP akzeptiert.

Das Turnier

I. Allgemeine Regeln

- Die Teams bestehen aus 4 Charakteren.
- Das gesamte Turnier findet auf einem speziellen Server statt.
- Beleidigungen führen zur sofortigen Disqualifizierung.
- Die offizielle Turniersprache ist Englisch. Bei Kämpfen von Teams verschiedener Communities ist daher die englische Sprache zu verwenden. Die Verwendung von anderen Sprachen ist jedoch unter Spielern einer Community erlaubt.
- Die Benutzung von Bonbons, die Boni vergeben und die Verwendung der Segen von Pandala-Tempeln sind untersagt. Diese Boni werden beim Betreten der Turnierarena automatisch entfernt.
- Alle Zauber dürfen verwendet werden.
- Der Turnierserver ist für Zuschauer ohne Sondergenehmigung gesperrt.
- Die Teilnehmer erhalten auf dem Turnierserver automatisch die Stufe 200, selbst wenn sie auf ihrem Server eine niedrigere Stufe haben.
- Es wird eine Beschränkung bezüglich der nicht natürlichen Schmiedmagie angewendet: unabhängig von der tatsächlichen Zahl der nicht natürlichen AP/BP/RW werden nur 1 AP, 1 BP und 2 RW berücksichtigt. Alle Werte, die darüber hinausgehen, werden ignoriert.
- Ein unvollständiges Team kann nicht am Turnier teilnehmen. Falls nicht 4 Charaktere des Teams erscheinen, wird dies als Nichtantritt gewertet.

II. Die Schiedsrichter

Während des gesamten Turniers werden die Kämpfe von Schiedsrichtern überwacht. Im Fall von Unstimmigkeiten jeglicher Art zwischen Teams hat stets der Schiedsrichter zu entscheiden.

Alle Teams müssen die Schiedsrichter mit Respekt behandeln.

Die Schiedsrichter sind leicht zu erkennen und haben das Aussehen von Eulen.

III. Bildung der Teams

Nach Bekanntgabe der offiziellen Liste der 12 Teilnehmer pro Server haben die Teilnehmer 2 Tage Zeit, sich in 3 Teams von je 4 Spielern aufzuteilen.

Falls die 12 Spieler es nicht schaffen, sich bezüglich der Aufteilung in Teams zu einigen, wird diese Einteilung von Ankama vorgenommen (zufällige Aufteilung).

Da sowohl die Punkte der Teams als auch die Punkte des Servers gezählt werden, wird angeraten, 3 starke und ausgeglichene Gruppen und nicht ein einziges starkes Teams zu bilden.

Die Zusammensetzung der Teams unterliegt ebenfalls einer besonderen Regel. Jede Klasse erhält eine bestimmte Punktezahl entsprechend ihrer Vorteile bei einem PvP-Gruppenkampf und ihrer Fähigkeit, die anderen Klassen zu ergänzen. Die Punktezahl eines Teams entspricht der Summe der Punkte der Teammitglieder und das gesamte Team darf nicht auf mehr als 35 Punkte kommen.

Crâ: 9 Punkte
Enutrof: 8 Punkte
Féca: 7 Punkte
Iop: 8 Punkte
Osamodas: 9 Punkte
Sram: 7 Punkte
Sacrieur: 10 Punkte
Ecaflip: 8 Punkte
Eniripsa: 10 Punkte
Sadida: 7 Punkte
Xélor: 9 Punkte
Pandawa: 10 Punkte

IV. Die Serverwettbewerbe

Während der drei Turnierwochen können die Spieler an Serverwettbewerben teilnehmen, bei denen alle Server versuchen, die jeweils besten Ergebnisse zu erreichen.

Die Server, die an den Serverwettbewerben teilnehmen und einen guten Platz erhalten, bringen ihren Teams Punkte ein. Die Zahl der zu gewinnenden Punkte und die Methode ihrer Verteilung werden bei der Bekanntgabe der Serverwettbewerbe angekündigt.

V. Die Qualifikationsphase

Während der Qualifikationsphase werden für jedes Team 4 Kämpfe organisiert.

Diese Kämpfe ermöglichen den Teams, Punkte zu sammeln und sich in einer Rangliste des Turniers zu platzieren.

Die 64 Teams, die am Ende dieser Phase am meisten Punkte haben, können am 32tel-Finale teilnehmen.

Bei der Zahl der Punkte der Teams werden die zusätzlichen Punkte aus den Serverwettbewerben angerechnet.

VERFAHREN:

Die Reihenfolge und die Uhrzeiten des Beginns der Kämpfe werden im voraus festgelegt. Die Teams haben sich auf der ihnen zugewiesenen Karte einzufinden.

Nach jedem Kampf muss ein beliebiges Mitglied von jedem der beiden Teams das Formular zum Ende des Kampfes ausfüllen. Es muss ebenfalls ein Screenshot mit dem Kampfbericht eingereicht werden.

Falls die Informationen von zwei Teams nicht übereinstimmen, wird eine Untersuchung vorgenommen und das Team, das gelogen haben sollte, sofort disqualifiziert und die Spieler desselben streng bestraft.

Falls nur ein Team das Formular zum Ende des Kampfes ausfüllt, wird davon ausgegangen, dass das zweite Team mit den Informationen des anderen Teams einverstanden ist.

VI. Die Finalphase

Die verbleibenden 64 Teams kämpfen bis zum Finale an 7 Tagen gegeneinander. Das jeweils unterlegene Team scheidet aus.

Der Terminplan der Kämpfe wird im voraus bekanntgegeben. Abwesenheiten und Verspätungen führen zur Eliminierung der betroffenen Teams.

VII. Punktesystem

Die Punkte werden ab der Qualifikationsphase pro Team und pro Server gezählt.

Die Punkte werden wie folgt vergeben:

- Vollständiger Sieg (kein Verlust im eigenen Team): 60 Punkte
- Sieg zu dritt (ein Verlust im eigenen Team): 50 Punkte
- Sieg zu zweit (zwei Verluste im eigenen Team): 45 Punkte
- Knapper Sieg (drei Verluste im eigenen Team): 40 Punkte
- Sieg wegen Nichtantritt: 45 Punkte
- Unentschieden : 30 Punkte
- Niederlage: 0 Punkte

Schneller Sieg:

Ein Sieg in weniger als 10 Minuten ist ein schneller Sieg. Bei einem schnellen Sieg erhält das Team 20 zusätzliche Punkte.

Unentschieden:

Während der Qualifikationsphase wird ein Spiel als unentschieden erklärt, wenn der Kampf mehr als 60 Minuten dauert.

Während der Finalphase gibt es keine zeitliche Beschränkung, daher kann es nicht mehr zu einem unentschieden kommen.

Der Nichtantritt:

Wenn Teams nicht rechtzeitig und vollständig zum Kampf erscheinen, wird dies als Nichtantritt gewertet. Das nicht angetretene Team wird als Verlierer angesehen. Das angetretene Team wird zum Gewinner wegen Nichtantrittes erklärt.

Im Fall der Abwesenheit von beiden Teams werden beide als Verlierer angesehen.

Falls ein Teammitglied abwesend ist, muss der entsprechende Ersatzkämpfer antreten. Falls das Team unvollständig bleibt, da beide abwesend sind, wird dies als Nichtantritt gewertet.

Die Teams haben ab der angekündigten Uhrzeit 10 Minuten Zeit, um zu erscheinen. Ansonsten fällt der Kampf wegen Nichtantritt aus.

VIII. Die Gewinne

A. Die Gewinne für die Teams

Die Gewinner des Finales:

Die vier Gewinner des Finales werden mit Kamas überhäuft! Jeder von ihnen gewinnt für jeden erkämpften Punkt 15.000 Kamas!

Die Gewinner des Finales erhalten das Set des Champions, das Emote des Champions und ihre Namen werden für immer mit dem Sieg bei diesem Turnier verbunden bleiben!

Die Charaktere des gewinnenden Teams werden ebenfalls als eine gleichnamige Karte des Wakfu TCG erscheinen.

Die Ersatzkämpfer erhalten ebenfalls das Set und das Emote des Champions. Die Ersatzkämpfer erhalten keine Kamas, es sei denn, die offiziellen Kämpfer teilen ihren Gewinn freiwillig mit den Ersatzkämpfern.

Die Verlierer des Finales:

Sie haben zwar nicht gewonnen, sind jedoch sehr weit gekommen! Die drei Mitglieder des Teams, das auf den zweiten Platz kommt, erhalten je 10.000 Kamas pro erworbenen Punkt!

Das Team mit der höchsten Punktezahl auf jedem der Server:

Jedes Mitglied dieses Teams erhält das Set und das Emote des Champions. Die Ersatzkämpfer dieser Teams erhalten ebenfalls das Set und das Emote des Champions.

Ein Team kann natürlich mehrere Gewinne erhalten.

Im Falle gleicher Punktzahl wird Goultard eine Herausforderung organisieren, um zu ermitteln, wer die Belohnung erhält.

B. Die Gewinne für die Server

Die globalen Belohnungen werden bestimmten Servern zugewiesen, entsprechend ihrer Platzierung in der Rangfolge der Server aufgrund der Punktezahl ihrer Teams und bei den Serverwettbewerben.

Erster Platz:

Auf diesem Server gibt es während einem Wochenende:

- doppelte Erfahrungspunkte
- doppelte Drops
- beliebig oft aufladbare Schlüsselbunde für die Dungeons.

Zweiter bis fünfter Platz:

Auf diesen Servern gibt es während einem Wochenende:

- anderthalbfache Erfahrungspunkte
- anderthalbfache Drops
- beliebig oft aufladbare Schlüsselbunde für die Dungeons.

Sechster bis zehnter Platz:

Auf diesen Servern können die Schlüsselbunde für Dungeons während einem Wochenende beliebig oft aufgeladen werden.